



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

**Centro de Educação e Humanidades**

**Instituto de Letras**

**Carolina de Mello Decco**

**Pandemia é filme de terror: memes e a conceptualização de pandemia sob a  
perspectiva da Integração Conceptual**

**Rio de Janeiro**

**2023**

Carolina de Mello Decco

**Pandemia é filme de terror: memes e a conceptualização de pandemia sob a perspectiva da Integração Conceptual**



Dissertação apresentada, como requisito parcial, para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos de Língua.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Tânia Mara Gastão Saliés

Rio de Janeiro

2023

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

D291      Decco, Carolina de Mello.  
            Pandemia é filme de terror: memes e a conceptualização de pandemia  
            sob a perspectiva da integração conceptual / Carolina de Mello Decco. –  
            2023.  
            123 f.: il.

            Orientadora: Tânia Mara Gastão Saliés.  
            Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de  
            Janeiro, Instituto de Letras.

            1. Gramática cognitiva - Teses. 2. Linguística aplicada - Teses. 3.  
            Metáfora – Teses. 4. Memes – Teses. 5. COVID-19 – Teses. I. Saliés, Tânia  
            Maria Gastão. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de  
            Letras. III. Título.

CDU 801.73:007

Bibliotecária: Eliane de Almeida Prata. CRB7 4578/94

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta  
dissertação, desde que citada a fonte.

---

Assinatura

---

Data

Carolina de Mello Decco

**Pandemia é filme de terror: memes e a conceptualização de pandemia sob a perspectiva  
da Integração Conceptual**

Dissertação apresentada, como requisito parcial,  
para obtenção do título de Mestre, ao Programa  
de Pós-Graduação em Letras da Universidade do  
Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração:  
Estudos de Língua.

Aprovada em 18 de setembro de 2023.

Banca Examinadora:

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Tânia Mara Gastão Saliés (Orientadora)  
Instituto de Letras - UERJ

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Fernanda Carneiro Cavalcanti  
Instituto de Letras - UERJ

---

Prof. Dr. Paulo Roberto Gonçalves Segundo  
Universidade de São Paulo

Rio de Janeiro

2023

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, fonte da vida e da inspiração humana, que nos permite construir conhecimento sobre as coisas que Ele construiu, sendo a linguagem uma das mais fascinantes criações.

Agradeço aos meus pais, Jorge e Corina, pelo esforço na construção de uma identidade familiar repleta de apoio, amor, carinho e exemplo de persistência e dedicação, que falam mais alto que qualquer discurso.

Ao meu irmão, Adriano, pela proteção, companhia e incentivo, bem como por me tirar da rotina nos momentos de estresse.

Ao meu marido, Pedro, por todo o apoio nas horas difíceis e por compartilhar essa caminhada comigo, lendo os textos e discutindo teorias que nem fazem parte de seu cotidiano. Aos meus sogros, Maria José e José Reinaldo, pelo apoio e incentivo e por cuidarem do Paçoca nos dias em que eu precisei de maior dedicação.

Aos meus amigos e à minha equipe de trabalho pelas orações, pensamentos positivos, palavras de motivação. Às minhas chefias pela compreensão de algumas ausências para participar das aulas e reuniões de orientação.

À professora, Sandra Bernardo, que me acolheu no início do mestrado e me apresentou a Teoria da Integração Conceptual.

À minha querida orientadora, Tânia Saliés, pelo compromisso com minha formação, pelo acolhimento, pelas puxadas de orelha e por me conduzir de forma singular nesse processo, me inspirando a ser uma pesquisadora melhor.

À minha banca examinadora, professores Fernanda Cavalcanti e Paulo Segundo, por aceitarem o convite e abrilhantarem essa dissertação com as suas ponderações.

Por fim, agradeço a todos que me apoiaram nesse momento ou ainda contribuíram com a elaboração deste trabalho, pois acredito que somos uma rede interligada de apoio mútuo de forma que uma andorinha sozinha não faz verão.

Para alguém que tenha fé, nenhuma explicação é necessária. Para aquele sem fé, nenhuma explicação é possível.

*Tomás de Aquino*

## RESUMO

DECCO, Carolina de Mello. **Pandemia é filme de terror**: memes e a conceptualização de pandemia sob a perspectiva da integração conceptual. 2023. 123 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

A pandemia de Covid-19 é um fenômeno que ganhou destaque pela sua dimensão e pelo seu impacto nas sociedades, por isso, amparadas na Linguística Cognitiva Aplicada (SALIÉS, 2020), buscamos compreender como ela estava sendo conceptualizada nas redes sociais. Para isso, analisamos memes postados em perfis públicos no período de março de 2020 a dezembro de 2021. Tais imagens foram encontradas pelo mecanismo de busca com o uso da *hashtag* pandemia (#pandemia). Os temas sobre política e economia e representações da pandemia como lição de vida a ser aprendida ou guerra a ser combatida foram recorrentes, no entanto, destacaram-se memes de menor frequência dos quais emergiam a metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR (n=19), sendo esses os objetos desta pesquisa. A análise foi desenvolvida com base nos pressupostos da Integração Conceptual (FAUCONNIER; TURNER, 2002), Espaços Mentais (FAUCONNIER, 1997), metáforas e metonímias (LAKOFF E JOHNSON, 1980; (LITTLEMORE, 2015), bem como nos das produções multimodais (FORCEVILLE; URIOS-APARISI, 2009; BERNARDO, VELOZO; ABREU, 2019; HORTA, 2015), e memes na pandemia (DAMASCENO, 2020; WERNECK, 2020; ALMEIDA; SANTOS, 2020). A análise aponta para processos de recategorização motivados pela pandemia, em que os vilões passam a ser enquadrados na categoria ‘mocinhos’, passando a configurar exemplos morais a serem seguidos pela sociedade. Nessa perspectiva, os memes buscaram conscientizar a população sobre o que é moral ou imoral nesse período de enfrentamento da saúde pública.

Palavras-chave: pandemia; filme de terror; meme; metáfora; integração conceptual.

## ABSTRACT

DECCO, Carolina de Mello. **The pandemic is a horror film**: memes and the conceptualization of the COVID pandemic from the perspective of conceptual integration. 2023. 123 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

The Covid-19 pandemic is a phenomenon that has gained prominence for its dimension and impact on societies. To better understand how it has been conceptualized in social networks, we resorted to Applied Cognitive Linguistics (SALIÉS, 2020). For this end, we analysed memes posted on public profiles from March 2020 to December 2021. The memes were selected by means of a search engine and the pandemic hashtag (#pandemia). Politics, economics and representations of the pandemic as a life lesson and a war were recurrent themes. However, there were less frequent memes in which the metaphor THE PANDEMIC IS A HORROR FILM emerged (n=19). They got our attention and became objects of analysis in this research. The analysis was based on the tenets of Conceptual Integration (FAUCONNIER; TURNER, 2002), Mental Spaces (FAUCONNIER, 1997), metaphors, metonymies (LAKOFF; JOHNSON, 1980; LITTLEMORE, 2015) as well on those of multimodal productions (FORCEVILLE; URIOS-APARISI, 2009; BERNARDO, VELOZO; ABREU, 2019; HORTA, 2015) and memes during the pandemic (DAMASCENO, 2020; WERNECK, 2020; ALMEIDA; SANTOS, 2020). The analysis point to processes of recategorization motivated by the pandemic, in which villains are categorized as good guys and moral models to be followed. From this perspective, memes in the present research sought to make the population aware of what is moral or immoral in a period characterized by challenges to public health.

Keywords: Covid-19 pandemic; horror film; meme; metaphor; conceptual integration.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 1 – Linguística Cognitiva Aplicada: uma mescla .....                               | 27  |
| Figura 2 – Gêneros cinematográficos .....                                                 | 28  |
| Figura 3 – Efeitos prototípicos .....                                                     | 29  |
| Figura 4 – Máscaras com Respirador .....                                                  | 40  |
| Figura 5 – Vilões na pandemia .....                                                       | 41  |
| Figura 6 – Ninguém é assim na vida real .....                                             | 50  |
| Figura 7 – Componentes da rede de integração do meme “Ninguém é assim na vida real” ..... | 51  |
| Figura 8 – Rede de integração PANDEMIA DE COVID-19 É GUERRA.....                          | 53  |
| Figura 9 - Rede de integração PANDEMIA É FILME DE DRAMA .....                             | 54  |
| Figura 10 – Meme 1 – Ninguém é assim na vida real .....                                   | 79  |
| Figura 11 – Componentes da rede de integração conceptual do meme 1.....                   | 81  |
| Figura 12 – Dinâmica de forças da rede de integração do meme 1.....                       | 82  |
| Figura 13 – Meme 2 – Máscaras de Terror .....                                             | 83  |
| Figura 14 – Componentes da rede de integração conceptual do meme 2.....                   | 86  |
| Figura 15 – Meme 3 – Jason e os próximos meses da pandemia .....                          | 87  |
| Figura 16 – Componentes da rede de integração conceptual do meme 3.....                   | 89  |
| Figura 17 – Esquema de força 1: Nós contra ele .....                                      | 90  |
| Figura 18 – Esquema de força 2: Nós mais ele .....                                        | 90  |
| Figura 19 – Meme 4 – Jason é exemplo .....                                                | 92  |
| Figura 20 – Componentes da rede de integração conceptual do meme 4.....                   | 93  |
| Figura 21 – Meme 5 – Jason é filho exemplar .....                                         | 95  |
| Figura 22 – Componentes da rede de integração conceptual do meme 5.....                   | 97  |
| Figura 23 - Meme 6 - Filme de terror e o efeito da máscara .....                          | 100 |
| Figura 24 – Componentes da rede de integração conceptual do meme 6.....                   | 101 |

## **LISTA DE QUADROS**

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Quadro 1 – Mapeamentos de COMBATE À COVID-19 É GUERRA..... | 32 |
| Quadro 2 – Inventário de esquemas imagéticos .....         | 43 |
| Quadro 3 – Elementos do esquema de força .....             | 45 |

## LISTA DE TABELAS

|                                                                                       |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabela 1 – Mapeamento da metáfora MEME É VÍRUS .....                                  | 33  |
| Tabela 2 – Principais metonímias: Pontos de Referência e Zonas Ativas.....            | 42  |
| Tabela 3 – Relação memes por categorias.....                                          | 73  |
| Tabela 4 – Resumo das estruturas e operações cognitivas identificadas na análise..... | 106 |

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

|           |                                                 |
|-----------|-------------------------------------------------|
| a.C.      | Antes de Cristo                                 |
| Abraccine | Associação Brasileira de Críticos de Cinema     |
| Conep     | Comissão Nacional de Ética em Pesquisa          |
| Covid-19  | Doença do Coronavírus                           |
| EI        | Esquemas Imagéticos                             |
| EM        | Espaços Mentais                                 |
| IBGE      | Instituto brasileiro de geografia e estatística |
| LA        | Linguística Aplicada                            |
| LC        | Linguística Cognitiva                           |
| LCA       | Linguística Cognitiva Aplicada                  |
| MC        | Metáfora Conceptual                             |
| MCI       | Modelos Cognitivos Idealizados                  |
| MS        | Ministério da Saúde                             |
| OMS       | Organização Mundial da Saúde                    |
| TMC       | Teoria da Metáfora Conceptual                   |
| TIC       | Teoria da Integração Conceptual                 |

## SUMÁRIO

|          |                                                                                            |           |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
|          | <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                                                    | <b>13</b> |
| <b>1</b> | <b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>                                                         | <b>22</b> |
| 1.1      | <b>O guarda-chuva teórico: Linguística Cognitiva Aplicada .....</b>                        | <b>22</b> |
| 1.1.1    | <u>Linguística Aplicada .....</u>                                                          | <b>23</b> |
| 1.1.2    | <u>Linguística Cognitiva.....</u>                                                          | <b>24</b> |
| 1.1.3    | <u>A mescla: Linguística Cognitiva Aplicada.....</u>                                       | <b>26</b> |
| 1.2      | <b>Principais conceitos da Linguística Cognitiva.....</b>                                  | <b>27</b> |
| 1.2.1    | <u>Categorização, efeitos prototípicos e perspectivação.....</u>                           | <b>28</b> |
| 1.2.2    | <u>Metáfora: da retórica ao sistema de conceptualização humana.....</u>                    | <b>31</b> |
| 1.2.2.1  | Sistema da Metáfora Moral.....                                                             | <b>34</b> |
| 1.2.2.2  | Metáfora Multimodal.....                                                                   | <b>36</b> |
| 1.2.3    | <u>A base metonímica das metáforas.....</u>                                                | <b>38</b> |
| 1.2.4    | <u>Esquemas imagéticos: a base da conceptualização.....</u>                                | <b>42</b> |
| 1.2.5    | <u>Teoria da Integração Conceptual.....</u>                                                | <b>47</b> |
| <b>2</b> | <b>OS MEMES E A INTEGRAÇÃO CONCEPTUAL.....</b>                                             | <b>55</b> |
| 2.1      | <b>Os memes e suas definições .....</b>                                                    | <b>55</b> |
| 2.2      | <b>Os memes na pandemia .....</b>                                                          | <b>58</b> |
| 2.3      | <b>Entendimentos sobre o Humor.....</b>                                                    | <b>60</b> |
| 2.4      | <b>Compreendendo o terror e os filmes de terror.....</b>                                   | <b>64</b> |
| 2.5      | <b>Estabelecendo relações entre o humor e o terror à luz da Integração Conceptual.....</b> | <b>66</b> |
| 2.6      | <b>Memes, máscaras e seus efeitos sociais.....</b>                                         | <b>67</b> |
| <b>3</b> | <b>PERCURSO METODOLÓGICO.....</b>                                                          | <b>63</b> |
| 3.1      | <b>Natureza da pesquisa .....</b>                                                          | <b>69</b> |
| 3.2      | <b>Contexto.....</b>                                                                       | <b>71</b> |
| 3.3      | <b>Banco de dados e critérios de seleção.....</b>                                          | <b>73</b> |
| 3.4      | <b>Objetivos e perguntas de pesquisa.....</b>                                              | <b>74</b> |
| 3.5      | <b>Procedimentos de Análise.....</b>                                                       | <b>75</b> |

|     |                                                                   |     |
|-----|-------------------------------------------------------------------|-----|
| 3.6 | <b>Questões éticas em pesquisa com memes.....</b>                 | 76  |
| 4   | <b>PANDEMIA É FILME DE TERROR.....</b>                            | 78  |
| 4.1 | <b>Pandemia é (roteiro de) filme de terror (memes 1 a 3).....</b> | 78  |
| 4.2 | <b>Vilões são exemplos na pandemia (memes 4 e 5) .....</b>        | 90  |
| 4.3 | <b>Máscara é restrição (meme 6).....</b>                          | 98  |
| 5   | <b>ENTENDIMENTOS EMERGENTES.....</b>                              | 103 |
|     | <b>REFLEXÕES FINAIS .....</b>                                     | 109 |
|     | <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                           | 112 |
|     | <b>APÊNDICE A – Parecer do comitê de ética .....</b>              | 120 |

## INTRODUÇÃO

Desde 2020, a pandemia de Covid-19 vem sendo (re)conceptualizada de várias formas. Embora o fenômeno pandemia fosse conhecido desde a antiguidade – os primeiros registros históricos datam de aproximadamente 400 anos a.C.<sup>1</sup> –, a geração atual não o havia experienciado. Nesta dissertação, investigo a conceptualização de pandemia em seis memes que circularam nas mídias sociais de março de 2020 a dezembro de 2021. Dentre eles, olho especificamente para aqueles que representam a pandemia como filme de terror, visando entender como o meme entrelaça o humor e o terror. Faço-o à luz da Linguística Cognitiva Aplicada (LCA) (SALIÉS, 2020), que admite uma visão transdisciplinar na análise da linguagem em uso e compreende haver uma relação intrínseca entre linguagem, cognição e sociedade, seguindo os pressupostos da Linguística Cognitiva conforme o arcabouço teórico a seguir exposto.

Várias foram as mudanças provocadas pela pandemia do coronavírus como, por exemplo, o isolamento e distanciamento social, o uso obrigatório de máscaras faciais e o engajamento massivo da população brasileira nas mídias sociais. De acordo com um estudo da consultoria Kantar (2020), o engajamento nas mídias sociais aumentou 61% no início do isolamento, e diversas postagens relacionadas ao cenário pandêmico foram compartilhadas nas redes sociais. Com isso, o número de memes igualmente aumentou.

Os memes são mídias (CAVALCANTE; OLIVEIRA, 2019; LIMA-NETO, 2020; CHAGAS, 2021) usadas pelos indivíduos para compartilhar opiniões, críticas e experiências. Via memes, os indivíduos externalizam seus pensamentos e expressam sua compreensão do mundo (HORTA, 2015). Eles o fazem, na perspectiva de Horta (2015), com base na repetição e na paródia, ambas relacionadas ao exagero, absurdo e humor, produzindo uma concepção cômica do mundo (HORTA, 2015). Além do humor, Werneck (2020, p. 9) compreende que os memes postados no início da pandemia também expressavam crítica social, pois ridicularizavam a falta de rotina, de solidariedade e de resiliência das pessoas, na tentativa de aceitar o imponderável, seguindo a lógica do “rir para não chorar”. Esses aspectos nos parecem apontar para discussões sobre moralidade capitaneadas por Lakoff e Johnson (1999), Soares da Silva (2015) e Mussolf (2016), conceito que também nos interessa na presente

---

<sup>1</sup> BARATA, Lurdes. As epidemias e as pandemias na história da humanidade. **News**. n.99. mar.2020. Disponível em: <https://www.medicina.ulisboa.pt/newsfmul-artigo/99/epidemias-e-pandemias-na-historia-da-humanidade>

pesquisa. “Ao fazer chacota dos sentimentos oriundos do isolamento social, os memes editam novas maneiras de se encarar as situações de segregação ocasionadas pela pandemia vigente” (DAMASCENO, 2020, p. 129).

Dentre os pressupostos teóricos aqui assumidos, compreendemos a linguagem como pista para o pensamento (FAUCONNIER, 1997), e o sentido como emergente de pistas lexicais ou pictóricas que levam em conta a escolha e as combinações das palavras ou das palavras com imagens (VELOZO, 2020, *on-line*). Esses pressupostos nos permitem pensar a conceptualização da pandemia por memes à luz da Linguística Cognitiva. Essa corrente de pensamento ilumina que o sistema conceptual humano é fundamentalmente metafórico (LAKOFF; JOHNSON, 1980), possui um funcionamento dinâmico e flexível, sendo organizado tanto por estruturas cognitivas como, por exemplo, *frames* e esquemas imagéticos, quanto por operações cognitivas, como é o caso das metáforas e das mesclas, que são usadas para dar sentido ao mundo (KÖVECSSES, 2020). Tais estruturas e operações encontram-se desenvolvidos no capítulo 1, no entanto, destaco a seguir alguns pontos importantes sobre elas.

A metáfora, capacidade humana de conceber uma coisa em termos de outra, foi compreendida como operação cognitiva a partir da Teoria da Metáfora Conceptual (TMC) proposta por Lakoff e Johnson (1980). A TMC sugere que o processo de conceptualização ocorre na projeção unidirecional de um domínio de conhecimento mais concreto (domínio-fonte) para outro mais abstrato (domínio-alvo).

Além de estratégias conceptuais (LAKOFF; JOHNSON, 1999), as metáforas também são compreendidas como estratégias discursivas (MUSSOLF, 2016), pois estruturam o discurso e dão sentido ao que é dito, veiculando “propósitos ideológicos, emocionais e morais” (SOARES DA SILVA, 2015, p. 3). À medida que as projeções metafóricas evidenciam pontos de vista (HART, 2009[2020]; 2011; CHARTERIS-BLACK, 2013), conjecturamos que essas projeções estarão presentes na conceptualização dos memes analisados. Igualmente, nesse processo de conceptualização, parece-nos haver desdobramentos morais que intencionamos também examinar.

A conceptualização da pandemia por memes, inicialmente, já se constitui por meio de projeção metafórica entre os domínios – vírus e meme. O vírus é disseminado por diversos continentes, contaminando milhares de pessoas; já o meme se espalha rapidamente no ambiente virtual, entretendo os usuários da rede. Essa projeção entre os domínios possibilita o surgimento da metáfora MEME É VÍRUS, que torna possível a compreensão de frases como “esse meme viralizou na internet” e “aquele meme é viral”.

O entendimento da multiplicação dos memes como um processo viral provém de mais uma metáfora com a biologia e é um termo recorrente na cibercultura, referindo-se justamente ao rápido espalhamento de determinado artefato cultural publicado *online*. Desse modo, o termo “viral” é uma analogia entre a transmissão de um vírus de uma pessoa a outra e a transmissão de uma mensagem de um usuário da internet a outro, e o fato de a mensagem poder alcançar grandes proporções na rede pode ser comparado a uma epidemia viral (BARRICHELLO; OLIVEIRA, 2010 apud HORTA, 2015, p. 45).

No entanto, ao refletir profundamente sobre essa metáfora, percebemos que ela se constitui como uma *mescla* (FAUCONNIER; TURNER, 2002; ver capítulo 1 para o desenvolvimento pleno do tema), pois resulta de uma estrutura emergente que não se encontra presente em nenhum dos dois domínios que a compõem. Foi exatamente ao observar limitações como essas na TMC que Fauconnier e Turner (2002) propõem a Teoria da Integração Conceptual (TIC), com base na Teoria dos Espaços Mentais (FAUCONNIER, 1997).

Em 1997, Fauconnier passa a defender que o processamento mental, para a construção de significado, ocorre em dois espaços mentais de entrada (*inputs*), que por sua vez geram um terceiro espaço, a *mescla*. Segundo o autor, durante o discurso, a fala e o pensamento são processados ao mesmo tempo, a partir dos espaços mentais (EM), estruturas mentais efêmeras ou conjuntos de memória de trabalho que construímos enquanto pensamos e falamos (Fauconnier em entrevista à COSCARELLI, 2005) para permitir o acionamento de informações relativas ao contexto, favorecendo o entendimento momentâneo do que acontece no discurso. Na TIC, o espaço *mescla* recebe a estrutura parcial dos *inputs*, fazendo emergir uma nova estrutura no espaço *mescla*. Fauconnier e Turner (2002) identificaram que as metáforas emergentes no espaço *mescla* derivam de múltiplas projeções, e não de uma única projeção unidirecional como ocorre na TMC.

Os EM são estruturados por um ou mais *frames* diferentes. Os *frames* são estruturas cognitivas mais estáveis armazenadas na memória de longo prazo que permitem aos EM estabelecer relações entre papéis e funções, entre realidades distintas em um nível mais específico da memória de trabalho. Mais especificamente, os *frames* são estruturas conceituais “de formato proposicional, culturalmente definidos” que atuam na organização de segmentos da realidade (FELTES, 1992, p. 58) e podem ser acionadas por gatilhos verbais ou pictóricos. Eles podem ser classificados em dois tipos: os cognitivos, que são independentes da situação comunicativa; e os interacionais, que surgem na interação e dependem do contexto comunicativo (FILLMORE, 1982). Nos estudos de Vereza (2013), essas categorias são denominadas de *off-line* e *on-line* respectivamente. Para que os *frames on-line* sejam ativados,

é preciso recorrer aos *frames off-line*, conhecimento compartilhado culturalmente e considerado “estável”. Os *frames*, na perspectiva de Lakoff (1987), são Modelos Cognitivos Idealizados (MCI) proposicionais. Segundo o autor, os MCI são construções cognitivas que organizam o conhecimento do ser humano em categorias, geradas nas e pelas experiências socioculturais, e as mantêm disponíveis na memória de longo prazo (LAKOFF, 1987), sendo, portanto, uma conceptualização da experiência por um conceptualizador.

Os MCIs, na condição de estruturas experienciais, são responsáveis pela formação de categorias de natureza flexível e multidimensionais. Ou seja, as categorias, formadas pelos MCIs, apresentam estrutura centralizada e são de efeito prototípico, cujos membros, ao compartilharem propriedades de semelhança de família, se relacionam entre si a partir de uma escala de gradação em relação ao centro da categoria (CAVALCANTI, 2014, p. 57).

Por possuírem uma estrutura de informação não completa, os MCI podem ser modificados e adaptados a variadas situações e propósitos. Dessa forma, eles são responsáveis pelo processo de categorização, estruturando categorias prototípicas e radiais (CAVALCANTI, 2014).

A categorização constitui-se no processo de agrupar entidades em classes organizadas por família, em uma proposta flexível baseada no esquema imagético CENTRO-PERIFERIA, em que os elementos mais prototípicos estarão próximos ao núcleo enquanto os menos prototípicos estarão longe dele, ao mesmo tempo em que todos mantêm relação entre si, como membros de uma mesma família. Nesta dissertação, utilizamos o conceito de prototipicidade para compreender como os filmes referenciados nos memes se enquadram na categoria terror, estando uns no centro da categoria enquanto outros em regiões mais periféricas.

A partir do cenário pandêmico e da elaboração da mescla MEME É VÍRUS, emergiu o interesse em compreender a conceptualização dos memes nas redes e como eles estariam se espalhando. Para isso, foi realizado um levantamento inicial nas redes sociais para reunir memes relacionados à pandemia. No primeiro momento, os vieses político e econômico foram recorrentes e também já esperados, devido a polêmicas e escândalos que cercaram o país, já que o governo assumiu uma postura contrária à da Organização Mundial da Saúde (OMS), estimulando as pessoas a saírem de casa, a não usarem máscara, reduzindo a pandemia ao status de “gripezinha”. Além desses temas, apareceram representações da pandemia como lição de vida a ser aprendida e como guerra a ser combatida. Entretanto, debrucei-me sobre uma representação menos recorrente, mas que me chamou a atenção: a conceptualização de pandemia como filme de terror. Entendê-la é o objetivo desta dissertação.

Nos memes selecionados para este trabalho, observamos que para veicular a ideia de terror são utilizados elementos mais prototípicos da categoria filme de terror, como máscara, taco de hóquei, imagem do personagem principal. Bernardo, Velozo e Abreu (2019) enfatizam que o caráter multimodal do meme aciona conhecimentos enciclopédicos relacionados aos contextos culturais e sociais experienciados pelos indivíduos. Ou seja, compreender um meme é uma atividade cognitiva complexa, pois emerge das vivências dos indivíduos e envolve projeções entre espaços mentais e sua integração naquilo que Fauconnier e Turner (2002) chamam de integração conceptual.

Do pensamento mais simples a pensamentos complexos e imaginativos, a forma como se pensa, ao se processar informações e conhecimentos de todos os tipos, deve-se, em muitos casos, à integração conceptual. O sistema conceptualizador humano é dotado de grande potencial simbólico para construir significados (BERNARDO; VELOZO; ABREU, 2019, p. 46).

Nossa mente é capaz de processar inúmeras informações por dia e, por isso, as formulações dos MCI, dentre eles os esquemas imagéticos<sup>2</sup> (LAKOFF, 1987), são importantes. Eles tornam-se rotinas cognitivas, armazenadas na base do conhecimento, devido à natureza corporificada e enciclopédica da construção de sentidos (BERNARDO; VELOZO; ABREU, 2019). Na perspectiva cognitivista, a integração conceptual impulsiona a capacidade imaginativa da mente humana (TURNER, 1996), pois as informações são ativadas de forma otimizada, minimizando a sobrecarga da memória, por meio de compressões e descompressões da rede (BERNARDO; VELOZO; ABREU, 2019, p. 50).

Os memes, em geral, são apresentados como textos verbo-visuais, o que demanda processos cognitivos inferenciais e ativação do conhecimento enciclopédico (OLIVEIRA, 2014). Outro fator que se destaca é a temporalidade, “no qual o emissor do meme pode interpretar e buscar significar um objeto de determinada maneira e o leitor desse meme pode entendê-lo, estando ambos imersos na mesma semiosfera, no mesmo momento dialógico concreto” (HORTA, 2015, p. 100). Os memes, segundo Barbosa (2019), são criados para fazer humor e, para isso, podem se apropriar de qualquer situação que estabeleça alguma relação com a intenção comunicativa. Sua publicação nas redes sociais é parte constituinte de uma realidade de comunicação e interação entre os internautas. Ou seja, para atingir os objetivos dessa dissertação, entender a conceptualização dos memes na pandemia, em particular da pandemia como filme de terror, tomar como base a TMC e a TIC, assim como o

---

<sup>2</sup> São esquemas que emergem da interação do sujeito com o mundo, devido à natureza da cognição de ser corporificada. O sujeito experiencia padrões recorrentes e os armazena na memória de longo prazo.

papel dos *frames* e dos espaços mentais na construção dos significados, parece se constituir como viés teórico promissor.

Nessa perspectiva, meu objetivo geral é compreender o processo de conceptualização da pandemia em memes postados nas redes sociais entre 2020 e 2021, assim como contribuir teórico e socialmente para a compreensão dos efeitos desse fenômeno. Tal objetivo se desdobra nos seguintes objetivos específicos:

1. Identificar os *frames* que são acionados nos memes selecionados.
2. Identificar os elementos que ativam os espaços mentais que constituem a rede de integração conceptual.
3. Identificar como esses elementos são usados na elaboração dos memes.
4. Mapear e analisar a rede de integração conceptual dos memes.

Ressalto que esses objetivos específicos se alinham às etapas da análise, uma vez que analisamos o objeto de pesquisa à luz da Integração Conceptual. Nasce, então, do olhar teórico e investigativo, a necessidade de identificar os elementos envolvidos no processo de conceptualização e compreender como eles interagem na rede de integração, viabilizando a construção do significado.

Para melhor entender o processo, parto das seguintes perguntas: Como se dá a conceptualização da pandemia como filme de terror nos memes selecionados? Que elementos a compõem? Que operações estão por trás do uso concomitante do terror e do humor nesses memes? Ademais, motivadas pelo raciocínio abdutivo, identificamos que a máscara é colocada como elemento central em alguns memes, o que nos leva a indagar: qual o papel dela nesse processo de conceptualização da pandemia?

Para responder a essas perguntas, inspirei-me nos pressupostos da Teoria da Integração Conceptual (FAUCONNIER; TURNER, 2002), que busca compreender os aspectos dinâmicos da construção de significados, bem como nos estudos sobre a Teoria dos Espaços Mentais (FAUCONNIER, 1997) e sobre as metáforas, (LAKOFF; JOHNSON, 1980; KÖVECSES, 2020) e metonímias (LITTLEMORE, 2015), dentre outros autores. A fim de compreender os memes e as produções multimodais, baseei-me em Vereza (2013; 2020), Horta (2015), Andrade e Monteiro (2017), Cani (2019), Cavalcante e Oliveira (2019), Cordeiro (2020), Lima-Neto (2020), Sampaio (2021), Chagas (2021) e ainda autores que trabalharam com memes na pandemia (DAMASCENO, 2020; WERNECK, 2020; ALMEIDA; SANTOS, 2020; RIOS, 2022; MOYA-SALAZAR; CHICOMA-FLORES;

CONTRERAS-PULACHE, 2022). Já os desdobramentos morais me foram inspirados por Lakoff e Johnson (1999), Soares da Silva (2015) e Mussolf (2016).

Cabe destacar que, nesta dissertação, não temos o objetivo de julgar os comportamentos e discursos observados durante a pandemia em uma perspectiva essencialista de certo ou errado, mas sim compreender como a pandemia foi perspectivada, levando em consideração o efeito que esses comportamentos tiveram no processo de conceptualização da pandemia como filme de terror.

## RELEVÂNCIA E JUSTIFICATIVA

Estudos como o que aqui empreendo contribuem para as pesquisas em cognição humana, tendo em vista que aprofundam o conhecimento sobre a relação entre linguagem, cognição e sociedade e potencialmente oferecem contribuições sociais indiretas. Conjecturo, por exemplo, que podem contribuir para a elaboração de estratégias sanitárias e no controle de pandemias, ou até mesmo, em uma perspectiva transdisciplinar, contribuir com outras áreas, como política, educação, psicologia, entre tantas outras correlações possíveis.

Estudos anteriores de memes associados à pandemia foram desenvolvidos (ALMEIDA; SANTOS, 2020; DAMASCENO, 2020; WERNECK, 2020; MOYA-SALAZAR; CHICOMA-FLORES; CONTRERAS-PULACHE, 2022; RIOS, 2022). Tais estudos concordam sobre o efeito de humor impresso nessas mídias e ainda expandem as pesquisas abordando os efeitos de recategorização de questões sociais e políticas a partir do fenômeno pandemia (DAMASCENO, 2020), o meme como estratégia para discussão de temas sociais e críticas políticas (WERNECK, 2020; ALMEIDA; SANTOS, 2020), o processamento metafórico multimodal na construção do sentido (RIOS, 2022) e, por fim, o meme como ferramenta terapêutica, uma vez que essas mídias sustentaram as interações humanas em período de isolamento (MOYA-SALAZAR; CHICOMA-FLORES; CONTRERAS-PULACHE, 2022). No entanto, nesses artigos, a pandemia aparece como pano de fundo, posto que outros temas sociais e políticos são abordados a partir da pandemia. No que tange a conceptualização da pandemia, já foram identificados os mapeamentos de guerra (VEREZA, 2020) e de filme de drama (VELOZO, 2020, *on-line*), sendo importante destacar que não foram identificadas pesquisas que correlacionassem memes ao terror, tampouco os filmes de terror à pandemia como aqui o fazemos.

Na perspectiva da LCA, esta pesquisa inova ao explorar a construção do significado da pandemia nas redes sociais a partir de elementos de terror, promovendo entendimentos sobre os processos de conceptualização e os desdobramentos sociais decorrentes. O estudo sobre o terror em memes abre espaço para novas estratégias de comunicação, considerando tanto a diversidade social quanto a necessidade de que a mensagem chegue a todos os cidadãos.

Compreender a forma como esses elementos se relacionam ao humor e à crítica presentes nos memes amplia a discussão sobre o enfrentamento de problemas sociais e ilumina outras possibilidades de conceptualização da pandemia.

## MOTIVAÇÕES

O interesse pelo tema proposto surgiu após a minha compreensão de que os significados são construídos a partir da relação de como “o mundo é apreendido e experienciado” (FERRARI, 2020, p. 14). Entender que cada ser humano é único e possui sua própria percepção sobre os acontecimentos, despertou-me diversas inquietações sobre como a interação social é capaz de moldar nossas estruturas cognitivas de conceptualização e, conseqüentemente, nos fazer transparecer – não apenas no discurso, mas também em nossas ações – crenças coconstruídas socialmente.

O interesse pela percepção e categorização humana chamaram-me a atenção ainda nas aulas de linguística I da graduação. Ao compreender que as redes sociais se tornaram um novo lugar de experiência do mundo, a linguística da internet deve ser estudada com a finalidade de “darmos conta da sociedade em que vivemos e de questões inerentes à Linguística, como a relação entre linguagem, sociedade e cognição” (SALIÉS; SHEPERD, 2013, p. 8). Os memes se configuram uma fonte inesgotável de estudo, pela sua multimodalidade, “viralização” e adaptação aos contextos apresentados nas redes sociais, que estão se tornando “centros de impacto nas discussões sociais acerca dos mais variados assuntos, tendo alta relevância, inclusive, para os estudos linguísticos que se propõem a investigar as dinâmicas do uso real da linguagem” (RIOS, 2022, p. 191).

Muitos estudos já foram empreendidos sobre os memes, mas eles se atêm à construção do humor e das críticas sociais. Minha proposta inclui entender a conceptualização de memes que retratam a pandemia como filme de terror à luz da integração conceptual.

## ORGANIZAÇÃO DO ESTUDO

Ao responder as perguntas elaboradas, seguimos uma organização didática, estruturando esta dissertação em cinco capítulos.

No primeiro capítulo, discuto o viés teórico assumido, definindo, desenvolvendo e exemplificando os conceitos norteadores da análise. Abordo inicialmente a Linguística Cognitiva Aplicada, aproximando os pontos entre a Linguística Aplicada e a Linguística Cognitiva e, em seguida, aprofundo nas estruturas e operações cognitivas que serão desenvolvidas na análise à luz da Teoria da Integração Conceptual, o que inclui *frames*, domínios, espaços mentais, MCI, categorização, metáforas e metonímia.

No segundo capítulo, discorro sobre os memes, inicialmente esclarecendo o que são e como eles são utilizados nas redes sociais, uma vez que há pontos divergentes sobre sua definição. Abordamos ainda o uso de memes na pandemia e apresentamos outras pesquisas sobre memes e pandemia. Em seguida, traçamos entendimentos sobre o humor e o terror à luz da Integração Conceptual. Por fim, separamos uma subseção para abordar as máscaras, elemento comum aos memes, e seus efeitos sociais antes e depois da pandemia.

No terceiro capítulo, exponho meu percurso metodológico. Para isso, descrevo a natureza da pesquisa, apresento o *corpus* e seu contexto; defino os objetivos gerais e específicos, articulando-os às perguntas de pesquisa; e exponho os procedimentos metodológicos e de análise, bem como as questões éticas que envolve a pesquisa.

O quarto capítulo é destinado às análises relacionadas à conceptualização da pandemia. São apresentados os memes e as respectivas redes de integração conceptual, organizadas em três subseções: na primeira são apresentados três memes em cujas redes de integração conceptual emergem diretamente a metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR; na segunda subseção, são apresentados dois memes que apontam para os desdobramentos morais em que vilões são apresentados como exemplos a serem seguidos; na terceira subseção, é apresentado um meme em cuja rede de integração conceptual emerge diretamente a metáfora MÁSCARA É RESTRIÇÃO.

No quinto capítulo, retomo as perguntas de pesquisa relacionando-as às análises e discorro sobre os entendimentos emergentes a partir dessa relação. Por fim, avalio as contribuições da pesquisa em si, apontando possíveis desdobramentos para pesquisas futuras e exponho minhas reflexões finais.

## 1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo tem a proposta de abordar a Linguística Cognitiva Aplicada (LCA) como o guarda-chuva que sustenta esta pesquisa, e ainda expor os pontos de encontro entre a Linguística Aplicada (LA) e a Linguística Cognitiva (LC) que justificam essa escolha, tomando como base autores que assumem essa abordagem (SOARES DA SILVA, 1997; SALIÉS, 2020; WIRAG; LI; ZHANG, 2022). Além disso, o capítulo delineia os principais conceitos da Linguística Cognitiva (LC) que nortearam as análises dos memes, a saber: categorização, efeitos prototípicos, perspectivação, polissemia, metáforas, metonímias e teoria da integração conceptual (TIC). O capítulo encerra destacando a TIC como a teoria, que embora complexa, é capaz de abarcar a natureza dos processos cognitivos.

### 1.1 O guarda-chuva teórico: Linguística Cognitiva Aplicada

O termo Linguística Cognitiva Aplicada (LCA) foi utilizado na década de 1990 por pesquisadores (DIRVEN, 1989; TAYLOR, 1993; DIRVEN; TAYLOR, 1994; MACLENNANN, 1994) que buscavam aplicar os conhecimentos desenvolvidos pela LC às práticas de ensino de língua estrangeira, que até então eram marcadas pelos modelos estruturalistas ou gerativistas (WIRAG; LI; ZHANG, 2022). A partir da década seguinte, os primeiros livros com a temática da Linguística Cognitiva Aplicada foram publicados (PÜTZ; NIEMEIER; DIRVEN, 2001; LITTLEMORE, 2009; TYLER; HUANG; JAN 2018) com a proposta de fortalecer a relação entre linguagem e cognição, compreendendo não só a aquisição de linguagem, mas também as implicações pedagógicas no ensino e aprendizagem de línguas.

Para além do contexto da sala de aula, um novo olhar foi lançado por Saliés (2020) no livro *Linguística Cognitiva Aplicada: contextos profissionais e pedagógicos*. Segundo a autora, a LC enfrenta desafios muito semelhantes aos da LA ao assumir a abordagem Sociocognitiva e Discursiva na análise de discurso em contextos variados, sobretudo criando inteligibilidades e produzindo conhecimento sobre a sociedade na qual vivemos.

A LCA tem sido apresentada como uma disciplina recente e em rápida expansão, “situada na interface da pesquisa em Linguística Cognitiva e Linguística Aplicada” (WIRAG; LI; ZHANG, 2022, p. 196). Para compreender melhor o lugar que a LCA ocupa, retomo os principais pontos de encontro entre a LA e a LC que caracterizam a LCA e que interessam a este trabalho.

### 1.1.1 Linguística Aplicada

A Linguística Aplicada nasceu durante a segunda guerra mundial (1939-1945), diante da necessidade de desenvolvimento de materiais para o ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, tema que ficou em destaque nas décadas seguintes, assim como os estudos de tradução. Na década de 90, a influência de teorias socioculturais que entendem a linguagem como instrumento para a construção do conhecimento e da vida social, de autores como Vygotsky e Bakhtin, levou a LA a se preocupar com os “problemas de uso da linguagem na práxis humana” (MOITA LOPES, 1996, p. 3) tanto na sala de aula quanto fora dela. A investigação de novos temas e contextos provocou um processo de interdisciplinaridade para dar conta da teorização, fazendo emergir novas propostas: Linguística Aplicada Indisciplinar (MOITA LOPES, 2006), Antidisciplinar ou Transgressiva (PENNYCOOK, 2006) e LA de Desaprendizagem (FABRÍCIO, 2006). Evidenciou-se, portanto, uma LA que busca compreender as práticas sociais contemporâneas e na qual a linguagem torna-se elemento central devido sua hiperssemiotização. A referida indisciplinaridade da LA reside no fato de não ser ela uma disciplina propriamente dita e pelo seu pendor para romper com velhos paradigmas que impedem a construção de novos saberes sobre o mundo atual, inclusive com a visão positivista – que limita o pesquisador ao papel de solucionador de problemas.

O pesquisador ao seguir essa abordagem, atravessa fronteiras disciplinares em uma proposta transdisciplinar, criando “inteligibilidade sobre problemas sociais” (MOITA LOPES, 2006, p. 14). O entrecruzamento disciplinar garante à LA novas possibilidades de teorizações (MOITA LOPES, 2009), apesar de o autor advertir que essa interdisciplinaridade existe mais no campo das ideias do que da escrita em si, uma vez que as teorias linguísticas são predominantes e a abordagem transdisciplinar requer domínio sobre os conceitos das diversas áreas a serem integradas e tempo para aprofundamento.

Para Moita Lopes (2006, 2009), trata-se de compreender que as formas de produção dos conhecimentos estão mudando e o pesquisador deve escolher o caminho a seguir. Tais mudanças estão refletindo em uma LA que tem se repensado como parte de uma sociedade reflexiva (GIDDENS; BECK; LASH, 1997 apud MOITA LOPES, 2009), buscando ouvir outras vozes da sociedade para compreender como seus conhecimentos podem trazer novas perspectivas para esse mundo.

Entre as características da LA Indisciplinar destacam-se: o sujeito social heterogêneo (gênero, raça e sexualidade) que se constrói no discurso e que pode mudar esse discurso no aqui e agora; o conhecimento produzido em uma lógica antipositivista e antiobjetivista, que não busca solucionar problemas, e sim criar inteligibilidades sobre as questões estudadas e que compreende a pesquisa como ato político, que dá voz a quem não tem e tematiza o que é apagado.

### 1.1.2 Linguística Cognitiva

A Linguística Cognitiva surgiu entre as décadas de 1970 e 1980, contrapondo a hipótese da modularidade da linguagem criada pela teoria gerativista, que entendia a linguagem como uma faculdade independente e não como parte integrada da cognição humana. Para a LC, as unidades e as estruturas da linguagem devem ser estudadas “como manifestações de capacidades cognitivas gerais, da organização conceitual, de princípios de categorização, de mecanismos de processamento e da experiência cultural, social e individual” (SOARES DA SILVA, 1997, p. 59). Com uma visão integrada da linguagem, levando em consideração o pensamento e a experiência, a LC compreende a existência do aspecto social da cognição, uma vez que por meio da linguagem desempenhamos nossos papéis sociais (MARTELOTTA; PALOMANES, 2018). E uma vez que a linguagem é concebida como parte da cognição e está em constante interação com as demais áreas da cognição (percepção, atenção, memória, raciocínio, etc.), “a linguística cognitiva está aberta à interdisciplinaridade com as outras ciências cognitivas” (SOARES DA SILVA, 1997, p. 64).

Seguindo oposição à proposta gerativista de que linguagem e pensamento estabeleceriam uma relação de espelho, em que a primeira seria apenas a externalização da segunda, a LC identificou que a linguagem, pela sua função categorizadora, impõe significado ao mundo, interpretando-o e construindo-o (SOARES DA SILVA, 1997), não o contrário, já

que, nesse viés, as palavras deixam de ter significados em si mesmas e os sentidos passam a ser construídos em um movimento de categorização e recategorização do mundo, “a partir da interação de estruturas cognitivas e modelos compartilhados de crenças socioculturais” (FERRARI, 2020, p. 15). Para a LC, a construção do significado depende do contexto e do ponto de vista das pessoas, que, por sua vez, depende do conhecimento de mundo delas. Dessa forma, afirmar que a pandemia da Covid-19 foi um filme de terror requer não só o conhecimento sobre o fenômeno e seus efeitos sociais como o conhecimento do que seria o isolamento, a morte, o desemprego e também dos filmes de terror e das sensações de sofrimento e morte.

Uma vez que o pensamento é corporificado, as percepções sobre o mundo vão sendo construídas ao longo da vida do sujeito e das experiências vivenciadas por ele, e tais percepções são limitadas pelas nossas características físicas (MARTELOTTA; PALOMANES, 2018). A maioria dos órgãos de sentido (olhos, nariz e boca) estão localizados na parte frontal da cabeça, a forma como o pescoço e as articulações dos joelhos e pés se movem tornam o andar para frente mais confortável e, por meio das experiências sustentadas pelo esquema imagético frente-trás (ver item 1.2.4), acostumamo-nos a ver os pontos que ficam para trás no caminho como tempo passado e os pontos que estão adiante de nós como tempo futuro. Tais relações associativas são viabilizadas pelo processo cognitivo da mescla (MARTELOTTA; PALOMANES, 2018), que será melhor desenvolvido no item 1.2.5.

Nesse viés cognitivista, a percepção ganha destaque no processo de significação e os sentidos são compreendidos como entidades conceptuais. Os significados são construídos e descritos com base no conhecimento e na vivência do sujeito, dessa forma, o falante pode dar ênfase a certos elementos da cena ou ainda apagá-los, em uma relação figura-fundo que estrutura a noção de *framing* – em que o foco de atenção está sendo gerenciado pelo ponto de vista, ou ainda, pela marcação de posicionamento por meio de elementos dêiticos (a perspectivação).

Os falantes da língua passam a ser compreendidos como produtores e negociadores de significado em situações reais de comunicação. Dessa forma, identificou-se que os sentidos também podem flutuar, adaptando-se ao contexto e à intenção comunicativa. No ponto alto da manifestação da Covid-19, formaram-se grupos distintos no país, que se utilizaram de memes para difundir seus ideais; para um grupo a vacina possuía um caráter positivo, já que era vista como medicamento necessário para a cura e proteção dos cidadãos; para um segundo grupo, o caráter era negativo, pois a vacina era concebida como veneno para matar as pessoas ou

deixá-las com sequelas. Nota-se que a perspectivação confere ao *frame* VACINA um deslocamento de categoria (ver item 1.2.1), a depender do enunciador e do que ele coloca em perspectivação.

Entre as características da LC destacam-se: o papel do sujeito na construção do significado, a centralidade da linguagem em uso e a cognição corporificada.

### 1.1.3 A mescla: Linguística Cognitiva Aplicada

Com base nos pontos apresentados sobre a LC e LA, compreendemos que essa pesquisa é cognitiva, pois trata da conceptualização do fenômeno pandemia tendo a linguagem como objeto central do estudo e, ao mesmo tempo, é aplicada por abordar um problema social contemporâneo e por ser transdisciplinar, visto que recruta conceitos de diversas áreas (Sociologia, Antropologia, Filosofia e da própria Linguística) para compreender um fenômeno social de saúde pública. É qualitativa e interpretativista, pois estuda o fenômeno em cenários naturais, tentando interpretar os significados que as pessoas conferem a eles. Resumo esses aspectos na Figura 1, tomando como base Saliés (2020).

Figura 1 – Linguística Cognitiva Aplicada: uma mescla



Fonte: A autora, 2023 (com base em SALIÉS, 2020).

A partir desse entendimento, nota-se que a LCA é uma “linguística de base empírica e de natureza aplicada”, norteada por uma abordagem experiencial e uma filosofia não essencialista. Ao adotar essa visão não essencialista do significado, as formas linguísticas passam a ser compreendidas como “gatilhos que ativam as estruturas conceituais em nossas mentes” (SALIÉS, 2020, p. 8).

É preciso, no entanto, certo cuidado para não reduzir a LCA a uma aplicação da Linguística Cognitiva e também não considerar que ela é o resultado de uma equação matemática ( $LC + LA = LCA$ ). A LCA, trata-se de uma mescla em que os inputs (LC e LA) dão origem ao um novo conceito como ocorre com a palavra audiovisual formada por composição. Os termos áudio e visual possuem determinados significados, mas quando unificadas ganham mais possibilidades, formando um guarda-chuva.

Uma vez firmada a minha orientação filosófica, passo a focar os principais conceitos da LC que se mostraram fundamentais na análise dos dados desta pesquisa.

## 1.2 Principais conceitos da Linguística Cognitiva

Os principais conceitos da LC que norteiam esta pesquisa são: categorização, efeitos prototípicos, perspectivação, polissemia, metáforas, metonímias e teoria da integração conceptual

### 1.2.1 Categorização, efeitos prototípicos, perspectivação

Um das funções da linguagem é categorizar o mundo a nossa volta, identificando, classificando, nomeando e agrupando entidades de acordo com critérios de similaridade. As estratégias de categorização estão diretamente ligadas às capacidades cognitivas – atenção, memória, percepção e linguagem – e são necessárias para evitarmos sobrecarregar o sistema conceptual em termos de processamento e armazenamento das informações (FERRARI, 2020). A categorização é um processo natural da mente humana que procura semelhanças e diferenças entre as entidades que estão em foco. Dessa forma, quando pensamos em filmes, é possível organizá-los em diversas categorias, como tempo de duração, ano de produção, local de filmagem, ou ainda, pelos gêneros cinematográficos, conforme figura 2.

Figura 2 – Gêneros cinematográficos



Fonte: ESTENDEALINGUA.BLOGSPOT, 2014<sup>3</sup>.

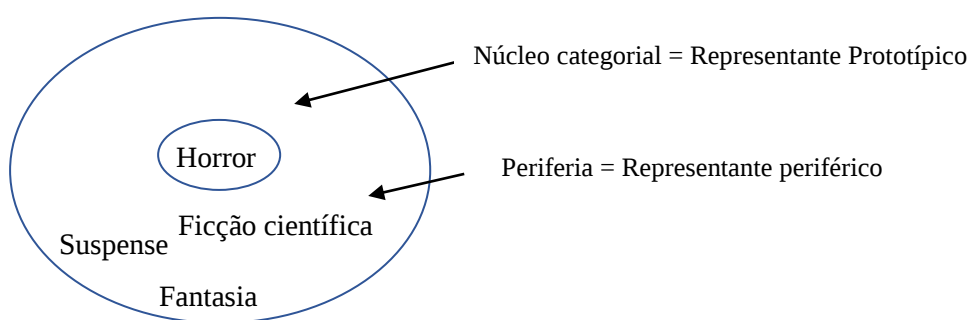
<sup>3</sup> Gêneros cinematográficos. Disponível em: <http://estendealingua.blogspot.com/2014/05/generos-cinematograficos.html>. Acesso em: 13 ago.2022.

Os gêneros cinematográficos levam em consideração a semelhança temática, iconográfica ou narrativa dos filmes (FREIRE, 2011). É essa “categorização que nos ajuda a ajustar nossas expectativas sobre um produto cultural”, ou seja, “se estamos procurando sustos ao assistir a um filme, temos que ver um de terror” (RODRÍGUEZ, 2014, p. 20, tradução livre)<sup>4</sup>.

Em um mundo complexo e interligado, não podemos considerar os gêneros categorias rígidas, eles são flexíveis. Essa condição abre o leque para os efeitos prototípicos, compreendendo que uma categoria terá diversos representantes, dos “mais centrais, com suficiente similaridade ao protótipo, até representantes muito periféricos, que constituem efeitos do protótipo e apresentam poucos traços em comum com o núcleo categorial” (FERRARI, 2020, p. 41).

Em 2020, a Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine) propôs o gênero fantástico como um “guarda-chuva” para os filmes de horror, ficção científica e fantasia, ilustrando como esses gêneros podem atravessar fronteiras (SILVA, 2021). Nessa perspectiva, certos filmes podem ter características de mais de um gênero, porém uns são mais prototípicos de um determinado gênero do que de outro, conforme ilustra a figura 3. O filme sexta-feira 13, por exemplo, seria mais prototípico da categoria horror, enquanto o filme Star Wars seria um representante periférico.

Figura 3 – Exemplo de efeitos prototípicos do gênero terror



Fonte: A autora, 2022.

Além disso, devemos compreender que os elementos assustadores podem variar quanto às questões culturais, às crenças e ao conhecimento de mundo – esse ponto será explicado mais adiante quando falarmos dos Modelos Cognitivos Idealizados (ver item 1.2.5);

<sup>4</sup> “Es una categorización que nos ayuda a encauzar nuestras expectativas acerca de un producto cultural (...) sabemos que si buscamos asustarnos al mirar una película tenemos que ver una de terror”.

assim, um filme pode ser mais prototípico em uma região ou em uma determinada época, dependendo da perspectivização, conceito desenvolvido por Langacker (2008).

As operações de perspectivização conceptual, denominadas *construals*, referem-se a diferentes maneiras de perspectivar, categorizar ou de ver uma determinada situação (LANGACKER, 2008). Dessa forma, para o mesmo conteúdo conceptual há diferentes *construals*, uma vez que estes envolvem especificidade, perspectivização, foco de atenção e *frame* (ver item 1.2.5). Trata-se da “centralidade do sujeito na construção do significado” (MARTELOTTA; PALOMANES, 2018, p. 183).

Com bases nesses conceitos, observamos que a pandemia foi compreendida por pontos de vistas distintos, ora como uma guerra em que o inimigo precisava ser combatido (VEREZA, 2020), ora como um momento de reflexão para os seres humanos (WERNECK, 2020), ora como filme de terror a ser assistido ou vivido, abordagem que será desenvolvida neste trabalho.

As perspectivizações, categorizações e conceptualizações metafóricas e metonímicas (ver respectivamente itens 1.2.2 e 1.2.3) de base esquema-imagética são mecanismos cognitivos que propulsionam a polissemia, fenômeno que compreende que há mais de um referente semiótico associado a uma mesma forma. As unidades polissêmicas são categorias radiais que se relacionam direta ou indiretamente com um membro mais prototípico, por meio de relações não estáticas e “podem alterar-se, desaparecer ou multiplicar-se em uma mesma sincronia ou em sincronias distintas, uma vez que a linguagem é dinâmica” (SANTOS, 2021, p. 346). Para Soares da Silva (1997), a polissemia está na mente e na comunidade, uma vez que ela está sempre na língua. O autor enfatiza que o significado é dinâmico, construído no conhecimento enciclopédico e configurado em MCI ou *frames*, e corporizado em necessidades, interesses e experiências dos indivíduos e das culturas (SOARES DA SILVA, 1997, p. 166).

A polissemia é um efeito (e uma evidência) da categorização com base em protótipos, "parecenças de família" e outros efeitos de prototipicidade. (...) A polissemia revela o poder cognitivo, a eficácia e a produtividade de determinados processos de conceptualização, como a metáfora, a metonímia, a generalização e a especialização. Metáfora e metonímia são processos de conceptualização figurada e os principais mecanismos cognitivos de geração de sentidos, de mudança semântica e, conseqüentemente, de polissemia (SOARES DA SILVA, 1997, p. 169).

Nesse sentido, a formação de novos sentidos está atrelada às novas experiências humanas, aos conhecimentos enciclopédicos e aos mecanismos cognitivos. Veremos a seguir

como expressões metafóricas e metonímicas se relacionam com o processo de conceptualização.

### 1.2.2 Metáfora: da retórica ao sistema de conceptualização humana

As metáforas foram inicialmente compreendidas como figuras da linguagem utilizadas na retórica com o objetivo de potencializar a persuasão do discurso. Aristóteles defendia que um bom discurso dependia de boas metáforas. Recentemente, na década de 80, as metáforas ganharam destaque nos processos cognitivos com os pesquisadores Lakoff e Johnson (1980). Esses autores observaram que o processo de falar uma coisa em termos de outra estava relacionado ao funcionamento do sistema conceptual humano. A partir desse momento, passamos a compreender que a metáfora reside na experiencição de elementos mais abstratos com base nas experiências do cotidiano, que tendem a ser mais concretas (FERRARI, 2020). A metáfora conceptual é definida por Kövecses (2020, p. 2, tradução livre) como “um conjunto sistemático de correspondências [ou mapeamentos] entre dois domínios da experiência”<sup>5</sup>.

Na perspectiva da metáfora como fenômeno do pensamento, Lakoff e Johnson (1980) propõem a Teoria da Metáfora Conceptual (TMC), que compreende que a conceptualização se inicia a partir da projeção do domínio-fonte (mais concreto) para o domínio-alvo (mais abstrato), em que é feita a elaboração de uma ou mais metáforas conceptuais. Nesse sentido, percebemos que “se ideias são objetos, podemos vesti-las com roupas extravagantes, fazer malabarismos, alinhá-las e arrumá-las”<sup>6</sup> (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 13, tradução livre). Entretanto, quando pensamos na projeção metáfora, qual seria o limite de informação que poderia ser projetada? Com quantas roupas poderíamos vestir as ideias?

Várias explicações foram oferecidas para delimitar a quantidade de conhecimento que pode ser transferido da fonte. Uma delas é a "hipótese de invariância" desenvolvida por Lakoff (1990). Isso sugere que tudo pode ser mapeado da fonte

---

<sup>5</sup> “A conceptual metaphor is a systematic set of correspondences between two domains of experience”.

<sup>6</sup> “If ideas are objects, we can dress them up in fancy clothes, juggle them, line them up and neat”.

para o alvo, se não entrar em conflito com a estrutura de esquema imagético do alvo (KÖVECSES, 2020, p. 5, tradução livre).<sup>7</sup>

Observemos a metáfora PANDEMIA É GUERRA. Nessa projeção metafórica, proposta por Vereza (2020), o combate à Covid-19 é representado pelo domínio GUERRA, que se apoia no esquema de FORÇA, e se mostra bastante produtivo na literatura (LAKOFF; JOHNSON, 1980). De um lado, são elencados alguns elementos do domínio-fonte que se relacionam com outros elementos do domínio-alvo.

Quadro 1 – Mapeamentos de COMBATE À COVID-19 É GUERRA

| Domínio-fonte: GUERRA                | → Domínio-alvo: COMBATE À COVID-19                                                                                      |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Elementos-fonte                      | → Elementos-alvo                                                                                                        |
| Inimigo/antagonista                  | → Coronavírus/Covid-19/Pandemia                                                                                         |
| Nação/agonista                       | → Brasil, sociedade                                                                                                     |
| Estratégias de guerra                | → Planejamento, políticas públicas, testagem, medidas de restrição (fechamento de comércio/ distanciamento social etc.) |
| Soldados/combatentes/guerreiro/herói | → Profissionais da saúde                                                                                                |
| Linha de frente                      | → Linha de frente (tratar diretamente pacientes em hospitais)                                                           |
| Armas                                | → Vacina, medicamentos, uso de máscara, higienização                                                                    |
| Baixas                               | → Óbitos                                                                                                                |
| Hospital de campanha                 | → Hospital de campanha                                                                                                  |
| Trincheira                           | → Isolamento social; <i>lock down</i>                                                                                   |
| General                              | → Ministros/secretários de saúde                                                                                        |
| Comandante das forças armadas        | → Presidente/Primeiro ministro                                                                                          |
| Orçamento de guerra                  | → Orçamento de guerra                                                                                                   |
| União da sociedade contra o inimigo  | → União da sociedade contra a COVID-19                                                                                  |

Fonte: VEREZA, 2020, p. 69.

Esses elementos são ativados de acordo com a perspectivação, podendo originar outras metáforas, como VACINAS SÃO ARMAS, PROFISSIONAIS DE SAÚDE SÃO HERÓIS, PROFISSIONAIS DE SAÚDE SÃO SOLDADOS. Vereza (2020, p. 70) destaca que esses mapeamentos sugerem proximidade cognitiva entre os domínios, “como se a guerra contra a Covid-19 fosse sentida pelas pessoas como sendo literal, uma guerra *ipsis litteris*”, reforçando a natureza corporificada da metáfora em que

<sup>7</sup> “Several explanations have been offered to delimit the amount of knowledge that can be transferred from the source. One of them is the “invariance hypothesis” developed by Lakoff (1990). It suggests that everything from the source can be mapped onto the target that does not conflict with the image-schematic structure of the target.”

[n]ão só pensamos na situação imposta pela pandemia (e seu combate) como uma situação de guerra, como também a vivenciamos e agimos como se ela, de fato, o fosse. Protegemo-nos do inimigo, usamos armas para combatê-lo, ficamos isolados em nossas trincheiras, enviamos os doentes para hospitais de campanha, dependemos de soldados – profissionais da saúde – na linha de frente, aguardamos a arma que provavelmente aniquilará o inimigo – a vacina – e que nos tirará do estado de guerra para comemorarmos a vitória final (VEREZA, 2020, p. 71).

De acordo com a autora, a variação de sentidos pode ocorrer tanto pelo mapeamento *off-line* quanto pelo *on-line* oriunda da perspectivação em contexto sociodiscursivo e que, portanto, nenhum desses mapeamentos seria por si só bons ou ruins, uma vez que a “perspectivação não é só cognitiva: ela é sempre cognitivo-discursiva” (VEREZA, 2020, p. 86). Nesse sentido, o mapeamento *on-line* ocorre durante a enunciação discursiva, apontando para as teorias dos espaços mentais (FAUCONNIER, 1997) e da integração conceptual (FAUCONNIER; TURNER, 2002). Se assim o é, cabe olhar para a metáfora PANDEMIA É GUERRA pelo viés da integração conceptual, conforme exposto na seção 1.2.5.

Na metáfora MEME É VÍRUS, observamos que o meme é conceptualizado pelo elemento-fonte VÍRUS, promovendo o seguinte esquema:

Tabela 1 – Mapeamento da metáfora MEME É VÍRUS

| Domínio-fonte: VÍRUS       | Domínio-alvo: MEME         |
|----------------------------|----------------------------|
| Experiência corpórea       | Experiência digital        |
| Contaminação               | Entretenimento             |
| <b>Transmissão rápida</b>  | <b>Transmissão rápida</b>  |
| <b>Para muitas pessoas</b> | <b>Para muitas pessoas</b> |
| Pelo contato / proximidade | Pelas redes sociais        |
| Causa doença               | Causa riso                 |
| Acelulares                 | Autoria desconhecida       |
| Parasitas                  | Gênero textual             |

Fonte: A autora, 2023.

O mapeamento evidencia pontos comuns entre os elementos como a rapidez na propagação, e pontos conflitantes como, por exemplo, a ideia de que o vírus causa doença enquanto o meme promove o riso. Em geral, a noção de doença abrange mais relações com as noções de tristeza e sofrimento do que com a ideia de alegria.

Em ambos os exemplos de projeção metafórica (COMBATE À COVID-19 É GUERRA e MEME É VÍRUS), observamos que algumas relações estabelecidas entre os elementos dependem de conhecermos o ponto de vista do perspectivador para entendermos a projeção. A

conceptualização de vacinas como armas, no cenário de guerra, pode suscitar estranhamento para os que entendem que armas matam pessoas enquanto vacinas salvam vidas; por outro lado, em um viés ideológico conservador, a vacina pode ser compreendida como estratégia de ataque contra a população enquanto a arma de fogo é utilizada para defesa das pessoas.

No entanto, como aponta Kövecses (2017, p. 328), conceber as metáforas conceptuais como um conjunto de relações de mapeamento apenas entre dois domínios faz surgir um problema: o domínio fonte geralmente contém muito mais material conceptual do que o que é realmente mapeado no domínio alvo. Ainda segundo o teórico, teorias sobre a MC não deveriam legitimar apenas um nível para explicar a ocorrência das metáforas (QUEIROZ, 2020, p. 41).

Para Kövecses (2020), a metáfora conceptual envolve estruturas conceptuais simultaneamente em níveis distintos de esquematicidade. Esses níveis estão organizados hierarquicamente, sem limites rígidos, do mais esquemático ao menos esquemático, são eles: os esquemas imagéticos (EI), os domínios, os *frames* e os espaços mentais (EM).

Os EI (ver item 1.2.4) são os primeiros esquemas elaborados a partir da experiência corpórea do sujeito com o mundo e armazenados na memória de longo prazo, sendo fundamentais para a cognição. Os domínios conceptuais referem-se aos conhecimentos estruturados na memória dos falantes que são ativados por unidades linguísticas que auxiliam a construção de significados. Os *frames* são estruturas de conhecimento menos esquemáticas do que os domínios, também armazenados na memória de longo prazo e “organizado[s] a partir da esquematização da experiência” (FERRARI, 2020, p. 50). Os EM (ver item 1.2.5) são criados para permitir o acionamento de informações relativas ao contexto durante o discurso, favorecendo o entendimento momentâneo.

O contexto influencia a conceptualização metafórica no nível dos espaços mentais, na memória de trabalho (KÖVECSES, 2020). Essa relação entre o contexto e os EM nos interessa para a análise dos memes, já que assumimos aqui uma abordagem Sociocognitiva e Discursiva e diferentes contextos acionam elementos diversos que poderão levar a conceptualizações distintas.

#### 1.2.2.1 Sistema da Metáfora Moral

As projeções metafóricas também carregam em suas estruturas evidências de pontos de vista (CHARTERIS-BLACK, 2013), uma vez que as projeções são parciais, alguns pontos

são destacados e outros são escondidos, de acordo com o foco (LAKOFF; JOHNSON, 1980). Nesse sentido, como já mencionamos na introdução, as metáforas passam a ser compreendidas como estratégias conceituais e discursivas, pois estruturam o discurso e dão sentido ao que é dito, veiculando “propósitos ideológicos, emocionais e morais” (SOARES DA SILVA, 2015, p. 3). Lakoff e Johnson (1999) compreendem que a moralidade só pode ser conceptualizada a partir de uma rede metafórica que tem como base o bem-estar humano. Para os autores, os ideais morais como justiça, compaixão, virtude, entre outros, resultam das experiências humanas sobre o que devemos ter ou fazer para viver bem. Ao observarem que esse bem-estar passa a ter valores diferentes conforme os domínios-fontes são alterados, os autores propõem algumas categorias metafóricas<sup>8</sup>, entre as quais se destacam:

- a) MORALIDADE É RIQUEZA: A metáfora da contabilidade moral, ao ter como base o domínio financeiro, permite a elaboração da metáfora BEM-ESTAR É RIQUEZA. Nesse sentido, quando o bem-estar aumenta, há ganho, mas quando diminui, há perda. Dessa forma, o contexto da pandemia é marcado pela perda de bem-estar;
- b) MORALIDADE É AUTORIDADE: A autoridade pode ser legítima quando ela é merecida ou absoluta quando é imposta. Nesse caso, temos a mãe de Jason e o Ministério da Saúde como figuras de autoridade legítima e absoluta respectivamente e, portanto, pelo lugar que ocupam são responsáveis por orientar filho/população os cuidados adequados;
- c) MORALIDADE É SAÚDE: A metáfora BEM-ESTAR É SAÚDE evidencia que a moralidade é saúde enquanto a imoralidade é vista como doença que precisa ser evitada. Nesse ponto, para vencer a pandemia é preciso permanecer com saúde moral;
- d) MORALIDADE É FORÇA: A força moral se manifesta na união de todos em prol do bem coletivo, mocinhos e vilões precisam estar unidos se prevenindo contra o vírus;
- e) MORALIDADE É LIMITE: A ação moral é aquela realizada dentro dos limites prescritos. Na pandemia, a casa se configura como um limite no período do *lockdown* e não usar máscara poderia ser considerado imoral, já que expõe outros ao vírus e potencialmente à contaminação;

---

<sup>8</sup> Os exemplos mencionados nas categorias foram elaborados pela autora e fazem parte do banco de dados desta dissertação.

- f) **MORALIDADE É EMPATIA:** A capacidade de se colocar no lugar do outro aponta para a forma como as pessoas devem agir na pandemia, buscando promover o bem-estar ao próximo. É o caso de usar a máscara pensando no outro, na saúde pública.

Esses são aspectos que iremos observar ao empreendermos a análise dos memes selecionados.

As metáforas, portanto, ajudam a “preencher a lacuna entre o que sabemos e o que procuramos saber, fazendo com que o estranho pareça familiar ou, inversamente, fornecendo um novo ângulo sobre o que é familiar”<sup>9</sup>, fornecendo novas perspectivas sobre nossas experiências e, possivelmente moldando discursos e práticas sociais (PÉREZ-SOBRINO *et al*, 2022, p. 127, tradução livre).

Segundo Kövecses (2020, p. 6-7, tradução livre) “[u]ma consequência importante da ideia de [...] que concebemos certas coisas de maneiras metafóricas é que, como nosso sistema conceptual governa como agimos no mundo, geralmente agimos metaforicamente.”<sup>10</sup> É o que os memes parecem fazer durante a pandemia. São ações que nos parecem buscar a conscientização da população sobre o que é moral ou imoral nesse período de enfrentamento da saúde pública.

#### 1.2.2.2 Metáfora Multimodal

A era da internet interativa tem proporcionado intensa elaboração de textos multimodais, tendo em vista a disponibilidade de diversos modos semióticos (o visual, o sonoro, o gestual, etc.) que podem ser concomitantemente articulados a fim de promover significados diversos.

Com base na TMC, Charles J. Forceville e Eduardo Urios-Aparisi publicaram o livro *Metáfora Multimodal* em 2009. Os autores compreendem que a multimodalidade ocorre quando os domínios alvo e fonte são representados exclusivamente por modos semióticos

---

<sup>9</sup> “Metaphors can help bridge the gap between what we know and what we seek to know by making the strange look familiar, or, conversely, providing a novel angle on what is familiar”.

<sup>10</sup> “A major consequence of the idea that metaphors are conceptual in nature, i.e., that we conceive of certain things in metaphorical ways, is that, since our conceptual system governs how we act in the world, we often act metaphorically”.

diferentes. Tal estudo corrobora para a compreensão da metáfora como processo cognitivo, e não apenas linguístico, pois entende que o processamento metafórico ocorre também em contextos não verbais, ou ainda, que envolve mais de um modo semiótico, verbal e visual, por exemplo. De acordo com Sperandio (2020, p. 779), a articulação entre os modos semióticos “evidencia que a multimodalidade está presente nas análises de categorias que antes eram construídas apenas pelo modo verbal, como o processo metafórico”. Nos memes, as estruturas visuais e verbais juntas conferem um novo significado, como confirmado na análise desta dissertação, já que os *frames* MÁSCARA e MORTE tendem a ser ativados pelo modo visual enquanto que PANDEMIA é ativado pelo modo verbal. Nesse aspecto, concordamos com Sperandio (2020): se trabalharmos somente com metáforas construídas verbalmente, trabalharemos com a noção parcial do que constitui uma metáfora.

Forceville (1996), em seus estudos sobre metáforas pictóricas na área publicitária, orienta a observância dos aspectos externos ao texto, como a bagagem cultural, o ambiente físico e o gênero. O gênero publicitário, por exemplo, nos ajuda a entender essa dinâmica. Michael Wright (2019) esclarece que os recursos visuais facilitam a compreensão da mensagem pelo público alvo, uma vez que as pessoas não precisam criar imagens mentais, sendo a comunicação mais eficiente do que por meio da palavra escrita. Alguns estudos comprovam que as pessoas preferem anúncios com metáforas visuais, e que esses são melhor compreendidos e mais apreciados (VAN MULKEN; VAN HOOFT; NEDERSTIGT, 2014). Tal afirmação parece iluminar parte do sucesso que os memes fazem no cotidiano brasileiro. A pesquisa foi realizada levando em consideração o grau de complexidade dos anúncios em termos de quantidade de inferências que a audiência deve fazer para construir o sentido. Foram consideradas os três tipos de metáforas visuais elaboradas por Phillips e Mcquarrie (2004), da menos complexa para a mais complexa, as formadas por justaposição (quando duas ou mais imagens são colocadas lado a lado, como pode ser visto na figura 5, em que são apresentados quatro vilões de filmes distintos), por fusão (quando duas ou mais imagens são combinadas, como ocorre na figura 13, em que a imagem da máscara usada na pandemia é incluída nas imagens de máscara de filme terror) e por substituição (quando a imagem presente aponta para uma ausente, como acontece na figura 6). Os autores destacaram que as metáforas formadas por fusões são mais apreciadas que as por substituições. Do mesmo modo, as metáforas menos convencionais são mais apreciadas que as metáforas mais convencionais (VAN MULKEN; VAN HOOFT; NEDERSTIGT, 2014).

Gonçalves-Segundo (2020) também observou outras três estratégias de articulação entre as modalidades na construção de uma metáfora: a articulação autônoma (quando ambas

as modalidades fornecem informações suficientes para a interpretação da metáfora – tal estratégia não foi encontrada nos memes aqui analisados); a articulação por correlação (quando uma modalidade constrói a metáfora, enquanto a outra modalidade apenas reitera um elemento de um dos domínios – essa estratégia, por exemplo, foi encontrada na figura 4); e por fim, a articulação interdependente (quando uma modalidade sinaliza o domínio-fonte e a outra, o domínio-alvo, requerendo o mapeamento entre elementos de ambas as modalidades para ativar a metáfora, como ocorre nas figura 10).

As metáforas são de natureza esquemática e, como tal, permitem diferentes instanciações no uso concreto, não apenas por meio da linguagem verbal, mas também por meio de outras modalidades, como imagens. Esse jogo entre esquematicidade (na cognição) e especificidade (no discurso) na própria produção e interpretação de um texto é um fator importante na ativação da metaforicidade e é o que está por trás da noção de nicho metafórico, conforme proposto por Vereza (2007, 2018), um construto teórico que visa articular os estudos textuais, pragmáticos e cognitivos na pesquisa sobre a metáfora. (GONÇALVES-SEGUNDO, 2020, p. 807).

De acordo com Müller (2008 apud GONÇALVES-SEGUNDO, 2020), as metáforas são mais facilmente reconhecidas quando o elemento visual está relacionado diretamente ao seu domínio-fonte. Além disso, no caso das charges, Vereza e Dienstbach (2021) apontam que a representação metafórica visual tende a fortalecer o impacto cognitivo-discursivo do argumento que está sendo proposto, em virtude de estar associada a representações mentais compartilhadas, a “resolução” da mensagem pode causar um efeito *pathos*<sup>11</sup> no público que poderá se sentir coconstrutor de significado. Tal efeito não implica dizer que os leitores serão convencidos pelo autor; no entanto, fazer o leitor “participar cognitivamente na construção mental do argumento parece ser um passo sólido na persuasão pretendida” (VEREZA; DIENSTBACH, 2021, p. 895). Esse movimento de aproximar o leitor ao leitor parece evidenciar a preferência deste pelos memes.

### 1.2.3 A base metonímica das metáforas

---

<sup>11</sup> Aristóteles compreendia que a retórica persuasiva se fundamentava em três pilares: *logos* – relacionado ao pensar bem apontando para a capacidade intelectual, o *ethos* – relacionado a ter boas intenções, estabelecendo uma relação de confiança e credibilidade e o *páthos* – relacionado ao parecer bem, no sentido em que emoções e sentimentos são evocados (CHARTERIS-BLACK, 2011 apud SOARES DA SILVA, 2015).

Somente após a publicação do livro “*Metaphors we live by*”, por Lakoff e Johnson (1980), foi possível explorar a metonímia no processo de conceptualização. Enquanto a metáfora trabalha com a similaridade entre dois domínios, a metonímia envolve contiguidade, processo em que usamos uma entidade para referir outra que esteja relacionada (LAKOFF; JOHNSON, 1980), ou seja, a metonímia ocorre quando “um elemento em um domínio, ou *frame*, fornece acesso mental a outro elemento dentro do mesmo domínio ou *frame*”<sup>12</sup> (KÖVECSSES, 2020, p. 36, tradução livre). Nosso pensamento funciona metonimicamente, inclusive nas comunicações simbólicas, uma vez que nossa mente não suportaria ativar conscientemente todas as informações que foram armazenadas ao longo do tempo sobre um determinado tema, fazendo que nos concentremos em um aspecto saliente desse conceito, usando uma parte para acessar o todo (LITTLEMORE, 2015).

Nesse processo, observamos que uma entidade pode ser reconhecida por uma de suas características (valor, forma, parte...). Ao referenciar o todo pela parte, a metonímia acaba otimizando processos cognitivos, já que a parte escolhida é suficiente para evocar a ideia do todo e ainda delimita qual aspecto do todo está em foco (LAKOFF; JOHNSON, 1980). Ou seja, a metonímia é um processo dinâmico de *construal*, pois permite que certas entidades discursivas sejam perfiladas como figura.

Littlemore (2015) destaca em seu livro, “*Metonymy: Hidden Shortcuts in Language, Thought and Communication*”, os principais tipos de metonímias: PARTE PELO TODO, MATERIAL PELO OBJETO, CATEGORIA PELO MEMBRO DA CATEGORIA, PROPRIEDADE PELA CATEGORIA, TEMPO PELA AÇÃO, EFEITO PELA CAUSA, PRODUTOR PELO PRODUTO, PROPRIETÁRIO PELA PROPRIEDADE, LUGAR PELOS HABITANTES. Observamos, no entanto, que as metonímias são tão convencionais que muitas vezes não as reconhecemos, mas quando nos deparamos com novas metonímias ou somos expostos a novos discursos, elas tornam-se aparentes (LITTLEMORE, 2015).

Considerando os enunciados promovidos pela pandemia, e a ideia de que não há metáfora sem metonímia, uma vez que o processo metonímico fornece compreensão ao sistema conceitual humano, destacamos alguns memes do *corpus* desta pesquisa para exemplificarmos as principais metonímias usadas na construção do significado durante a pandemia.

---

<sup>12</sup> “In metonymy, an element in a domain, or frame, provides mental access to another element within the same domain, or *frame*”.

O meme *Máscaras com Respirador* (Figura 4) é composto pelo personagem Darth Vader, no foco da cena, ornamentado com sua armadura, máscara facial, capacete e luvas; ao fundo, temos o cenário do filme Star Wars e, centralizado, encontra-se o texto verbal “venha para o lado negro” que é um chavão do personagem, seguido pelo enunciado “nós temos máscaras com respirador”. Nesse meme, observamos que a ausência do nome do personagem ou do filme não impede a construção do sentido, uma vez que outros elementos ficam salientes à cognição, compondo a mensagem, por exemplo, a indumentária do personagem. Por se tratar de um filme bastante conhecido no Brasil, a estratégia de estabelecer a relação PARTE-TODO atinge o objetivo e pode ser observada ao tomarmos o chavão pelo personagem e o personagem pelo filme, ambas metonímias convencionais. O que parece chamar a atenção do interlocutor é a segunda frase, criada para dar conta do contexto da pandemia. A máscara facial de pano passou a ser vista como barreira para a respiração, nesse caso, a máscara de Darth Vader também emergiria como solução para o problema, uma vez que ela apresenta um “respirador”, que tende a facilitar a respiração. O próprio personagem passa credibilidade à qualidade da máscara, uma vez que ele a utiliza em tempo integral, sem demonstrar nenhuma dificuldade para respirar. Nesse momento, aciona-se uma relação de CAUSA-EFEITO, a máscara do personagem Darth Vader pela facilidade de respirar, evidenciada no comportamento do personagem que consegue lutar e falar usando a máscara.

Figura 4 – Máscaras com Respirador



Fonte: FACEBOOK, 2020<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/portageekhere/photos/1208668096163739>. Acesso em: 15 dez 2020.

No meme *Vilões na Pandemia* (Figura 5), foram destacados quatro vilões mais temíveis em seus respectivos filmes, o primeiro da esquerda para a direita e de cima para baixo é o Darth Vader do filme *Star Wars*, o segundo é o destruidor do filme *Tartarugas Ninjas*, o terceiro é o Bane um dos vilões dos filmes do *Batman* e o quarto é o exterminador do filme *Liga da Justiça*. As imagens de todos esses vilões usando máscara estabelecem a relação PARTE-TODO em que uma parte é saliente o bastante para se referir ao todo (TIPO DE MÁSCARA PELO PERSONAGEM e PERSONAGEM PELO FILME), que, a exemplo do que já aconteceu no meme da figura 4 são metonímias convencionais que passam despercebidas no cotidiano. Entretanto, a adaptação do meme ao contexto pandêmico, explicitado na frase “vilões que se dariam muito bem na pandemia de corona vírus”, promove a relação OBJETO-EVENTO, em que a máscara é tomada pela pandemia. Sabe-se que máscara usada na pandemia impacta na respiração (ver item 4.3), nesse sentido, o meme argumenta que o tipo de máscara do personagem Darth Vader facilita a respiração. Sabemos que, em geral, os vilões não se “dão bem” nos filmes, mas o contexto da pandemia aciona a ideia de sobrevivência, em que todos aqueles que usam máscaras tendem a ter maiores chances de sobreviver ao vírus.

Figura 5 – Vilões na pandemia



Fonte: TWITTER, 2020.<sup>14</sup>

Cabe ainda destacar dois outros conceitos no âmbito da metonímia: o de ponto de referência (PR) e zona ativa (ZA), abordados por Cuenca e Hilferty (1999). Os autores esclarecem que, na metonímia, um ponto de referência, de caráter explícito, é utilizado para

<sup>14</sup> Disponível em: <https://twitter.com/paponerdoficial/status/1255954010093256724>. Acesso em: 15 dez 2020.

viabilizar o acesso a outro ponto do mesmo domínio (ou *frames*), denominada zona ativa, em geral, implícita no discurso.

Conforme indica Almeida (2016, p. 105) sobre os estudos da multimodalidade nas metonímias, “ficou constatado que as imagens podem funcionar como ponto de referência para, cognitivamente, ativarem outra imagem ou manifestação linguística”, e um dos pontos-chave para este estudo é que os memes são, geralmente, fontes de criação multimodal, utilizando imagens, textos e outros modos na sua confecção para dar sentido e fazendo ocorrer, assim, manifestações de metonímias multimodais com frequência (RIOS, 2022, p. 183).

Na tabela 2, elencamos as principais metonímias nas figuras 4 e 5, assim como os pontos de referências que apontam para o que está implícito nos memes.

Tabela 2 – Principais metonímias: Pontos de Referência e Zonas Ativas

| Tipo de Metonímia                 | Ponto de Referência (PR)                               | Zona Ativa (ZA)              |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------|
| A PARTE PELO TODO<br>(figura 4)   | A indumentária do personagem<br>O chavão do personagem | O personagem<br>O personagem |
| A CAUSA PELO EFEITO<br>(figura 4) | A máscara do personagem                                | A facilidade em respirar     |
| A PARTE PELO TODO<br>(figura 5)   | O tipo de máscara dos personagens<br>Os personagens    | Os personagens<br>O filme    |
| OBJETO-EVENTO<br>(figura 5)       | A máscara                                              | A pandemia                   |

Fonte: A autora, 2022.

Em outras palavras, a metonímia acaba por funcionar como um mecanismo de integração conceptual em que dois *frames* se integram pelas relações de comunalidade entre eles, viabilizando a extensão de um MCI (IOANNOU, 2019). Para o autor, a metonímia pode ser melhor compreendida como um mecanismo de ajuste do *frame*, sendo responsável por regular o equilíbrio entre as informações antigas e novas. Esse processo acaba favorecendo a compreensão da metáfora que será elaborada nas redes de integração conceptual, como discutiremos no item 1.2.5.

#### 1.2.4 Esquemas imagéticos: a base da conceptualização

Evans e Green (2006, p. 178, tradução livre) explicam que os EI estão relacionados à natureza corporificada “devido a uma estreita correlação entre os tipos de conceitos que os

seres humanos são capazes de formar e a natureza dos corpos físicos que possuem”<sup>15</sup>. As autoras explicam que a nossa estrutura física e a postura ereta permitem organizar as partes do corpo humano em superiores e inferiores, o que aponta para o esquema imagético CIMA-BAIXO. Essas experiências vão sendo formadas desde a infância a partir das relações que o sujeito estabelece com o mundo e seus objetos. A partir dessas interações “[...] experimentaremos padrões recorrentes regulares (...) que nos proporcionam possibilidades de interação significativa com nosso entorno, tanto físico quanto social.”<sup>16</sup> (JOHNSON, 2017, p. 21, tradução livre). Tais padrões dão origem aos EI.

Estruturados e armazenados na memória de longo prazo, os EI, muitas vezes, estruturaram o domínio-fonte na projeção metafórica (LAKOFF, 1987). Os principais esquemas imagéticos foram compilados por Croft e Cruse (2004) e traduzidos por Ferrari (2020), conforme quadro 2.

Quadro 2 – Inventário de esquemas imagéticos

|                       |                                                                                   |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Espaço</b>         | Cima-baixo, frente-trás, esquerda-direita, perto-longe, centro-periferia, contato |
| <b>Escala</b>         | Trajetória                                                                        |
| <b>Contêiner</b>      | Contenção, dentro-fora, superfície, cheio-vazio, conteúdo                         |
| <b>Força</b>          | Equilíbrio, força contrária, compulsão, restrição, habilidade, bloqueio, atração  |
| <b>Unidade</b>        | Fusão, coleção, divisão, iteração                                                 |
| <b>Multiplicidade</b> | Parte-todo, ligação, contável-não contável                                        |
| <b>Existência</b>     | Remoção, espaço delimitado, ciclo, objeto, processo                               |

Fonte: CROFT E CRUSE, 2004 apud FERRARI, 2020, p .87.

Para melhor compreensão dos memes selecionados para esta dissertação, é preciso identificar os esquemas imagéticos que sustentam a metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR. Apresento a seguir os esquemas imagéticos que se destacam na análise dos memes com ilustrações esquemáticas.<sup>17</sup>

<sup>15</sup> “The answer they offered was that this complexity is, in large measure, due to a tight correlation between the kinds of concepts human beings are capable of forming and the nature of the physical bodies we have.”

<sup>16</sup> “[...] we will experience regular recurring patterns (...) that afford us possibilities for meaningful interaction with our surroundings, both physical and social.”

<sup>17</sup> As ilustrações foram desenvolvidas pela autora com base em figuras (ícones) disponíveis no pacote office 2013.

a) **EI de TRAJETÓRIA:** O termo trajetória relaciona-se à ideia de percurso realizado por um determinado corpo (objeto, pessoa) no espaço. Nesse esquema, o espaço é projetado para favorecer a compreensão do conceito de tempo, ou seja, o tempo passa a ser compreendido como espaço percorrido. Esse esquema sustenta projeções como as que estão relacionadas ao “[...] nosso sentido de passagem do tempo, dando origem a expressões como ‘As horas voaram’, ‘Aproxima-se o tempo em que não haverá água limpa’ e ‘Chegou a hora de agir’”<sup>18</sup>. (JOHNSON, 2017, p. 158, tradução livre). No contexto da pandemia, esse modelo de EI nos ajuda na conceptualização do tempo que ainda seria percorrido, com a ideia que os meses subsequentes de 2020 (julho, agosto, setembro, outubro e novembro) seriam marcados pelo aumento do número de pessoas infectadas, ou ainda, o aumento do número de óbitos, prorrogando o período de isolamento social e de uso de máscara facial.



b) **EI de FRENTE-TRÁS:** Esse esquema estrutura-se a partir da perspectiva do corpo do falante, que naturalmente está posicionado de frente para algumas coisas e de costa para outras. A visão assume um lugar importante nessa estrutura, já que o que está à frente, é tudo aquilo que o sujeito vê ou ainda irá ver, porém o que ficou no passado, é tudo aquilo que já foi visto. Retomando a ideia de tempo, em nossa cultura, o futuro é projetado à frente do sujeito, como trajeto a ser percorrido, enquanto o passado está relacionado ao que ficou para trás, tratando-se de um caminho já trilhado, conforme esquema a seguir:



<sup>18</sup> “The Temporal Change Is Physical Motion metaphor is grounded in our experience of seeing the movement of an object through space as correlated with our sense of the passing of time, giving rise to expressions such as ‘The hours flew by,’ ‘The time is approaching when there will be no clean water,’ and ‘The time has arrived to take action’”.

- c) **EI de CONTÊINER:** Esse esquema refere-se à ideia de DENTRO-FORA. Toda estrutura que possa conter outra será considerada contêiner, como o copo que pode conter água, e essa experiência pode ser estendida ao corpo humano que passa a ser visto como contêiner para o vírus. Na perspectiva da pandemia, temos a relação dentro e fora de casa. A casa torna-se sinônimo para lugar seguro de proteção contra o vírus, por outro lado, as pessoas que estão fora de casa correm perigo.



- d) **EI de FORÇA:** o esquema de força surge na interação entre duas entidades: o Agonista e o Antagonista. Na proposta de Talmy (2000), o primeiro está no foco da ação e o segundo é o elemento de força que se opõe. O Antagonista exerce força sobre o Agonista, e dessa interação podem resultar situações diferentes, dependendo da tendência (ação ou repouso) e da intensidade de força entre as partes. O autor apresenta o esquema de forças conforme representado no quadro 3.

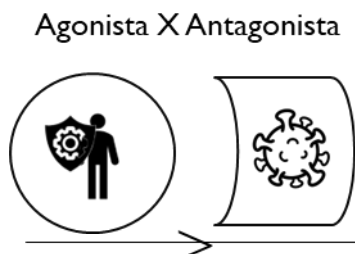
Quadro 3 – Elementos do esquema de força

| Force Entities                                                                                                                                                                                                    | Intrinsic force tendency                     | Balance of strengths                             | Resultant of the force interaction                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agonist (Ago): <br>Antagonist (Ant): <br>a. | toward action: ><br><br>toward rest: ●<br>b. | stronger entity: +<br><br>weaker entity: -<br>c. | action: <br><br>rest: <br>d. |

Fonte: Adaptado de TALMY, 2000, p. 414.

No cenário pandêmico, temos a pandemia como antagonista, exercendo força contrária à rotina da população. A máscara assume a função de escudo, protegendo a população contra o ataque do vírus, sendo tal compreensão fundamentada nas metáforas de guerra como, por exemplo, PANDEMIA É GUERRA. A ideia de vírus como vilão extrapola as fronteiras da guerra e se alicerça no cenário do terror, fazendo emergir a metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR. Para aqueles que compreenderam a existência de um inimigo, a pandemia foi percebida inicialmente como força de

bloqueio que restringia o ir e vir da população, mas que depois, com as medidas de proteção associadas à vacinação, permitiu que a população mantivesse sua tendência ao movimento. No entanto, cabe ressaltar que a dinâmica de forças sofre alterações de acordo com as perspectivas.



- e) **EI de PARTE-TODO:** Esse esquema está relacionado ao esquema de multiplicidade em que a parte pode ser utilizada para representar o todo e vice-versa. No entanto, não é qualquer parte que serve para representar o todo, é preciso que ela seja significativa o suficiente para exercer esse papel. Um indivíduo pode ser reconhecido como “cabeça” – “ele é o cabeça da empresa” e isso permitiria, em nossa cultura, duas interpretações, na primeira, a pessoa seria o líder e, na segunda, a pessoa seria inteligente; mas não estabelecemos, até o momento, nenhuma relação com outras partes do corpo como, por exemplo, o rim. Nos memes selecionados, observamos que são utilizados elementos que evocam o terror. Um dos elementos que se destacam são as máscaras usadas pelos personagens de filmes de terror. Nesse caso, a máscara do Jason, personagem principal do filme Sexta-Feira 13, ganha destaque na relação PARTE-TODO, em que a máscara sozinha é capaz de representar o filme.



Ou seja, os EI estruturam a base do nosso sistema conceitual, permitindo que outros processos mais complexos, como a integração conceitual, aconteçam na conceptualização de pandemia conforme presente no banco de dados desta dissertação.

### 1.2.5 Teoria da Integração Conceptual

A Teoria da Integração Conceptual (TIC), também traduzida como Teoria da Mesclagem Conceptual (FAUCONNIER; TURNER, 2002), foi criada na tentativa de dar conta de fenômenos que não eram explicáveis apenas com a projeção entre dois domínios na TMC uma vez que foram observadas que “a explicação de dois domínios não funciona e deve ser complementada por um modelo de explicação que se baseia em quatro (ou mais) domínios ou espaços”<sup>19</sup> (KÖVECSSES, 2020, p. 4, tradução livre).

Com base nas Teorias dos Espaços Mentais (EM) e da Metáfora Conceptual (TMC), a TIC sugere a existência de, pelo menos, quatro espaços mentais, formando uma rede de integração entre seus elementos. A rede é constituída por dois ou mais espaços mentais de entrada (*inputs*), evocados no momento da interação discursiva para o processamento de informações, de forma que os elementos acionados nos *inputs* são projetados no espaço mescla, a partir das compatibilizações construídas no espaço genérico (GONÇALVES-SEGUNDO, 2014). O espaço mescla permite a emergência de uma estrutura que não foi fornecida pelos espaços de entrada. Essa estrutura é produzida por meio de três operações mentais: composição (fornece relações que não existem nos espaços de entrada em separado); complementação (por meio do preenchimento de padrões) e elaboração (através de simulação mental imaginativa de acordo com os princípios e a lógica na mistura) (FAUCONNIER; TURNER, 2002). Na mescla, as informações sofrem compressão, permitindo que os elementos presentes nos *inputs* estabeleçam relações de contraparte entre si. Tais correspondências são viabilizadas pelas relações vitais que, segundo Fauconnier e Turner (2002), se desdobram em 15 tipos:

- 1) **Mudança:** relação mais geral que conecta um elemento em outro, por meio de transformação, estando geralmente acoplada à relação de identidade.
- 2) **Identidade:** relação mais primitiva e relaciona-se com outras relações vitais (mudança tempo e causa e efeito).
- 3) **Tempo:** relação que aproxima os *inputs* separados pelo tempo em um mesmo tempo na mescla.

---

<sup>19</sup> “In many cases, however, the two-domain account does not work and must be supplemented by a model of explanation that relies on four (or more) domains, or spaces.”

- 4) **Espaço:** relação que aproxima *inputs* separados por espaço físico em um mesmo lugar na mescla.
- 5) **Causa-efeito** um dos *inputs* apresenta a causa e o outro o efeito final, estando presente as relações de tempo (um *input* será anterior ao outro) e de mudança (o elemento passa por transformação).
- 6) **Parte-todo:** um dos *inputs* apresenta uma parte saliente e o outro o todo e, geralmente há compressão por singularidade na mescla.
- 7) **Representação:** um dos *inputs* apresenta a coisa representada e o outro o elemento que representa, sendo tipicamente comprimidas por singularidade na mescla.
- 8) **Papel:** relação onipresente, pois todos os papéis carregam valores. A compressão por singularidade na mescla permite que as entidades tornam-se em um único indivíduo.
- 9) **Analogia:** dependente da compressão de papel-valor. Duas ou mais entidades são ligadas quando apresentam a mesma estrutura de *frame*. Tal relação é comumente comprimida por singularidade, mudança e similaridade.
- 10) **Desanalogia:** baseia-se na relação na analogia e é frequentemente comprimida por mudança.
- 11) **Propriedade:** baseia-se na compressão dos elementos às propriedades que eles possuem.
- 12) **Similaridade:** conecta elementos com propriedades comuns, sendo comprimida pela relação de identidade.
- 13) **Categoria:** conecta os elementos às categorias a que pertencem.
- 14) **Intencionalidade:** relaciona-se com as atitudes mentais (sentimento de esperança, desejo, crença, memória etc.), abarcando o que fazemos, falamos e sentimos. Ocorre quando a entidade unificada deseja algo, pois suas ações são guiadas e interpretadas pelas intenções atribuídas a cada situação.
- 15) **Singularidade:** Relação em que dois elementos distintos se transformam em uma única entidade na mescla, podendo ser comprimidos por outras relações vitais.

Por meio das compressões e das relações vitais, é possível reduzir a distância entre as contrapartes, além de promover o insight global (FAUCONNIER e TURNER, 2002). É a partir das “incompatibilidades” entre os *inputs* e seus elementos que novos sentidos podem ser criados, conferindo à integração conceptual um lugar central na imaginação humana. (FAUCONNIER; TURNER, 2002).

Os espaços mentais (EM) que formam a rede de integração conceptual “são representações *on-line* de nossa compreensão da experiência na memória de trabalho”<sup>20</sup> e são estruturados pelos Modelos Cognitivos Idealizados (MCI), *frames* e domínios, estruturas de conhecimento convencionalizadas presentes na memória de longo prazo (KÖVECSSES, 2020, p. 54, tradução livre). Os *frames* diferentes, em uma combinação de papéis, “funcionam em um nível muito específico e conceptualmente rico”<sup>21</sup> (KÖVECSSES, 2020, p. 54, tradução livre).

O conceito de *frame*, segundo Fillmore (2009, p. 25), diz respeito à forma integrada como os conceitos se relacionam de modo que, “para entender qualquer um deles, é preciso entender toda a estrutura na qual se enquadram”, ou seja, “quando um dos elementos dessa estrutura é introduzido em um texto, todos os outros elementos serão disponibilizados automaticamente”. Assim, ao acionarmos o *frame* FILME, são disponibilizados outros elementos em nossa mente, tais como: personagens, roteiros, cenários, figurinos, trailer, trilha sonora, gêneros cinematográficos entre outros. Os *frames* podem ser classificados em cognitivos (*off-line*), que são independentes da situação comunicativa; e os interacionais (*on-line*), que surgem na interação e dependem do contexto comunicativo (FILLMORE, 1982; VEREZA, 2013). Os *frames on-line*, quando ativados, recorrem aos *frames off-line* que, por sua vez, são alimentados pelos MCI.

O conceito de MCI foi formulado por Lakoff (1987) para explicar as estruturas de conhecimento que são construídas com base na cultura, nas crenças e no conhecimento de mundo. Para isso, o autor lança mão dos conceitos de *frames* (FILLMORE, 1982), de esquemas imagéticos (LANGACKER, 1986), de metáforas e metonímias (LAKOFF; JOHNSON, 1980), explorando os efeitos prototípicos como, por exemplo, no conceito da palavra mãe, cuja definição seria “mulher que deu à luz uma criança”, no entanto, outros modelos são possíveis como a “mulher que contribui apenas com seu material genético”, “mulher que cria e alimenta”, “mulher que casa com o pai”, “mulher que adota uma criança” entre outros.

Por trás das estruturas de MCI, podem ser observadas estruturas proposicionais, esquemas imagéticos, metáforas, ou ainda, metonímias (FERRARI, 2020). Considerando que nossa mente processa inúmeras informações por dia, os MCI tornam-se rotinas cognitivas, armazenadas na base do conhecimento, devido à natureza corporificada e enciclopédica da

---

<sup>20</sup> Mental spaces are online representations of our understanding of experience in working memory”

<sup>21</sup> “but they function at a very specific and conceptually rich level.”

construção de sentidos, e ainda devido à nossa capacidade imaginativa, podemos ativar inúmeras informações, otimizando o processamento de informação na memória (BERNARDO; VELOZO; ABREU, 2019).

Com base nesse conceito, uma mesma palavra pode possuir várias definições elaboradas por modelos cognitivos individuais, mas o conceito idealizado dessa palavra será aquele em que convergirem os conceitos individuais (FERRARI, 2020). Nesse caso, se pensarmos em filmes de terror, temos uma idealização quanto ao roteiro, como pode ser visto na Figura 6. Isso não significa que há apenas um modelo possível para filme de terror, mas sim que todos os modelos contribuem para a caracterização de um modelo prototípico.

Figura 6 – Ninguém é assim na vida real



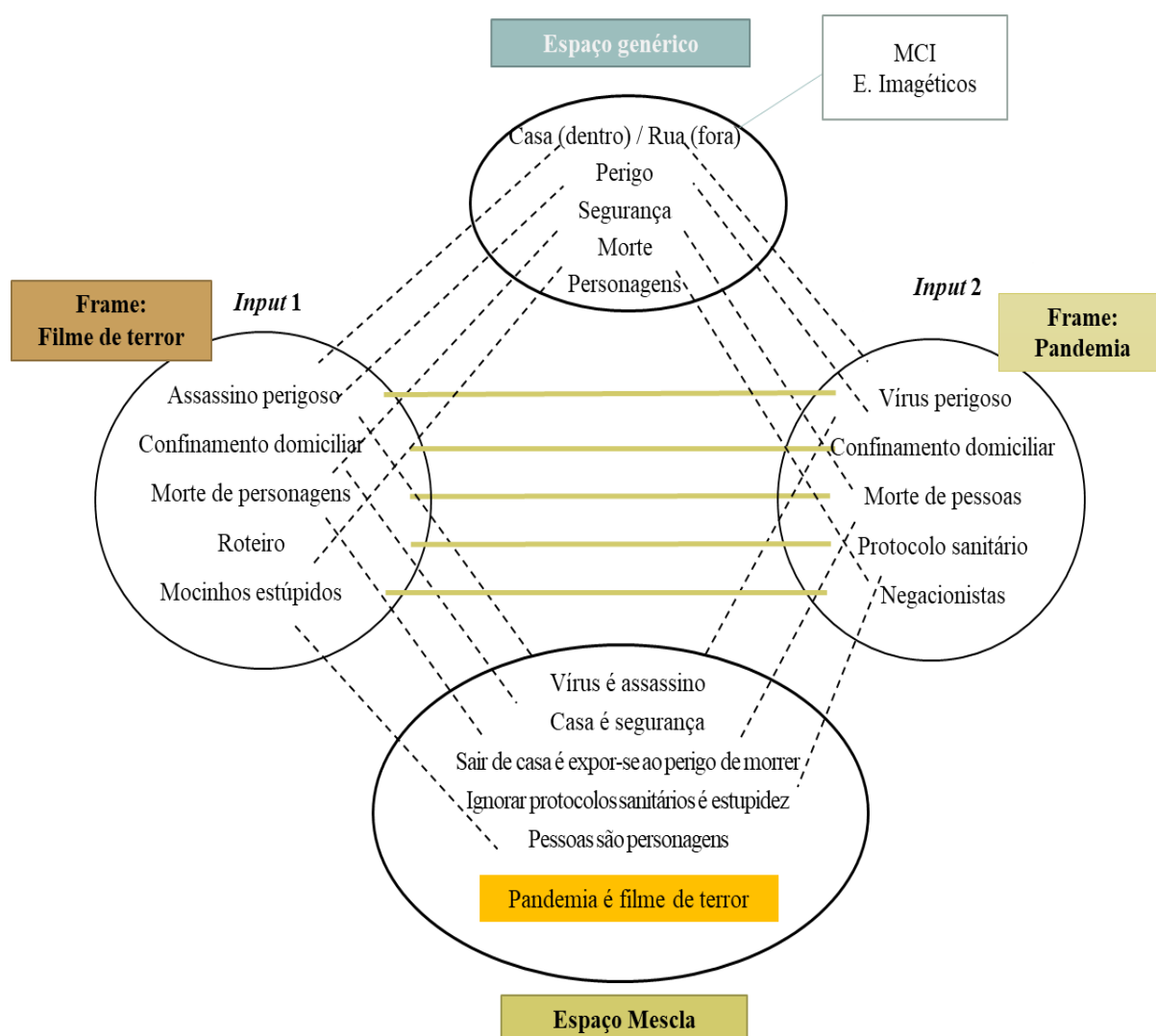
Fonte: FACEBOOK, 2020.<sup>22</sup>

O meme da Figura 6 apresenta uma analogia entre o filme de terror e a vida real. Dele emerge a metáfora PANDEMIA É ROTEIRO DE FILME DE TERROR, que será discutida no item 4.1. Cabe destacar que os filmes estão no terreno da ficção, eles possuem roteiro organizado que devem prever condições de vulnerabilidade da vítima para que ela possa ser perseguida pelo vilão. Fica expresso no meme que os espectadores tendem a achar que as vítimas são “estúpidas”, pois elas mesmas acabam se colocando nessa condição de perigo, e que esse tipo de comportamento não aconteceria na vida real, uma vez que não faria sentido a pessoa se colocar em situação de perigo.

<sup>22</sup> Meme publicado em 01 abr. 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/humorprogressista/photos/2792038014207236>. Acesso em: 15 dez 2020.

Neste meme (Figura 6), dois espaços mentais de entrada são evocados. O *input 1*, é estruturado pelo *frame* FILME DE TERROR e o *input 2*, pelo *frame* PANDEMIA. A figura 7 apresenta como esses elementos se estruturam na rede de integração a partir do espaço genérico, fazendo emergir novos sentidos no espaço mescla. Os elementos que estão nos círculos correspondem aos espaços mentais (*inputs 1 e 2*, espaço genérico e espaço mescla), as linhas cheias traçam a conexão entre os *inputs* e as tracejadas, as relações entre os *inputs* e os espaços genérico e mescla. Nesse último, consta um retângulo com a estrutura emergente do processo de integração conceptual.

Figura 7 – Componentes da rede de integração do meme “Ninguém é assim na vida real”



Fonte: A autora, 2022.

O *frame* FILME DE TERROR (*input 1*) é ativado pela reação verbal do personagem em frente à televisão. No segundo quadro, o termo é explicitado acompanhado da frase “é sempre

assim”, indicando uma sequência recorrente em roteiros de filmes desse gênero. O *frame* PANDEMIA (*input* 2), por sua vez, é acionado principalmente pelo contexto do ano de 2020 – data de publicação do meme e data em que a pandemia foi decretada –, bem como pelas pistas verbais como “eles falam para não sair, o cara insiste e morre” e “na vida real” e ainda pelas expressões dos personagens no terceiro quadro. O espaço genérico é composto pelos elementos comuns aos *inputs* e o espaço mescla apresenta as relações de analogia e desanalogia entre os *inputs* (ver item 4.1).

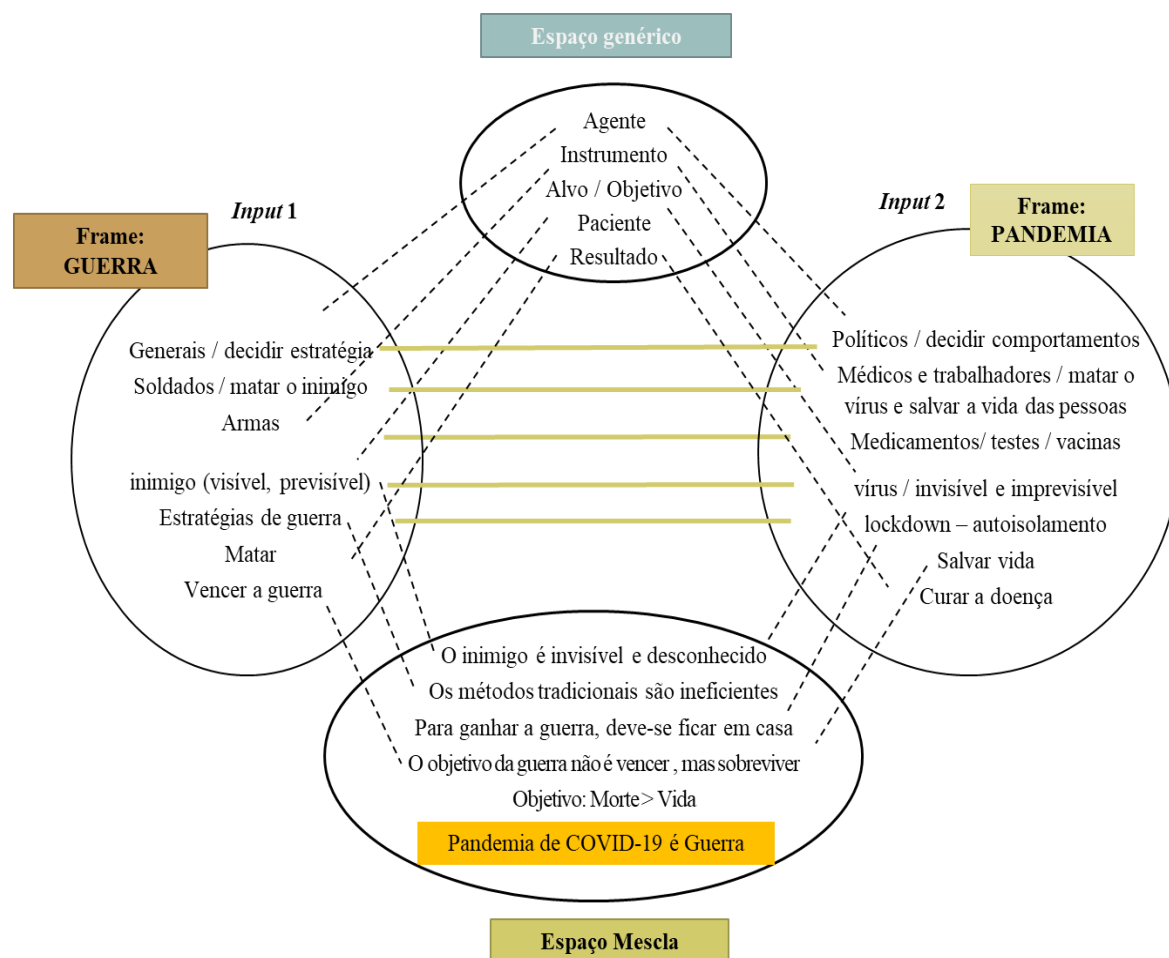
Outro exemplo de Integração Conceptual encontra-se na figura 8, em que emerge a metáfora PANDEMIA É GUERRA. Entre os estudos sobre essa metáfora, destaco a pesquisa de BILYK *et al.* (2022), que embora tenham trabalhado com discursos midiáticos e não com memes, optaram pelo mapeamento da rede de integração conceptual, diferentemente do trabalho de Vereza (2020), citado na introdução. Segundo os autores,

metáforas de guerra foram aplicadas para descrever cada epidemia ameaçadora (Segal, 1997), explicando o novo e intimidador domínio-alvo da doença por meio de um domínio de origem universal e familiar da guerra. Em seu estudo Flusberg, Matlock e Thibodeau (2018) descrevem diferentes razões para a popularidade das metáforas de guerra. Em primeiro lugar, as metáforas de guerra são baseadas em conhecimentos esquemáticos bem definidos, básicos e comumente compartilhados de uma guerra típica. Além disso, as metáforas da guerra são significativas por causa da experiência de primeira ou segunda mão que as pessoas têm ao lidar com a guerra pessoalmente ou indiretamente por meio de mídias sociais, aulas de história e videogames<sup>23</sup> (BILYK *et al.*, 2022, p. 20, tradução livre).

Os autores sublinham que o domínio guerra foi mais recorrente nos discursos políticos na tentativa de moldar a situação delineando o comportamento social, sendo conveniente o uso de um domínio-fonte altamente estruturado, multifacetado e reconhecível. Na figura 8, adaptada de Bilyk *et al.* (2022), os *inputs* 1 (GUERRA) e 2 (PANDEMIA DE COVID-19) compartilham a estrutura de luta contra o inimigo representada no espaço genérico. Nessa relação, o inimigo ganha novas características como invisível, requerendo novas estratégias de combate. O objetivo da guerra também sofre alteração, não se trata de matar e sim proteger pessoas por meio de estratégias como o *lockdown* e a mudança de comportamento, como pode ser visto na figura a seguir.

<sup>23</sup> “War metaphors have been applied to describe each threatening epidemic (Segal, 1997), explaining the novel and intimidating target domain of disease by means of a universal and familiar source domain of war. In their study Flusberg, Matlock and Thibodeau (2018) describe different reasons for the popularity of war metaphors. Firstly, war metaphors are based on well-defined, basic and commonly shared schematic knowledge of a typical war. Besides, war metaphors are meaningful because of first-hand or second-hand experience people have dealing with war personally or indirectly through social media, history classes, and video games.”

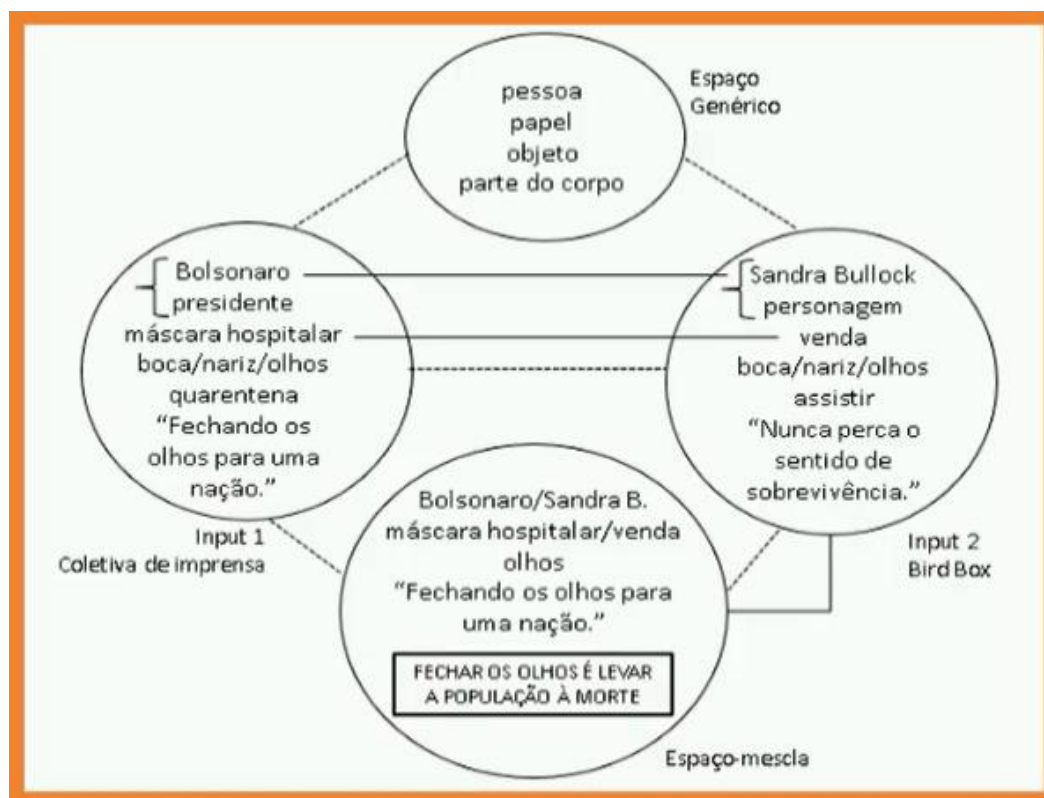
Figura 8 – Rede de integração PANDEMIA DE COVID-19 É GUERRA



Fonte: adaptado de BILYK *et al.*, 2022, p. 23.

Em linha teórica semelhante, Velozo (2020, *on-line*), em sua pesquisa sobre a vida nas redes sociais durante a pandemia, encontrou memes relacionando pandemia no Brasil a filmes dramáticos, em que a figura do presidente da república é associada à personagem de Sandra Bullock no filme *Bird Box*. O filme retrata a história de uma família, uma mãe e seus dois filhos, que precisa fugir em um barco, enquanto são perseguidos por um ser misterioso. A narrativa se destaca pelo fato de os personagens estarem com os olhos vendados como forma de proteção contra o inimigo desconhecido. A partir dessas informações e dos acontecimentos políticos ocorridos no Brasil em decorrência da pandemia associados a postura do presente diante de um quadro de saúde pública, a autora mapeia uma rede de integração conceitual cujo *input 1* é estruturado pelo *frame* COLETIVA DE IMPRESSA e o *input 2* pelo *frame* BIRD BOX. O espaço genérico contém os elementos comuns aos inputs e, no espaço mescla, emerge a estrutura “fechar os olhos é levar a população à morte”, em desanalogia à proposta do filme em que fechar os olhos é sobreviver. Dessa forma, a autora propõe o esquema da Figura 9 para explicar como se formou a mesclagem.

Figura 9 – Rede de integração PANDEMIA É FILME DE DRAMA



Fonte: VELOZO, 2020 (*on-line*).<sup>24</sup>

Nesse exemplo, como nos anteriores, observamos que os espaços mentais ficam ativados, possibilitando os processos cognitivos por meio de compressões e descompressões das informações para que novos sentidos sejam construídos. A TIC se mostra promissora ao viabilizar não só a integração dos espaços mentais como também a articulação do arcabouço teórico apresentado, ampliando as possibilidades de análise dos objetos.

Em resumo, para explicar conceptualizações multidimensionais, como as evocadas pelos memes, as redes de espaços mentais e sua integração proporcionam, no nosso entender, maior adequação explanatória. Autores como Bernardo, Velozo e Abreu (2019), Bilyk *et al.* (2022) e Velozo (2020, *on-line*) sustentam nossa interpretação. No entanto, ao contrário dos estudos realizados sobre memes nesse viés teórico, o estudo aqui proposto diferencia-se ao olhar para produções multimodais, nesse caso, os memes sobre a pandemia, na perspectiva dos filmes de terror.

<sup>24</sup> VELOZO, N. **Multimodalidade e cognição**: a pandemia de Covid-19 no Brasil. Disponível em: [https://www.facebook.com/ileuerjoficial/videos/930064417493505/?\\_\\_so\\_\\_=channel\\_tab&\\_\\_rv\\_\\_=all\\_videos\\_card \(min 51\)](https://www.facebook.com/ileuerjoficial/videos/930064417493505/?__so__=channel_tab&__rv__=all_videos_card (min 51)).

## 2 OS MEMES E A INTEGRAÇÃO CONCEPTUAL

Neste capítulo, esclarecemos o que consideramos como meme (2.1), uma vez que não há consenso teórico sobre a definição do termo. Além disso, discutimos a inserção dos memes na pandemia (2.2) e aspectos relacionados às perguntas de pesquisa como o humor (2.3) e o terror (2.4), e ainda estabelecendo uma relação entre elas à luz da Integração Conceptual (2.5). Por fim, separamos uma subseção para abordar as máscaras, elemento comum aos memes, e seus efeitos sociais antes e depois da pandemia (2.6).

### 2.1 Os memes e suas definições

Os memes estão espalhados nos ambientes digitais, são compartilhados com poucos cliques e nos pareciam ser facilmente identificados; no entanto, ao verificar a diversidade de entendimentos relativos ao termo, optamos por apresentar algumas discussões que permeiam o tema, para alinhar nosso ponto de partida sobre o objeto de estudo desta pesquisa.

Os memes costumam ser referenciados na literatura como gênero discursivo, textual ou digital (FEITOSA; ANDRADE; MONTEIRO, 2017; CANI, 2019; CORDEIRO, 2020; SAMPAIO, 2021), como instrumento de manifestação cultural (HORTA, 2015) e, ainda, como mídia, funcionando como veículo/suporte tecnológico para a mensagem, podendo conter vários gêneros (CAVALCANTE; OLIVEIRA, 2019; LIMA-NETO, 2020; CHAGAS, 2021).

Na perspectiva dos gêneros, entende-se o meme como texto multimodal que se molda a novas práticas comunicativas promovidas pelos ambientes virtuais, que seriam os veículos dos memes. Cani (2019, p. 252) explica os memes como “representações de uma cultura contemporânea” que rapidamente se espalham nas redes digitais e servem a propósitos diferentes e que estão alocados na categoria gênero digital, sendo ricos “tanto por sua composição de fácil entendimento (foto ou outro tipo de imagem acompanhada de um enunciado escrito), quanto por sua capacidade de abordagem” (CANI, 2019, p. 264). Feitosa, Andrade e Monteiro (2017, p. 81) fundamentam-se na visão de gênero de Marcuschi (2002) enquanto entidade sociodiscursiva dinâmica e flexível, que ajuda a ordenar e estabilizar as

atividades comunicativas. Nesse sentido, não há nada mais dinâmico do que os memes. Seguindo a mesma linha, os memes também são considerados gêneros “emergente[s] político-ideológico de teor crítico e humorístico” (SAMPAIO, 2021, p. 14), ou ainda, gêneros discursivos híbridos que “envolvem a leitura rápida, a criatividade e o dinamismo do espaço virtual, permitindo a crítica da realidade social de uma forma bem-humorada” (CORDEIRO, 2020, p. 21).

Por outro lado, há autores que problematizam o pressuposto de os memes postados em redes sociais serem gêneros. Refutam essa definição com a diversidade de gêneros que permeiam os memes – anúncios publicitários, tiras cômicas, críticas, lembretes e mensagens motivacionais. Nesse sentido, Lima-Neto (2020), tomando como base a definição de gênero proposta por Miller (2009) – ação retórica tipificada, baseada em situações retóricas recorrentes, o que significa dizer que os gêneros estão “atrelados a manifestações culturais e cognitivas de ação social” (p. 2249), – passa a defender o meme como “recurso riquíssimo de produção de textos (orais, verbais, verbo-imagéticos ou imagéticos) em ambiente digital, cujos enunciadores se valem para dar corpo às mais variadas ações sociais tipificadas, respondendo a diferentes situações recorrentes, o que leva a gêneros variados” (p. 2273). O autor enfatiza as potencialidades enunciativas promovidas pelos recursos semióticos, mas adverte que os gêneros apresentados em sua pesquisa já existiam antes da internet, tendo mudando apenas a maneira de sua representação, já que “respondem às mesmas situações recorrentes, que existem em toda e qualquer sociedade” (LIMA-NETO, 2020, p. 2274).

Alinhado à perspectiva de Lima-Neto (2020), o pesquisador Viktor Chagas, coordenador do Museu de Memes<sup>25</sup>, esclarece que o conceito de meme é anterior ao surgimento da internet, uma vez que o termo foi registrado pelo etólogo Richard Dawkins no livro *O gene egoísta* na década de 1970. A fundamentação na teoria da evolução natural de Darwin leva Dawkins a compreender os memes como ideias que se propagam pela sociedade sustentando padrões culturais. No entanto, segundo Chagas (2021), a popularização da internet aproximou os memes da concepção de mídia, cujo os estudos

começam a se aproximar do (...) campo da publicidade e do *marketing*, que fazia perceber os memes como recursos estratégicos de propaganda, um “vírus da mídia”,

---

<sup>25</sup> Trata-se de um projeto desenvolvido sob a coordenação-geral do professor doutor Viktor Chagas, e que envolve pesquisadores e estudantes do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB), vinculado à Universidade Federal Fluminense. O #MUSEUdeMEMES, ao mesmo tempo que constrói uma memória a respeito dos memes também busca estimular a reflexão sobre o papel que eles ocupam na cultura contemporânea. Disponível em: <https://museudememes.com.br>

como descreve Rushkoff (1996), em alusão às palavras de Dawkins (1993), que dizia que os memes eram como um “vírus da mente” (CHAGAS, 2021, p. 8).

Do mesmo modo, Cavalcante e Oliveira (2019), fundamentadas nas ideias de Bakhtin (2008) de que novos gêneros não suprimem nem substituem gêneros já existentes, compreendem os memes como “prática linguageira digital” construída por um “conjunto de textos (em diferentes gêneros discursivos) que tem como origem um texto-fonte, aquele que dá início à viralização, muito embora não seja sempre possível identificá-lo” e que, para além da definição, mostra-se como estratégia argumentativa eficaz (CAVALCANTE; OLIVEIRA, 2019, p. 21; 17).

A conceitualização do termo meme envolve também distinguir suas características – o que tornaria um meme, meme? Para Dawkins, os memes devem possuir longevidade, fecundidade e fidelidade, enquanto para Knobel e Lankshear (2007) os memes da internet devem apresentar humor, intertextualidade e justaposição ou remixagem (apud CHAGAS, 2021). Nota-se que Knobel e Lankshear (2007) distinguem o meme (clássico) ligado aos padrões culturais do meme da internet (meme *on-line*) que se referem às ideias que remodelam mentalidades. Nesse ponto, o meme não só apresentaria a conceptualização do seu elaborador como ainda remodelaria a conceptualização daqueles que tivessem contato com ele.

Já Cavalcante e Oliveira (2019), com base na distinção entre memes e virais proposta por Limor Shifman, compreendem que nem todo viral é meme, mas que todo meme é fruto de uma viralização. Nessa perspectiva, os virais são conteúdos assimilados por usuários de forma massiva, em ondas de compartilhamento, enquanto os memes são reapropriados pelos usuários, que fazem paródias de seu conteúdo, remixando-os antes de serem compartilhados (CAVALCANTE; OLIVEIRA, 2019).

A abordagem biológica do meme, como vírus ou bactéria, ainda é destacada por Shifman (2013), pois implicaria na ideia de as pessoas serem hospedeiras e propagadoras de doenças nas redes, ignorando-se o papel dos atores sociais que participam com suas intencionalidades e interpretações. Por isso, a autora assume os usuários de memes como atores em vez de vetores (apud CHAGAS, 2021).

Apesar das variações na conceitualização dos memes (de internet), os autores parecem concordar quanto à sua forma, pois reconhecem que eles podem se manifestar em formatos distintos – vídeos, *gift*, frases, *hashtags*, fotolegendas, tirinhas, montagens, entre outras – o que lhes conferem infinitas possibilidades de construção de sentido. A infinitude de remixagem e compartilhamento, no entanto, se mostram dificultadores no que tange a

identificação da autoria do meme e isso pode ser um problema para pesquisas na área, já que não há dados sobre o enunciador que possam corroborar com a análise. Esse é um dos maiores desafios no trabalho com os memes, embora outras dúvidas tenham surgido: seriam todos os memes multimodais? Todos possuem teor crítico e humorístico? A teoria de gênero está descartada?

O tema, que até então parecia simples, é na verdade um mundo infinito a ser pesquisado. Diante de toda a controvérsia iluminada pela literatura na temática, adotamos a proposta do meme como mídia, pois concordamos que ele é utilizado como um veículo para a mensagem, além disso, a proposta de gênero não parece suficiente para abarcar o meme. Nessa direção, seguimos para a próxima seção, em que abordamos o comportamento dos memes no contexto da pandemia e como eles foram usados, bem como as mensagens que foram possivelmente construídas.

## **2.2 Os memes na pandemia**

Durante a pandemia, observou-se um aumento no compartilhamento dos memes nas redes sociais e, com isso, inúmeras pesquisas tiveram o meme como objeto de análise (DAMASCENO, 2020; WERNECK, 2020; ALMEIDA; SANTOS, 2020; RIOS, 2022; MOYA-SALAZAR; CHICOMA-FLORES; CONTRERAS-PULACHE, 2022).

Damasceno (2020, p. 120), por exemplo, argumenta que “através dos memes, os sujeitos reinventam e editam as ações humanas, dando a elas pitadas de humor, acidez, comicidade e surpreendentes formas de ver a si e ao mundo”. O autor destaca que os indivíduos, na pandemia, ao utilizarem o meme para fazer “chacota dos sentimentos oriundos do isolamento social”, editavam “novas maneiras de se encarar as situações de segregação ocasionadas pela pandemia vigente” (p. 129). Em um contexto de hiper conectividade, os memes funcionam como potências formativas por conta da velocidade com que as informações são disseminadas e ainda reconfiguram a pandemia do novo coronavírus no Brasil (DAMASCENO, 2020).

Além da mobilização do humor, Werneck (2020) esclarece que os memes usam a crítica para fazer piada e o humor para fazer crítica. Nesse sentido, os memes postados no início da pandemia ridicularizavam a falta de rotina, de solidariedade e de resiliência das pessoas. A crítica “parece propor a aceitação de um sofrimento inevitável (por um bem

maior), e os memes seguem a lógica do “rir para não chorar” (WERNECK, 2020, p. 9), funcionando como estratégias para lidar com as incertezas de um período pandêmico.

Intensificando o contexto, o fenômeno da *fake news* na pandemia promoveu desinformação, criando realidades conflitantes para a sociedade (ALMEIDA; SANTOS, 2020). Ao buscar compreender como ciência, opinião de não especialistas e *fake news* foram conceptualizadas, por meio de memes, as autoras identificaram ser a ciência compreendida como jogo de interação de forças, fazendo emergir inferências como “ciência é poder, opinião é impotência” (ALMEIDA; SANTOS, 2020, p. 69). As autoras destacam que a interação entre os elementos semióticos reflete mapeamentos conceptuais metafóricos, metonímicos e esquema-imagéticos, dos quais emerge o próprio meme e que esse “ultrapassa o brincar ou fazer piada sobre algo, de forma despretensiosa, porque estimula a discussão e a reflexão crítica sobre questões sérias” (ALMEIDA; SANTOS, 2020, p. 74). Essa perspectiva, ajuda-nos a observar as inferências que emergem nas produções multimodais, atentando-nos para articulação dos modos semióticos, uma vez que a metáfora não emerge apenas de elementos verbais ou pictóricos.

Por fim, Rios (2022) destaca a sobreposição de semioses distintas na promoção do processamento metafórico multimodal. O autor constatou que o domínio de guerra foi acionado na conceptualização do novo coronavírus com base no contexto socio-histórico-cultural e que o número elevado de mortes associado a elementos como armas de fogo e cenas de luta denunciavam a natureza cruel do novo coronavírus.

Estudos anteriores à pandemia já apontavam que os memes compartilhados pelos usuários das redes sociais também são utilizados para expressar pontos de vistas (HORTA, 2015), uma vez que os temas são perspectivados e, por consequência, são utilizados como ferramentas para processos de recategorização (FEITOSA; ANDRADE; MONTEIRO, 2017), ou renegociação de sentido de acordo com os contextos. No caso dos memes, a recategorização é ativada tanto pelos elementos verbais como pelos não verbais, levando-nos ao conceito de multimodalidade, entendido aqui como produções que possuem em sua constituição mais de uma semiose, tendo em consideração outros elementos, além do verbal, mas que, segundo Carvalho (2022, p. 232), são “igualmente importantes como a cor, as figuras, o gesto, etc”. Dessa forma, “o tripé texto-cognição-multimodalidade será responsável por promover efeitos de sentidos decorrentes das recategorizações” (CARVALHO, 2022, p. 233).

No presente estudo, por exemplo, observamos que os vilões que antes eram perspectivados como pessoas ruins, que não serviam de exemplo para ninguém, sofrem um

deslocamento de categoria durante a pandemia por conta do uso obrigatório de máscara e pelo distanciamento social. Curiosamente, passam a compor a categoria “pessoas boas” que se tornam referências para o coletivo. Eles se tornam referências que devem ser seguidas como exporemos na análise (ver item 4.2).

Cabe, no entanto, mencionar que a compreensão do meme passa pelo letramento digital, pois o leitor precisa possuir “conhecimentos múltiplos de séries, filmes, personagens históricos, programas televisivos, literatura, ciência, além de conhecimentos sobre a realidade social em termos políticos, econômicos e culturais” (CORDEIRO, 2020, p. 21), ou seja, o interlocutor deve conhecer as informações contemporâneas ao momento em que o meme é produzido.

Em uma abordagem neurocientífica sobre a subjetividade dos memes, Moya-Salazar, Chicoma-Flores e Contreras-Pulache (2022) revelam que “uma sessão de visualização de memes pode levar a estados de riso sustentado” e defendem ser o meme ferramenta terapêutica, semelhante a um choque de riso na mente (e no corpo), devido ao seu efeito sociobiológico. Ainda segundo os autores, o contexto de uma sociedade digital conferiu à pandemia de Covid-19 certa especificidade, uma vez que as pessoas estavam isoladas, porém virtualmente conectadas. O isolamento tinha caráter físico e não social, pois, por meio das redes sociais, os indivíduos conseguiam se entreter e exercer sua cidadania digital. E nesse contexto, os memes funcionavam como doses diárias para sobreviver ao medo (MOYA-SALAZAR; CHICOMA-FLORES; CONTRERAS-PULACHE, 2022). Trazendo tais informações para a realidade desta pesquisa, conjecturamos que os indivíduos estariam usando elementos que evocam medo para lidar com o próprio medo, em analogia à perspectiva química de que semelhante dissolve semelhante<sup>26</sup>.

Como neste trabalho nos interessa entender a presença do terror nos memes – mídias que são reconhecidas pelo seu caráter humorístico –, nas próximas seções, tratamos do tema em específico, assim como de suas interrelações com o humor na proposta dos memes que aqui analisamos.

### 2.3 Entendimentos sobre o Humor

---

<sup>26</sup> Trata-se do princípio da solubilidade, em que os solutos tendem a se dissolver em solventes de mesma polaridade.

Em uma abordagem geral sobre o humor, recorri a alguns autores que reuniram entendimentos sobre as principais teorias que tentam explicar o fenômeno (BERGSON 1983; BRÔNE, FEYAERTS e VEALE, 2006; CASTELLANO, 2012; FIGUEIREDO, 2012; JABŁOŃSKA-HOOD, 2015; NUNES, 2020).

O humor, na visão de Bergson (1983), é uma habilidade humana que não existe fora da ideia de projeção do sujeito que olha, ou seja, o riso não está na coisa em si, mas está no ponto de vista de quem olha; o riso não coexiste com a moral, portanto, para rir, é preciso neutralizar a moral e a emoção; o risível é possível pela presença do outro e, por isso, o autor defende que o riso é uma ação social que necessita de eco.

Já para Nunes (2020), o humor e o riso se confundem por conta de uma relação metonímica, em que o riso é tido como um “desfecho de humor bem sucedido” (NUNES, 2020, p. 23); no entanto, o riso pode estar conectado a outras situações como sarcasmo e nervosismo. Em outro viés, Figueiredo (2012) relaciona o humor à capacidade de elaboração de pensamentos abstratos, que denota a inteligência e a capacidade crítica da mente, reforçando sua natureza humana. Na tentativa de compreender o fenômeno, alguns estudos foram empreendidos, como “as teorias psicológicas de base filosófica ligadas ao social (Teoria da Superioridade) e à cognição (Teoria da Incongruência); e as teorias linguísticas” que iniciaram sob a perspectiva gerativista da Teoria Semântica do Script do Humor (SSTH), sendo mais tarde expandida para a Teoria Geral do Humor Verbal (TGHV)” (NUNES, 2020, p. 18).

A Teoria da Superioridade está ligada ao escárnio, hostilidade, depreciação. Tal percepção foi defendida por autores da filosofia clássica, como Platão e Aristóteles, por outros estudiosos como Henri Bergson. Castellano (2012) explica que o riso esteve, durante muito tempo, relacionado à degradação da imagem do outro e, que Aristóteles compreendia a comédia como a imitação dos homens inferiores. A autora destaca que, em uma compreensão psicanalítica, Freud percebia o riso pela teoria do Alívio, ou seja, como uma possibilidade de expressar impulsos que eram proibidos ou reprimidos socialmente.

Por outro lado, a Teoria da Incongruência reside na incompatibilidade entre o que se espera que aconteça e o que realmente acontece. Entretanto, essa teoria ganhou destaque quando foi estudada à luz da integração conceptual, em que o cérebro humano passa a ser compreendido como um processador de dados “acostumado a descobrir os *scripts* mentais que não se encaixam no contexto e, portanto, são incompatíveis”<sup>27</sup> (HURLEY; DENNET;

---

<sup>27</sup> “The human brain processes data and is used to finding out the mental scripts which do not fit into the context and therefore are incompatible.”

ADAMS, 2011 apud JABŁOŃSKA-HOOD, 2015, p. 113, tradução livre). Ela nos interessa, já que olha para o humor com o viés cognitivo-pragmático, semelhante ao aqui adotado.

Com o foco nos estudos linguísticos, a Teoria Semântica do Script do Humor (TSSH), em uma perspectiva inicial voltada à autonomia da linguagem, compreende o humor como resultado de uma sobreposição parcial de dois ou mais *scripts* (*frames*) que são opostos entre si, porém compatíveis (total ou parcialmente) com o próximo que carrega esse elemento (RASKIN, 1979). Já a Teoria Geral do Humor Verbal (TGHV) (ATTARDO; RASKIN, 1991) apresenta uma abordagem mais estendida, levando também em consideração a linguística textual, a teoria da narratividade e a pragmática (ATTARDO, 1994 apud NUNES, 2020).

Ainda, ao comparar a TSSH à TGHV, Brône, Feyaerts e Veale (2006) estudaram construções semânticas marcadas e não marcadas no humor e esclarecem que a LC compartilha com ambas as teorias o interesse na interrelação entre linguagem e cognição no uso da linguagem, pois compreendem que a linguagem, seja ela humorística ou não, deve ser tratada em sua integralidade, e que o humor “implica a ativação de processos cognitivos de ordem superior”<sup>28</sup>, inclusive em casos de “trocadilhos, humor referencial e humor visual”<sup>29</sup>, o que significa “uma perda gradual dos limites artificialmente traçados entre sintaxe, semântica e pragmática que foram propostos nas teorias formalistas da linguagem”<sup>30</sup> (ATTARDO, 1996, p. 2 apud BRÔNE; FEYAERTS; VEALE, 2006, p. 204-205, tradução livre).

O significado essencialmente como conceituação (LANGACKER, 1987) rompe com a lógica de existência de um significante para um significado, já que “as situações podem ser enquadradas de maneiras diferentes, e esses diferentes enquadramentos resultam em uma estrutura semântica diferente”<sup>31</sup> (BRÔNE; FEYAERTS; VEALE, 2006, p. 206, tradução livre). Os autores destacam que pesquisas anteriores já identificaram operações cognitivas no processamento do humor, como a comparação, a categorização e o *framing*, além da saliência cognitiva, da assimetria figura-fundo e da perspectivação. Os *frames* (FILLMORE, 1982) ganham destaque nesse contexto, pois ajudam a estruturar categorias por meio da experiência

<sup>28</sup> “(...) *humor implies the activation of higher-order cognitive processes*”.

<sup>29</sup> “*Nevertheless, the observation that the same cognitive-semantic strategies underlie cases of punning, referential humor, and visual humor (Attardo 1996: 2)*”.

<sup>30</sup> “(...) *it implies a gradual loss of the artificially drawn boundaries between syntax, semantics, and pragmatics that have been proposed in formalist theories of language*”.

<sup>31</sup> “*situations can be framed in different ways and these different framings result in a different semantic structure*”.

e se mostram essenciais “na produção e compreensão de enunciados linguísticos, pois foram extremamente influentes no desenvolvimento da teoria semântica da linguística cognitiva e também formam a base da teoria semântica desenvolvida pela Linguística Cognitiva e da TSSH e da TGHV”<sup>32</sup>. (BRÔNE; FEYAERTS; VEALE, 2006, p. 207, tradução livre).

Enquanto as metáforas essencialmente fundem a fonte e o destino para formar uma única entidade (Gestalt), suprimindo os limites óbvios dos domínios, os estímulos humorísticos enfatizam de forma involuntária e intencional as diferenças entre os domínios. Veale *et al.* (esta edição) (...) ilustram que, em muitos casos de humor interacional, enunciados com uma estrutura metafórica (e/ou metonímica) subjacente são usados como uma deixa para uma estratégia de superação. Essa estratégia consiste em um falante B subverter o enunciado de um falante A, por exemplo, distorcendo a estrutura fonte/alvo do enunciado metafórico inicial (BRÔNE; FEYAERTS; VEALE, 2006, p. 209)<sup>33</sup>.

Nessa linha de pensamento, no viés da Linguística Cognitiva, a metonímia – mecanismo cognitivo que permite a seleção de um ponto de referência saliente em um quadro para se referir ao quadro como um todo – abarca fenômenos inferenciais ou implicaturas conversacionais, desempenhando um papel no humor, ao determinar a parte que será evidenciada, ao mesmo tempo que possibilita o interlocutor acionar a cena como um todo. Trata-se, portanto, de uma atividade inferencial complexa (BRÔNE; FEYAERTS; VEALE, 2006, p. 209).

No mesmo viés, do ponto de vista da Teoria dos Espaços Mentais, a interpretação de piadas envolve a ativação de pequenas estruturas conceituais enquanto pensamos e falamos, permitindo o refinamento do discurso e das estruturas de conhecimento (FAUCONNIER, 1997). A perspectivização é a base de acesso aos demais espaços mentais. Nesse sentido, a adoção de um ponto de vista diferente implica em uma conceitualização diferente (BRÔNE; FEYAERTS; VEALE, 2006) e o acionamento de outro espaço mental irônico, em que flutuam pressuposições.

Já a hipótese da operação de mudança de *frame* propõe que a compreensão da piada requer “uma reinterpretação de uma interpretação incorreta para uma interpretação correta de

---

<sup>32</sup> “The hypothesis that frames (or scripts) as structured categories grounded in experience (Fillmore 1982) play an essential role in producing and comprehending linguistic utterances has not only been extremely influential in the development of the semantic theory of cognitive linguistics, but is also the foundation of the SSSH and GTVH.”

<sup>33</sup> “Whereas metaphors essentially fuse the source and target to form a single entity (Gestalt), suppressing the obvious domain boundaries, humorous stimuli (un)intentionally emphasize the dissimilarities between domains. Veale *et al.* (this issue) follow a similar argument, in that they illustrate that in many cases of interactional humor, utterances with an underlying metaphorical (and/or metonymical) structure are used as a cue for a trumping strategy. This strategy consists of a speaker B subverting a speaker A’s utterance, e.g. by distorting the source/target structure of the initial metaphorical utterance”.

um elemento lexical ou construção gramatical” (BRÔNE; FEYAERTS; VEALE, 2006, p. 210), mas não explica todas as piadas verbais.

Enunciados modais factivos (ou seja, enunciados que permitem a adoção do modo), como ironia, enunciados metafóricos, ficção, etc., desencadeiam a construção de um novo espaço mental (próximo ao espaço base/realidade) de modo a permitir que o ouvinte evite ter que rejeitar o enunciado como malformado. De acordo com o princípio de flutuação da pressuposição de Fauconnier (1994 [1985]: 61), argumenta-se que a construção de, por exemplo, um espaço mental irônico evita um choque entre as pressuposições de um enunciado e as do falante e do ouvinte<sup>34</sup> (BRÔNE; FEYAERTS; VEALE, 2006, p. 210).

Para os autores, a LC apresenta ferramentas que não foram exploradas nas teorias linguísticas do humor especialmente para abordar a tensão entre uso normal e uso marcado (ou entre uso prototípico e uso periférico) de dispositivos semântico-pragmáticos de humor. O estudo sugere que um modelo prototípico é necessário para o uso de operações de conceptualização, diferenciando casos centrais no uso de linguagem convencional de usos mais marcados.

Nesse trabalho, identificamos que os modelos prototípicos são recorrentes na elaboração dos memes e funcionam como âncoras para operações cognitivas mais complexas. Daí termos optado por seguir o viés da Linguística Cognitiva na interpretação dos memes.

## 2.4 Compreendendo o terror e os filmes de terror

Diferentemente do humor, que passou a ser compreendido pelo viés cognitivo, o medo é definido como um estado psíquico diante do perigo, podendo ser sentido por outros seres vivos. Alguns autores defendem que apenas o ser humano possui a habilidade imaginativa capaz de ampliar, intensificar e projetar o medo, sendo o único ser vivo com consciência da morte e do “mal sobrenatural”, e, quando colocado diante de determinadas situações, como a morte, percebe-se imerso em uma crise acerca de sua existência e finitude (BOSSONE, 2017).

O medo funciona como um regulador do equilíbrio humano, assumindo uma posição ambígua de alerta, possibilitando a fuga ou o enfrentamento de uma situação, ou ainda, de

---

<sup>34</sup> “*Mode factive utterances (i.e. utterances allowing mode adoption), such as irony, metaphorical utterances, fiction, etc., trigger the construction of a new mental space (next to the base/reality space) so as to allow the hearer to avoid having to reject the utterance as ill-formed. In accordance with Fauconnier’s presupposition float principle (1994 [1985]: 61), it is argued that the construction of e.g. an ironical mental space avoids a clash between the presuppositions of an utterance and those of the speaker and hearer.*”

bloqueio, paralisando o indivíduo quando atinge um nível insuportável (DELUMEAU, 1996 apud BOSSONE, 2017). Nesse momento, o medo intenso se transforma em terror, que “parece se apoderar do cérebro, impedindo, muitas vezes, que o indivíduo consiga pensar de forma racional” (BOSSONE, 2017, sem página). Essa impossibilidade de estabelecer raciocínio lógico cria um ambiente de humor para o telespectador, conforme desenvolvo mais à frente.

Ao compreender o cinema como uma prática social, Bossone (2017, sem página) destaca que os filmes de terror lançam mão de elementos míticos, históricos e culturais para representar uma realidade ameaçadora, possibilitando que os espectadores experienciem “os medos mais primitivos desenvolvidos historicamente pela humanidade.” O medo passou a ser explorado no cinema, no final do século XIX; entretanto, “o conto de terror é tão velho quanto o pensamento e a linguagem do homem” (LOVECRAFT, 1987 apud BOSSONE, 2017).

Por exemplo, o curta-metragem “*Le Manoir du diable*”<sup>35</sup>, lançado em 1896, embora tenha uma abordagem mais cômica do que assustadora, foi considerado o primeiro filme de terror por apresentar elementos, como esqueletos, morcegos e efeitos ilusionistas para criar a ideia do sobrenatural. Na época, não havia a noção de gênero no cinema; isso só foi concretizado, posteriormente, a partir da criação da indústria cinematográfica e de sua necessidade de categorizar os filmes (MEDEIROS, 2016).

A produção de filmes voltados para o terror ocorreu alguns anos depois, sendo influenciada pelos cenários de guerra e crises ao redor do mundo<sup>36</sup>.

Somente no início da década de 1930 que o gênero de terror teve, de fato, o seu início, com a Universal, estúdio dedicado a produções de segunda linha em Hollywood.

[...]

A ideia da Universal era ir contra a maré, propondo a catarse por meio do medo. (...) Os resultados positivos e a grande aceitação do público surgem como a resposta de uma sociedade que sobreviveu a uma época de terror e estava pronta para encarar seus medos, e até se divertir com isso (MEDEIROS, 2016, p. 284).

Segundo Medeiros (2016), durante a Segunda Guerra Mundial, a realidade ficou bastante assustadora, fazendo com que os filmes de terror assumissem uma característica mais fantasiosa, assim, o terror era transformado em piada para que fosse suportável. Diante desse cenário, alguns autores compreendem que o filme de terror viabiliza a catarse, voltando à

<sup>35</sup> A mansão do diabo – tradução livre – curta-metragem francês (duração 3min e 17s), produzido por Georges Méliès. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mb16vp1eeYU>

<sup>36</sup> *A História do Terror no Cinema*: tudo sobre filmes de terror. Disponível em: <https://cineclick.uol.com.br/noticias/historia-terror-cinema-tudo-sobre-filmes-de-terror>

noção proposta por Freud para o humor, em um paralelo conceitual: o terror alivia emoções negativas. Nesse sentido, King (2003, p. 24) defende que “nós inventamos horrores para nos ajudar a suportar os horrores verdadeiros. [...]. O termo catarse é tão antigo quanto o drama na Grécia [...]. O sonho de terror é, na verdade, uma maneira de extravasar um desconforto”.

Ao desenvolver esta subseção, busquei por artigos que abordassem o terror em memes, todavia não os achei. Quando se trata de memes, os estudos focam em humor, crítica, ou ainda, em publicidade.

## 2.5 Estabelecendo relações entre o humor e o terror à luz da Integração Conceptual

Tanto o humor quanto o terror podem ser compreendidos como possibilidades humanas de alívio, perante uma realidade indesejada ou nefasta. Nesse sentido, conjecturo serem faces de uma mesma moeda. São entidades que acionam *frames* distintos, devido às suas próprias formas e movimentos (KOGAWA, 2012). Existe, porém, uma expectativa de que “as personagens do horror poderiam mudar sua rota antes de encontrar o assassino, prestar atenção ao que se passa às suas costas etc.” (KOGAWA, 2012, p. 25). A quebra dessa expectativa e as atitudes irrefletidas dos personagens tornam a cena risível. Essa percepção aponta para a teoria da incongruência, explicitada no item 2.3.

Werneck (2020), ao falar do absurdo risível, em que o riso é uma estratégia para não chorar, ou seja, para suportar o momento de terror, estaria *a priori* apontando para a teoria do alívio (ver item 2.3), mas notemos que o que está em jogo é o processo de recategorização, de criação de novos significados. Parece-nos que processos cognitivos, como a perspectivação e a categorização, abrem espaço para o surgimento de novos sentidos nas redes conceptuais, em que espaços mentais são evocados e acionam informações relativas ao contexto, favorecendo o entendimento momentâneo da realidade discursiva e do contexto do discurso. Fauconnier (1997, p. 149) compreende que “todas as formas de pensamento são criativas no sentido de que produzem novos links, novas configurações e, correspondentemente, novos significados e novas conceituações”<sup>37</sup>. À luz da integração conceptual, a afirmação de Kogawa (2012, p. 25) de que “o humor tem alguns elementos do terror e, em contrapartida, o horror é marcado pelo cômico” pode ser compreendida se as interações entre os dois estabelecem relações inéditas

---

<sup>37</sup> “All forms of thought are creative in the sense that They produce new links, new configurations, and correspondingly, new meaning and novel conceptualization”

entre eles. É isso que visamos verificar nos memes selecionados, quais operações que estão por trás do uso concomitante do terror e do humor nesses memes.

## 2.6 Memes, máscaras e seus efeitos sociais

Nas seções anteriores, observamos que tanto o humor como o terror se estabelecem nas interações e podem funcionar como estratégia de enfrentamento. Além desses efeitos sociais, os memes apresentam a máscara facial utilizada na pandemia como elemento comum. No entanto, os modelos prototípicos das máscaras evocam *frames* distintos. Nesse contexto, apresento brevemente a história das máscaras e os *frames* que são acionados.

Melo (2011), em sua tese, esclarece que o surgimento das máscaras data da pré-história, cerca de 15 mil anos atrás. Em algumas civilizações, como alguns povos africanos e algumas tribos indígenas, seu uso estava relacionado a eventos espirituais. Já os gregos e romanos usavam as máscaras como adereço cênico do teatro. O autor explica que no período de crescimento do cristianismo, as máscaras foram relacionadas ao paganismo; somente no século XVI, elas voltaram a ser usadas na Europa. Posteriormente, durante a imigração europeia, o uso de máscara foi disseminado na América, “principalmente através dos brinquedos das crianças, bailes e celebrações” (MELO, 2011 p. 21).

Na visão de Melo (2011, p. 21), “na cultura primitiva e africana as máscaras mais do que expressão de algo são objetos de metamorfose, modificando quem as enverga”. Em uma perspectiva psicológica, acredita-se que o uso da máscara modifica a pessoa, “o homem mascarado deixa de ser ele próprio para se tornar naquele que a sua máscara evoca” (MELO, 2011, p. 21). Entretanto, ainda segundo o autor, na sociedade moderna, a máscara é vista como “um adereço ou disfarce psicológico” para nos adaptarmos ao meio social.

No contexto pandêmico, as máscaras faciais voltam à tona com uma proposta de adaptação e sobrevivência. De um lado, a máscara usada na pandemia é um equipamento de proteção individual e se configura como uma barreira, reduzindo os riscos de contaminação pelo nariz e pela boca – seu uso foi orientado pela Organização Mundial da Saúde (OMS) para que as pessoas se protejam contra o novo coronavírus. Do outro lado, as máscaras usadas em filmes de terror costumam cobrir o rosto inteiro e geralmente servem para assustar e ocultar a identidade do vilão/assassino.

Ao acionar o *frame* SAÚDE, a máscara assume um papel de prevenção, higiene e segurança, mas ao acionar o *frame* TERROR, ela passa a assumir um novo papel, o de intimidação, medo e insegurança.

Em relação ao humor baseado em elementos de filmes de terror, Kogawa (2012) desataca que a máscara e as armas, além da expressão de indiferença dos personagens ao matarem suas vítimas, proporcionam pistas para o leitor. Para exemplificar, o autor apresenta duas imagens do personagem Jason, vilão do filme Sexta-feira 13, uma em que ele está com a máscara e a outra sem, e propõe uma correlação entre as cenas. Quando o personagem aparece mascarado, ele é implacavelmente o matador e quando ele aparece, desprovido da máscara, ele passa a ser mortal, vulnerável. Nesse caso, a máscara o torna imortal, sendo essa analogia possível para conceptualização da pandemia. Ao usarmos a máscara, parece que ficamos protegidos da Covid-19. O trabalho de Kogawa (2012) sobre as máscaras e o personagem Jason reforça a ideia de que, ao acionar um domínio, não acionamos todos os elementos que o formam. No caso do Jason e das máscaras, acionamos apenas sua relação com a máscara e a imortalidade, recategorizando tanto a máscara quanto o papel do vilão.

Cabe-nos então verificar como as ideias de Kogawa (2012) são corroboradas ou não na análise que aqui intencionamos implementar. Antes disso, seguiremos para o percurso metodológico desta pesquisa.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

Neste capítulo, descrevo o percurso trilhado para analisar o processo de conceptualização da pandemia a partir de memes postados nas redes sociais – Facebook, Instagram e Twitter. Para tanto, abordo a natureza da pesquisa (3.1), apresento o contexto no qual a pesquisa está inserida (3.2), a composição do banco de dados e os critérios de seleção dos memes (3.3). Defino ainda os objetivos gerais e específicos que guiam esta pesquisa, bem como as perguntas deles decorrentes (3.4). Em seguida, exponho os procedimentos de análise (3.5) e esclareço, ao final do capítulo, como as questões éticas foram aqui tratadas (3.6).

#### 3.1 Natureza da pesquisa

O presente estudo insere-se no arcabouço teórico da Linguística Cognitiva Aplicada (SALIÉS, 2020) que estuda a linguagem em contextos sociais sob um viés crítico e transdisciplinar e recruta conceitos da Linguística Cognitiva. Como tal, visa gerar inteligibilidades e assume uma abordagem metodológica qualitativa-interpretativista, segundo a qual os fenômenos devem ser estudados “em seus cenários naturais, tentando entender, ou interpretar, os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem” (DENZIN; LINCOLN, 2006, p. 17).

A pesquisa qualitativa, que se originou na busca por entender o outro, hoje assume uma postura crítica para os problemas sociais com a intenção de “relacionar a pesquisa qualitativa às esperanças, às necessidades, aos objetivos e às promessas de uma sociedade democrática livre” (DENZIN; LINCOLN, 2006, p. 17). É mais do que olhar o outro apenas como objeto de estudo; é perceber que a realidade objetiva não pode ser captada e que as coisas são conhecidas por meio de suas representações. A ideia de conhecimento universal e generalizado passa a dar lugar ao conhecimento local e aos *construals* – operações de perspectivação conceptual que se referem a diferentes maneiras de perspectivar, categorizar ou de ver uma determinada situação (LANGACKER, 2008). Trata-se de compreender que há diferentes percepções do mundo sendo construídas ao mesmo tempo.

A diversidade de práticas metodológicas da pesquisa qualitativa permite o atravessamento de fronteiras sem que a pesquisa estabeleça limites disciplinares (DENZIN;

LINCOLN, 2006). Essa característica faz do pesquisador um *bricoleur*<sup>38</sup>, utilizando suas ferramentas de forma criativa para confeccionar colchas, “empregando efetivamente quaisquer estratégias, métodos ou materiais empíricos que estejam ao seu alcance” (BECKER, 1998 apud DENZIN; LINCOLN, 2006, p. 18). O caráter improvisador não reflete desconhecimento sobre os passos metodológicos, pelo contrário, aproxima o pesquisador do objeto para que se possa realizar uma análise empírica, permitindo descobertas que o levem a percorrer novos caminhos.

Nas investigações qualitativas interpretativistas, a subjetividade tem papel fundamental, tendo em vista que o pesquisador está inserido no processo de construção dos significados (CELANI, 2005). Por outro lado, os pesquisadores imparciais e objetivos são aqueles que optam por se retirar de discussões relevantes sobre injustiça e desigualdade social (GREENWOOD; LEVIN, 2006). Nessa perspectiva, o pesquisador neutro dá lugar a um “pesquisador socialmente situado” (DENZIN; LINCOLN, 2006, p. 33), que constrói significados a partir das suas observações. De acordo com Moita Lopes (1994, p. 331), os significados são construídos pelo sujeito, “que interpreta e reinterpreta o mundo à sua volta, fazendo, assim, com que não haja uma realidade única, mas várias realidades”.

Enquanto em épocas passadas, a voz apropriada em textos acadêmicos era uma “voz que não vinha de lugar nenhum” (LINCOLN; GUBA, 2006, p. 187), hoje os pesquisadores estão cada vez mais conscientes da necessidade de permitir que seus leitores “escutem” a voz de seus sujeitos de pesquisa e a sua própria voz. Ao escrever, o pesquisador não está transcrevendo uma realidade apenas, mas também redigindo um “processo de descoberta: descoberta do sujeito (e, às vezes, do problema propriamente dito) e descoberta do eu” (LINCOLN; GUBA, 2006, p. 188).

Nessa linha de pensamento, Moita Lopes (2006, p. 20) defende uma Linguística Aplicada Indisciplinar que “requer um nível alto de teorização transdisciplinar”, pois compreende diversos campos do conhecimento em interação. Ela é indisciplinar à medida que “reconhece a necessidade de não se constituir como disciplina, mas como uma área mestiça e nômade, e principalmente porque deseja ousar pensar de forma diferente” atravessando fronteiras em uma proposta transdisciplinar.

Atravessar fronteiras no campo do conhecimento, assim como na vida, é expor-se a riscos. Mas um desafio que se deve encarar com humildade e com a alegria de quem quer entender o outro em sua perspectiva. A posição na fronteira é sempre perigosa, já que quem está além da fronteira é aquele que vai se apropriar de nosso conhecimento, vai falseá-lo ou usá-lo incorretamente. Mas ele pode ser também

---

<sup>38</sup> Termo usado por *Denzin e Lincoln (2006)*.

aquele que vai nos fazer refletir, pensar de outra forma ou ver o mundo com um outro olhar (MOITA LOPES, 2009, p. 67).

O que Moita Lopes (2009) assume como Indisciplinar, Pennycook (2006) batiza de Antidisciplinar ou Transgressiva, Fabrício (2006) denomina de desaprendizagem. Para esses autores, pensar a Linguística Aplicada (LA) é pensar diferente, politizando e problematizando os próprios conhecimentos produzidos. Moita Lopes (2008) esclarece que a LA procura problematizar as questões, criando inteligibilidade sobre eles e alternativas para tais contextos de usos da linguagem. O viés da transdisciplinaridade nos leva a querer compreender o que as outras áreas do conhecimento têm a dizer sobre a linguagem, atravessando limites disciplinares.

Denzin e Lincoln (2006) alertam que os olhares sempre passam por filtros como gênero, classe social, raça e etnicidade e que, portanto, não há “observações objetivas, apenas observações que se situam socialmente nos mundos do observador e do observado – e entre esses mundos” (p. 33). Nesse sentido, todas as pesquisas são interpretativas, já que são guiadas por “um conjunto de crenças e de sentimento em relação ao mundo e ao modo como este deveria ser compreendido e estudado” (DENZIN; LINCOLN, 2006, p. 33).

A Linguística Cognitiva Aplicada (LCA), ao estudar a linguagem em uso nos diversos contextos sociais, busca compreender e produzir conhecimento sobre a vida contemporânea tal como proposto por Moita Lopes (2008). Seus pressupostos incluem “base empírica e de natureza aplicada, que tem como princípios norteadores a abordagem experiencial e a união entre cognição e linguagem” (SALIÉS, 2020, p. 8). A partir de um paradigma não essencialista, a LCA compreende que o significado depende das pessoas e do contexto interacional.

A partir dos pressupostos da LCA, analiso os memes da internet que relacionam pandemia a filmes de terror, buscando criar inteligibilidade sobre os processos cognitivos que são acionados na formulação da metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR. Para melhor compreensão desse fenômeno, explico a seguir o contexto que viabilizou o surgimento dessa metáfora.

### 3.2 Contexto

A pesquisa está inserida no contexto da pandemia que foi anunciada pela Organização Mundial da Saúde (OMS) em março de 2020. No Brasil, as principais medidas para o controle sanitário foram o isolamento social e o uso obrigatório de máscaras. Como o isolamento implicou na manutenção da distância física entre as pessoas, e como os seres humanos são sociais, as interações nas redes sociais ganharam destaque, aumentando a circulação de memes – produções multimodais que se caracterizam pelo dinamismo e criatividade e que permitem a crítica bem-humorada da realidade social (CORDEIRO, 2020, p. 21).

Os memes circulam livremente nas redes sociais, e nós, brasileiros, somos o terceiro país que mais utiliza essas redes, com uma média de quatro horas de acesso por dia<sup>39</sup>. Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (IBGE, 2021, p. 6), os dados apontam que 82,7% dos domicílios brasileiros utilizam internet, mesmo que ainda haja 12,6 milhões de domicílios sem internet.

Neste trabalho, utilizamos os memes postados em três plataformas digitais por um número bastante significativos de usuários: Instagram (122 mil) e Facebook (116 mil), plataformas que se destacam pela flexibilidade em combinar texto e imagem sem limite, e o Twitter (19 mil) que se destaca pela objetividade, uma vez que possui limite de 140 caracteres. Essas redes são gratuitas e funcionam como um blogue em menor proporção<sup>40</sup>. Nesses espaços virtuais, o usuário pode usar a sua página para se expressar, emitir opiniões, criticar entre outros fins.

A interação entre os usuários viabilizada nessas plataformas e o aumento da publicação de memes associada ao contexto pandêmico retomam a metáfora MEME É VÍRUS, apresentada na introdução e no capítulo 1. É nesse contexto que emergiu o questionamento sobre quais memes estariam se espalhando nas redes sociais. Para responder a essa pergunta, foi realizado um levantamento inicial nas redes sociais visando reunir memes relacionados à pandemia. Os memes mais comuns referiam-se à política e à economia. Surgiram também outras representações relacionadas à pandemia como lição de vida a ser aprendida e como guerra a ser combatida (VEREZA, 2020). Porém, chamou-me a atenção, uma representação menos recorrente em que a pandemia estava sendo conceptualizada como filme de terror. E é ela o objeto de análise desta dissertação.

---

<sup>39</sup> Dados extraído do Jornal Contábil. Disponível em: <https://www.jornalcontabil.com.br/brasil-e-o-3o-pais-que-mais-usa-redes-sociais-no-mundo-todo/>. Acesso em: 16 jun. 2022.

<sup>40</sup> Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/marketing/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>. Acesso em: 16 jun. 2022.

O contexto pandêmico foi marcado por conflitos ideológicos gerados a partir de pontos de vistas distintos. Em um extremo, estavam os conservadores que identificaram a pandemia como um evento superestimado, orquestrado pelos chineses e fruto de uma conspiração mundial, sendo a vacina um elemento ilusório de cuidado. No outro extremo, estavam os progressistas que compreenderam a pandemia como um evento subestimado, diante do poder de letalidade do vírus, depositando esperança na vacina e nos protocolos sanitários. Diante desse cenário, a metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR circulou e nos parece ter sido mais recorrente em memes progressistas, conforme a análise intenta ilustrar.

### 3.3 Banco de dados e critérios de seleção

Os memes desta pesquisa foram coletados em perfis públicos nas redes sociais – Facebook, Instagram e Twitter. No campo de busca foram utilizadas palavras-chave/*hashtags*, como “pandemia”, “meme”, “mascara” (#pandemia #meme #mascara). Em seguida, os memes foram selecionados e categorizados por tipo de assunto: economia, política, lição de moral, entre outros. Os memes salvos no banco de dados (n = 19) foram aqueles relacionados a máscaras e filmes de terror, sendo os demais excluídos da pesquisa. Desse total, foi realizada uma análise geral para agrupamento por categorias, totalizando três grupos, conforme tabela 3.

Tabela 3 – Relação memes por categorias

| Categorias  |                                         | Total<br>(n = 19) | Selecionados<br>(n = 6) |
|-------------|-----------------------------------------|-------------------|-------------------------|
| Categoria 1 | Pandemia é (roteiro de) filme de terror | 6                 | 3                       |
| Categoria 2 | Vilões são exemplos na pandemia         | 11                | 2                       |
| Categoria 3 | Pandemia é restrição                    | 2                 | 1                       |

Fonte: A autora, 2023.

Em seguida, foram propostos novos critérios de seleção. Na categoria 1, foram selecionados três memes que remetem à ideia da pandemia como filme de terror, porém com propostas bastante diferentes entre si; os outros três memes foram excluídos, pois a monomodalidade de um, o caráter publicitário de outro e o contexto do terceiro remetem a

questões teóricas sobre a natureza do meme que fogem do escopo desta dissertação. Na categoria 2, apesar de haver um número maior de memes, eles eram repetitivos quanto às imagens (vilões de filmes de terror) e quanto aos enunciados (vilões que usam máscaras estão protegidos da covid-19, sendo exemplo para a população). Nessa categoria, três personagens distintos foram observados; no entanto, optamos por dois memes com o personagem Jason Voorhees, por ser um personagem mais prototípico de filme de terror, sendo os outros, o Bone e o Darth Vader, vilões implacáveis que embora acionem o *frame* TERROR, encontram-se na categoria radial para filme de terror. A categoria 3 revelou dois memes, o que nos levou a optar pelo meme em que figura o personagem Jason aparece no centro da construção de sentido.

### 3.4 Objetivos e perguntas de pesquisa

Conforme exposto na introdução, o objetivo geral da pesquisa é compreender o processo de conceptualização da pandemia em memes que circularam nas mídias sociais entre 2020 e 2021, assim como contribuir teórico e socialmente para a compreensão dos efeitos do fenômeno. Para tanto, os objetivos específicos da pesquisa são:

1. Identificar os *frames* que são acionados nos memes selecionados.
2. Identificar os elementos que ativam os espaços mentais que constituem a rede de integração conceptual.
3. Identificar como esses elementos são usados na elaboração dos memes.
4. Mapear e analisar a rede de integração conceptual dos memes.

Nessa pesquisa, os objetivos específicos dialogam com os procedimentos de análise, pois, à luz da Integração Conceptual, nasce a necessidade de identificar os elementos envolvidos na conceptualização e como eles interagem na rede de integração. Desse modo, esses objetivos se harmonizam com as seguintes perguntas de pesquisa:

1. Como se dá a conceptualização da pandemia como filme de terror nos memes selecionados?
2. Que elementos a compõem?
3. Que operações estão por trás do uso concomitante do terror e do humor nesses memes?

Ao avançar na pesquisa, notamos que as máscaras se destacaram – fossem as dos personagens de filmes de terror, fossem de tecido usadas na pandemia – e, seguindo o raciocínio abduutivo, nos questionamos sobre o papel que elas estariam desempenhando nesse processo de conceptualização da pandemia, e ainda, sobre os efeitos sociais e cognitivos decorrentes dessas conceptualizações, assim como sobre as contribuições sociais que poderíamos prestar com esta pesquisa, uma vez que as análises nos levam a identificar questões morais sendo construídas em discursos cotidianos e que levam à categorização e recategorização de fenômenos sociais.

### 3.5 Procedimentos de Análise

Para a análise do objeto de estudo – memes postados nas redes sociais entre março de 2020 a dezembro de 2021, que relacionam filme de terror e pandemia – pelo viés da Linguística Cognitiva Aplicada a fim de compreender a conceptualização da pandemia, definimos procedimentos de análise em cinco etapas:

- i) descrição dos memes selecionados, apontando o que está em cena e fora de cena, e ainda, o que está no centro da cena ou deslocado para o fundo, à luz da assimetria figura-fundo (TALMY, 2000), buscando desvelar a intenção do meme e o que está no campo inferencial;
- ii) identificação dos *frames* evocados nos memes por meio das pistas verbais e não verbais, compreendendo a articulação dos modos semióticos para a construção do sentido;
- iii) mapeamento das redes de integração com base na Teoria clássica da Integração Conceptual de Fauconnier e Turner (2002), identificando os elementos presentes nos *inputs*, os elementos comuns que sustentam o espaço genérico (esquemas imagéticos, MCI, metonímias e metáforas) e, em seguida, os elementos emergentes no espaço mescla;
- iv) identificação das metáforas provenientes da mescla, compreendendo que também podem emergir estruturas não metafóricas no espaço mescla;
- v) identificação dos valores morais inferíveis a partir dessas metáforas, no campo da discussão política que envolve a pandemia.

O conceito norteador da análise é a mescla, segundo a Teoria clássica da Integração Conceptual (FAUCONNIER; TURNER, 2002). Para desenvolvê-la, recorreremos também à teoria da metáfora conceptual (LAKOFF; JOHNSON, 1980); aos de conceitos de *frames* (FILLMORE, 1982), de esquemas imagéticos (LAKOFF; JOHNSON, 1980), de MCI (LAKOFF, 1987); bem como aos conceitos de multimodalidade (FORCEVILLE; URIOS-APARISI, 2009) e de moralidade (LAKOFF; JOHNSON, 1999). Tal arcabouço teórico encontra-se desenvolvido no capítulo 1.

### 3.6 Questões éticas em pesquisa com memes

Os memes analisados utilizam desenhos em quadrinhos ou personagens fictícios prototípicos de filmes de terror que utilizam máscaras escondendo suas faces. Assim sendo, não antevemos violar práticas éticas da pesquisa qualitativa de modo algum, pois não serão utilizados memes com pessoas reais, tampouco desenhos que façam alusões a essas pessoas. Ou seja, por sua natureza, a presente pesquisa não envolve dados sensíveis, conforme as orientações da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (Conep)<sup>41</sup> – em relação a procedimentos que envolvam o contato com participantes e/ou coleta de dados em qualquer etapa da pesquisa, em ambiente virtual – sobre origem racial ou étnica, religião, opinião política, filiação a sindicato ou a organização de caráter religioso, filosófico ou político, dado referente à saúde ou a vida sexual, dado genético ou biométrico, quando vinculado a uma pessoa natural. Envolve apenas dados fictícios na forma de imagens ou elementos visuais.

Tais elementos são necessários à análise empreendida, tanto pela materialidade linguística quanto pelas imagens em si devido ao seu caráter semiótico. A inclusão dessas imagens no corpo do texto é necessária para que se possa acompanhar a argumentação elaborada. Apesar de os elementos serem referenciados, muitas vezes, é impossível aferir autoria real de um meme por seu caráter viral e também pela existência de perfis falsos nas redes sociais. Nesse sentido, a solicitação de autorização de imagem a um perfil falso expor-

---

<sup>41</sup> Ofício Circular Nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS. Documento assinado em 24 fev. 2021. Disponível em: [https://sei.saude.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&codigo\\_verificador=0019229966&codigo\\_crc=0523ABC3&hash\\_download=81b217e0e767628f095567d254a38ff94647bf3c450a13b173f085148a7f3973cfc1daa509f37dedf6c13fa177355f07b1320163b626cd391ed273028374d936&visualizacao=1&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.saude.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&codigo_verificador=0019229966&codigo_crc=0523ABC3&hash_download=81b217e0e767628f095567d254a38ff94647bf3c450a13b173f085148a7f3973cfc1daa509f37dedf6c13fa177355f07b1320163b626cd391ed273028374d936&visualizacao=1&id_orgao_acesso_externo=0)

nos-ia a riscos sérios, já que nosso perfil ficaria igualmente exposto a pessoas cujas intenções são questionáveis. Ou seja, envolve riscos de segurança da informação. Dessa forma, os memes encontram-se incluídos nesta dissertação com os respectivos links de acesso, porém a identificação dos usuários está suprimida.

Em conformidade com a resolução nº 510, de 07 de abril de 2016, que dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais, essa pesquisa foi cadastrada na Plataforma Brasil para apreciação do Comitê de ética que retornou, informando que essa pesquisa não necessita de cadastro na Plataforma Brasil e, conseqüentemente, não é passível de parecer quanto à eticidade do estudo, uma vez que os dados foram retirados de redes sociais abertas (Apêndice A).

## 4 PANDEMIA É FILME DE TERROR

Neste capítulo, apresento a análise dos memes produzidos na pandemia e as respectivas redes de integração conceptual que permitem a elaboração da metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR e outros desdobramentos metafóricos, inclusive os de moralidade.

Vale destacar que para a compreensão dos memes, o leitor precisa ter conhecimento sobre memes, reconhecendo a moldura comunicativa que os envolvem, sobre filmes de terror e os respectivos elementos que o referenciam metonimicamente e ativam esse *frame*, como os vilões, roteiros, bem como o conhecimento sobre a pandemia.

O capítulo encontra-se organizado em três subseções. Abordamos na primeira seção (4.1) a pandemia como roteiro de filme de terror e a máscara da pandemia como máscara de terror; nas seções seguintes (4.2 e 4.3) abordamos especificamente o uso contínuo de máscara pelo personagem Jason Voorhees, da franquia de filme de terror Sexta-Feira 13, lançado em 1980.

### 4.1 Pandemia é (roteiro de) filme de terror (Memes 1 a 3)

Os memes 1, 2 e 3 (Figuras 10, 13 e 15) fazem referência aos filmes de terror e à vida real no período da pandemia. Os filmes de terror estão no campo da ficção e possuem roteiro definido que deve ser seguido pelos personagens, sejam vilões ou mocinhos, para o desenvolvimento da narrativa, a fim de cumprir o enredo proposto pelos roteiristas e diretores. O roteiro deve prever condições de vulnerabilidade das vítimas para que elas possam ser perseguidas e mortas pelos vilões, que costumam ser implacáveis e parecem estar sempre à espera da vítima. Na vida real, por outro lado, não há roteiros definidos, há leis e regulamentos que orientam o que podemos ou não fazer, bem como princípios morais, crenças culturais e religiosas que balizam nossas ações. Um comportamento que infrinja as legislações vigentes pode acarretar multa, sentença prisional, ou ainda, dependendo do país, sentença de morte<sup>42</sup>. Uma das garantias constitucionais que temos no Brasil é o direito de ir e vir, prevista no artigo 5º, no entanto, o novo coronavírus colocou a população em um lugar de

---

<sup>42</sup> A legislação brasileira não prevê pena de morte aos indivíduos que cometeram crimes. Diferente de outros países, como o Estados Unidos, em que há penalidade de morte em determinadas circunstâncias.

vulnerabilidade, requerendo mudanças na rotina da população. Nesse novo contexto, atitudes como sair de casa, expondo-se ao risco de ser infectado pelo vírus, podiam colocar o indivíduo cara a cara com a morte. E tal experiência foi perspectivada de formas distintas pela sociedade.

Figura 10 – Meme 1 – Ninguém é assim na vida real



Fonte: FACEBOOK, 2020.<sup>43</sup>

O primeiro meme, já apresentado no capítulo 1 (ver item 1.2.5), é organizado em forma de tirinha, em três cenas. Os elementos semióticos usados em sua construção ancoram-se em pistas verbais (“Jorge, não saia”; “Você pode morrer”; “Nãããooo...!!”) e em pistas não verbais (o personagem Jorge acaba fazendo o contrário e morre). No segundo quadro, o homem enuncia que esse comportamento é estúpido e que isso não ocorreria na vida real, acionando um contraste entre a vida real e a não real, a dos filmes. A incongruência surge no terceiro quadro, quando o casal olha para frente como se estivesse encarando o leitor e abre um espaço inferencial no qual a informação que flutua é “esse foi o comportamento durante a pandemia, são todos estúpidos como nos filmes”, já que a orientação expressa para que não saíssem de casa, evitando a contaminação, foi contrariada. Trata-se de uma inferência dependente do contexto pandêmico.

<sup>43</sup> Meme publicado em: 01 abr. 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/humorprogressista/photos/2792038014207236> Acesso em: 15 dez 2020.

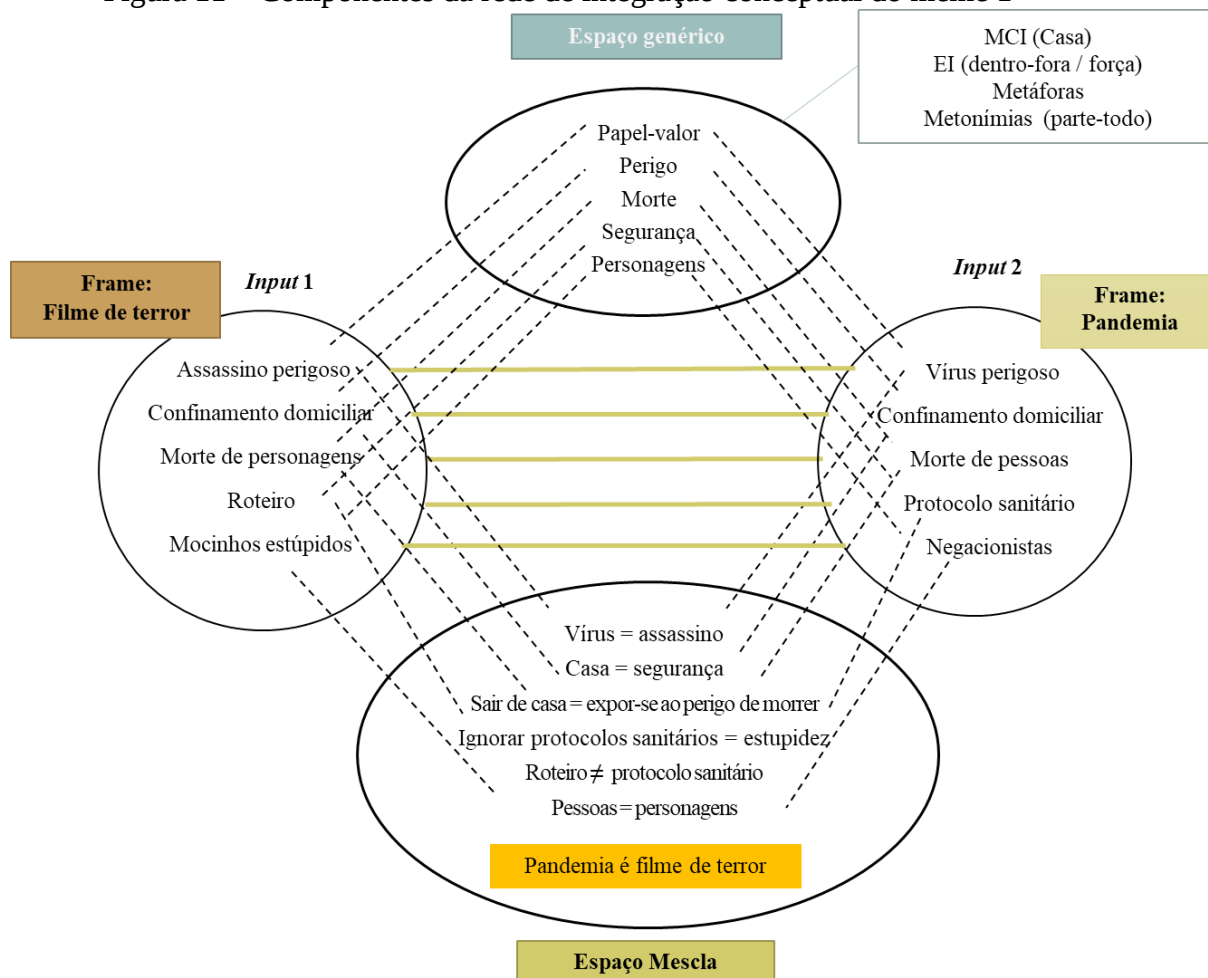
Ao longo do desenvolvimento da tirinha, nota-se um deslocamento dos personagens em cena. No primeiro quadro, eles aparecem no canto esquerdo dividindo espaço com a televisão que está no canto direito, assim ambos os elementos são colocados em destaque; no segundo quadro, a TV sai de cena, demonstrando que o filme acabou, os personagens são posicionados levemente à esquerda e aparentam conversar de forma descontraída sobre a cena em que Jorge morre e com certo alívio, ideia que parece ser acionada pela expressão “por sorte ninguém é tão estúpido”; por fim, no terceiro quadro, os personagens são posicionados no centro da cena e encaram o leitor com uma expressão de choque. O enquadramento por etapas parece trazer movimento a tirinha tanto no sentido de promover dinamicidade na leitura quanto na ideia de que o processo cognitivo do casal está em andamento.

As operações metonímicas contribuem com a construção de sentido no meme. As interjeições “Nãããooo...!!!” e “Ahhhhhh...!!!” permitem que o leitor identifique a morte do personagem Jorge ao contrariar uma ação esperada (EXPRESSÃO LINGUÍSTICA PELO EVENTO); o roteiro do filme aponta para o filme de terror (PARTE-TODO); e o indivíduo retratado representa a sociedade (MEMBRO DA CATEGORIA PELA CATEGORIA).

Na rede de integração do meme 1 (Figura 11), o *input* 1 é estruturado pelo *frame* FILME DE TERROR, ativado pelos elementos que compõem a cena 1 – o comportamento do casal que se encontra com os olhos fixos assistindo televisão; a televisão que apresenta uns tracinhos referenciando a luz que ela emite ao estar ligada; e o diálogo que ocorre durante o programa que está sendo assistido “não, Jorge, não saia” – e pelas referências verbais na cena 2 – a expressão “filme de terror” que aparece de forma explícita e a expressão “é sempre assim” que indica uma sequência recorrente em roteiros de filmes desse gênero que, em geral, não seria seguida na “vida real”. O *input* 2 estrutura-se pelo *frame* PANDEMIA, acionado inferencialmente por pistas verbais como “eles falam para não sair, o cara insiste e morre” – esclarecendo que, nos filmes, há orientação explícita para os personagens não saírem de casa –, “por sorte ninguém é tão estúpido na vida real” – apontando para a expectativa do enunciador –, e ainda pelas expressões dos personagens na terceira cena que evocam a incongruência. O espaço genérico é composto pelos elementos comuns aos *inputs* como a sensação de perigo e insegurança em saber que há um vilão andando pelas ruas. Tais noções são sustentadas pelo MCI de CASA e de VILÃO, que por sua vez são estruturados respectivamente pelos esquemas imagéticos de CONTÊINER (dentro / fora) e FORÇA DE RESTRIÇÃO (bloquei). A casa é vista como lugar seguro enquanto a rua passa a figurar como lugar de insegurança, por fim, a noção de MORTE e DOENÇA que resultam da ação do assassino. No espaço mescla são parcialmente projetados os elementos dos *inputs*, que são conectados por meio de relações

vitais de analogia comprimidas por identidade, papel-valor e similaridade e ainda por relação de desanalogia entre eles.

Figura 11 – Componentes da rede de integração conceitual do meme 1

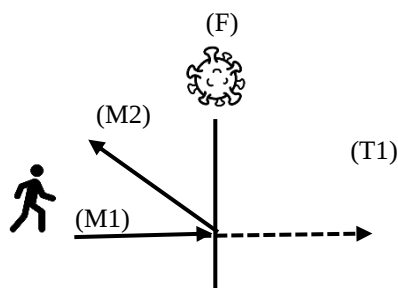


Fonte: A autora, 2022.

Nesse meme (figura 10), o esquema imagético de CONTÊINER é essencial para compreender o conceito de segurança construído na pandemia. A casa enquanto CONTÊINER passa a desempenhar um papel de proteção, nesse caso, todos que permanecerem em casa, tanto no filme de terror quanto na pandemia, terão maiores chances de sobrevivência. Por outro lado, o perigo encontra-se no desconhecido que está do lado de fora do CONTÊINER. Esse desconhecido acaba atuando como FORÇA DE RESTRIÇÃO, bloqueando o direito de ir e vir dos cidadãos e sustentando os MCI de VÍRUS e de VILÃO. Além disso, seguindo a proposta de Hart (2011), o EI de FORÇA relaciona-se com a perspectivação do enunciador sobre os enredos de filmes de terror e a vida real. O enunciador do meme acreditava que na vida real as pessoas tomavam atitudes racionais (M1), conforme a tendência de movimento (T1), mas, no momento em que a pandemia surge como força de restrição (F), as pessoas passam a ter

atitudes irracionais (M2). Tal lógica evidencia que a pandemia alterou a tendência de movimento do próprio perspectivador, conforme diagrama na figura 12.

Figura 12 – Dinâmica de forças da rede de integração do meme 1



Fonte: A autora, 2022.

Da interação dos esquemas imagéticos, metonímias, MCI e *frames* emerge a metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR. O valor de perigo presente nos *inputs* promove, no espaço mescla, relações vitais de analogia comprimidas por identidade (vírus é assassino) e de papel-valor, pois o vírus atua como um assassino. A relação vital de similaridade é evidenciada no processamento de PESSOAS SÃO PERSONAGENS. No entanto, na relação entre roteiro e protocolo sanitário, identifica-se uma relação de desanalogia, uma vez que, no primeiro, a narrativa é construída para que os personagens sejam mortos pelo vilão enquanto, no segundo, os protocolos são definidos com expectativa de que as pessoas vivam, em uma visão progressista, já que para os negacionistas, os protocolos parecem ter funcionado como uma medida desnecessária.

O esquema imagético de CONTÊINER sustenta as relações vitais de identidade e papel-valor entre as pessoas que não se comportam adequadamente e os assassinos. Nesse sentido, as pessoas são contêineres para o vírus da Covid-19 e, assim, se estiverem infectadas e saírem de casa (DENTRO-FORA) passam a contaminar outras pessoas, que podem ir a óbito, concretizando os enredos de filme de terror.

Os aspectos morais da pandemia são evidenciados pela noção de perda de bem-estar humano, dentro da compreensão metafórica em que BEM-ESTAR É RIQUEZA e MORALIDADE É RIQUEZA. A noção de bem-estar costuma estar relacionada a ideia de vida e não de morte. Nessa perspectiva, ações cotidianas que pudessem expor os indivíduos ao perigo de morte, como o ato de sair de casa e socializar puderem ser categorizadas como imorais. A noção de desobediência aos protocolos sanitários reforça a ideia da ação imoral, pois ocorre fora dos

limites previstos pelas autoridades, sendo esse pensamento sustentado pela metáfora MORALIDADE É LIMITE.

O meme 2 (figura 13) é composto por um fundo de cor preta, bastante prototípica para associar a ideia de medo, uns rajados em branco, dando a ideia de raios como elemento que novamente aciona o medo. Em sua parte superior encontra-se o título “A história das máscaras de terror” que esclarece que as quatro máscaras em destaques estão na categoria terror. Elas são apresentadas da esquerda para a direita de acordo com a cronologia de lançamento dos filmes a que se referem metonimicamente. A primeira máscara de 1978, refere-se ao filme Halloween: a noite do terror; a segunda máscara data de 1982 e faz referência ao filme Sexta-feira 13; a terceira máscara é do ano de 1996 e referencia o filme Pânico e, por fim, a quarta máscara que não faz alusão a nenhum filme de terror, porém aponta diretamente para a pandemia da Covid-19. Embora existam vários filmes que abordem temas sobre pandemias, em geral, neles são utilizadas máscaras mais robustas que cobrem a cabeça por inteira. Assim, a quarta máscara é reponsável pela quebra de expectativa do leitor que entende estar na categoria de filmes de terror. Nessa história das máscaras, temos duas rotas de conceptualizações, pois a quarta máscara sinaliza um humor diferente. Ela pode tanto implicar que há um assassino em série quanto uma desanalogia. Na sequência, desenvolvemos a primeira implicação.

Figura 13 – Meme 2 – Máscaras de Terror



Fonte: FACEBOOK, 2020.<sup>44</sup>

<sup>44</sup> Meme publicado em 07 mar 2021. Disponível em: <https://www.facebook.com/lendasdasombras/photos/pb.100063747593396.-2207520000./229036862246981/?type=3> Acesso em: 08 jun. 2021.

As operações metonímicas – máscara pelo filme (PARTE-TODO), ano de lançamento pelo filme (DATA PELO PRODUTO) e gênero terror pelo efeito medo (CAUSA-EFEITO) – sustentam os referentes que estão sendo utilizados para a elaboração da mescla. O *frame* HISTÓRIA pressupõe uma narrativa que buscaria responder questões do tipo “o que são máscaras?”, “por que/quando elas foram criadas?”, “quem usava máscaras?”, ou ainda, “quais eram as intenções de uso?”; porém a história é contada pelas imagens das próprias máscaras. Embora essas não sejam as únicas máscaras de terror que existem, para o perspectivador, elas parecem representar a categoria desse gênero de filme, seja por serem os filmes mais famosos ou os mais assustadores. Partindo da segunda hipótese, o elaborador promove um reenquadramento da pandemia que sai da categoria ‘saúde’ e passa a compor a categoria ‘filme de terror’. No entanto, isso gera implicaturas, pois as três primeiras máscaras escondem o rosto de um *serial killer*. Seria, portanto, o indivíduo que usa máscara hospitalar também um assassino? Ou o processo de conceptualização se restringe à pandemia como filme de terror pelo efeito de medo que ela causou, sendo a máscara apenas um elemento de referência metonímica? Nesse caso, parece haver múltiplas possibilidades de perspectivação, que irá depender do conhecimento de mundo do perspectivador. Antes da pandemia, por exemplo, quem entrasse em uma loja mascarado seria considerado um assaltante, ou seja, um vilão, mas o mesmo não ocorreria em alguns países da Ásia, em que o costume de cobrir o rosto com máscara ou panos é anterior a pandemia, por questões de saúde ou motivos religiosos.

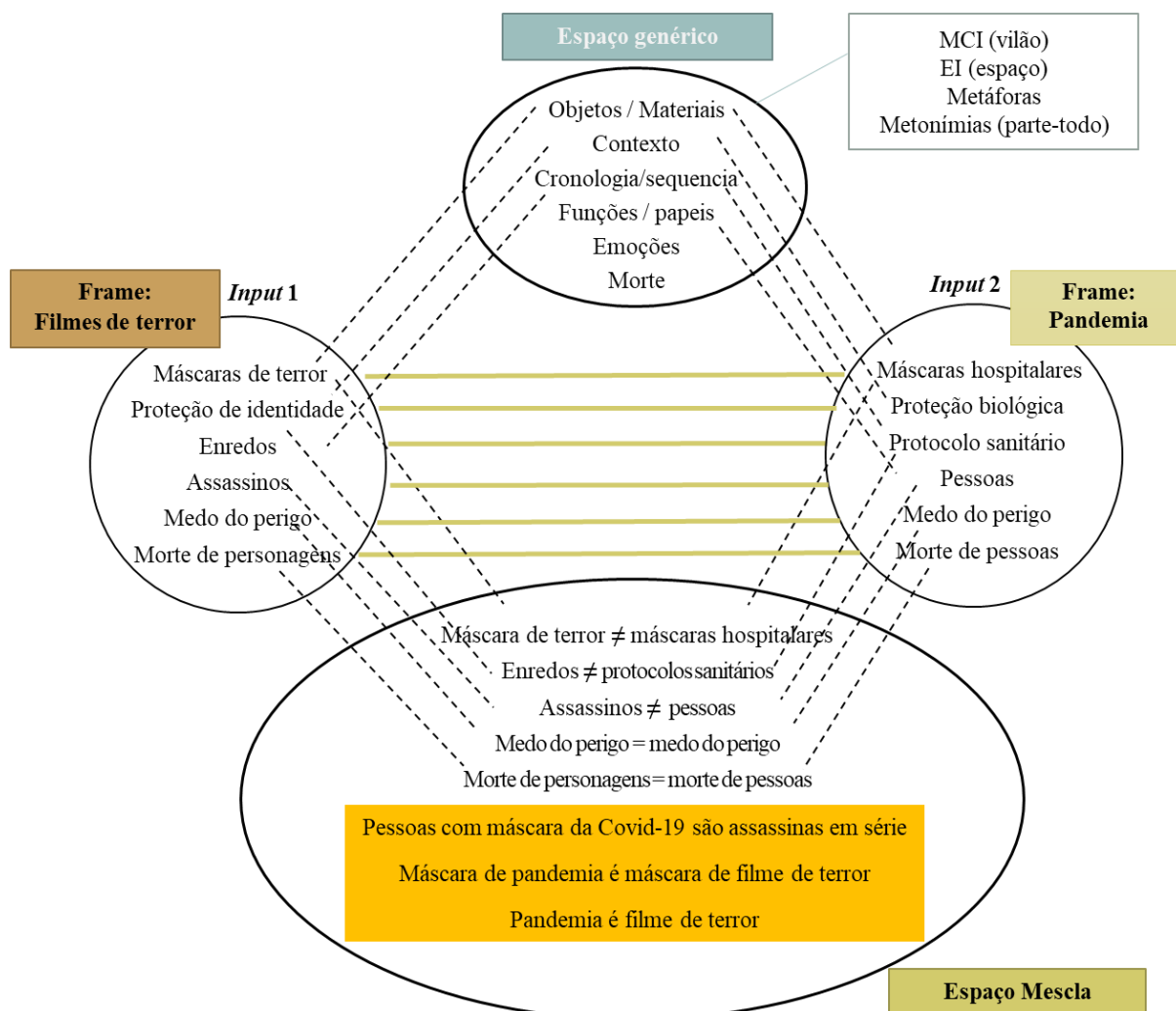
A rede de integração conceptual do meme 2 (figura 14) é composta inicialmente por dois *inputs*. O primeiro é estruturado pelo *frame* FILME DE TERROR que é ativado pela pista verbal “máscaras de terror” e pela sequência das três primeiras máscaras; o segundo, pelo *frame* PANDEMIA que é ativado pela máscara hospitalar e pelo ano “2020”. O espaço genérico contém os elementos comuns aos inputs como a cronologia apresentada pelo elaborador, sustentada pelo esquema imagético de ESPAÇO, que representa o passar dos anos, avançando da esquerda para a direita; as metonímias (PARTE-TODO e CAUSA-EFEITO) que ajudam a sustentar os *inputs*, as funções das máscaras e os papéis das pessoas que usam máscara.

Os filmes de terror propõem o uso de máscaras para que seus vilões fiquem mais assustadores, a máscara protege a identidade do vilão e causa medo aos telespectadores, além de se tornarem um símbolo para os filmes. Na pandemia, as máscaras hospitalares, que eram reservadas aos profissionais da saúde, passaram a ser obrigatórias no Brasil, servindo para proteger a população da transmissão do vírus. Além das diferenças quanto à função, elas são elaboradas por materiais variados e com formatos diferentes. As três primeiras máscaras são feitas de materiais plásticos ou emborrachados, perfazendo o formato do rosto e, por isso,

possuem buracos nos espaços dos olhos e nariz e, em alguns casos, da boca para permitir que quem esteja atrás da máscara possa ver e respirar; já as máscaras usadas na pandemia são feitas de pano e possuem formato retangular cobrindo essencialmente nariz e boca. As muitas diferenças entre as máscaras estabelecem uma relação de desanalogia; a relação de analogia ocorre por compressão da categoria máscara, assim como a relação entre pessoas e assassinos que possuem papéis distintos ao usar as máscaras, enquanto os assassinos querem atacar suas vítimas, as pessoas na pandemia queriam se proteger do vírus da Covid-19. Uma possível relação de analogia por identidade e papel-valor entre pessoas e assassinos nos levariam à mescla PESSOAS COM MÁSCARA DA COVID-19 SÃO ASSASSINAS EM SÉRIE. Esse raciocínio traria implicações sociais para profissionais que precisam usar máscaras mesmo após a pandemia; tal inferência poderia promover o caos na vida em sociedade. Quem teria coragem de ir ao mercado e fazer compras no meio de tantas pessoas mascaradas? Ou quem teria coragem de procurar um hospital em busca de tratamento?

Apesar das relações de desanalogia, o espaço mescla parece ser sustentado pela sensação de perigo que provoca medo. Tanto o gênero terror quanto a pandemia podem causar medo como uma resposta ao estado emocional. Considerando a mesma relação vital de similaridade na pandemia, foi possível a emergência das metáforas MÁSCARA DE PANDEMIA É MÁSCARA DE FILME DE TERROR e PANDEMIA É FILME DE TERROR.

Figura 14 – Componentes da rede de integração conceitual do meme 2

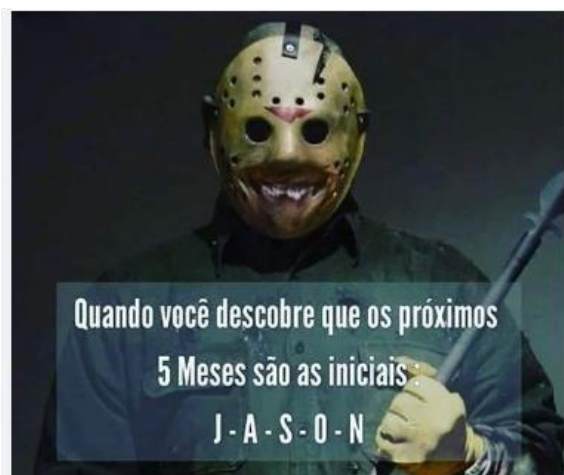


Fonte: A autora, 2022.

No meme 3 (Figura 15), o personagem Jason da franquia Sexta-feira 13, como citado anteriormente, é bastante prototípico na categoria ‘filme de terror’. Ele aparece centralizado, encarando o leitor, usando máscara, luvas e porta uma espécie de lança na mão. O personagem é um *serial killer* reconhecido por usar uma máscara de hóquei, famosa na cultura americana, para esconder sua imagem. Jason, que nasceu com hidrocefalia e problemas mentais, acaba sendo morto aos cinco anos de idade e retorna à vida, quando adulto, para se vingar da morte de sua mãe, matando todas as pessoas que chegam perto da região onde eles viviam. O personagem torna-se um dos maiores vilões, dentre os presentes em filmes, em termos de números de assassinatos e por possuir uma das franquias mais longas do gênero. Além desse conhecimento, o leitor precisa conhecer os meses e as estações do ano. A partir dessas informações é possível inferir que o meme foi postado no mês de junho e,

portanto, os próximos meses representados por suas letras iniciais são: julho, agosto, setembro, outubro e novembro.

Figura 15 – Meme 3 – Jason e os próximos meses da pandemia



Fonte: FACEBOOK, 2020.<sup>45</sup>

Para compreender a proposta das estações do ano, é preciso retomar o contexto do início da pandemia, quando os especialistas entrevistados pela mídia diziam que em pouco tempo a vida voltaria ao normal. Entretanto, em junho, uma nova previsão apontava para o aumento dos casos nos meses subsequentes. A baixa temperatura nesse período do ano no Brasil faria com que a transmissão do vírus aumentasse e, consequentemente, o número de mortes também. Na figura 16, diagramo a rede de integração conceptual referente ao meme 3.

O *input 1* é estruturado pelo *frame* de FILME DE TERROR, que é ativado pelos elementos que compõem a imagem do personagem Jason no filme Sexta-feira 13. No *input 2*, o *frame* PANDEMIA é acionado pelas pistas verbais “quando você descobre que os próximos 5 meses são as iniciais J-A-S-O-N”, como símbolo da morte e do terror. O espaço genérico é composto pelos elementos comuns aos *inputs* tais como o esquema imagético TEMPO (5 meses), TRAJETÓRIA (de junho até novembro), CIMA-BAIXO (aumento de mortes), e pelo MCI de ESTAÇÕES DO ANO (verão e inverno) e de VIDA e MORTE.

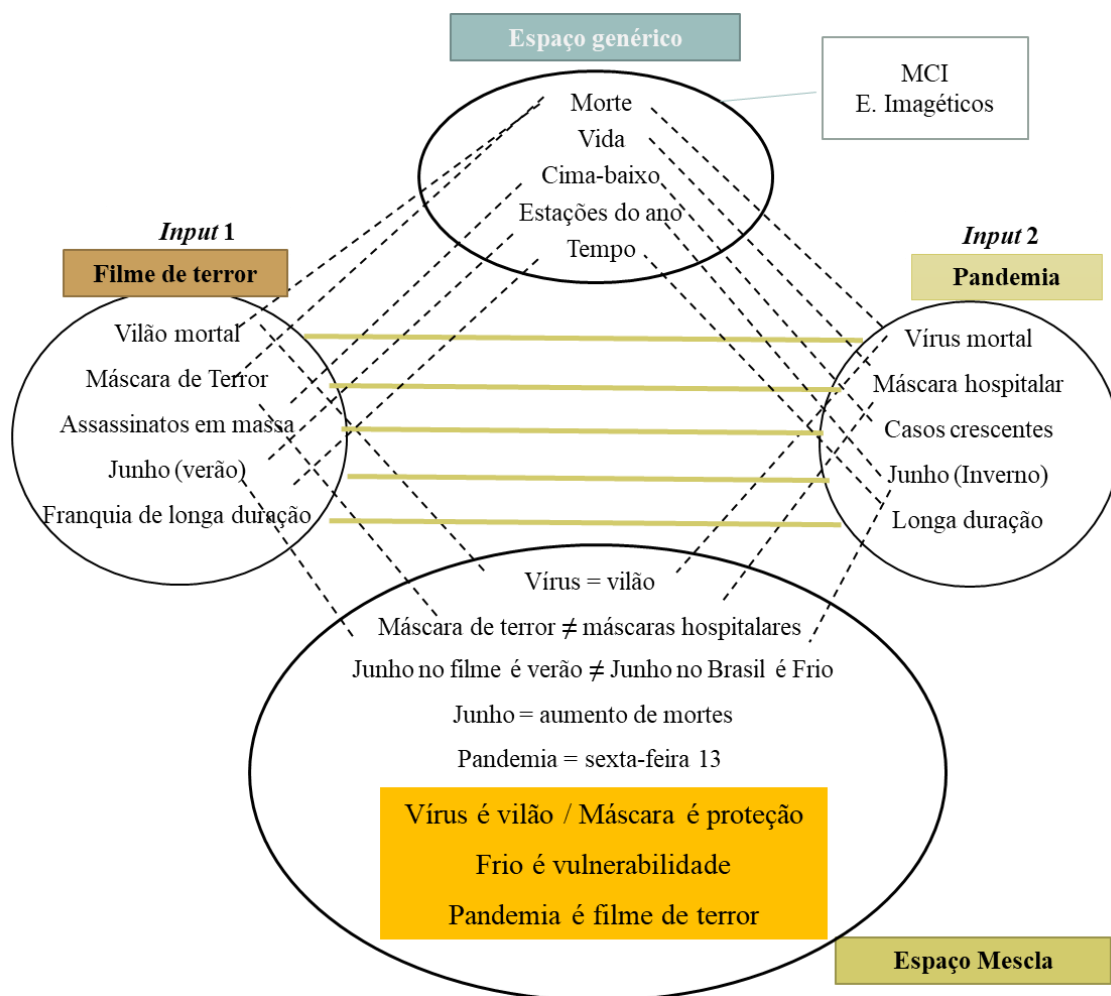
O aumento de mortes propõe um cenário em que o vilão está ganhando força, e por uma relação de analogia por identidade, emerge a metáfora VILÃO É VÍRUS. A máscara, apesar de tornar o ambiente mais sombrio ao esconder a identidade das pessoas, emerge como novo e obrigatório elemento na pandemia. A analogia por compressão de propriedade viabiliza a metáfora MÁSCARA É PROTEÇÃO, o que traz implicações; dentre elas, que a máscara que serve

<sup>45</sup> Meme Publicado em: 30 jun. 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/humorprogressista/photos/3010873828990319>. Acesso em: 10 out. 2020.

para causar medo nas vítimas dos filmes de terror, passa agora a ser defesa para aqueles que querem sobreviver ao vírus, logo MÁSCARA É VIDA. A máscara parece ser estruturada pelo MCI de VIDA. O inverno foi apontado pelos especialistas como período propício para o contágio, já que as pessoas se reúnem em ambientes fechados e tornam-se mais vulneráveis à infecção. Nesse sentido, o clima é aliado do vilão por preparar o ambiente perfeito de vulnerabilidade das vítimas, potencializando a ocorrência de mortes. No filme Sexta-feira 13, Jason começa a atacar em junho, um período de verão em que os turistas aproveitam para visitar o lago a fim de divertimento e distração; esse cenário viabiliza a emergência da metáfora FRIO É VULNERABILIDADE, fundamentada na relação metonímica de CAUSA E EFEITO. Por meio de relações de analogia, essas metáforas e metonímias sofrem compressão na mescla, motivando o surgimento de uma ideia singular: os próximos meses de pandemia serão como o filme Sexta-feira 13, em que o vilão irá matar mais vítimas.

Em um esquema de FORÇA, podemos admitir duas possibilidades como norte, sem querer restringir outras formas possíveis de pensar. Na primeira, Jason seria retratado como vírus – ideia sustentada pela metáfora JASON É VÍRUS – e, portanto, o personagem atua como uma FORÇA DE RESISTÊNCIA. A outra possibilidade reside na ideia de que Jason é exemplo a ser seguido por usar máscara, já que, nesse caso, usar máscara é a coisa certa a fazer. Como resistência, entramos na dinâmica nós contra ele; como exemplo a ser seguido, temos que unir forças com ele para combater o vírus. O primeiro exemplo estabelece uma relação de analogia com o filme de terror, já o segundo, requer um esforço de descompressão para se compreender Jason como ser humano que também está suscetível ao vírus. Embora alguns filmes da franquia retratem a capacidade de o personagem ser imortal, esse ponto seria escondido, sendo iluminada a necessidade de a sociedade aprender com ele, unindo forças. A perspectiva do Jason como força aliada parece ser sustentada pela ideia da moralidade. A força moral se manifesta na união de todos os seres humanos, sejam eles mocinhos ou vilões, em prol do bem coletivo; todos precisam estar seguindo os protocolos instituídos na luta contra o vírus. Essa noção é sustentada pela metáfora PANDEMIA É GUERRA em que se vence o mais forte ou o mais estratégico. Nesse caso, temos o reenquadramento da ação do vilão que antes era imoral e agora passa a ser moral.

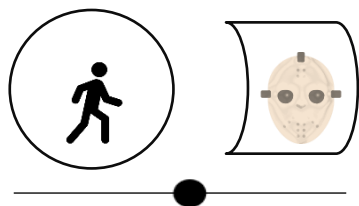
Figura 16 – Componentes da rede de integração conceptual do meme 3



Fonte: A autora, 2022.

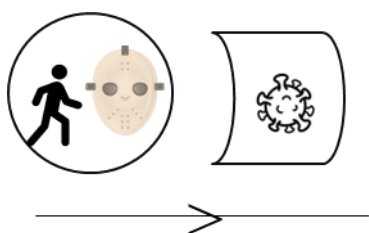
Em ambos os cenários abordados, nota-se que a mensagem permanece a mesma – os próximos meses serão difíceis. A diferença pode ser encontrada no mapeamento do esquema de força já que, no primeiro exemplo, nós contra ele, o vírus é tão fatal quanto o personagem, e enquanto indivíduos, sem o exemplo de uso da máscara perderíamos a batalha; porém, no segundo exemplo, nós juntamente com ele, teríamos mais força resultando em um saldo positivo para a sociedade, conforme ilustro nas figuras 17 e 18.

Figura 17 – Esquema de força 1: Nós contra ele



Fonte: A autora, 2023.

Figura 18 – Esquema de força 2: Nós mais ele



Fonte: A autora, 2023.

Portanto, à luz dos três primeiros memes analisados, a pandemia validou roteiros que só víamos em filmes de terror. Além disso, observamos o reenquadramento da máscara hospitalar como um elemento de filme de terror e o reenquadramento do vilão como exemplo a ser seguido (item que será explorado na próxima subseção). Dessas análises, emergiu nas mesclas a ideia inédita de que PANDEMIA É FILME DE TERROR.

#### 4.2 Vilões são exemplos na pandemia (Memes 4 e 5)

Os memes 4 e 5 (figuras 19 e 21) apontam para processos de recategorização, em que o vilão Jason do filme Sexta-feira 13 passa a compor a categoria de exemplo a ser seguido. Em ambos os memes, o personagem encontra-se no centro da cena dialogando com o interlocutor sobre o uso da máscara.

No meme 4 (figura 19), Jason aparece em uma cena prototípica de seu filme e está utilizando a sua famosa máscara, além de luva, facão e roupas velhas e sujas, ativando o *frame* FILME DE TERROR. Somado aos elementos imagéticos estão dois enunciados, o primeiro

aponta para o tempo de duração da pandemia “cinco meses de pandemia”. Considerando que a pandemia teve início em março, o interlocutor consegue estimar que o meme foi postado entre os meses de agosto e setembro. Sinaliza igualmente o tempo que tivemos até então como obrigatório o uso de máscara e a dificuldade de adaptação, cuja pista é a expressão “e você ainda esquece a máscara”. O termo máscara aparece em cor vermelha, a fim de que o objeto se destaque no texto. O segundo enunciado aparece em cima da imagem, com fonte e tamanho diferentes, sugerindo que o meme foi apropriado e alterado durante os compartilhamentos. Nesse espaço, emerge um conselho “escute aquele que tem mais experiência”, seguido de quatro emojis<sup>46</sup>. O primeiro emoji é uma cara sorrindo com lágrimas nos olhos<sup>47</sup>, pista para o caráter humorístico do meme; o segundo é uma faca, que ativa o *frame* de MORTE e o atributo de assassino do personagem; o terceiro é uma cara com máscara<sup>48</sup>, sinalizando a obrigatoriedade da máscara no período da pandemia e, por fim, um taco e um bola de hóquei pista para o próprio personagem, que usa a máscara desse tipo de esporte e para os instrumentos que ele usa para matar suas vítimas, como facão, machado, canos.

O enunciado que aparece em cima do meme indica que o enunciado de baixo é uma repreensão do personagem para o interlocutor identificado pelo pronome “você”, pois já se passaram quatro meses e o interlocutor ainda não adquiriu o hábito de usar máscara. Essa informação ajuda a compreender o cenário brasileiro, já que o país ocupava a segunda posição mundial em número de casos (1.577.004) e óbitos (64.265) pela Covid-19<sup>49</sup>, demonstrando a necessidade de promover maior adesão da população aos protocolos sanitários (PEIXOTO *et al.*, 2020). A pesquisa, apresentada por Peixoto *et al.* (2020), sobre comportamentos em saúde e adoção de medidas de proteção individual durante a pandemia, apontou que 97% da população brasileira com 50 anos ou mais reportaram o hábito de usar máscara em locais públicos e de higienizar as mãos ao retornar para o domicílio, entretanto, os números eram mais baixos quando relacionados a crianças e jovens. Os autores sustentam que a educação em saúde é fraca para esse público, contribuindo para que o hábito de usar máscaras não fosse

---

<sup>46</sup> Representações gráficas usadas nas comunicações nas redes sociais.

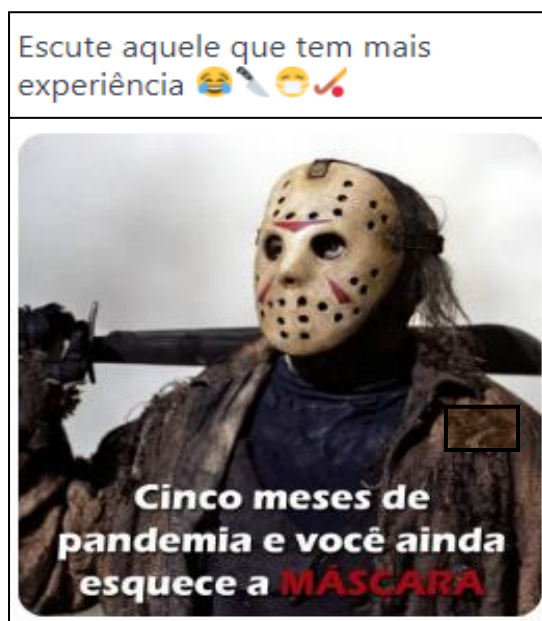
<sup>47</sup> Primeiro emoji a ser adicionado ao dicionário Oxford English Dictionary. Disponível em: <https://www.dicionariopopular.com/significado-dos-emoticons-emojis/> Acesso em: 06 abr. 2023

<sup>48</sup> Emoji adicionado durante o período da pandemia, revelando o destaque do objeto nas interações midiáticas.

<sup>49</sup> Ministério da Saúde. Boletim Epidemiológico Especial 18. Doença pelo coronavírus COVID-19. Disponível em: <https://www.sbmfc.org.br/wp-content/uploads/2020/07/Boletim-epidemiologico-COVID-21-corrigido-13h35-002-.pdf> Acesso em: 06 abr. 2023.

consolidado entre esse grupo. Essa perspectiva sugere que o interlocutor do meme seja uma dessas pessoas.

Figura 19 – Meme 4 – Jason é exemplo



Fonte: TWITTER, 2020.<sup>50</sup>

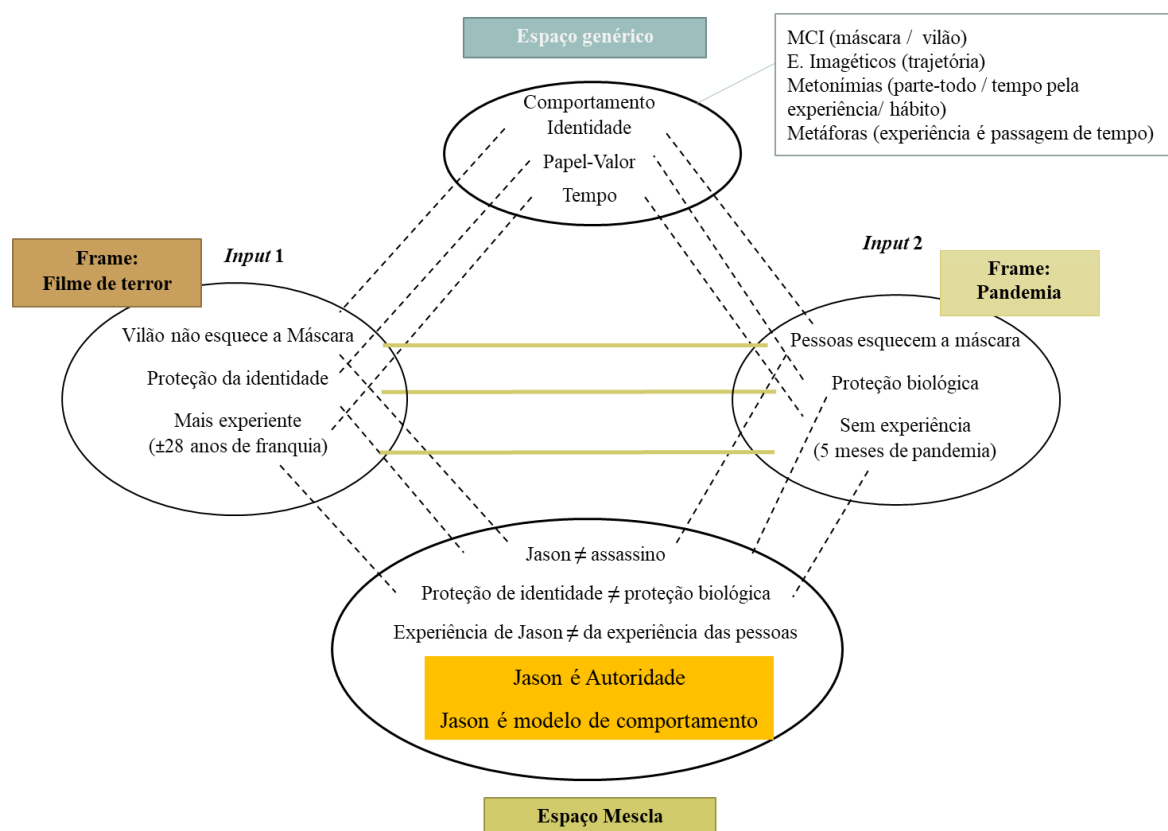
Na elaboração da rede de integração conceptual (figura 20), ocorre uma relação vital de desanalogia entre os *frames*. De um lado, FILME DE TERROR (*input 1*), acionado pelo personagem Jason que se destaca entre os vilões do gênero e que é reconhecido pela sua máscara, do outro, PANDEMIA (*input 2*), em cujo *frame* habitam pessoas que não se comportam como o Jason. O meme ainda aciona elementos diferentes que estão relacionados ao esquecimento da máscara, o papel da máscara e o tempo de experiência em usar máscara, retroalimentando para o espaço genérico elementos como papel, valor, identidade, comportamento, tempo.

O conhecimento de mundo de que Jason é o vilão mais mortal entre os vilões de filme de terror e que Sexta-feira 13 é uma das franquias mais longas de terror do cinema reforçam a ideia de experiência do personagem, mas não impede o leitor de compreender a ironia proposta no meme. A prototipicidade do personagem aliada aos demais elementos constitutivos do meme revelam-se suficientes para construção do sentido, desde que o leitor tenha conhecimento da existência do personagem e da pandemia do coronavírus.

<sup>50</sup> Meme publicado em: 10 ago. 2020. Disponível em: <https://twitter.com/horrorsim/status/1292863322531004423>. Acesso em: 10 Dez. 2020.

A relação de tempo também ajuda a compreender o meme, pois estabelecemos dois momentos distintos, um em que Jason ainda inexperiente usava saco na cabeça (T1) e o outro quando o personagem adquire experiência, passando a usar máscaras de hóquei (T2). Tal raciocínio é sustentado pela metáfora EXPERIÊNCIA É PASSAGEM DE TEMPO e, dessa forma, o esquema de imagético de TRAJETÓRIA possibilita a compreensão de que quanto mais o tempo passa, mais o personagem se torna experiente.

Figura 20 – Componentes da rede de integração conceptual do meme 4



Fonte: A autora, 2022.

Dessas relações entre os *inputs* e o espaço genérico, por meio da compressão das relações de mudança, identidade e papel-valor surge a metáfora JASON É MODELO DE COMPORTAMENTO, sendo um exemplo a ser seguido, quando se trata do uso de máscara. Dessa forma, a mescla indica que, na pandemia, a população deve se comportar como o Jason, usando a máscara para não morrer. O humor surge da quebra de expectativa, pois os vilões não costumam ser exemplos de comportamento, pois suas ações são imorais. No entanto, paradoxalmente, na mescla, ele passa a ser um modelo de comportamento, uma vez que ele segue o protocolo sanitário instituído pelo Ministério da Saúde. Nesse cenário, a relação de

desanalogia entre o papel de assassino e o valor Jason é essencial para a compreensão do meme – entender Jason como autoridade e modelo de comportamento. Como esse entendimento se contrapõem ao esperado de um vilão, há a emergência do humor.

O uso da máscara passa a ser compreendido não pela finalidade de assustar e sim de proteger. Seguindo essa hipótese, identificamos relações de analogia e de papel-valor com o comportamento de assassinos, como o desempenhado pelo personagem, ativadas pelo conhecimento biológico sobre contaminação viral, sendo as pessoas CONTÊINERS e VEÍCULOS do vírus. Essa configuração sustenta a metáfora PESSOAS SÃO VETORES. Assim, ao usar o EPI, o indivíduo estaria criando uma barreira, minimizando a sua possibilidade de transmitir o vírus para outras pessoas. A desanalogia ocorre pelo novo papel que a máscara assume na pandemia, pois em relação de CAUSA-EFEITO, ela não causaria mais medo e sim tranquilidade, sendo o sinal de que a pessoa que se aproxima usando máscara vem em missão de paz. Essa segunda hipótese requer uma relação mais complexa de compressão e descompressão dos elementos dispostos nos *inputs*.

Os atributos obediente e experiente quanto ao uso da máscara conferem ao personagem autoridade moral para cobrar que os outros usem o EPI. A configuração JASON É MORAL passa a ser sustentada pela metáfora MORALIDADE É AUTORIDADE. Nesse aspecto, o não uso do equipamento reside em uma ação imoral, evidenciando um reenquadramento da categoria moralidade.

Na perspectiva das teorias comportamentais<sup>51</sup> que estimam prazos, de aproximadamente dois meses, para o desenvolvimento de um hábito, inferimos que o meme propõe uma crítica, seja à própria teoria por parecer não funcionar na prática, já que se passaram cinco meses e o uso da máscara não entrou na rotina, ou seja, porque as pessoas não levaram a sério a importância da máscara para a sobrevivência humana. Essa segunda hipótese nos interessa nessa pesquisa, pois pode evidenciar a necessidade de maior investimento em educação em saúde, como sugere Peixoto *et al.* (2020), voltada para a orientação e conscientização das pessoas sobre o vírus e sobre o correto uso da máscara, combatendo inclusive *fake news* que foram disseminadas na pandemia.

As relações estabelecidas entre os espaços de *input* e o espaço genérico promovem a ideia de inversão de valores na pandemia, em que os mocinhos passam a usar máscara enquanto o vilão (o vírus) está livre pela cidade.

---

<sup>51</sup> Maxwell Maltz, na década de 60 propôs que o cérebro demora em torno de 21 para se adaptar a uma atividade. Em 2009, Jane Wardle et al. publicou um estudo no *European Journal of Social Psychology*, afirmando que para transformar um comportamento em hábito são precisos de 66 dias. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/ejsp.674>.

O meme 5 (Figura 21) apresenta formulação similar do personagem, porém não idêntica. Há duas legendas que se complementam na relação pergunta-resposta como se estivessem propondo um diálogo comum entre mãe e filho. Em geral, frases do tipo “quando sair não esquece o casaco” ou “se for sair hoje, leva o guarda-chuva”, são comuns nos discursos das mães. A preocupação com o bem-estar do filho é um comportamento constitutivo no MCI de MÃE.

Nesse sentido, a máscara assume o lugar do casaco e do guarda-chuva, elementos clássicos de proteção de frio e da chuva para evitar uma gripe. No caso, a máscara assume esse papel por conta de potencialmente promover a proteção contra o vírus da Covid-19. A proposta de diálogo se concretiza na expressão “tá” que aparece no centro da imagem próxima do rosto do personagem. Tal proferimento (uma resposta curta que sinaliza aceitação e conformidade de opinião) promove a sensação de que o interlocutor está respondendo e concordando com o uso da máscara. Ao mesmo tempo, a ironia do meme reside na ideia de alguém sinalizar para o Jason que ele precisa usar máscara, quando cronologicamente ele começou a usá-la antes de todos.

Figura 21 – Meme 5 – Jason é filho exemplar



Fonte: FACEBOOK, 2021.<sup>52</sup>

O comportamento dos vilões, em geral, caracteriza-se por ser contrário às regras morais que permeiam a sociedade, sendo uma delas baseada em preceitos bíblicos como “não matarás”. Jason, por outro lado, é um dos vilões com maior histórico de vítimas, o que aponta

<sup>52</sup> Meme publicado em: Disponível em: 13 ago. 2021. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=378222293682584&set=pb.100044844483642.-2207520000.&type=3>. Acesso em: 06 Nov. 2021.

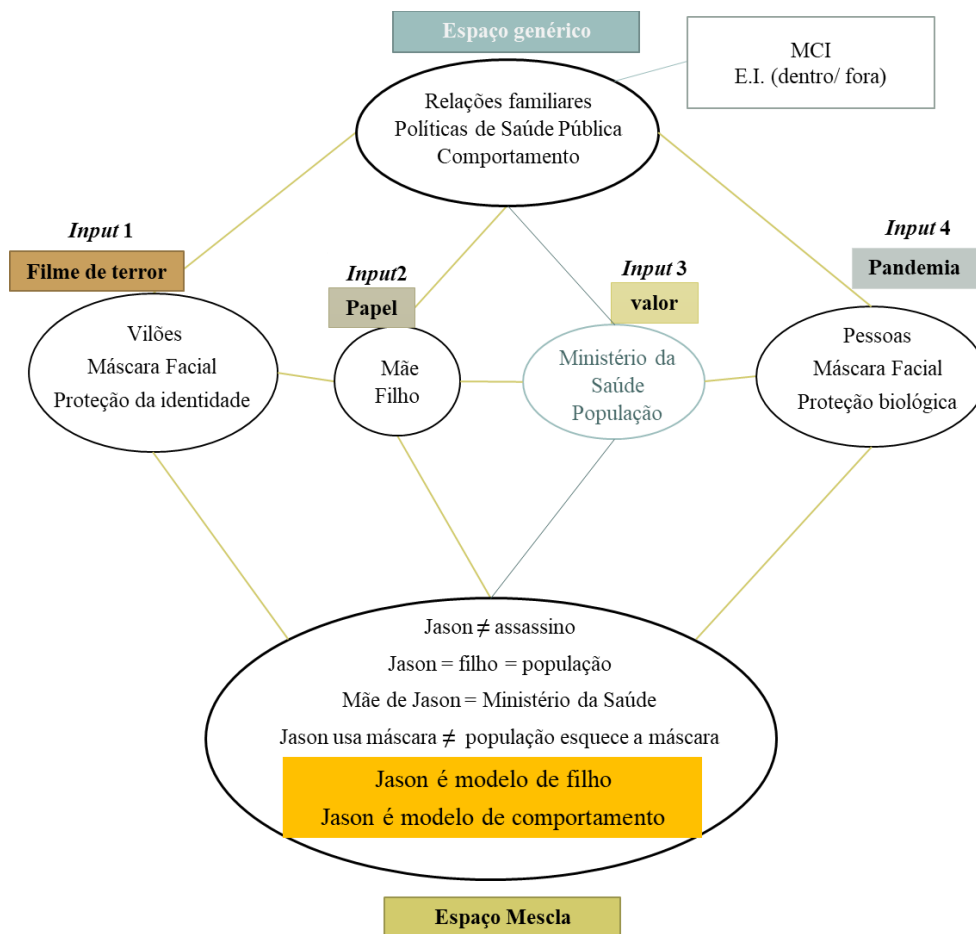
para sua natureza imoral. A incongruência do meme ocorre justamente pela quebra de expectativa promovida pelo comportamento obediente do personagem ao concordar com o que poderia ser um pedido materno. Jason assume, portanto, o papel de bom filho e, por extensão de sentido, o papel de bom cidadão, servindo de exemplo para outros.

O meme, postado em 13 de agosto de 2021, promove um trocadilho com a noção de sexta-feira 13, culturalmente conhecida como o dia do azar ou da morte e, portanto, um dia para ficar em casa e evitar exposição. No entanto, a condicional “se” somada ao verbo “sair” indicam que os interlocutores estão dentro de casa, onde a máscara não seria necessária e todos estão seguros. Entretanto, na imagem selecionada, Jason já está com a máscara, evidenciando que está pronto para sair ou para matar. Mas, nesse caso, o que estaria sendo evidenciado? Jason como assassino assustador ou como jovem que sai de casa na sexta-feira para se divertir com os amigos, por exemplo? Jason seria o vírus que está pronto para matar? O meme deixa em aberto muitas possibilidades de conceptualização. Mas atentando para o contexto da sexta-feira 13, o meme parece sinalizar para as pessoas que a morte pode estar mais próxima nesse dia e, portanto, mesmo com algumas flexibilizações, é melhor tomar cuidado e manter o uso de máscara, pois encontrar o vírus pode ser tão mortal quanto encontrar o Jason.

A rede de integração do meme 5 (figura 22) baseia-se na relação entre os *frames* FILME DE TERROR (*input* 1), ativado pelo personagem do filme Sexta-feira 13 e PANDEMIA (*input* 4), ativado pela pista verbal “se for sair hoje, não esquece a máscara”. A inferência de um diálogo entre mãe e filho ativa os espaços de papéis (*input* 3) e valor (*input* 4). O EM de valor pode ser preenchido pelos nomes dos personagens representados, a saber, Jason Voorhees e sua mãe Pamela Voorhees, que é retratada em alguns filmes da franquia. No entanto, destacamos a forma linguística associada ao contexto de uso obrigatório da máscara, permitindo uma extensão do sentido. O comando no imperativo nos faz inferir que está sendo enunciado por alguém com autoridade moral, enquanto que as políticas públicas de saúde estavam sendo lideradas pelos órgãos competentes, no Brasil, o Ministério da Saúde. A relação de analogia com o papel de mãe funciona, pois trata-se da pessoa com autoridade e responsabilidade para orientar o comportamento adequado e saudável do filho. Por sua vez, o filho representa a pessoa menos experiente dessa relação familiar cujo dever moral é a obediência. Nesse caso, a postura de Jason, ao concordar com o pedido, aponta para o comportamento esperado da população pelo MS. Tal perspectiva é viabilizada pelas bases constitucionais em que a saúde é estabelecida como direito universal que deve ser garantido

pelo Estado. Talvez, em países que não adotem tal prerrogativa, essa ligação entre estado e família não seja possível ou tão direta quanto no Brasil.

Figura 22 – Componentes da rede de integração conceitual do meme 5



Fonte: A autora, 2023.

O EI de CONTÊINER (dentro-fora) sustenta a ideia de proteção. Dentro de casa as pessoas estão protegidas, mas fora de casa a proteção está condicionada ao uso da máscara. Considerada um dos sacrifícios que precisam ser feitos por um bem maior, retomamos a metáfora USO DE MÁSCARA É COMPORTAMENTO MORAL que sustenta a metáfora JASON É MODELO DE COMPORTAMENTO. Nesse sentido, metáforas de moralidade tais como MORALIDADE É LIMITE, MORALIDADE É EMPATIA (LAKOFF; JOHNSON, 1999) parecem permear o meme, tanto pelo fato de o vilão estar dentro dos limites prescritos, saindo de casa somente com a máscara, quanto pela noção de cuidado com os outros cidadãos. Novamente, a desanalogia entre Jason e o atributo assassino no espaço mescla é uma relação vital para o

processo de compreensão do meme e a responsável pela emergência do humor. Como mencionamos anteriormente, vilões assassinos não assumem na vida real o papel de modelo de comportamento. Aqui no meme, no entanto, é o que acontece, o que leva à desanalogia citada e à quebra de expectativa responsável pelo humor que caracteriza os memes enquanto prática social.

Pontuamos ainda que o meme 5 poderia ter como intenção comunicativa uma crítica àqueles que desobedecem às orientações do Ministério da Saúde, aqui desempenhando o papel de mãe. Se até a mãe do Jason estaria consciente dos perigos de exposição ao vírus, como a população (aqui no papel de filho) na vida real não estaria? Se a família de Jason leva a morte a sério e está se prevenindo, qual seria a desculpa para outras famílias não se preocuparem com os riscos de morrer na pandemia?

#### 4.3 Máscara é restrição (meme 6)

O meme 6 (figura 23) estabelece uma relação entre o uso da máscara na pandemia e a dificuldade de respirar. O elaborador do meme propõe que essa relação de CAUSA-EFEITO pode ser percebida no comportamento do personagem Jason, que não costuma correr atrás de suas vítimas. O meme, dividido em duas partes por uma linha diagonal, é composto pela metade inferior do rosto de uma pessoa usando máscara hospitalar e pelo personagem Jason, prototípico da categoria filme de terror, seguido de dois enunciados, um localizado na parte superior “agora eu entendi porque o Jason não corre” e outro na parte inferior “É muito difícil respirar de máscara”.

Cabe destacar que as máscaras cirúrgicas foram utilizadas pela primeira vez em 1897, com a finalidade de evitar a contaminação dos pacientes pelos médicos durante as cirurgias<sup>53</sup>. Apesar de sua existência datar de mais de um século, a relação metonímica da máscara pela dificuldade de respiração não havia chamado a atenção da população até que o objeto passou a ser obrigatório.

---

<sup>53</sup> Conheça a história de origem da máscara N95, símbolo da pandemia de coronavírus: o objeto mais cobiçado durante a pandemia levou mais de um século para ser desenvolvido. **Época negócios**. Publicado em: 27 mar. 2020. Disponível: <https://epocanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2020/03/conheca-historia-de-origem-da-mascara-n95-simbolo-da-pandemia-de-coronavirus.html>. Acesso em: 12 abr. 2023.

O primeiro enunciado do meme é construído na primeira pessoa do singular, explicitando o ponto de vista do enunciador sobre o comportamento do personagem do filme *Sexta-feira 13*, que, embora seja um dos vilões mais assustadores e mortais do gênero terror, evidencia uma calma durante as caminhadas até as suas vítimas. A experiência do enunciador com o uso da máscara promove, mais uma vez, a quebra da expectativa em relação ao comportamento de Jason, pois a ideia de calma dá lugar à falta de folego do personagem. Esse entendimento, contraria a noção de que os personagens são mais fortes com as suas indumentárias. No meme em questão, a máscara estaria provocando lentidão nos movimentos do vilão por dificultar a respiração. A associação do elemento dêitico “agora” ao período da publicação do meme (julho de 2020) nos ajuda a compreender que a primeira imagem faz referência à pandemia. O segundo enunciado apresenta uma afirmação que é reforçada pelo advérbio de intensidade “muito”.

Dessa forma, os que não assistiram ao filme conseguem compreender o meme devido à natureza corpórea da ação de respirar e de como elementos posicionados próximos ao nariz e à boca funcionam como barreiras para essa ação. Assim, tanto o vírus da Covid-19, em maior proporção, quanto o uso da máscara durante a pandemia, em menor proporção, promoveram novas experiências respiratórias. Os indivíduos perceberam a máscara como força de bloqueio não só para a respiração como também para outras atividades cotidianas, já que o movimento do corpo aumenta a frequência cardíaca, acelerando o processo de inspiração e expiração do ar. Uma pesquisa com pessoas que regularmente praticavam atividade física antes da pandemia evidenciou que a máscara causava desconforto para respirar e até mesmo reações alérgicas na pele, apontando para a dificuldade de adesão efetiva a essa medida protetiva, ou ainda, para a dificuldade de manutenção dos exercícios durante a pandemia (PEIXOTO *et al.*, 2020).

Figura 23 - Meme 6 - Filme de terror e o efeito da máscara

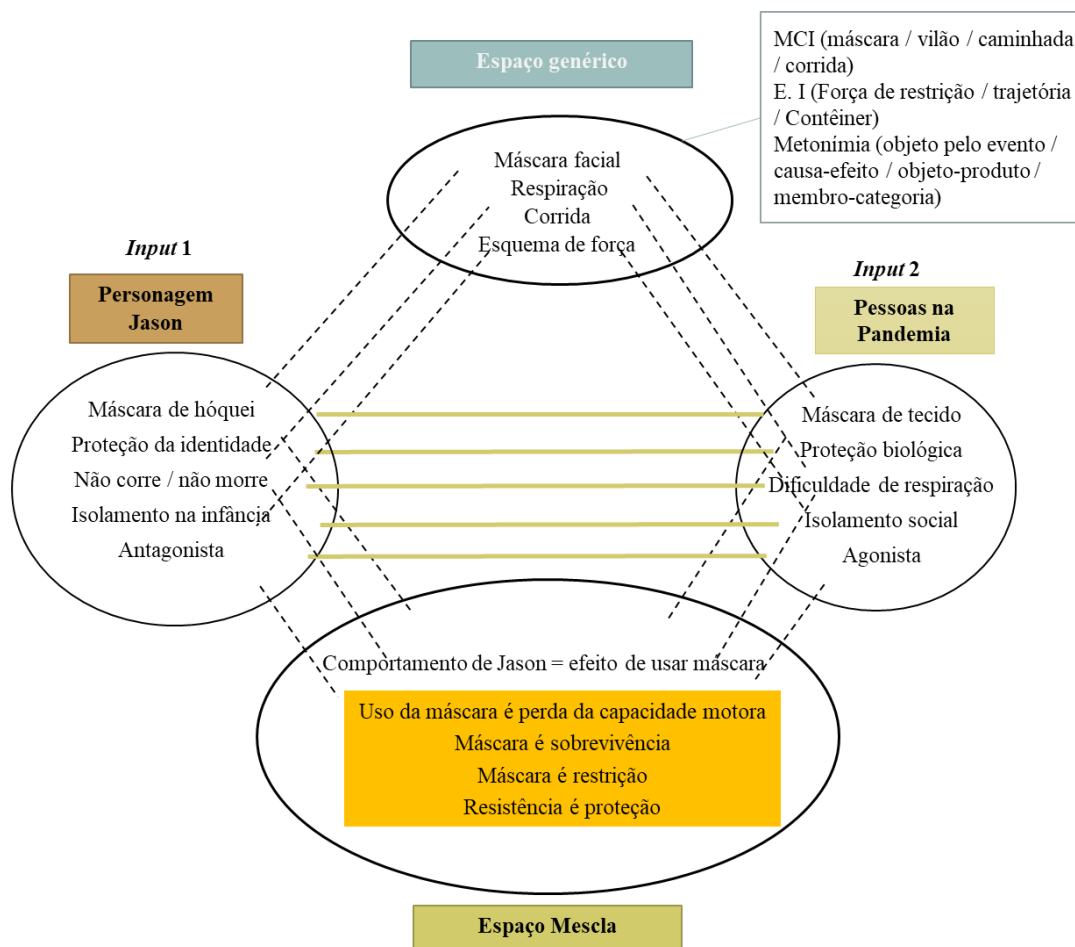


Fonte: TWITTER, 2020<sup>54</sup>.

Na elaboração da rede de integração conceptual (Figura 24), encontra-se de um lado o personagem Jason (*input* 1) e do outro, as pessoas no Brasil, onde o uso de máscara foi obrigatório (*input* 2). O espaço genérico é sustentado pelos elementos comuns aos *inputs* como os MCI de MÁSCARA, VILÃO, CAMINHADA e CORRIDA que são estruturados pelos esquemas imagéticos de FORÇA DE RESTRIÇÃO e TRAJETÓRIA, bem como por operações metonímicas (CAUSA-EFEITO, OBJETO-EVENTO, OBJETO-PRODUTO, MEMBRO-CATEGORIA) presentes na combinação dos elementos semióticos que compõem o meme. As projeções parciais dos elementos presentes nos *inputs* para o espaço mescla possibilitam a emergência de novas metáforas, em que as máscaras aparecem como domínio-alvo.

<sup>54</sup>Meme publicado em 17 jul 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/gcmouraaa/photos/pb.100058083520051.-2207520000./1626123784231183/?type=3>. Acesso em: 10 dez. 2020.

Figura 24 – Componentes da rede de integração conceitual do meme 6



Fonte: A autora, 2022.

O mapeamento entre os espaços mentais especifica uma relação de analogia entre o uso de máscara por Jason e o uso da máscara pelas pessoas na pandemia, sendo obrigatórias para a sobrevivência e também estabelece uma relação de desanalogia quanto ao modelo e à função das máscaras, quando pensamos nas distinções entre os *frames* terror e saúde. Entre os admiradores do filme, é recorrente a frase “Jason não morre”, promovendo a transliteração para “Jason não corre”. Em ambos os *inputs*, observamos a presença do isolamento social que motiva a relação de identidade entre Jason e as pessoas. No entanto, a relação temporal é marcada por momentos distintos. No caso do Jason, o isolamento ocorreu no passado, durante sua infância por conta de uma deformidade, que pode ser compreendida como monstruosidade típica de filmes de terror. Já a pandemia, por sua vez, ocorre no tempo presente. Além disso, as entidades exercem tipos de forças diferentes.

Considerando os esquemas de força (TALMY, 2000), o vilão Jason assume o papel de antagonista, exercendo força contrária aos mocinhos. Na pandemia, o vilão é o coronavírus, e a população assume o papel de agonista, usando a máscara para se proteger do vírus. A

máscara, por sua vez, passa a exercer força contrária ao processo biológico da respiração, restringindo a entrada e saída de ar do corpo humano. Nesse esquema, o corpo humano é o CONTÊINER, a respiração é o agonista e a máscara é o antagonista, permitindo em outra perspectiva as metáforas JASON É VÍRUS e AR É VEÍCULO. Tanto o ar que inspiramos e expiramos quanto as pessoas buscam seguir suas TRAJETÓRIAS (CIMA-BAIXO, FRENTE-TRÁS), mas ambos sofrem com restrições durante a pandemia.

Das relações entre as partes e contrapartes nos espaços de *inputs*, surge no espaço mescla as seguintes metáforas: USO DA MÁSCARA É PERDA DA CAPACIDADE MOTORA, MÁSCARA É SOBREVIVÊNCIA, RESISTÊNCIA É PROTEÇÃO e MÁSCARA É RESTRIÇÃO. O meme sugere que o uso da máscara implica em mudança de comportamento, pois, antes da pandemia, as pessoas teriam capacidade respiratória para correr, mas a máscara reduziu essa capacidade, fazendo com que as pessoas só consigam andar. Dessa forma, ao colocar a máscara, as pessoas estariam se comportando como o Jason. Essa hipótese abre espaço para outras discussões, inclusive na área da psicologia, sobre o que nos aproxima dos vilões e o que aproxima os mocinhos.

O uso da máscara pode, em alguma instância, configurar-se como ação moral, sendo sustentada pelas metáforas da contabilidade moral, em que o uso do objeto se constitui em sacrifício a ser feito em prol do bem coletivo, e pela metáfora MORALIDADE É LIMITE em que o objeto assume o papel de equipamento de proteção individual (EPI), sendo então utilizado para estabelecer limites de segurança. Por outro lado, o uso da máscara em contextos não pandêmicos pode se configurar em ação imoral por nos aproximar dos vilões. Os variados contextos para o uso de máscara abrem inúmeras possibilidades de perspetivações tomando como base os filmes de terror.

## 5 ENTENDIMENTOS EMERGENTES

Neste estudo, analisamos memes que representavam a pandemia como filme de terror sob a perspectiva da Teoria Clássica da Integração Conceptual (TIC). A TIC tem sido utilizada para explicar o processamento do humor (NUNES, 2020), no entanto, este trabalho inova ao estabelecer a relação entre o humor e o terror na perspectivação de um fenômeno social. Conforme a análise empreendida, a TIC demonstrou ter adequação explanatória para estudar fenômenos dessa natureza, pois lança luz sobre o perspectivador, que pode reorganizar os espaços mentais com base nos *frames* que são evocados nas cenas, fazendo emergir novas metáforas, ideias e conceptualizações. Visando refletir sobre esses aspectos de modo integrado, assim como sobre as contribuições teóricas metodológicas e as práticas desta pesquisa, este capítulo abre enfocando-os para, na sequência, voltar às perguntas de pesquisa e as possíveis respostas para as questões propostas. Fecha com sugestões de desdobramentos futuros.

### **Contribuições teóricas, metodológicas e práticas**

A TIC se mostra flexível, na medida em que permite a integração de todos os níveis de descrição – esquemas imagéticos, domínios, *frames* e espaços mentais. Segundo Nunes (2020), essa capacidade de integrar – o micro (processamento do humor e do terror) ao macro (contexto: experiências pessoais, cultura pragmática, sociedade, etc.) – é a maior contribuição da TIC. A presente análise engrossa essa voz. Além disso, ao priorizar construções *on-line* e incorporar a noção de perspectivador ao centro do processo, a TIC amplia as possibilidades de detalhamento dos processamentos cognitivos de forma holística.

A TIC ainda se mostrou adequada para análise de elementos multimodais, pois compreende que as múltiplas semioses atuam na operação dos espaços mentais durante a construção de sentido.

### **Retomada das perguntas de pesquisa**

Em pesquisas de abordagem abduativas, estabelecemos movimentos contínuos de visita aos dados, às perguntas de pesquisas e às teorias. Nesse sentido, retomo as perguntas a fim de

elucidar os entendimentos gerados sobre a conceptualização da pandemia como filme de terror nos memes analisados.

## **1 Como se dá a conceptualização da pandemia como filme de terror nos memes selecionados?**

Os memes apontam que a pandemia enquanto fenômeno social foi experienciada como um filme de terror, cujo objetivo comunicativo é fazer com que a audiência sinta medo e tensão. Por meio da Integração Conceptual, identificamos os processos cognitivos envolvidos na interação entre os espaços mentais (ver pergunta 4). Dos seis memes analisados, cinco apontam diretamente para os *frames* FILME DE TERROR e PANDEMIA. O sexto meme aponta para o comportamento dos sujeitos, de um lado vilões mascarados e do outro pessoas durante pandemia. Ou seja, no *corpus* analisado, a mescla PANDEMIA É FILME DE TERROR corrobora nossa interpretação. Nos espaços mentais, identificamos esquemas imagéticos (CONTÊINER/DENTRO-FORA, FORÇA DE RESTRIÇÃO/BLOQUEIO, ESPAÇO/DIREITA-ESQUERDA, TEMPO, TRAJETÓRIA/FRENTE-TRÁS, VERTICALIDADE/CIMA-BAIXO, VEÍCULO), Modelos Cognitivos Idealizados (CASA, VÍRUS, VILÃO, MÃE, ESTAÇÕES DO ANO/VERÃO-INVERNO, VIDA, MORTE), Metonímias (EXPRESSÃO LINGUÍSTICA PELO EVENTO, PARTE PELO TODO, MEMBRO DA CATEGORIA PELA CATEGORIA, DATA PELO PRODUTO, CAUSA PELO EFEITO, OBJETO PELO EVENTO, OBJETO PELO PRODUTO) e Metáforas (EXPERIÊNCIA É PASSAGEM DO TEMPO, VILÃO DE FILME DE TERROR É MODELO A SER SEGUIDO).

A articulação das estruturas conceptuais disponíveis nos espaços mentais e as projeções para o espaço mescla são possíveis devido aos processos de compressão e de descompressão. Na compressão, os elementos dos *inputs* são combinados no espaço mescla, sendo a máscara e a pandemia as principais ativadoras da relação entre o personagem Jason e a população. A descompressão, por sua vez, permite o caminho inverso, a separação dos elementos, de forma que as distinções permaneçam sendo percebidas pelo perspectivador. Ademais, às relações vitais estabelecem a forma como esses elementos se ligam. As principais relações vitais presentes no mapeamento das redes de integração foram as de analogia, identidade, papel-valor entre pessoas e assassinos, relações de mudança, similaridade, além das relações de desanalogia entre roteiro e protocolo sanitário. Notamos que os mesmos elementos podem ser perfilados de formas distintas, permitindo tanto relações de analogias quanto de desanalogia e evidenciando a eficiência cognitiva humana.

As projeções parciais dos elementos presentes nos *inputs* na mescla e as múltiplas possibilidades de relações entre eles evidenciam a emergência da metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR, conforme resumo consolidado na tabela 4.

Tabela 4 – Resumo das estruturas e operações cognitivas identificadas na análise

| Nº | Inputs                                                                                | E.I                                                                        | MCI                                                | Metáforas                                                                                                   | Metonímias                                                                                                                                       | Relações vitais                                                                   | Mesclas                                                                                       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Input 1 = Filme de terror<br>Input 2 = Pandemia                                       | Contêiner<br>Força de restrição                                            | Casa<br>Vírus<br>Vilão                             | Pessoas são personagens                                                                                     | Expressão linguística pelo evento (morte)<br>Parte-todo (roteiro do pelo filme)<br>Membro da categoria pela categoria (indivíduo pela sociedade) | Analogia<br>Identidade<br>Papel-valor<br>Desanologia<br>Similaridade              | Pandemia é filme de terror                                                                    |
| 2  | Input 1 = Filme de terror<br>Input 2 = Pandemia                                       | Tempo e Espaço<br>(direita-esquerda)                                       | Vilão                                              | Pessoas com máscara da covid-19 são assassinas em série<br>Máscara de pandemia é máscara de filme de terror | Máscara pelo filme (parte-todo),<br>Ano de lançamento pelo filme (data pelo produto)<br>Gênero terror pelo medo (causa-efeito)                   | Analogia<br>Identidade<br>Papel-valor<br>Desanologia<br>Similaridade<br>Categoria | Pandemia é filme de terror                                                                    |
| 3  | Input 1 = Filme de terror<br>Input 2 = Pandemia                                       | Tempo<br>Trajetória<br>Cima-baixo<br>Força                                 | Vírus<br>Vilão<br>Estações do ano<br>Vida<br>Morte | Vilão é vírus<br>Jason é vírus<br>Máscara é proteção<br>Máscara é vida<br>Frio é vulnerabilidade            | Causa-efeito<br>Parte-todo                                                                                                                       | Analogia<br>Identidade<br>Propriedade                                             | Pandemia é filme de terror                                                                    |
| 4  | Input 1 = Filme de terror<br>Input 2 = Pandemia                                       | Trajetória<br>Contêiner<br>Veículo                                         | Máscara vilão                                      | Pessoas são vetores<br>Jason é autoridade                                                                   | Parte-todo<br>Tempo pela experiência                                                                                                             | Desanologia<br>Mudança,<br>Identidade<br>Papel-valor<br>Tempo                     | Jason é modelo de comportamento                                                               |
| 5  | Input 1 = Filme de terror<br>Input 2 = Papel<br>Input 3 = Valor<br>Input 4 = Pandemia | Contêiner                                                                  | Mãe                                                | Uso de máscara é comportamento moral                                                                        | Parte-todo<br>Personagem pelo filme                                                                                                              | Desanologia<br>Analogia<br>Papel-valor                                            | Jason é modelo de comportamento                                                               |
| 6  | Input 1 = Personagem Jason<br>Input 2 = Pessoas no Brasil                             | Contêiner<br>Trajetórias<br>Força de restrição<br>Cima-baixo / frente-trás | Máscara<br>Vilão<br>Caminhada<br>Corrida           | Jason é vírus<br>Ar é veículo<br>Resistência é proteção                                                     | Causa-efeito,<br>objeto-evento,<br>objeto-produto,<br>membro-categoria                                                                           | Analogia<br>Identidade<br>Desanologia<br>Tempo                                    | Uso de máscara é perda da capacidade motora<br>Máscara é sobrevivência<br>Máscara é restrição |

Fonte: A autora, 2023.

## 2 Que elementos a compõem?

O principal elemento identificado foi o personagem Jason, vilão mais prototípico da categoria filmes de terror – Filme Sexta-feira 13 – ocupando lugar central em quatro memes. Em segundo lugar, destacaram-se as máscaras, em quatro memes de forma explícita e em um meme implicitamente, fossem elas modelos usados por profissionais da saúde ou os usados por vilões de filmes de terror, mesmo que modelos completamente distintos nos quesitos material e função. Em terceiro lugar, quatro memes apresentam as armas usadas pelos personagens, sustentando a ideia de terror. Em quarto lugar, quatro memes apontam para os comportamentos dos sujeitos – ora os comportamentos dos vilões, ora os dos mocinhos. As pistas verbais explícitas apontam para filme de terror, pandemia, Jason e máscara.

## 3 Que operações estão por trás do uso concomitante do terror e do humor nesses memes?

O *frame* FILME DE TERROR, na maioria dos casos, foi acionado por pistas não verbais enquanto as pistas verbais evocaram, em sua maioria, o *frame* PANDEMIA e O MCI DE MÁSCARA. Ao que nos parece, a multimodalidade acaba viabilizando a coexistência entre os elementos do humor e do terror nos memes. Os processos metonímicos se mostram responsáveis pela ativação dos elementos de terror, bem como revelam as categorizações e efeitos prototípicos envolvidos. Além disso, esquemas imagéticos e MCI sustentam noções importantes na construção do sentido, como as noções de vilão, perigo e medo.

O humor aparece como uma estratégia psicológica de enfrentamento do terror, viabilizada por operações de recategorizações tanto da pandemia – fenômeno social de saúde pública que é reconceptualizada como filme de terror –, quanto do vilão mascarado – *serial killer* que é reconceptualizado como exemplo a ser seguido, quando associado ao uso da máscara e à perda do atributo de assassino. Uma vez que Jason é perspectivado como exemplo a ser seguido, é possível identificar metáforas de moralidade relacionadas ao uso da máscara, já que esse objeto é associado a um bem maior, conforme enunciam Lakoff e Johnson (1999). Tais conceptualizações impactam a forma prática como as pessoas lidam com a pandemia e com as demandas impostas para o seu enfrentamento; a recategorização dos vilões em mocinhos pode aproximar ou afastar a sociedade das campanhas de conscientização, dependendo tanto das estruturas cognitivas que serão perfiladas quanto das operações cognitivas que serão elaboradas pelo perspectivador.

#### 4 Qual o papel da máscara nesse processo de conceptualização da pandemia?

A máscara se mostra como elemento central em quatro memes e como periférico em um deles, revelando-se um elemento prototípico nos dois *frames* ativados: FILME DE TERROR e PANDEMIA. O objeto então ganha destaque por ser comum aos dois *inputs* mapeados nas redes de integração, capaz de ativar os *frames* supracitados por sua função metonímica de PARTE-TUDO quando pensamos nela como elemento constituinte da caracterização do vilão e de CAUSA-EFEITO quando associada à proteção contra o coronavírus.

Por sua natureza concreta, por estar em contato com a pele e por ser de uso obrigatório, a máscara ganha ênfase, principalmente nos processos cognitivos metafóricos, em que os elementos concretos acabam servindo de apoio para conceptualização de outros mais abstratos.

Além disso, a máscara é um elemento que aponta para a imortalidade do personagem Jason (KOGAWA, 2012); na pandemia, o objeto estabelece uma relação de semelhança entre morte e vida, uma vez que com ela estamos protegidos da Covid-19. Tal fato corrobora ser a máscara um elemento que se destaca tanto por sua relação com a imortalidade quanto pela viabilização dos processos de recategorização do papel do vilão.

## REFLEXÕES FINAIS

O uso de memes nas redes sociais são uma realidade de comunicação e interação entre as pessoas do século XXI. Apesar de serem lidos e interpretados diariamente, o processamento cognitivo é complexo, requer conexões entre o conhecimento enciclopédico, contextos sociais e o raciocínio lógico e abstrato. A Teoria da Integração Conceptual (TIC) nos possibilita, a exemplo do que foi desenvolvido na análise, descomprimir o que é, por meio da capacidade imaginativa, comprimido no espaço mescla de forma criativa.

Na perspectiva da TIC, Hart (2009 [2020]), destaca a mescla como espaço inferencial que sinaliza um ponto de vista. Dessa forma, a análise evidenciou a perspectivação da pandemia como filme de terror pelos enunciadores dos memes. Os MCI baseados em modelos culturais apontam para o que é moral ou imoral no comportamento das pessoas durante a pandemia. A moralidade é fundamentada no bem coletivo e, para poupar a população de mais mortes, a metáfora da contabilidade moral é evocada para dar conta de abordar os sacrifícios necessários. O isolamento social e o uso da máscara configuram-se como preço a pagar em uma perspectiva progressista de unir forças para combater o coronavírus e promover bem-estar social. Tais concepções são sustentadas pelas metáforas MORALIDADE É RIQUEZA, MORALIDADE É FORÇA e MORALIDADE É EMPATIA. Por outro lado, discursos conservadores apoiaram-se na perspectiva que as medidas adotadas pelo MS diminuía o bem estar social, uma vez que restringiam o direito de ir e vir e de que as vacinas foram conceptualizadas como veneno. Nesse sentido, destaca-se a perspectivação como ponto fundamental para conceptualização da pandemia. No entanto, a metáfora PANDEMIA É FILME DE TERROR parece funcionar em ambos os discursos.

Os roteiros de filmes de terror se mostraram mais próximos do comportamento humano em períodos de pandemia, contrariando atributos exclusivos dos seres humanos, como racionalidade e inteligência que criam uma expectativa de que na vida real as pessoas teriam atitudes mais condizentes em períodos de crise. Os vilões dos filmes de terror, por outro lado, ao usarem máscara e manterem distanciamento social acabam por desempenhar um comportamento em conformidade com os protocolos sanitários, passando então a assumir o lugar de exemplos a serem seguidos, promovendo a ideia de que os vilões são morais.

Os memes de terror mostram-se bastante produtivos no período de pandemia, corroborando a informação de que os filmes de terror nascem e se intensificam em momentos de guerras (MEDEIROS, 2016), como sendo um antídoto para tempos ruins. Assim, parece-

nos que os memes constituem-se como estratégias de enfrentamento dos problemas de saúde pública. Esse dado é bastante relevante, pois auxilia instituições oficiais em processos de conscientização da população tanto para o comportamento esperado quanto para o esclarecimento científico sobre as estratégias de enfrentamento, como o *lockdown*, o uso de máscaras e a vacinação, assumindo-se aqui o posicionamento antinegacionista.

No delineamento desta pesquisa, conjecturamos ainda que os indivíduos estariam usando elementos que evocam medo para lidar com o próprio medo, ou ainda, que o humor e o terror funcionariam na perspectiva da teoria do alívio, perante uma realidade indesejada ou nefasta. Nesse sentido, conjecturamos serem terror e medo faces de uma mesma moeda. Notamos, entretanto, que ambos os processos cognitivos promovem fenômenos de recategorização, permitindo a criação de novos significados. As redes conceituais evidenciam esse movimento a partir da estruturação dos espaços mentais.

Além disso, evidenciamos, a partir dos memes analisados, processos de recategorização do vilão em mocinho que parecem ser possíveis à medida que a moral é neutralizada (BERGSON, 1983), promovendo assim a coexistência entre humor e terror, já que o riso se mostrou proveniente das incongruências. Na perspectiva do contexto pandêmico, o elemento máscara sustenta o discurso moral presente nos memes e ainda evoca uma relação OBJETO-EVENTO (MÁSCARA PELA PANDEMIA) e PARTE-TODO (MÁSCARA PELOS VILÕES DE FILME DE TERROR e MÁSCARA PELO FILME DE TERROR).

Apesar de propormos conjecturas relacionadas à perspectivação do memes, estamos cientes de que não esgotamos as possibilidades, uma vez que a mente humana é criativa. Mas, como pesquisadores, buscamos expandir o olhar. Fomos constantes no exercício do raciocínio abduutivo, avançando e retomando os conceitos que poderiam nos ajudar a entender o *corpus*.

Este trabalho abre espaço para novos questionamentos a respeito da pandemia como fenômeno social, por exemplo, seria o apelo ao medo um instrumento para ameaçar a população (WALTON, 1996 apud GONÇALVES-SEGUNDO, 2020, p.822) e conduzi-la a um comportamento padronizado? Seria possível identificar entre os elementos constituintes dos memes essa ameaça? Ou seria apenas um efeito de alerta para o perigo? Estaria essa diferença apenas na perspectivação? São perguntas que futuros estudos poderão desbravar.

Destaco ainda a importância de refletirmos sobre os fenômenos de recategorizações que, ao mesmo tempo, apontam tanto para uma visão crítica dos indivíduos e disruptiva em relação aos padrões cristalizados na sociedade quanto para a desestabilização desses denominadores comuns que nos sustentam enquanto membros de uma mesma sociedade. Nesse sentido, o desenvolvimento de pesquisas são fundamentais para compreender efeitos

psicológicos e sociais de tais fenômenos, em que *serial killer* são recategorizados como mocinhos, buscando compreender até que ponto certos elementos são iluminados e outros apagados nas construções metafóricas e como isso impacta na vida em sociedade.

Diante de um cenário de *fake news* e teorias da conspiração, fica difícil encontrar o ponto de equilíbrio e, dessa forma, acredito que os estudos em linguística cognitiva aplicada possam contribuir iluminando pontos automatizados nos processos cognitivos.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. A. D.; SANTOS, E. S. dos. Ciência, opinião e *fake news* em tempos de coronavírus: conceptualizações em memes sob a abordagem da linguística cognitiva. **Pensares em Revista**, São Gonçalo, RJ, n. 19, p. 56-76, 2020. DOI: 10.12957/pr.2020.52642.
- ATTARDO, S.; RASKIN, V. Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. *Humor. International Journal of Humor Research*, v. 4, n. 3-4, 1991. Disponível em: 10.1515/humr.1991.4.3-4.293. Disponível em: <https://sci-hub.se/10.1515/humr.1991.4.3-4.293>.
- BARBOSA, R. C. Aproximações entre charges e memes em ambientes digitais. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 1, 2019.
- BERGSON, H. **O riso**: ensaio sobre a significação do cômico. 2 ed. Zahar Editores: Rio De Janeiro. 1983.
- BERNARDO, S. P.; VELOZO, N. de A.; ABREU, G. O. “Prefiro subir quadrado do que descer redondo”: metáfora e integração conceptual em meme religioso. **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 44, n. 79, jan. 2019. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/12705>. Acesso em: 4 set. 2020.
- BILYK, O. *et al.* Covid-19 metaphoric blends in media discourse. *Studies about Languages. Kalbı studios*, 40, p. 17–33, 2022. Disponível em: <http://doi.org/10.5755/j01.sal.1.40.30155>. Acesso em: 03 out. 2022.
- BOSSONE, M. Filmes de terror e história: algumas considerações. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA, 10., 2017. **Anais...** [S.l.: s.n., 2017].
- BRÔNE, G.; FEYAERTS, K.; VEALE, T. Introduction: Cognitive linguistic approaches to humor. **International Journal of Humor Research**, v. 19, n. 3 p. 203-228, ago. 2006. DOI:10.1515/HUMOR.2006.012. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/249929554\\_Introduction\\_Cognitive\\_linguistic\\_approaches\\_to\\_humor](https://www.researchgate.net/publication/249929554_Introduction_Cognitive_linguistic_approaches_to_humor). Acesso em: 20 jan. 2023.
- CANI, J. B. Multimodalidade e efeitos de sentido no gênero *meme*. **Periferia**, v. 11, n. 2, p. 242-267, maio/ago. 2019. DOI: 10.12957/periferia.2019.36955
- CARVALHO, F. R. P. A construção do humor em memes verbo-imagéticos via processos de recategorização. In: SANTANA, W. K. F. de; SILVEIRA, E. L. (org.). **Educação e Linguagens em interação**: saberes, práticas e sentidos. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022.
- CASTELLANO, M. “Quem já riu de um filme de terror?”: distinção e sociabilidade no consumo de cultura trash. **Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, v. 11, n. 22, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/217549776711> Acesso em: 03 out. 2022.

CAVALCANTE, M. M.; OLIVEIRA, R. L. de. O recurso aos memes em diferentes padrões de gêneros à luz da Linguística Textual. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo**, v. 15, n. 1, p. 8-23, jan./abr. 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.5335/rdes.v15i1.8931>. Acesso em: 20 jan. 2023.

CAVALCANTI, F. C. **Análise da expressão convencional cabra sobra a perspectiva da teoria dos modelos cognitivos idealizados**. 2014. 243 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2014.

CELANI, M. A. A. Questões de ética na pesquisa em Linguística Aplicada. **Linguagem e Ensino**, Pelotas, v. 8, n. 1, 2005.

CHAGAS, V. Da memética aos memes de internet: Uma revisão da literatura. **BIB - Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais**, São Paulo, n. 95, p. 1-22, mar. 2021. DOI: Recuperado de <https://bibanpocs.emnuvens.com.br/revista/article/view/119>. Acesso em: 20 jan. 2023.

CHARTERIS-BLACK, J. What is the Purpose of Metaphor in Political Discourse? An Answer from Critical Metaphor Analysis. In: SOARES DA SILVA, A.; MARTINS, C.; MAGALHÃES, L.; GONÇALVES, M. (org.), **Comunicação política e econômica: dimensões cognitivas e discursivas**. Braga: Aletheia, 2013. p. 69-87.

CORDEIRO, T. N. Meus planos e a pandemia de 2020: pensando uma série de memes de internet. **Revista Discente Planície Científica**, Campos dos Goytacazes, RJ, v. 2, n. 2, ago./dez. 2020.

COSCARELLI, C. V. Uma conversa com Gilles Fauconnier. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 5, n. 2, p. 291-303, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1984-63982005000200012>. ISSN 1984-6398. Acesso em: 09 jul. 2022.

CUENCA, M. J.; HILFERTY, J. **Introducción a la lingüística cognitiva**. Barcelona: Editorial Ariel, 1999.

DAMASCENO, H. L. C. Memes e Narrativas em tempos de pandemia da Covid-19: um estudo analítico. **Folha de Rosto**. Rev. de biblioteconomia e ciência da informação, v. 6, n. 2, p. 119-135, maio/ago. 2020. DOI: <https://doi.org/10.46902/2020n2p119-135>.

DENZIN, N. K; LINCOLN, I. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

EVANS, V; GREEN, M. **Embodiment and conceptual structure**. Cognitive linguistics: an introduction. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006. p.176-205.

FABRÍCIO, B. F. Linguística aplicada como lugar de desaprendizagem: Redescrições em curso. In: MOITA-LOPES, L.P. **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo, SP: Parábola Editorial. 2006. p. 45-66.

FAUCONNIER, G. **Mappings in thought and language**. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

FAUCONNIER, G.; TURNER, M. **The way we think**. New York: Basic Books, 2002.

- FEITOSA, A. B.; ANDRADE, J. M. M.; MONTEIRO, K. D. S. O processo de recategorização metafórica na construção do gênero meme. **Revista Porto das Letras**, v. 3, n. 1, 2017.
- FELTES, H. P. de M. A semântica cognitiva prototípica de George Lakoff. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v.27, n. 3, set. 1992.
- FERRARI, L. **Introdução à linguística cognitiva**. 4. reimp. São Paulo: Contexto, 2020.
- FIGUEIREDO, C. Porque rimos: um estudo do funcionamento do humor na publicidade. **Comunicação & Sociedade**, ano 33, n. 57, p. 171-198, jan./jun. 2012.
- FILLMORE, C. J. Frame Semantics. In: THE LINGUISTIC SOCIETY OF KOREA (ed.). **Linguistics in the morning calm**. Seoul: Hanshin, 1982. p. 111-138.
- FILLMORE, C. J. Semântica de frames. **Cadernos de Tradução**, Porto Alegre, n. 25, jul./dez. 2009.
- FORCEVILLE, C. J. **Pictorial metaphor in advertising**. London: Routledge, 1996.
- FORCEVILLE, C. J.; URIOS-APARISI, E. **Multimodal metaphor**: applications of cognitive linguistics. Mouton de Gruyter, Berlin: New York, 2009.
- FREIRE, R. de L. **Carnaval, mistério e gangsters**: o filme policial no Brasil (1915-1951). 2011. 504 f. Tese (doutorado) - Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Rio de Janeiro, 2011.
- GONÇALVES-SEGUNDO, P. R. Convergências entre a análise crítica do discurso e a linguística cognitiva: integração conceptual, metáfora e dinâmica de forças. **Veredas — Revista de Estudos Linguísticos**, v. 18, n. 2, p. 32-50, 2014.
- GONÇALVES-SEGUNDO, P. R. Multimodal metaphors and practical argumentation: discussing rhetorical effects and modes of articulation between modalities / Metáforas multimodais e argumentação prática: discutindo efeitos retóricos e modos de articulação entre modalidades. **Revista de Estudos da Linguagem**, [S.l.], v. 28, n. 2, p. 801-844, maio 2020. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/16451>. Acesso em: 20 jan. 2023.
- GREENWOOD, D. J.; LEVIN, M. Reconstruindo as relações entre as universidades e a sociedade por meio da pesquisa-ação. In: DENZIN, N. K; LINCOLN, I. **O planejamento da pesquisa qualitativa**: teorias e abordagens. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- HART C. Force dynamics in immigration discourse. **Discourse Society**, v. 22, n. 269, 2011. DOI: 10.1177/0957926510395440.
- HART, C. Critical discourse analysis and conceptualization: mental spaces, blended spaces and discourse analysis in the British National Party. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2009. In: LINGUÍSTICA cognitiva aplicada. Rio de Janeiro: LetraCapital. 2020. p. 107-131.
- HORTA, N. B. **O meme como linguagem da internet**: uma perspectiva semiótica. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2015.

IBGE. Coordenação de Trabalho e Rendimento. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios contínua**: acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2019. (Coleção Ibgeana). 2021. 12 p. ISBN 978-65-87201-56-6. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101794#:~:text=As%20tabelas%20de%20resultados%20e%20demais%20informa%C3%A7%C3%B5es%20sobre,portal%20do%20IBGE%20na%20Internet%20no%20endereço%20https%3A%2F%2Fwww.ibge.gov.br%2Festatisticas%2Fsociais%2Fpopulacao%2F17270-pnad-continua.html%3Fedicao%3D23205%26t%3Dsobre>. Acesso em: 16 jun. 2022.

IOANNOU, G. Metonymy and frame integration: Interfacing between concepts and discourse. **Topics in Linguistics**, v. 20, p. 1-23, 2019. DOI: <https://doi.org/10.2478/topling-2019-0001>. Disponível em: <https://sciendo.com/article/10.2478/topling-2019-0001> Acesso em: 20 jun. 2023.

JABŁOŃSKA-HOOD, J. **A conceptual blending theory of humour**: selected british comedy productions in focus. Frankfurt: Peter Lang, 2015.

JOHNSON, M. **Embodied mind, meaning, and reason**: how our bodies give rise to understanding Chicago: The University of Chicago Press, 2017.

KANTAR. **Covid-19 barometer**: consumer attitudes, media habits and expectations. London, 3 apr. 2020. Disponível em: <https://www.kantar.com/Inspiration/Coronavirus/Covid-19-Barometer-Consumer-attitudes-media-habits-and-expectations>. Acesso em: 7 set. 2020.

KING, S. **Dança Macabra**: O fenômeno do horror no cinema, na literatura e na televisão dissecado pelo mestre do gênero. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

KOGAWA, J. M. M. Ecos do horror no humor: reflexões a respeito da noção de intericonicidade. **Estudos semióticos**, v. 8, n.1, p. 53-65, jun. 2012.

KÖVECSES, Zoltán. **Extended conceptual metaphor theory**. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 2020.

LAKOFF, G. **Women, fire and dangerous things**. What categories reveal about the mind. Paper Back edition. Chicago: Chicago University Press, 1987.

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

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Philosophy in the flesh**. New York: Basic books, 1999. v. 4.

LANGACKER, R. W. **Foundations of cognitive grammar**: theoretical prerequisites. Stanford: Stanford University Press, 1987.

LANGACKER, R. W. **Cognitive grammar**: a basic introduction. Oxford University Press, 2008.

LIMA-NETO, V. de. Meme é gênero? Questionamentos sobre o estatuto genérico do meme. **Trab. Ling. Aplic.**, Campinas, v. 59, n. 3, p. 2246-2277, set./dez. 2020. <http://dx.doi.org/10.1590/01031813834991620201116>

LINCOLN, I.; GUBA, E. G. Controvérsias paradigmáticas, contradições e confluências emergentes. In: DENZIN, N. K; LINCOLN, I. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006. p.169-192

LITTLEMORE, J. **Applying cognitive linguistics to second language learning and teaching**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009.

LITTLEMORE, J. **Metonymy**: hidden shortcuts in language, thought and communication. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

MARTELOTTA, M. E.; PALOMANES, R. Linguística Cognitiva. In: MARTELOTTA, M. E. (org.). **Manual de linguística**. São Paulo: Contexto, 2. ed. 2018. p. 177-192.

MEDEIROS, D. L. de. O início do horror: o nascimento do gênero de terror no cinema e sua relação com a guerra. In: ENCONTRO REDE SUL LETRAS – UNISUL, 4., 2016. **Anais...** [S.l.: s.n., 2016].

MELO, C. de G. **Prolixidade do funcionamento de máscara ou do efeito-máscara**. 2011. Tese (Doutorado em estudos artísticos na especialidade de estudos de teatro) – Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2011.

WRIGHT, M. **An introduction to visual metaphors**: essay. MW-COMM BLOG. Publicado em 11 out. 2019. Disponível em: <https://mw-comm.net/2019/10/11/an-introduction-to-visual-metaphors-essay/>

MOITA LOPES, L. P. Contextos institucionais em linguística aplicada: novos rumos. **Intercâmbio**, v. 5, p. 3-14, 1996.

MOITA LOPES, L. P. Da aplicação de linguística à linguística Aplicada indisciplinar. In: PILAR, R. M. del (org.). **Linguística aplicada**: um caminho com diferentes acessos, São Paulo: Contexto, 2009. p. 11-24.

MOITA LOPES, L. P. Linguística Aplicada e vida contemporânea: problematização dos construtos que têm orientado a pesquisa. In: MOITA-LOPES, L.P. **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo, SP: Parábola Editorial, 2006. p. 85-105.

MOITA LOPES, L. P. Pesquisa interpretativista em linguística aplicada: a linguagem como condição e solução. **Delta**, v. 10, n. 2, p. 329-338, 1994.

MOITA LOPES, L. P. Uma linguística aplicada mestiça e ideológica: interrogando o campo como linguista aplicado. São Paulo: Parábola Editorial, 2006. In: MOITA-LOPES, L.P. **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo, SP: Parábola Editorial, 2006. p.13-42.

MOYA-SALAZAR, J.; CHICOMA-FLORES, K.; CONTRERAS-PULACHE, H. **The meme as a digital liberating singularity in the context of the COVID-19 pandemic**: an informational approach [version 1; peer review: 2 approved with reservations] F1000Research 2022, 11:250 <https://doi.org/10.12688/f1000research.74414.1>

MUSOLFF, A. **Political metaphor analysis discourse and scenarios**. Londres: Bloomsbury, 2016.

NUNES, E. **1001 mesclas de bom bril**: o humor em anúncio impresso à luz da teoria da integração conceitual. [Recurso eletrônico] Catu: Bordô-Grená, 2020.

OLIVEIRA, R. M. Abordagem cognitiva da compreensão leitora: implicações para a educação e prática clínica. **Interação Psicológica**, Curitiba, v. 18, n. 3, p. 381-390, set./dez. 2014.

PEIXOTO, S. V. *et al.* Comportamentos em saúde e adoção de medidas de proteção individual durante a pandemia do novo coronavírus: iniciativa ELSI-COVID-19. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 36, supl. 3, 2020, e00195420. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-311X00195420>.

PENNYCOOK, A. Uma linguística aplicada transgressiva. In: MOITA-LOPES, L.P. **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo, SP: Parábola Editorial, 2006. p. 67-84.

PÉREZ-SOBRINO, P. *et al.* Acting like a hedgehog in times of pandemic: metaphorical creativity in the #reframecovid collection. **Metaphor and Symbol**, v. 37 n. 2, p.127-139, 2022. DOI: 10.1080/10926488.2021.1949599. Acesso em: 25 set. 2022.

PHILLIPS, Barbara; MCQUARRIE, Edward. Beyond visual metaphor: a new typology of visual rhetoric in advertising. **Marketing Theory**, v. 4, n. 1/2, p. 111–34, 2004.

PÜTZ, M.; NIEMEIER, S.; DIRVEN, R. **Linguística cognitiva aplicada ii**: pedagogia da linguagem. Berlin: New York: Mouton de Gruyter, 2001.

QUEIROZ, A. V. **Modelos cognitivos no processo de categorização de VIOLÊNCIA**: estruturas e processos evidenciados no discurso da mulher. 2020. 106 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

RASKIN, Victor. Semantic Mechanisms of Humor. In: ANNUAL MEETING OF THE BERKELEY LINGUISTICS SOCIETY, 5., 1979. **Proceedings**. [S.l.: s.n., 1979]. p. 325-335.

RIOS, J. C. A conceptualização do novo coronavírus em memes multimodais de redes sociais: uma guerra em tempos de pandemia. **Miguilim – Revista Eletrônica do Netlli**, Crato, v. 11, n. 1, p. 177-193, jan./abr. 2022.

RODRÍGUEZ, C. **El cine de terror en Argentina**: producción, distribución, exhibición y mercado (2000-2010). 2014. Tese (doutorado) - Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina, 2014.

SALIÉS, T. G. (org.). Linguística cognitiva aplicada. In: SALIÉS, T. G. (org.). **Linguística cognitiva aplicada**: O que é? Rio de Janeiro: LetraCapital. 2020. p. 7-23.

SALIÉS, T. G.; SHEPERD, T. G. **Linguística da internet**. Rio de Janeiro: Contexto, 2013.

SAMPAIO, K. M. **A produção de sentidos nos memes da saga Harry Potter no Instagram em tempos de pandemia**: uma análise multimodal à luz da semiótica social [recurso eletrônico]. 2021. 185 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Centro de Humanidades, Curso de Letras, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2021.

SANTOS, E. S. A polissemia de vírus dos oitocentos ao tempo do novo coronavírus: um estudo sob a perspectiva da semântica cognitiva sócio-histórica. **Estudos Linguísticos e Literários**, Salvador, n. 69, p. 339–365, 2021. DOI: 10.9771/ell.v0i69.44309. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/estudos/article/view/44309>. Acesso em: 7 ago. 2023.

SILVA, G. C. B. **A renovação do cinema de horror no Brasil**: permanências e mutações do gênero a partir de 2008. 2021. 147f. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

SOARES DA SILVA, A. A Linguística Cognitiva: uma breve introdução a um novo paradigma em Linguística. **Revista Portuguesa de Humanidades**, p.59-101, 1997.

SOARES DA SILVA, A. Metáfora conceptual e ideologia: o caso do discurso das políticas de austeridade na imprensa portuguesa. **Revista Investigações**, v. 28, n. 2, 2015.

SPERANDIO, N. E. The role of multimodal metaphors in the creation of the fake news category: a proposal for analysis / A atuação das metáforas multimodais na criação da categoria fake news: uma proposta de análise. **Revista de Estudos da Linguagem**, [S.l.], v. 28, n. 2, p. 777-799, maio 2020. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/16342>. Acesso em: 07 jun. 2022.

TALMY, L. **Towards a cognitive semantics**: concept structuring systems. Cambridge: MIT Press, 2000.

TURNER, M. **The literary mind**. New York: Oxford University Press, 1996.

TYLER, A; HUANG, L.; JAN, H. (org.). **What is applied cognitive linguistics**: answers from current SLA research. Berlin: de Gruyter, 2018.

VAN MULKEN, M.; VAN HOOFT, A.; NEDERSTIGT, U. Finding the tipping point: visual metaphor and conceptual complexity in advertising. **Journal of Advertising**, v. 43, n. 4, p. 333–343. 2014. Doi:10.1080/00913367.2014.920283

VELOZO, N. **Multimodalidade e cognição**: a pandemia de Covid-19 no Brasil. Palestra *online*. Rio de Janeiro, 04 ago. 2020. 1 vídeo (104 min). Publicado pelo Facebook: ileuerjoficial. Disponível em: [https://www.facebook.com/ileuerjoficial/videos/930064417493505/?\\_\\_so\\_\\_=channel\\_tab&\\_\\_rv\\_\\_=all\\_videos\\_card](https://www.facebook.com/ileuerjoficial/videos/930064417493505/?__so__=channel_tab&__rv__=all_videos_card). Acesso em: 1 set. 2020.

VEREZA, S. C. Entrelaçando *frames*: a construção do sentido metafórico na linguagem em uso. **Cadernos de Estudos Linguísticos**, Campinas, v. 55, n. 1, jan./jun. 2013.

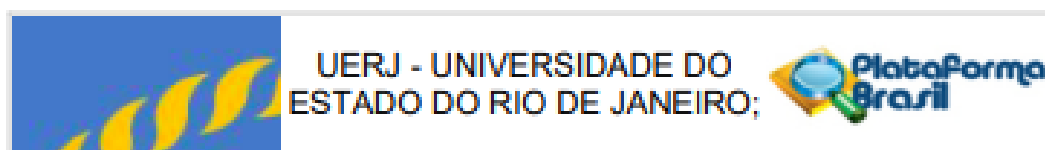
VEREZA, S. C. **Guerra ao vírus**: metáfora na interface com literalidade. [S.l.: s.n], 2020. 1 vídeo (130 min). Publicado pelo canal Abralín Ao vivo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V4maEMXX0gE>. Acesso em: 19 jul. 2020.

VEREZA, S. C.; DIENSTBACH, D. A wave of metaphors: image and visual metaphors in cartoons from a cognitive-discursive perspective. **Revista da ABRALIN**, [S. l.], v. 20, n. 3, p. 874–899, 2021. DOI: 10.25189/rabralin.v20i3.2005. Disponível em: <https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/2005>. Acesso em: 4 jan. 202

WERNECK, A. Graça em tempos de desgraça? A jocosidade como operador da crítica nos memes na pandemia. **DILEMAS**, Rio de Janeiro – Reflexões na Pandemia, p. 1-16, 2020.

WIRAG, A.; LI, Y.; ZHANG, B. Applying cognitive linguistics to foreign language teaching and learning: Addressing current research challenges. **Cognitive Linguistic Studies**, v. 9, n. 2, p. 185–201, 2022.DOI: <https://doi.org/10.1075/cogls.21010.wir>

## APÊNDICE A – Parecer do CEP



### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** Pandemia é filme de terror: memes e a conceptualização de pandemia sob a perspectiva da Integração Conceptual

**Pesquisador:** CAROLINA DE MELLO DECCO

**Área Temática:**

**Versão:** 1

**CAAE:** 61174822.3.0000.5282

**Instituição Proponente:** Instituto de Letras

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 5.583.721

#### Apresentação do Projeto:

O presente projeto, amparado na Linguística Cognitiva (LC), visa estudar o fenômeno da conceptualização da pandemia como filme de terror, tendo a máscara como o objeto de analogia entre os dois domínios. O Corpus foi gerado a partir de memes postados nas redes sociais no período de março de 2020 a dezembro de 2021. Essas imagens foram encontradas em perfis públicos pelo mecanismo de busca com o uso da hashtag pandemia (#pandemia). Após a seleção das imagens identificou-se que os temas sobre política e economia foram mais recorrentes, porém apareceram outras representações, tais como: pandemia como lição de vida a ser aprendida e pandemia como guerra a ser combatida. A pandemia como filme de terror levanta interesse para compreender como ocorre essa conceptualização. Dessa forma, esse trabalho será analisado pelas Teorias da Mesclagem Conceptual (FAUCONNIER, 1997) e da Metáfora Conceptual (LAKOFF e JOHNSON, 1980) e ainda por estudos sobre memes e redes sociais (CALDEIRA, MELLOFRANCO e SALIÉS, 2019; VEREZA, 2013; BERNARDO, VELOZO e ABREU, 2019 e HORTA, 2015). O estudo tem abordagem metodológica qualitativa e interpretativa, a qual compreende que as coisas devem ser estudadas "em seus cenários naturais, tentando entender, ou interpretar, os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a elas conferem." (DENZIN; LINCOLN, 2006, p.17).

Os dados serão gerados a partir de buscas em perfis públicos nas redes sociais – Facebook, Instagram e Twitter. No campo de busca serão utilizadas palavras-chave/ hashtags, como

**Endereço:** Rua São Francisco Xavier 524, BL E 3ºand. SI 3018

**Bairro:** Maracanã

**CEP:** 20.555-000

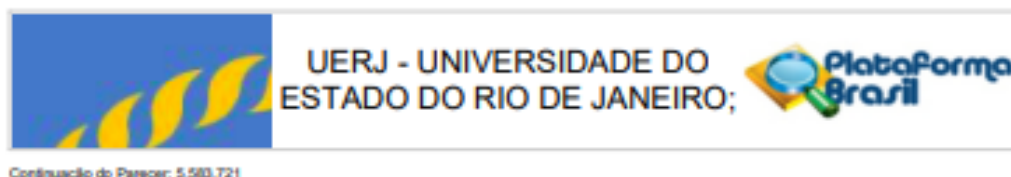
**UF:** RJ

**Município:** RIO DE JANEIRO

**Telefone:** (21)2334-2180

**Fax:** (21)2334-2180

**E-mail:** coep@ir2.uerj.br



Continuação do Parecer: 5.583.721

"pandemia" e "meme" (#pandemia #meme). Em seguida, os memes serão selecionados e categorizados por tipo de assunto abordado. Os critérios de inclusão são memes relacionados a máscaras e a filmes de terror, sendo os demais temas excluídos da pesquisa.

A presente pesquisa não envolve dados sensíveis – sobre origem racial ou étnica, religião, opinião política, filiação a sindicato ou a organização de caráter religioso, filosófico ou político, dado referente à saúde ou a vida sexual, dado genético ou biométrico, quando vinculado a uma pessoa natural.

Envolve apenas dados fictícios na forma de imagens ou elementos visuais. Tais elementos são necessários à análise a ser empreendida, tanto pela materialidade linguística quanto pelas imagens em si devido ao seu caráter semiótico. A inclusão dessas imagens, no corpo do texto, é necessária para que se possa acompanhar a argumentação a ser elaborada. Apesar de os elementos serem referenciados, muitas vezes, é impossível aferir autoria real de um meme por seu caráter viral e também pela existência de perfis falsos nas redes sociais. Nesse sentido, a solicitação de autorização de imagem a um perfil falso exporia-nos a riscos sérios, já que nosso perfil ficaria exposto àqueles cujas intenções são questionáveis.

Os memes incluídos serão analisados pelo viés da linguística cognitiva, mais especificamente pelas teorias da integração conceptual (FAUCONNIER, 1997) e da metáfora conceptual (LAKOFF e JOHNSON, 1980), e ainda por estudos sobre memes e redes sociais (CALDEIRA, MELLOFRANCO e SALIÉS, 2019; VEREZA, 2013; BERNARDO, VELOZO e ABREU, 2019; HORTA, 2015).

#### **Objetivo da Pesquisa:**

Compreender o processo de conceptualização da pandemia em memes que circularam nas redes sociais visando contribuições de natureza social e educativa.

#### **Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

##### **Riscos:**

Os riscos de trabalhos dessa natureza estão relacionados à segurança da informação nas redes sociais. Requer cuidados para evitar a exposição de perfis dos usuários e dos pesquisadores, ainda que públicos. Dessa forma, os memes serão incluídos no projeto com os respectivos links de acesso, mas será suprimido o nome dos usuários que os postaram.

##### **Benefícios:**

Estudos dessa natureza são de grande relevância para a linguística cognitiva, pois aprofundam o conhecimento sobre a relação entre linguagem e cognição, sendo, portanto, fundamentais para a compreensão da conceptualização de temas relevantes para a sociedade. Além disso, pesquisas

Endereço: Rua São Francisco Xavier 524, BL E 3º and. SI 3018  
 Bairro: Maracanã CEP: 20.559-900  
 UF: RJ Município: RIO DE JANEIRO  
 Telefone: (21)2334-2180 Fax: (21)2334-2180 E-mail: coep@ur2.uerj.br



Continuação do Parecer: 5.583.721

sobre a conceptualização da pandemia podem contribuir na elaboração de estratégias sanitárias de controle e prevenção dessa e de outras doenças, ou até mesmo, em outras áreas, como na política – na elaboração de políticas públicas –, e na educação, compreendendo seu significativo papel na transformação social.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Considerando a sua natureza, o presente protocolo não é passível de apreciação por comitê de ética em pesquisa.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Considerando a sua natureza, o presente protocolo não é passível de apreciação por comitê de ética em pesquisa.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Considerando a sua natureza, o presente protocolo não é passível de apreciação por comitê de ética em pesquisa.

**Considerações Finais a critério do CEP:**

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

| Tipo Documento                                            | Arquivo                                           | Postagem               | Autor                   | Situação |
|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------|-------------------------|----------|
| Informações Básicas do Projeto                            | PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_P<br>ROJETO_1947649.pdf | 13/07/2022<br>15:57:47 |                         | Aceito   |
| TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência | Ausencia_TCLE.pdf                                 | 13/07/2022<br>15:57:08 | CAROLINA DE MELLO DECCO | Aceito   |
| Projeto Detalhado / Brochura Investigador                 | ProjetoDetalhado_CarolinaDecco.pdf                | 25/05/2022<br>13:22:38 | CAROLINA DE MELLO DECCO | Aceito   |
| Folha de Rosto                                            | FolhaDeRosto_CarolinaDeccoassinada.pdf            | 25/05/2022<br>13:20:40 | CAROLINA DE MELLO DECCO | Aceito   |

**Situação do Parecer:**

Não Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

Endereço: Rua São Francisco Xavier 524, BL E 3ª and. Si 3018  
 Bairro: Maracanã CEP: 20.559-900  
 UF: RJ Município: RIO DE JANEIRO  
 Telefone: (21)2334-2180 Fax: (21)2334-2180 E-mail: cosp@ur2.uerj.br



Continuação do Parecer: 5.583.721

RIO DE JANEIRO, 15 de Agosto de 2022

---

**Assinado por:**  
**ALBA LUCIA CASTELO BRANCO**  
(Coordenador(a))

**Endereço:** Rua São Francisco Xavier 524, BL E 3ºand. SI 3018  
**Bairro:** Maracanã **CEP:** 20.559-900  
**UF:** RJ **Município:** RIO DE JANEIRO  
**Telefone:** (21)2334-2180 **Fax:** (21)2334-2180 **E-mail:** coep@sr2.uerj.br