



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidade

Instituto de Letras

Valeria Fernandes Nunes

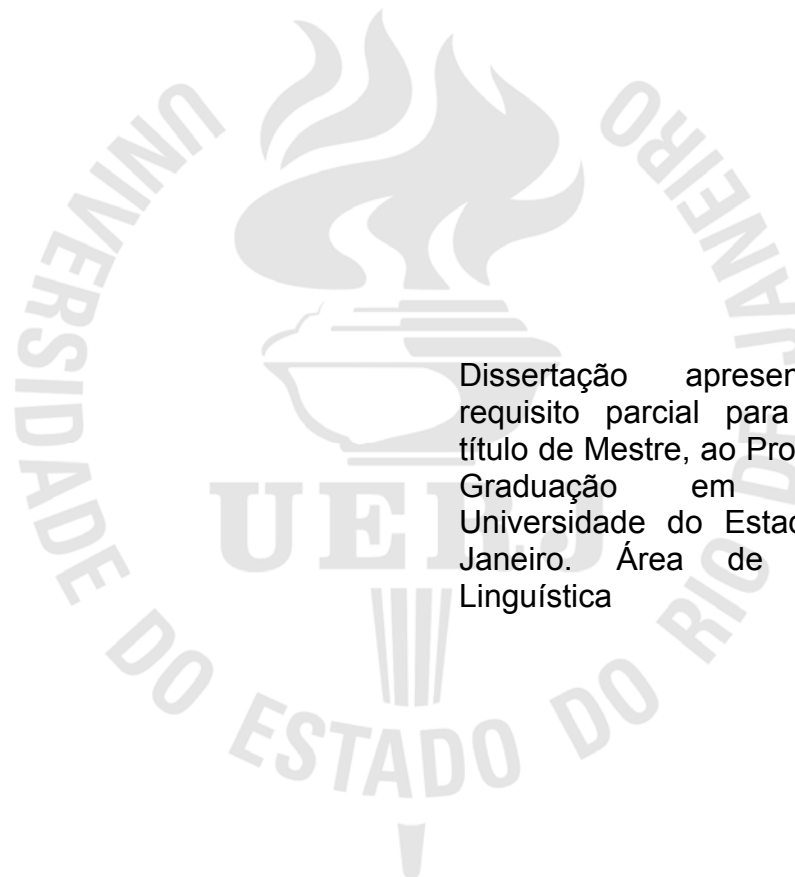
Narrativas em Libras: análise de processos cognitivos

Rio de Janeiro

2013

Valeria Fernandes Nunes

Narrativas em Libras: análise de processos cognitivos



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: Linguística

Orientadora: Prof^a. Dra. Sandra Pereira Bernardo

Rio de Janeiro

2013

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEHB

N972	<p>Nunes, Valeria Fernandes. Narrativas em Libras: análise de processos cognitivos / Valeria Fernandes Nunes. – 2013. 150 f.: il. + 1 DVD.</p> <p>Orientadora: Sandra Pereira Bernardo. Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.</p> <p>1. Língua de sinais – Teses. 2. Língua brasileira de sinais – Teses. 3. Gramática cognitiva – Teses. 4. Análise do discurso narrativo – Teses. 5. Histórias em quadrinhos – Teses. I. Bernardo, Sandra Pereira.. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.</p> <p>CDU 800.952</p>
------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

Assinatura

Data

Valeria Fernandes Nunes

Narrativas em Libras: análise de processos cognitivos

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 Linguística.

Aprovada em 10 de janeiro de 2014.

Banca examinadora:

Prof^a. Dra. Sandra Pereira Bernardo (Orientadora)
Instituto de Letras - UERJ

Prof^a. Dra. Tânia Maria Gastão Saliés
Instituto de Letras - UERJ

Prof. Dr. Mauro José Rocha do Nascimento
Faculdade de Letras - UFRJ

Rio de Janeiro

2013

DEDICATÓRIA

Àqueles que buscam pesquisar o mundo comunicativo das mãos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela vida e saúde.

À família, pela paciência e incentivo.

À Prof.^a Dra. Sandra Bernardo, pela disponibilidade, atenção e confiança.

Aos surdos que participaram da pesquisa, pelo apoio e carinho.

Aos amigos, pelo encorajamento e companheirismo.

As maiores coisas do mundo e as mais belas
não podem ser vistas e nem sequer tocadas.
Devem ser sentidas com o coração.

Helen Keller

RESUMO

NUNES, Valeria Fernandes. *Narrativas em Libras: análise de processos cognitivos*. 2013. 150 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

Palavras ou expressões produzidas em línguas de sinais são conhecidas como sinais. Línguas de sinais são produzidas especificamente em forma visual e o significado dos sinais pode ser compreendido por meio da relação com recursos visuais, do usuário com o mundo e com o corpo. Este estudo, com base na Linguística Cognitiva, propõe-se a analisar essas relações em sinais da Língua Brasileira de Sinais (Libras), produzidos por dez surdos ao narrarem a história em quadrinhos “Não chora que eu dou um jeito” da Turma da Mônica. Os processos cognitivos foram analisados à luz da gramática cognitiva (LANGACKER, 2008), da corporificação (LAKOFF; JOHNSON, 1980), da metonímia conceptual (LAKOFF; JOHNSON, 2003; EVANS; GREEN, 2006; KÖVECSES, 2010), da categorização (CROFT; CRUSE, 2004; Rosch apud FERRARI, 2011), da iconicidade cognitiva (WILCOX, 2000; QUADROS, 2004; WILCOX, 2004) e da mescla em espaço real (FAUCONNIER; TURNER, 1996, 2003; LIDDELL, 2003; SHAFFER, 2012; DUDIS apud SHAFFER, 2012). Constatou-se que alguns sinais produzidos apresentaram conceptualização de base icônica. A partir dessa fundamentação, postulou-se que esses sinais poderiam receber a seguinte categorização: icônicos (BOLA e CAIXA); icônico-metonímicos (INES e CASA); icônico-metonímico-corporificados (MONICA e CHORAR). Por meio dessa classificação, propôs-se também a categorização de nomes e verbos pessoais. Outro processo cognitivo investigado foi a mescla em espaço real, constatada em seis das dez narrativas, como um recurso cognitivo acionado para expor ao interlocutor a troca de turnos dos participantes da narração. Tendo em vista que esses sinais foram encontrados em narrativas, analisam-se etapas da narrativa (LABOV apud FIGUEIREDO, 2009) e a estrutura das histórias em quadrinhos (SILVA, 2001; SOUZA, 2013). Verificou-se que não houve narrativa com todas as etapas de Labov. Assim, por meio de uma investigação inicial, esta pesquisa fornece questionamentos acerca dos processos cognitivos acionados na produção de sinais da Libras nas narrativas pesquisadas.

Palavras-chaves: Linguística Cognitiva. Libras. Narrativa. História em quadrinho.

ABSTRACT

NUNES, Valeria Fernandes. *Narratives in Libras: analysis of cognitive processes*. 2013. 150 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

Words or expressions produced in sign languages are known as signs. Sign languages are produced specifically in visual form and signs' meaning can be understood through the relationship with visual space, the signer's relationship with the world and with the body. This study, based on Cognitive Linguistics, proposes to examine these relationships in signs of Brazilian Sign Language – Libras, which were produced by ten deaf when narrating Turma da Mônica comic strip “Não chora que eu dou um jeito”. Cognitive processes were analyzed according to cognitive grammar (LANGACKER, 2008), embodiment (LAKOFF; JOHNSON, 1980), conceptual metonymy (LAKOFF; JOHNSON, 2003; EVANS; GREEN, 2006; KÖVECSES, 2010), categorization (CROFT; CRUSE, 2004; ROSCH apud FERRARI, 2011), cognitive iconicity (WILCOX, 2000; QUADROS, 2004; WILCOX, 2004) and real space blend (FAUCONNIER; TURNER, 1996, 2003; LIDDELL, 2003; SHAFFER, 2012; DUDIS apud SHAFFER, 2012). It was found that some signs produced had an iconic relationship. From this reasoning, it was postulated that these signs could receive the following categorization: iconic signs (BOLA and CAIXA); iconic metonymic signs (CASA and INES); iconic metonymic embodied signs (MONICA e CHORAR). Through this classification, it was also proposed the categorization of personal nouns and verbs. Another cognitive process investigated was real space blend, found in six of the ten narratives, as a cognitive resource used to expose the receiver the differences between participants' narration. These signs were removed from narratives, therefore stages of the narrative (LABOV apud FIGUEIREDO, 2009) and structure of comics (SILVA, 2001; SOUZA, 2013) were analyzed. It was found that there wasn't a narrative with all Labov's stages, but narrations with some of those stages. Thus, by an initial investigation, this research provides questions about the cognitive processes used to produce signs of Libras in narratives.

Keywords: Cognitive Linguistics. Libras. Narrative. Comic strip.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Metonímia conceptual	24
Figura 2 -	Sistema de categorização humana	28
Figura 3 -	Mescla	32
Figura 4 -	Mescla em espaço real	33
Figura 5 -	Configuração de mão da Libras	36
Figura 6 -	Pontos de articulação.....	37
Figura 7 -	Verbos PENSAR e QUERER	37
Figura 8 -	Balões de história em quadrinho	46
Figura 9 -	Quadros de 1 a 4 da história em quadrinho	48
Figura 10 -	Quadros de 36 a 39 da história em quadrinho	50
Figura 11 -	Quadro 1 da história em quadrinho	53
Figura 12 -	Quadro 39 da história em quadrinho	54
Figura 13 -	Quadros de 15 a 17 da história em quadrinho	54
Figura 14 -	Quadro 37 da história em quadrinho	55
Figura 15 -	Classificador BOLA DE FUTEBOL	57
Figura 16 -	Classificador COELHO DA MÔNICA	57
Figura 17 -	Classificador PENSAR	58
Figura 18 -	Classificador PERGUNTAR	59
Figura 19 -	Diagrama BOLA (021a)	60
Figura 20 -	Sinal CASA (028a)	61
Figura 21 -	Sinal PENSAR (012b)	62
Figura 22 -	Diagrama MAÇA (005b)	64
Figura 23 -	Diagrama ÁRVORE (014a)	65
Figura 24 -	Diagrama ÁRVORE-GALHO (030a)	65
Figura 25 -	Diagrama CAIXA (030a)	66
Figura 26 -	Diagrama MURO (030a)	67
Figura 27 -	Diagrama PERGUNTA (013b)	67
Figura 28 -	Diagrama PENSAR (030a)	68
Figura 29 -	Sinal INES (005a)	69
Figura 30 -	Sinal BOLSA	70
Figura 31 -	Sinal CARRO	70

Figura 32 - Sinal MOTO	71
Figura 33 - Figura Nome e Verbo	73
Figura 34 - Sinal CATIA (004a)	74
Figura 35 - Sinais pessoais	75
Figura 36 - Sinais de personagens	76
Figura 37 - Sinal COELHO (035a) e classificador COELHO (013i)	76
Figura 38 - Sinal CACHORRO (022e)	77
Figura 39 - Sinal ANJO (034a)	77
Figura 40 - Sinal DOR –CABEÇA (007c)	78
Figura 41 - Sinal FOME (012a)	78
Figura 42 - Sinal SILÊNCIO (017g)	79
Figura 43 - Verbos icônico-metonímico-corporificados	79
Figura 44 - Níveis de inclusão	82
Figura 45 - Posição do narrador	85
Figura 46 - Posição do Cebolinha	86
Figura 47 - Mescla em espaço real entre narrador e Cebolinha	86
Figura 48 - Posição da Magali	87
Figura 49 - Mescla em espaço real entre Cebolinha e Magali	87
Figura 50 - Posição do Cascão	88
Figura 51 - Mescla em espaço real entre Cebolinha e Cascão	88
Figura 52 - Posição da Marina	89
Figura 53 - Mescla em espaço real entre Cebolinha e Marina	89

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	13
1	LINGUÍSTICA COGNITIVA.....	16
1.1	Gramática Cognitiva.....	17
1.2	Iconicidade Cognitiva.....	20
1.3	Corporificação.....	22
1.4	Metonímica Conceptual.....	23
1.5	Categorização.....	26
1.6	Mescla em espaço real.....	30
2	LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS).....	34
3	METODOLOGIA.....	39
4	GÊNERO NARRATIVO E A LIBRAS	43
4.1	Gênero Narrativo.....	43
4.2	História em Quadrinhos (HQ)	45
4.3	Narrativa em Libras.....	47
5	RELAÇÕES COGNITIVAS EM LIBRAS.....	60
5.1	Sinais Icônicos.....	63
5.2	Categorização de sinais.....	81
5.3	Mescla em espaço real.....	84
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
	REFERÊNCIAS	94

APÊNDICE A - Modelo da autorização de cessão de imagem.....	97
APÊNDICE B - Formulários dos colaboradores da pesquisa.....	98
APÊNDICE C - DVD com filmagem das narrações produzidas.....	108
APÊNDICE D - Transcrição dos dados.....	109
ANEXO - História em quadrinho “Não chora que eu dou um jeito”.....	143

INTRODUÇÃO

Compreender significado é compreender mecanismos cognitivos que contribuem para a produção de uma palavra ou expressão. A Linguística Cognitiva tem apresentado teorias e pressupostos que apresentam explicações para o entendimento do sentido das palavras. O significado¹ é construído por meio de processos cognitivos que envolvem a relação do homem com seu corpo, com o mundo e com a sua forma de perceber o mundo.

Essa elaboração de sentido está presente nas línguas orais e nos sinais das línguas visuais. Sendo as línguas de sinais produzidas especificamente em um espaço visual, tais línguas demonstram em sua estrutura uma relação com o corpo e com o mundo; logo, a Linguística Cognitiva é uma corrente linguística conveniente para fornecer esclarecimentos sobre a elaboração dos sinais.

O presente estudo analisa processos cognitivos realizados em sinais da Língua Brasileira de Sinais (Libras), produzidos em narrativas. Ao narrar, o surdo recriar o ambiente da história, enfatizando detalhes das ações e do local onde a narração ocorreu. Assim, o foco no mundo visual é destacado e a Libras funciona como um instrumento para dar vida ao narrador e aos personagens e suas atividades.

A história em quadrinho “Não chora que eu dou um jeito” da Turma da Mônica foi escolhida para este estudo por apresentar o uso apenas de recursos visuais e a ausência de palavras. Essa tira foi apresentada a dez surdos que utilizaram a Libras para contar a história. As narrações foram filmadas e as transcrições em português e Libras foram produzidas, conforme se verifica no apêndice deste trabalho.

Ao analisar essas narrativas, verificou-se que havia nos sinais alguma relação com o corpo humano, com os objetos apresentados na tira cômica e com a postura que o surdo adotava, ora como personagem, ora como narrador. Essas relações não ocorriam por acaso, pois, entre as dez narrativas, havia semelhanças. Por isso, investigar essas relações é o objetivo deste estudo, porque, ao compreender como

¹ Optou-se por usar *sentido* e *significado* como termos sinônimos neste estudo, tendo em vista que a diferença entre esses termos não é o foco desta pesquisa.

os sinais são elaborados, percebe-se quais são os processos cognitivos recorrentes em sinais e em narrativas produzidas na Libras a partir de histórias em quadrinhos.

O primeiro capítulo apresenta pressupostos e teorias da Linguística Cognitiva (LC). Inicia-se com a descrição das premissas da LC (CHIAVEGATTO, 2009) e da correlação do significado da palavra com o mundo experienciado (FERRARI, 2011).

Na seção 1.1, examina-se a teoria da gramática cognitiva à luz de Langacker (2008) enfatizando o conceito de gramática, *construal* e estrutura simbólica. Na seção 1.2, investiga-se sobre a teoria da iconicidade cognitiva (WILCOX, 2000; QUADROS, 2004; WILCOX, 2004), destacando considerações a respeito de estudos fonológicos em línguas visuais e da relação da iconicidade com a estrutura simbólica do sinal.

Com base nos estudos de Lakoff & Johnson (1980) sobre corporificação, na seção 1.3, descreve-se como o significado de algumas palavras e expressões está ligado ao corpo. Sabendo que a ligação com o corpo, neste estudo, ocorre por meio de metonímias, na seção 1.4, examina-se a teoria da metonímia conceptual (LAKOFF; JOHNSON, 2003; EVANS; GREEN, 2006; KÖVECSES, 2010)

Os sinais analisados podem ser classificados em categorias, por isso, na seção 1.4, descreve-se a cerca da categorização (CROFT; CRUSE, 2004; Rosch apud FERRARI, 2011), salientando as dimensões verticais e horizontais e os níveis de categorização. Na seção 1.5, estuda-se sobre a mescla em espaço real, que explica como ocorrem as variações de postura entre narrador e personagem em narrativas em línguas de sinais, com base em Fauconnier & Turner (1996, 2003), Liddell (2003), Shaffer (2012) e Dudis (apud SHAFFER, 2012).

No capítulo dois, descreve-se a Língua Brasileira de Sinais (Libras). Apresenta-se a estrutura dos sinais consoante Brito (1995), Brentari (2002), Quadros & Karnopp (2004), Stokoe (2005) e Brentari e *col.* (2012). No capítulo três, apresenta-se a metodologia utilizada para a realização desta pesquisa. Informam-se as etapas para o desenvolvimento da coleta do *corpus* e os critérios utilizados para a elaboração do protocolo de transcrição dos dados em Libras e em Português (BRITO, 1995; FELIPE; MYRNA, 2001; QUADROS; KARNOPP, 2004).

No capítulo quatro, examina-se a estrutura da narrativa e da narrativa produzida nas histórias em quadrinhos. Assim, na seção 4.1, descrevem-se as etapas da narrativa proposta por Labov (apud FIGUEIREDO, 2009) e, na seção 4.2, as características das tiras cômicas (SILVA, 2001; SOUZA, 2013). Como as narrativas são produzidas em Libras, na seção 4.3, analisam-se quais são as etapas da narrativa laboviana recorrentes no *corpus* e quais sinais produzidos nas narrativas receberam influências da estrutura visual da história em quadrinho.

O quinto capítulo é destinado à análise dos sinais e das mesclas. Assim, os sinais icônicos são descritos na seção 5.1, enfatizando os sinais icônico-metonímicos e icônico-metonímico-corporificados. Na seção 5.2, por meio da observação dos dados, verificaram-se alguns padrões para classificação em níveis de categorização e para a identificação de nomes e verbos pessoais; logo, essa seção destina-se à categorização dos sinais. Já na seção 5.3, analisam-se as mesclas em espaço real encontradas nas narrativas, que possibilitam a assimilação do comportamento visual diferenciado entre narrador e personagens.

Dessa forma, este trabalho possibilita, por meio da análise dos processos cognitivos, a compreensão da produção de sinais em Libras e o entendimento da estrutura da narrativa em Libras. Propõe-se descrever como a conceptualização (*construal*²) é realizada pelo usuário da Libras na produção de sinais em narrativas.

² Segundo Langacker (2008), *construal* é o termo linguístico empregado para retratar como o significado é compreendido por meio de experiências emotivas, sensoriais e do contexto em que a palavra é produzida.

1 LINGUÍSTICA COGNITIVA

Operações mentais complexas são realizadas por falantes da Língua Portuguesa ao interpretar expressões como o “pé da mesa” e o “cabeça da família”. Há uma ligação entre o corpo humano (*pé* e *cabeça*) e o conhecimento de mundo (*mesa* e *família*), que estão interligados na construção do significado. Pensando na necessidade de uma teoria que proporcionasse uma reflexão e compreensão desses fenômenos não apenas linguísticos, mas também cognitivos, iniciam-se os estudos da Linguística Cognitiva (LC) ao final do século XX.

Segundo Ferrari (2011), a designação de uma nova vertente foi adotada por um grupo de estudiosos, entre os quais se destacam Charles Fillmore, George Lakoff, Gilles Fauconnier, Leonard Talmy e Ronald Langacker. Esses autores buscam descrever as relações entre sintaxe e semântica, enfatizando as relações entre forma e significado.

A Linguística Cognitiva adota uma perspectiva não modular da mente humana e entende que a atuação de princípios cognitivos gerais compartilhados pela linguagem e outras capacidades cognitivas proporcionam o significado de uma palavra através de como o mundo é experienciado. O significado é resultado de uma construção mental que passa por constantes mecanismos de “categorização e recategorização do mundo, a partir da interação de estruturas cognitivas e modelos compartilhados de crenças socioculturais” (FERRARI, 2011, p. 15).

As estruturas linguísticas não são rígidas, mas maleáveis, e se adaptam às necessidades de expressão e comunicação. Consoante Chiavegatto (2009), a Linguística Cognitiva apresenta três premissas referentes ao significado: o significado é guiado pelas formas linguísticas; o significado é uma construção mental que expressa a interligação entre conhecimento e linguagem; e, o significado é validado no contexto comunicativo. Com base nessas premissas, a gramática não pode ser mais considerada como um conjunto de regras que age sobre categorias de palavras ou de sentenças, mas sim um conjunto de princípios gerais e processuais, que opera sobre bases de conhecimentos.

Compreender processos cognitivos explorados pela Linguística Cognitiva que esclarecem a produção de sinais em Libras é o objetivo deste capítulo, por isso, são descritos conceitos e teorias norteadores deste trabalho: gramática cognitiva, *corporificação*, metonímia conceptual, categorização e mescla em espaço real.

1.1 Gramática Cognitiva

Em 1976, a gramática cognitiva se desenvolveu com estudos de Ronald Langacker. Teorias linguísticas contemporâneas apresentam as seguintes análises: a linguagem como um sistema autônomo; a gramática (sintaxe) como uma estrutura linguística diferente do léxico e da semântica; e, o significado relacionado às condições de verdade. Ao se deparar com essas afirmações, Langacker apresentou, em seu artigo *Cognitive grammar: introduction to concept, image and symbol* (2006), as seguintes proposições: (i) a linguagem não é autônoma e não pode ser descrita sem o processamento cognitivo; (ii) as estruturas gramaticais são simbólicas e não podem ser estudadas sem considerar seu sentido; (iii) a análise do significado por meio das condições de verdade é inadequada, porque a estrutura semântica é caracterizada em relação a outros sistemas de conhecimento.

Para Langacker (2008), o significado é entendido por *construal*: termo amplo que compreende experiências sensoriais, emotivas e o contexto imediato em que a palavra é produzida. Dessa forma, a semântica apresenta entidades abstratas como pensamentos e conceitos.

Assim, o conhecimento linguístico do falante é processual e a gramática internalizada apresenta esse conhecimento em um acervo estruturado por unidades linguísticas convencionais. O termo *unidade* indica uma estrutura automatizada, em razão da frequência de uso. O falante pode ativar uma unidade como um todo construído sem atentar para as especificidades de sua composição interna. Há as seguintes afirmações acerca da unidade: ela é considerada uma rotina cognitiva devido ao seu frequente uso e o acervo das unidades convencionais é estruturado para possibilitar a criação de outras unidades.

Langacker (2008) também afirma que a gramática de uma língua é concebida de modo a promover para o falante um acervo de recursos simbólicos, entre os quais os esquemas representam padrões estabelecidos em uma linha de montagem de estruturas simbólicas. Os falantes utilizam essas unidades simbólicas como padrões de comparação ao acessar a convencionalidade de expressões e usos novos, criados pelo próprio falante ou fornecidos por outros falantes.

As novas unidades não são consideradas um conjunto bem definido e não podem ser derivadas de mecanismos limitados de uma gramática autônoma. A capacidade do falante de solucionar problemas abarca a compreensão dessas estruturas simbólicas não somente por meio da apreensão da convenção linguística, mas também por sua apreciação do contexto, suas metas comunicativas, sua sensibilidade e qualquer aspecto do conhecimento geral que possa ser relevante.

Avaliar a convencionalidade (boa formação de uma unidade) é uma questão de categorização: categorizar julgamentos ou aprová-los como elaborações de unidades esquemáticas ou reconhecê-las como provenientes das convenções linguísticas correntemente estabelecidas.

Langacker (2008) descreve que há três tipos básicos de unidades: semântica, fonológica e simbólica, sendo esta última de natureza bipolar, porque se constitui a partir das duas primeiras unidades. O conceito de unidade simbólica pode ser relacionado ao conceito de signo linguístico desenvolvido por Saussure, no que tange ao seu caráter de objeto da Linguística. Entretanto, os dois aspectos do signo linguístico de Saussure, significante e significado, isto é, imagem acústica e conceito, não abarcam as operações mentais realizadas durante a conceptualização.

O conceito de uma unidade simbólica não é baseado na imagem. Ocorre o inverso, a imagem é criada por meio de um domínio conceptual. Os domínios conceptuais estão relacionados à experiência introspectiva a partir de conceitos provenientes da experiência sensorial e são propriedades fundamentais da capacidade de conceptualização. Segundo Ferrari (2011, p. 59), “as estruturas semânticas, tecnicamente denominadas *predicações*, são caracterizadas em relação a domínios, que podem incluir experiências perceptuais, conceitos, complexos conceptuais e sistemas elaborados de conhecimento”.

Para exemplificar a noção de domínio, pensa-se no conceito de ÁRVORE. Ao pensar em ÁRVORE, ocorre a ativação de uma imagem mental desse ser, que pode admitir diversas configurações: com folhas, com galhos secos, com frutos, sem frutos. Além de conceitos associados a imagens mentais, existem aqueles que não estão associados às imagens mentais, tais como as noções de *amor*, *felicidade*, *medo* e *entender* que não evocam imagens mentais. Logo, um conceito é um princípio de categorização, que admite, além da ativação de uma imagem mental, a criação de inferências.

A imagem acústica também é um início de categorização em termos articulatórios e auditivos, unido à classificação dos tipos de sons linguisticamente proeminentes de cada língua. Caso contrário, não seria ativada a mesma imagem geral de uma [ÁRVORE] ao se ouvir a palavra pronunciada com [r] retroflexo ou vibrante.

Segundo Langacker (2008), a estrutura simbólica (Σ) é formada por meio do emparelhamento de uma estrutura semântica/*semantic structure* (S) e uma estrutura fonológica/*phonological structure* (P): $[[S] / [P]]_{\Sigma}$. Sendo caracterizada como uma estrutura bipolar porque possui dois polos: S sendo seu polo semântico em letras maiúsculas, e P seu polo fonológico em letras minúsculas.

Uma estrutura simbólica pode se combinar com outra estrutura a fim de formar estruturas mais elaboradas: $[\Sigma_1] + [\Sigma_2] = [\Sigma_3]$. Em relação à organização, os componentes estruturais $[\Sigma_1]$ e $[\Sigma_2]$ são integrados para formar a estrutura composta $[\Sigma_3]$. Por exemplo, os componentes *folha* e *verde* podem ser integrados para construir a expressão composta *folha verde*. A construção pode ser representada da seguinte forma: $[[FOLHA]/[folha]] + [[VERDE]/[verde]] = [[FOLHA VERDE]/[folha verde]]$. Essas estruturas e as relações entre elas constituem uma estrutura simbólica mais elaborada.

De acordo Langacker (2008), tendo como base a gramática cognitiva, é possível formar a seguinte restrição para análises linguísticas: primeira restrição, as únicas unidades permitidas na gramática são as estruturas semântica, fonológica e simbólica; segunda restrição, as unidades são sistematizadas por essas estruturas; e, por último, a categorização das relações envolve as duas primeiras restrições.

A primeira restrição apresentada está relacionada ao processo cognitivo conhecido como iconicidade cognitiva, que ocorre quando o polo fonológico e o polo semântico de uma unidade simbólica estão em um mesmo domínio cognitivo. É possível verificar esse processo nas línguas de sinais, porque o polo fonológico é perceptível visualmente e apresenta relação icônica com o polo semântico, conforme é analisado no próximo subitem.

1.2 Iconicidade cognitiva

A iconicidade em Línguas de sinais tem sido debatida por diversos pesquisadores, pois é uma propriedade criadora de empecilhos para que as línguas de sinais continuem sendo reconhecidas como línguas naturais, visto que a arbitrariedade tem sido a característica marcante de línguas naturais. Conforme enfatiza Wilcox, sobre a Língua America de Sinais (*American Sign Language - ASL*),

[o] impulso na década de 1970 foi para o reconhecimento da ASL como língua aos olhos da comunidade ouvinte. A fim de alcançar legitimidade, ASL tinha que encontrar o mesmo critério para a arbitrariedade que línguas faladas exibiam - a relação entre um elemento significativo na linguagem e sua denotação deve ser independente de qualquer semelhança física entre os dois (WILCOX, 2000, p. 36)³.

Ainda sobre a arbitrariedade em línguas de sinais, a linguista Ronice Quadros em seu livro *Língua de Sinais: estudos linguísticos* (2004) relata que as línguas de sinais são arbitrárias, pois “as palavras e os sinais apresentam uma conexão arbitrária entre forma e significado, visto que, dada a forma, é impossível prever o

³ The push in the late 1970s was for recognition of ASL as a language in the eyes of the hearing community. In order to achieve legitimacy, ASL had to meet the same criterion for arbitrariness that spoken languages exhibit—the relationship between a meaningful element in language and its denotation must be independent of any physical resemblance between the two.

significado, e dado o significado é impossível prever a forma.” (QUADROS, 2004, p. 26).

Entretanto, há linguistas que explicam o porquê da iconicidade está presente nas línguas de sinais, como Friedman (FRIEDMAN apud WILCOX, 2000) que afirma que a iconicidade e os mecanismos fonológicos e gramaticais icônicos na Língua de Sinais Americana e outras línguas de sinais são altamente convencionalizados. A iconicidade, pelo menos em língua de sinais, não indica de forma alguma falta de convencionalismo. A modalidade visual/gestual aproveita os estímulos visuais que a linguagem no modo visual proporciona, diferentemente das línguas orais.

Um idioma executado em uma codificação espacial-visual pode tirar proveito de oportunidades icônicas disponíveis que são indisponíveis nas línguas faladas. Isto é, as línguas de sinais são articuladas espacialmente e são percebidas visualmente, usam o espaço e as dimensões para constituir seus mecanismos “fonológicos”, morfológicos, sintáticos e semânticos para veicular significados, que são percebidos pelos seus usuários através das mesmas dimensões espaciais. Daí o fato de muitas vezes apresentarem formas icônicas, ou seja, formas linguísticas que tentam copiar o referente real em suas características visuais. Segundo Brito (1998), a iconicidade é mais evidente nas estruturas das línguas de sinais do que nas orais devido ao fato de que o espaço parece ser mais concreto e palpável.

Wilcox (2004) apresenta uma visão cognitiva para definir a iconicidade, especificamente, para as Línguas de Sinais. A iconicidade cognitiva é fundamentada no modelo teórico da gramática cognitiva de Langacker (*Foundations of Cognitive Grammar*, 1987). O léxico e a gramática são totalmente descritíveis como conjunto de estruturas simbólicas, ou seja, polo semântico e polo fonológico. Do ponto de vista da gramática cognitiva, a gramática não é distinta da semântica. Segundo Langacker (2008), uma estrutura simbólica (Σ) pode ser bipolar, pois ela possui um pólo semântico (S) e um pólo fonológico (P). Logo, a estrutura simbólica BOLA pode ser representada da seguinte forma: $[[BOLA]/[bola]]$.

É comum nas línguas que os pólos semântico e fonológico de uma estrutura simbólica estejam em regiões distantes do espaço conceitual. A palavra falada para o som de *bola*, por exemplo, tem pouco em comum com o significado de *bola*. Essa grande distância no espaço conceitual, resultante da distância entre os pólos

semântico e fonológico, é a base da *arbitrariedade do signo*. Entretanto, quando os pólos fonológico e semântico de sinais residem na mesma região do espaço conceitual, a arbitrariedade é reduzida, por isso, Wilcox define iconicidade cognitiva

como uma relação entre a forma de um sinal e sua referência no mundo real, mas como uma relação entre dois espaços conceituais. Iconicidade cognitiva é uma relação de distância entre os pólos fonológico e semântico de estruturas simbólicas (WILCOX, 2004, p.4)⁴.

Um dos motivos contribuintes da representação icônica nas línguas de sinais é que a parte fonológica dos sinais envolve as mãos, o movimento no espaço e a interação com outros objetos. Dessa forma, as concepções de objetos e eventos podem ser iconicamente representadas.

Consoante Brito (1995), como as línguas de sinais são produzidas de forma visual e o corpo está sempre presente no ato da comunicação, a relação dessa língua com o corpo é inevitável. Por isso, a corporificação de sinais é abordada na próxima etapa deste estudo para esclarecer como o corpo e o uso da língua estão ligados, de modo que geram sinais icônicos-corporificados.

1.3 Corporificação

A relação que a linguagem possui com o corpo em sua interação com o mundo real na construção de sentidos é conceituada como corporificação/*embodiment*. Assim, sentidos, habilidades motoras e perceptuais estão ligados à linguagem e à forma como se conceptualizam conceitos na mente.

A respeito disso, Lakoff & Johnson (1980) descrevem que a mente seria “corporificada”, estruturada através das experiências corporais, e não uma entidade

⁴ Cognitive iconicity is defined not as a relation between the form of a sign and what it refers to in the real world, but as a relation between two conceptual spaces. Cognitive iconicity is a distance relation between the phonological and semantic poles of symbolic structures.

puramente metafísica e independente do corpo. Da mesma forma, a razão é também “corporificada”, pois se origina tanto da natureza do cérebro, como das peculiaridades dos corpos e das experiências no mundo em que se vive.

Lakoff e Johnson (1980) também pesquisaram sobre de onde vem a complexidade associada à representação conceptual e informam que essa complexidade possui uma relação entre tipos de conceitos que o ser humano é capaz de produzir e a natureza física de seu corpo. Logo, sabendo que os humanos caminham de forma ereta e possuem a cabeça no topo do corpo e os pés no final, há expressões na Língua Portuguesa que confirmam a presença de uma linguagem corporificada. Por exemplo, as catacreses, fenômeno linguístico que utiliza partes do corpo para formar conceitos (cabeça do prego, cabeça do martelo, pé da cadeira, pé da geladeira e pernas da mesa).

Em línguas de sinais, a corporificação também é observada por meio de sinais icônicos-metonímicos-corporificados que realizam o processo de corporificação por meio de metonímias, tema abordado no próximo subitem. Para exemplificar, em Libras, o sinal de FOME é produzido na região da barriga. Nesse sinal, há a metonímia PARTE PELO TODO, em que o sintoma de fome é substituído pelos órgãos responsáveis pela digestão de alimentos.

1.4 Metonímica Conceptual

A primeira abordagem sobre a metonímia conceitual em semântica cognitiva foi desenvolvida por Lakoff e Johnson (1980). Eles argumentaram que a metonímia é um fenômeno conceptual em que “**X substitui Y**”. Essa substituição é possível porque existe uma estreita relação entre duas entidades pertencentes ao mesmo domínio.

A metonímia tem uma função principalmente referencial, isto é, permite-nos utilizar uma entidade por outra. Mas a metonímia não é meramente um dispositivo referencial. Serve também a função de proporcionar o entendimento. Por

exemplo, no caso da metonímia PARTE PELO TODO, há muitas partes que podem substituir o todo. A parte que escolhemos determina qual aspecto do todo estamos focando. Quando dizemos que precisamos de algumas *boas cabeças do projeto*, estamos usando "boas cabeças" para se referir a "pessoas inteligentes". A questão não é apenas para usar uma parte (cabeça) para representar um todo (pessoa), mas sim de escolher uma característica particular da pessoa, ou seja, a inteligência, que é associado com a cabeça (LAKOFF ; JOHNSON, 2003, p. 36)⁵.

Conforme explicitado na citação acima, dentro de um contexto específico, a metonímia torna-se um veículo saliente que ativa, destaca, um alvo em particular, como na relação PARTE PELO TODO, exemplificada na citação anterior. Assim, as metonímias são representadas pela fórmula "B por A", onde "B" é o veículo e "A" é o alvo, conforme se verifica na figura apresentada por Evans & Green (2006, p. 313).

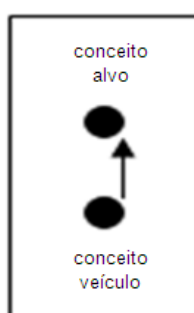


Figura 1 - Metonímia conceptual

Metonímia conceptual é um mapeamento em um só domínio entre o conceito veículo e conceito alvo que possibilita o acesso mental de uma entidade por outra entidade. Os conceitos metonímicos conceptualizados são baseados na experiência, envolvendo associações físicas ou causais.

⁵ Metonymy has primarily a referential function, that is, it allows us to use one entity to stand for another. But metonymy is not merely a referential device. It also serves the function of providing understanding. For example, in the case of the metonymy THE PART FOR THE WHOLE there are many parts that can stand for the whole. Which part we pick out determines which aspect of the whole we are focusing on. When we say that we need some *good heads on the project*, we are using "good heads" to refer to "intelligent people." The point is not just to use a part (head) to stand for a whole (person) but rather to pick out a particular characteristic of the person, namely, intelligence, which is associated with the head.

Kövecses (2010) também analisa a metonímia conceptual. Para ele, a metonímia é um processo cognitivo em que uma entidade conceptual, o veículo, providencia o acesso mental a outra entidade conceptual, o alvo, em um mesmo domínio. Para exemplificar, Kövecses apresenta as seguintes metonímias conceptuais (KÖVECSES, 2010, p. 172):

- (i) PRODUTOR PELO PRODUTO: eu estou lendo *Shakespeare*;
- (ii) LUGAR PELO EVENTO: América não quer outro *Pearl Harbor*;
- (iii) LUGAR PELA INSTITUIÇÃO: *Washington* está negociando com *Moscou*;
- (iv) CONTROLADOR PELO CONTROLADO: *Ozawa* apresentou um concerto horrível ontem a noite.

Kövecses (2010) salienta que uma língua pode ter metonímias que outra língua não tenha, pois a conceptualização de conceitos está relacionada à cultura de uma comunidade linguística. Por exemplo, em Inglês, a forma metonímica para raiva está associada ao calor do corpo, pressão interna e agitação. Enquanto que falantes do Zulu acrescentam ao sentimento de raiva, sensações de náusea, de falta de respiração, inabilidade para falar e choro. A maioria dessas sensações também é encontrada em Inglês em alguns domínios alvos, mas nem todas estão associadas à raiva.

Assim como há variações sobre como são elaboradas as metonímias, também há variações sobre como ocorre o processo de categorização em línguas de sinais. No próximo subitem, teorias sobre categorização são descritas para proporcionar a análise de como foram categorizados os sinais da Libras apresentados em narrativas apresentadas neste estudo.

1.5 Categorização

Seres humanos possuem a atividade cognitiva de categorizar. Segundo Croft & Cruse (2004), o ato de categorizar é uma das atividades cognitivas humanas mais básicas que envolve a apreensão de uma entidade individual, como, por exemplo, experiências particulares.

A categorização está relacionada às experiências. Nossa capacidade de aprender do passado experiências novas seria gravemente prejudicada se não pudéssemos relacionar o presente aos aspectos semelhantes da experiência do passado, isto é, colocar novas experiências em uma mesma categoria conceitual já existente.

Outra questão relacionada a esse processo cognitivo é a comunicação. A língua funciona em termos de generalizações por meio de categorias específicas. Qualquer expressão linguística detalhada representa no final apenas uma categoria de referentes. A categorização também proporciona economia, pois o conhecimento não precisa estar ligado a membros individuais. Uma quantidade significativa pode ser armazenada em relação a grupos de indivíduos. Conhecimentos novos são adquiridos com base na interação com outros conhecimentos que podem ser facilmente generalizados para outros membros de uma categoria.

A categorização é o processo mental de identificação, classificação e nomeação de diferentes entidades como membros de uma mesma categoria. A interpretação e a aquisição de novas experiências são feitas à luz de conceitos e categorias já existentes, que, por isso mesmo, funcionam como modelos interpretativos, *protótipos*.

Segundo Ferrari (2011), a teoria clássica descreve a categorização em categorias que se formam e se definem em termos de "condições necessárias e suficientes", isto é, através de propriedades individualmente necessárias e conjuntamente suficientes, como o conceito lexical de SOLTEIRO. Para uma entidade pertencer a essa categoria, deve aderir às seguintes condições: "não ser casado", "ser do sexo masculino" e "ser um adulto". Cada uma dessas condições é

necessária para definir a categoria, mas *nenhuma* delas é suficiente porque individualmente “não ser casado” também poderia se referir a “SOLTEIRA”.

Outro ponto questionável da teoria clássica é que na prática é extremamente difícil identificar um conjunto preciso de condições que são *necessárias e suficientes* para definir uma categoria. Isso exige a identificação de todos esses recursos que são compartilhados por todos os membros de uma categoria (características necessárias) e que juntos são suficientes para definir a categoria. É impossível identificar uma estrutura de definição que defina perfeitamente esta categoria. O problema é que as definições são sujeitas a *exceções*. A categoria não precisa ter um conjunto de condições compartilhadas por todos os membros a fim de "contar" como uma categoria significativa na mente humana.

Por exemplo, um gato de três pernas, um gato sem pelos ou sem orelha ainda é um gato. Nessa perspectiva, não se lida com as categorias científicas, mas com o processo cotidiano de categorização que tem lugar na mente humana com base em características perceptivas. Um biólogo pode explicar o porquê de um gato de três pernas, ou um gato sem orelha, ou um gato sem pelos pode ser considerado como um membro dessa espécie a partir de uma perspectiva científica. O objetivo dos psicólogos e linguistas cognitivos é explicar como a mente humana toma esses tipos de decisões cotidianas, na ausência de conhecimento científico.

A preocupação da prototipicidade refere-se ao que acontece no centro de uma categoria. Os resultados dos experimentos em psicologia cognitiva revelam categorias que dão origem a efeitos de protótipo ou de tipicidade. Por exemplo, enquanto as pessoas julgam MESA ou CADEIRA como "bons exemplos" ou "exemplos típicos" da categoria MÓVEIS, TAPETE é considerado como um exemplo “menos bom” (ou um mal exemplo). Essas assimetrias entre os membros da categoria são chamados de efeitos de tipicidade. São categorias com limites imprecisos.

A *teoria dos protótipos* origina-se na investigação da psicolinguista Eleanor Rosch (apud FERRARI, 2011) sobre a categorização das cores, das aves, dos frutos e de outras classes de entidades. Tal teoria postula que há dois princípios básicos que orientam a formação das categorias na mente humana: o princípio da economia cognitiva e o princípio da estrutura do mundo percebido. Esses princípios juntos dão origem ao sistema de categorização humana que minimizam esforços e recursos

cognitivos. Ou seja, ao invés de armazenar informações distintas sobre cada estímulo individual experimentado, os seres humanos podem agrupar estímulos semelhantes em categorias que mantêm a economia na representação cognitiva.

O princípio da estrutura do mundo percebido está relacionado ao mundo que nos rodeia e tem uma estrutura correlacional. Por exemplo: é um fato sobre o mundo que as asas possuem penas e se relacionam com a capacidade de voar (como em aves). Esse princípio estabelece que os seres humanos dependem de uma estrutura correlacional desse tipo para formar e organizar as categorias.

Segundo o sistema de categorização proposto por Roch (apud EVANS; GREEN, 2006), o princípio de economia cognitiva e o princípio da correlação estrutural dão origem ao sistema de categorização humana. Rosch sugere que essa situação dá origem a um sistema de classificação que tem a dimensão vertical e a dimensão horizontal, conforme ilustrado na figura 2 (EVANS; GREEN, 2006, p. 256).

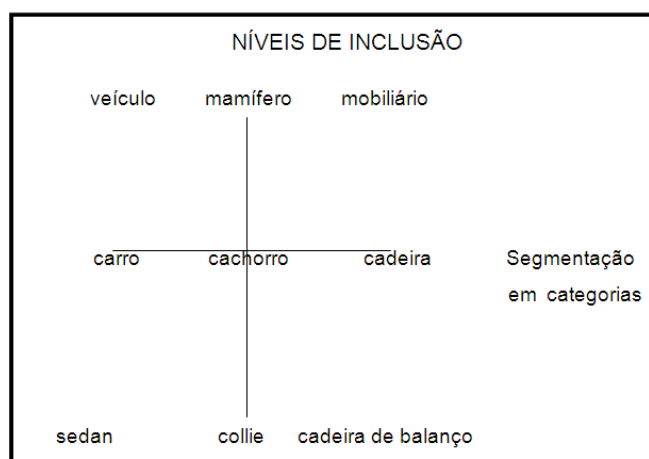


Figura 2 – Sistema de categorização humana

A dimensão horizontal relaciona-se com o princípio da estrutura do mundo percebido. Esse princípio estabelece que o mundo não é desestruturado, mas possui estrutura correlacional. Por exemplo, ASAS – PENAS – VOAR – PÁSSAROS. Os membros de uma categoria julgados como representantes dessa categoria podem

ser descritos como protótipos da categoria. Os membros de uma categoria prototípica exibem um grande número de atributos comuns a muitos membros da categoria. Os membros menos prototípicos exibem menos atributos comuns a outros membros da categoria. O atributo mais frequente entre os membros da uma categoria é o mais representativo. A estrutura prototípica da categoria reflete essa redundância em termos de atributos repetidos em todos os membros distintos.

A dimensão vertical refere-se às categorias que podem ser distinguidas de acordo com o nível de inclusão. É o nível de inclusão de uma determinada categoria: quanto mais alto é o eixo vertical de uma categoria particular, mais inclusiva ela é. Por exemplo, a categoria MAMÍFEROS está mais alta no eixo vertical e inclui mais membros do que a categoria CÃO. A categoria de MAMÍFEROS é mais inclusiva do que a categoria CÃO. A categoria COLLIE, entretanto, é menor no eixo vertical e tem menos membros. Essa categoria é menos abrangente do que a categoria CÃO.

Essa dimensão é dividida em três categorias, a saber: (i) categorias superiores, categorias mais elevadas do eixo vertical fornecem menos detalhes. (VEÍCULO, MAMÍFERO e MOBILIÁRIO); (ii) categorias de nível básico; nível de inclusão ideal para os seres humanos em termos de proporcionar melhor economia cognitiva, pois está no nível médio de detalhes (CÃO, CARRO, e CADEIRA); (iii) categorias subordinadas, que estão no nível mais baixo do eixo vertical e fornecem mais detalhes. (COLLIE e CADEIRA DE BALANÇO).

A principal conclusão que surgiu das pesquisas de Rosch sobre o nível básico de categorização é que este nível de classificação é o nível mais importante para a categorização do ser humano, pois é o nível mais abrangente, assim, mais informativo. O nível subordinado é tão informativo quanto o nível básico, se não mais, já que fornece informações mais detalhadas além das informações representadas no nível básico.

Entidades de nível subordinado são mais semelhantes (cadeiras de balanço têm mais em comum com outras cadeiras de balanço), em diferentes categorias o nível de subordinação também são muito semelhantes (cadeiras de balanço são bastante semelhantes às cadeiras de cozinha). No nível básico, por outro lado, enquanto também existem semelhanças dentro de uma categoria específica (todas as

cadeiras são bastante semelhantes entre si), há muito menos entre categorias semelhantes (uma cadeira não é semelhante a uma mesa).

Para uma categoria alcançar economia cognitiva (fornecer maior quantidade de informação com o menor custo de processamento), deve compartilhar tantos atributos comuns dentro da categoria quanto for possível, mantendo o mais alto nível possível de diferença entre a categoria. Em termos intuitivos, é mais fácil descobrir as diferenças entre uma cadeira e uma luminária do que entre uma luminária de mesa e uma luminária de chão. Isso demonstra porque o nível básico de categorização é "especial": é o nível que melhor concilia as demandas conflitantes da economia cognitiva. Portanto, o nível básico é o nível mais informativo de categorização e tipicamente "*monolexêmicos*" (formado de uma única palavra), enquanto que os termos de *nível subordinado* são muitas vezes compostos por dois ou mais lexemas.

Embora a organização das categorias conceituais em níveis básico, superiores e subordinados possa ser universal, o nível em que determinadas categorias aparecem pode não ser. Isso diz respeito não só à variação inter-linguística ou intercultural no sentido mais amplo, mas também é refletida dentro de uma comunidade de fala simples ou cultura em que se adquiriu conhecimento específico de modo a influenciar a classificação individual de categorias. Por exemplo, para a maioria dos falantes a categoria AVIÃO está situada no nível básico. No entanto, para um falante que é mecânico de aviões, essa categoria está no nível superior, com modelos específicos de aeronaves situados no nível básico.

Dessa forma, nota-se que o nível básico pode variar de falante para falante ou de usuário para usuário da língua de sinais. Além da categorização, as línguas de sinais, por serem visuais, também possibilitam a produção de mesclas em espaço real, assunto de nosso próximo subitem.

1.6 Mescla em Espaço Real

Com base na teoria da mesclagem conceptual de Fauconnier & Turner (1996, 2003), Liddell (2003) desenvolve a teoria da mescla em espaço real. Fauconnier & Turner (2003) definem os espaços mentais como pequenos pacotes conceituais construídos a partir da forma como pensamos e falamos. Silva (s/d) exemplifica essa teoria ao afirmar que o espaço mental

não significa extensão indefinida. Ao contrário é território delimitado, circunscrito. Vamos imaginar que a mente seja um vastíssimo terreno cheio de lotes delimitados. Cada espaço mental equivaleria a um lote do terreno. Então o que precisamos ter em mente é que os espaços mentais a que Fauconnier e Turner se referem são partitivos. Se essa noção estivesse ligada ao mundo físico seria muito mais fácil de entender (...) um espaço mental equivale a um lote do infinito terreno que é mente humana (SILVA, [200-], p. 15).

Sobre a mescla conceptual, Fauconnier & Turner (2003) a caracterizam como uma operação mental básica que apresenta um novo significado por meio de compressões conceituais úteis para memória e para a manipulação de uma gama de significados, desempenhando, assim, desempenha um papel fundamental na construção de significado. A essência dessa operação consiste na construção de uma correspondência entre dois espaços mentais, que se encontram por meio de um espaço genérico compartilhado por ambos, e projetam um terceiro espaço mental em que ocorrerá a mescla. Trata-se de um processo de construção de sentido *online* que ocorre de forma dinâmica, flexível e ativa no pensamento. A mescla conceptual é representada na figura 3.

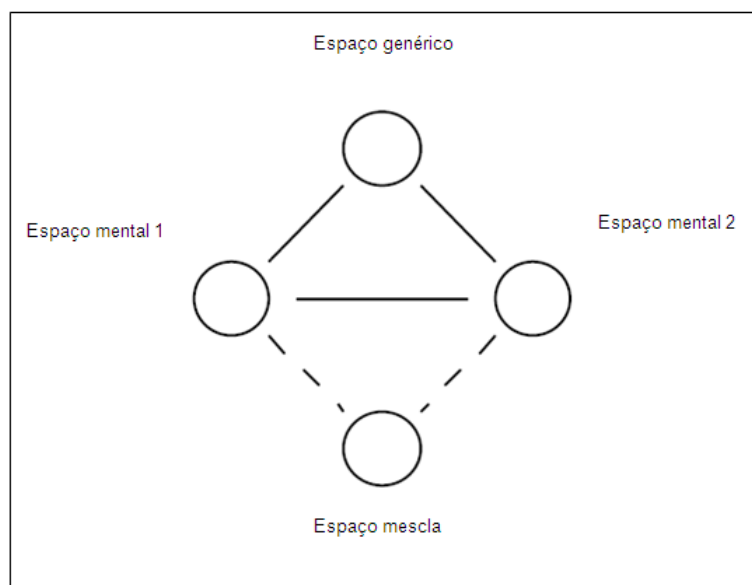


Figura 3 - Mescla

Em 2003, Scott Liddell publicou o livro *Gramática, Gestos e Significados na Língua de Sinais Americana* propondo o estudo do espaço real e da mescla em espaço real (*Real Space Blend – RSB*) nas línguas de sinais, em especial, na Língua de Sinais Americana – ASL. Para Liddell (2003), espaço real é a conceptualização de alguém sobre a percepção do espaço e dos componentes integrantes desse espaço. A mescla em espaço real é produzida quando entidades, que não estão presentes, imaginárias ou recuperadas na memória, são mapeadas em espaço real, que podem ser representadas pelo corpo através de gestos, classificadores ou sinais.

Shaffer (2012) corrobora a proposta da *RSB*, ao descrever que espaços mentais são envolvidos no processo da mescla. Shaffer (2012) informa também que esse processo ocorre no espaço da narrativa em línguas de sinais, pois elementos da narrativa são produzidos pelo corpo (mãos e olhos) para demonstrar ações e reações de outra pessoa/ser, que pode estar ou não presente no momento da narração. Dudis (apud SHAFER, 2012) aponta que o narrador em língua de sinais é como um ator que representa a cena narrada.

Para exemplificar, Dudis ressalta como um usuário da língua de sinais descreveria um motociclista subindo uma colina. Ao narrar essa ação, o usuário criaria uma mescla em espaço real em que partes do seu próprio corpo seriam compreendidas como o motociclista subindo, isto é, ações do motociclista e

movimentos da moto. Assim, o corpo e as expressões faciais do usuário fornecem dados relevantes para descrever detalhes da cena narrada, como pode ser ilustrado na figura 4.

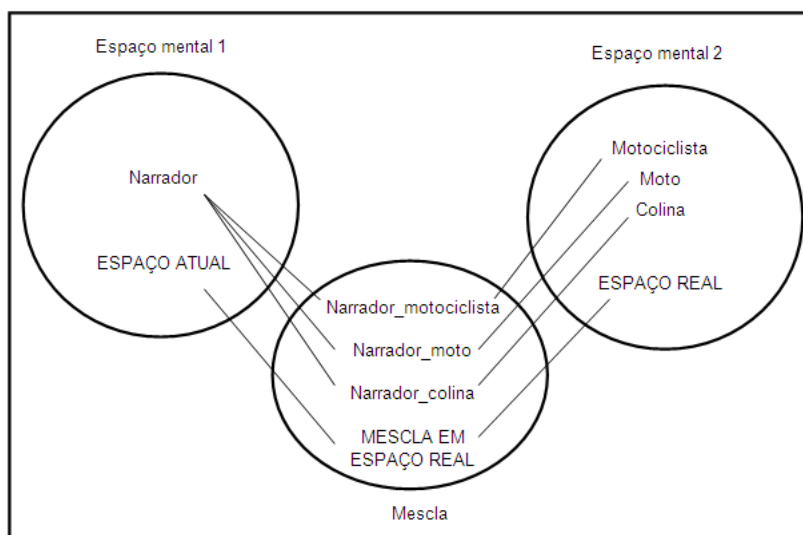


Figura 4 – Mescla em espaço real

Nas narrativas em língua de sinais, o usuário aproveita os recursos visuais disponíveis. O narrador reproduz o fato ocorrido por meio da mescla em espaço real. Depois, caso o narrador deseje retornar ao fato narrado, o fará por meio do olhar, do apontar ou do se deslocar para o espaço específico em que se posicionou durante toda a narração. Assim, visualmente, vê-se a localização do narrador distanciar-se da localização das personagens e dos fatos narrados. No próximo capítulo, descreve-se a estrutura dos sinais da Língua Brasileira de Sinais (Libras).

2 LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS)

Em 2002, foi sancionada a Lei nº 10.436 que reconhece a Língua de Sinais Brasileira – Libras/LSB como um meio legal de comunicação e expressão, oriundo de comunidades de pessoas surdas do Brasil, com sistema linguístico de natureza visual-motora e com estrutura gramatical própria. Em 2005, o Decreto n.º 5.626 foi publicado informando sobre formação de tradutor, intérprete e professor de Libras e sobre a inclusão da Libras como disciplina curricular nos cursos de licenciatura e fonoaudiologia.

Com a publicação dessas diretrizes legais, pesquisas sobre línguas de sinais cresceram no Brasil; conseqüentemente, materiais didáticos foram produzidos a fim de ensinar a Libras. Todavia as publicações didáticas não caminham na mesma proporção que as pesquisas linguísticas, devido à presença de poucos linguístas especializados em línguas de sinais. Esse quadro nacional nos motiva a investigar características linguísticas dos sinais da Língua Brasileira de Sinais.

As línguas de sinais assim como as línguas orais possuem uma estrutura que permite a expressão de qualquer conceito, seja concreto ou abstrato. O que distingue essas línguas são seus canais de comunicação. Enquanto línguas orais utilizam o meio auditivo, línguas de sinais usam o canal visual-espacial. Assim como as palavras de línguas orais são produzidas por sons, os sinais são constituídos por movimentos da(s) mão(s). Ao contrário dos sons, os movimentos da(s) mão(s) são objetos visíveis no e sobre o mundo.

Segundo a pesquisadora Lucinda Brito (BRITO, 1995), o léxico/ vocabulário da Libras é constituído por palavras ou itens lexicais representados por sinais. Muitos pensam que as palavras de uma língua de sinais são constituídas por meio do alfabeto manual, isto é, a soletração de letra por letra para formar uma palavra.

No entanto, o uso da soletração manual das letras de uma palavra em Português é apenas uma transposição para o espaço, através das mãos, dos grafemas da palavra da língua oral. Entende-se isso como um empréstimo linguístico, pois a Libras utiliza o alfabeto da Língua Portuguesa para transcrever um vocábulo. A soletração manual é utilizada para nomes próprios, para palavras cujo

conceito não tem um sinal em Libras e para palavras que possuem um sinal/palavra, mas não são do conhecimento do falante.

Sinais de uma língua visual são constituídos por uma estrutura simbólica, apresentando um polo fonológico e um polo semântico. O polo semântico está relacionado à forma como um falante conceptualiza o significado de um sinal, enquanto que o polo fonológico está ligado à produção física/visual do sinal.

Descrever critérios fonológicos em uma língua de sinal que não possui som foi uma questão discutida por linguistas. William Stokoe propôs o termo “quirolgia” (do grego mão) na obra *Sing language structure* (1960) para marcar a diferença entre o sistema linguístico da língua oral e da língua de sinal. Entretanto, na edição posterior de sua obra (1978) os termos “fonema” e “fonologia” foram utilizados para a produção linguística visual-espacial.

Apesar das diferenças de percepção e de produção entre línguas orais e línguas de sinais, o termo fonologia tem sido empregado para se referir aos elementos básicos das línguas de sinais, que diferente das línguas orais, são produzidos pelas mãos. Conforme se verifica na obra de Brito (1995), Brentari (2002), Quadros & Karnopp (2004), Stokoe (2005) e Brentari e *col.* (2012).

Stokoe (1960), considerado como o fundador da linguística da língua de sinais americana / *American Sing Language – ASL* (ARMSTRONG, 2000), propôs uma primeira descrição estrutural da formação dos sinais. Ele decompôs os sinais em três aspectos principais ou parâmetros que não disponibilizam significados de forma isolada: Configuração de Mão (CM), Locação da mão (L) e Movimento da mão (M). Posteriormente a Stokoe, Battison (apud QUADROS; KARNOPP, 2004) sugeriu a adição de informações referentes à Orientação de mão (Or) e aos aspectos Não Manuais (NM) – expressões faciais e corporais – para analisar as unidades formadoras dos sinais.

A transcrição fonológica das línguas visuais não segue as mesmas regras das línguas orais. A primeira concepção necessária para abordar uma língua sem som, mas com fonologia, é compreender como a fonologia é definida nas línguas de sinais. Segundo Quadros & Karnopp (2004), as propriedades de cada parâmetro da língua de sinais brasileira são configuração de mão (CM), locação da mão ou ponto

de articulação (L), movimento da mão (M), expressões não manuais (ENM ou NM) e também orientação da mão (Or).

Entende-se como configuração de mãos as formas das mãos consagradas que servem para construir os sinais. A Libras apresenta 64 configurações, conforme se observa na seguinte ilustração:

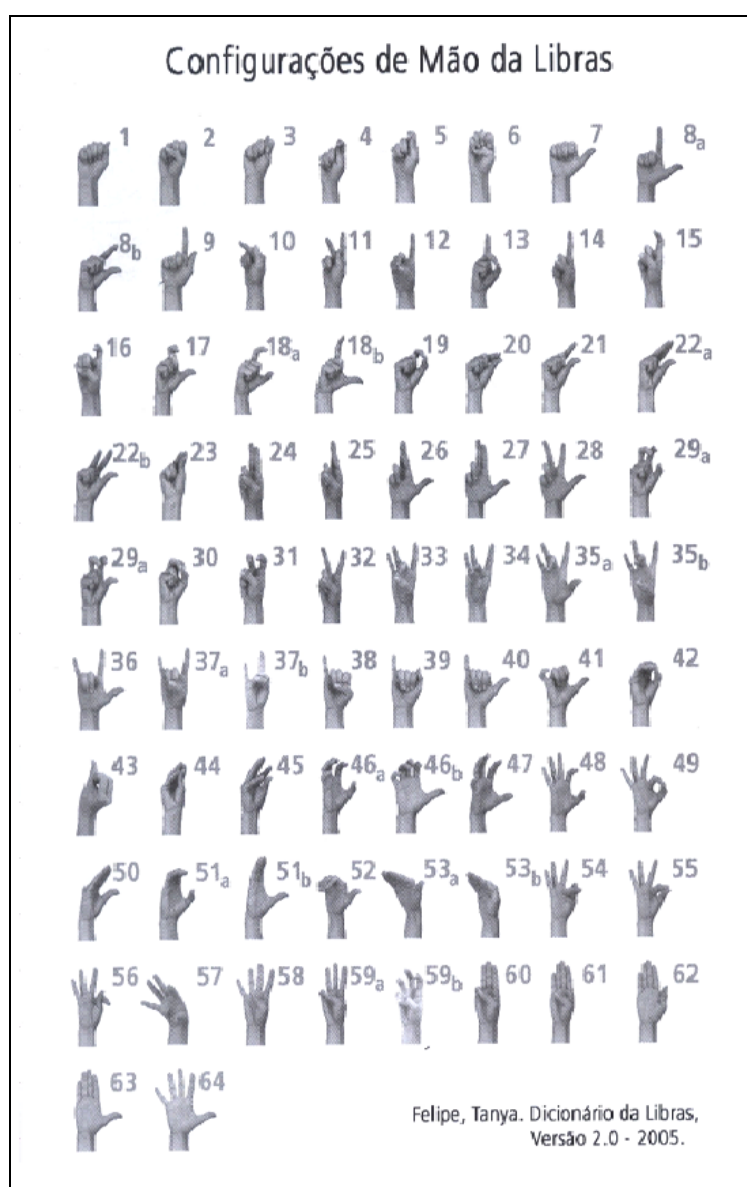


Figura 5 – Configuração de mão da Libras⁶

⁶ Fonte: Grupo de pesquisa da FENEIS e Acessibilidade Brasil. Disponível em: www.acessobrasil.org.br.

O Ponto de articulação ou Locação da mão (L) é o lugar dentro de um raio de alcance onde a mão configurada predomina, isto é, local onde é feito o sinal, podendo tocar alguma parte do corpo ou estar em um espaço neutro, que é um espaço fora das principais áreas de articulação (cabeça, tronco, braço e mãos), conforme se verifica na imagem a seguir (QUADROS; KARNOPP, 2004, p. 57):

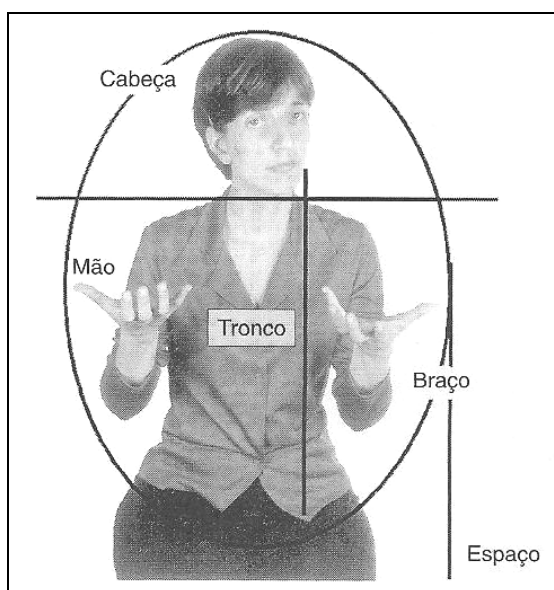


Figura 6 - Pontos de articulação

O Movimento (M) é classificado por meio dos sinais podem ter um movimento ou não. Por exemplo, o sinal PENSAR não possui movimento, mas QUERER possui.



Figura 7 – Verbos PENSAR e QUERER

Brito (apud QUADROS; KARNOPP, 2004) retrata que o movimento possui características relacionadas ao tipo, direcionalidade, maneira e frequência do movimento. O movimento pode estar nas mãos, pulsos e antebraços; sobre a direção do movimento, eles podem ser unidirecionais, bidirecionais ou multidirecionais; a maneira está relacionada à categoria que descreve a qualidade, a tensão e a velocidade do movimento; e, a frequência refere-se ao número de repetições de um movimento.

Expressões Não Manuais (ENM) são as expressões faciais/corporais que funcionam como recurso fundamental para o entendimento real do sinal, pois a entonação em língua de sinais é feita pela expressão facial.

Os sinais têm uma Orientação/Direção (Or). Segundo Pacheco (s/d), a orientação é classificada conforme a direção para qual a palma da mão aponta na produção do sinal (cima/baixo, dentro/fora, contralateral/ipsilateral).

Alguns métodos utilizados para transcrever os sinais da Libras são apresentados no próximo capítulo. Descrevem-se também os procedimentos adotados para realizar a coleta de dados utilizados neste trabalho.

3 METODOLOGIA

Quanto à sua natureza, a pesquisa desenvolvida para esta dissertação pode ser considerada básica, visto que objetiva gerar reflexões acerca da abordagem cognitiva sem aplicação prática imediata prevista. Em termos da forma de abordagem, configura-se como um estudo qualitativo, já que o objeto de estudo não foi submetido a um procedimento estatístico, mas interpretado indutivamente. No que tange ao seu objetivo geral, o trabalho pode ser considerado descritivo-exploratório, porque envolve a busca de relações entre os conceitos da Linguística Cognitiva e as narrativas produzidas por surdos filmados em situação real de uso da Libras. Quanto aos procedimentos técnicos empregados em sua realização, a pesquisa pode ser caracterizada predominantemente como bibliográfica, devido ao papel dos conceitos na análise dos dados, mas também apresenta aspectos de estudo de caso, em razão do pequeno número de narrativas investigadas.

Para alcançar o objetivo geral de investigar processos cognitivos que podem ocorrer em uma narração na Língua Brasileira de Sinais, a pesquisa foi norteada pelas seguintes questões teóricas: que processos cognitivos podem ser acionados na produção de narrativas em Libras? Em que etapas as narrativas são estruturadas? Que tipo de sinais são produzidos nas narrativas?

Embora não se tenha partido de hipóteses para resposta essas questões, o fato da Libras ser uma língua visual-espacial levou à expectativa de que sinais icônicos seriam preponderantes, por isso o conceito de iconicidade cognitiva revelou-se um ponto de partida para o desenvolvimento da pesquisa. Assim, para responder a essas perguntas, após estudos dos conceitos da Linguística Cognitiva por meio de pesquisa bibliográfica, partiu-se para coleta das narrativas, cujas etapas passa-se a expor em seguida.

A pesquisa de campo foi dividida em três etapas. Na primeira etapa, procurou-se uma história que pudesse ser narrada e apresentasse apenas imagens. A história em quadrinho “Não chora que eu dou um jeito” do Almanaque Historinhas sem palavras da Turma da Mônica (2009) atendeu essas necessidades.

Na segunda etapa, quinze surdos foram convidados para conversar em Libras e responder as perguntas do formulário de entrevista (v. Apêndice). A entrevista teve como finalidade verificar quais surdos tinham fluência em Libras e estariam aptos a participar desta pesquisa. Cinco surdos durante a entrevista utilizaram poucos sinais da Libras e preferiram oralizar ao usar a Libras. Por isso, participaram da terceira etapa dez surdos. Os dez foram filmados individualmente narrando em Libras a história.

Os colaboradores preencheram uma autorização permitindo o uso de imagem para fins de pesquisa. Tendo em vista que esse documento fornece informações pessoais, como número de CPF, optou-se por não inserir no apêndice essas autorizações, a fim de preservar os dados pessoais dos colaboradores.

Para realizar o protocolo das transcrições das filmagens com as narrações em Libras, optou-se por seguir os procedimentos encontrados nas obras de Brito (1995), Felipe & Monteiro (2001), Quadros & Karnopp (2004) e algumas adaptações necessárias que contribuem para detalhar os sinais focados nesta pesquisa.

As transcrições de Libras encontradas nas publicações citadas compreendem os seguintes aspectos, exemplificados entre parênteses:

- (i) sinais simples em Libras são representados por itens lexicais da Língua Portuguesa com letras maiúsculas (MESA);
- (ii) sinais compostos formados por dois ou mais sinais, com um único valor semântico, são unidos por um acento circunflexo (MULHER[^]PEQUENA = MENIN[@]);
- (iii) casos de um sinal, traduzido por duas ou mais palavras da Língua Portuguesa, é apresentado pelas respectivas palavras em português sendo unidas por hífen (MEIO-DIA);
- (iv) soletração manual, conhecida como datilologia, é representada por letras separadas por hífen (J-A-C-I-A-R-A);
- (v) desinências de feminino e masculino presentes em substantivos, adjetivos e pronomes são marcadas com arroba (ME @ NOME DIEGO);

- (vi) recursos não-manuais, como expressões facial e corporal, são realizados simultaneamente com um sinal, e se localizam na transcrição acima do sinal, como a palavra ^{interrogativa} (VOCÊ SER JOÃO ^{interrogativa});
- (vii) classificadores são marcados com a abreviação de *CL*, quando necessário, são acompanhados da glosa que explica o sentido de uma determinada expressão que é conectada por hífen entre os sinais < > (*CL*<CEBOLINHA-CAIR-CHÃO>);
- (viii) verbos são representados no infinitivo e informações sobre o tempo da ação verbal são esclarecidas pelo contexto (*EU VISITAR ME@ MÃE AMANHÃ*).

Usou-se esse protocolo porque possui as características de transcrição necessárias para descrever de forma sucinta o *corpus* desta pesquisa. Visando à padronização, informações que não se referem diretamente à narração da história são postas entre dois parênteses, como, por exemplo, ((PROXIMO)), que sinaliza a solicitação do colaborador para que a próxima imagem seja exibida.

Outro padrão adotado foi a identificação de cada colaborador por meio de uma letra do alfabeto. Este estudo conta com a colaboração de dez surdos; logo, há respectivamente a sequência alfabética de “a” até a consoante “j”. Cada segmento frasal curto é identificado com um número. Utiliza-se uma relação alfanumérica para identificar as frases apresentadas. Por exemplo, a primeira frase produzida pelo primeiro colaborador será marcada pela sequência *001a*, enquanto a primeira frase do segundo colaborador será registrada por *001b* e, assim, sucessivamente. Após a separação das frases, inicia-se a transcrição em Libras de acordo com as normas descritas e, posteriormente, realiza-se a transcrição na Língua Portuguesa entre aspas. Os sinais icônicos, por serem o objeto deste estudo, recebem uma transcrição a mais: a transcrição fonológica⁷.

⁷ Informações sobre Expressões Não Manuais (ENM) foram descritas apenas quando as ENM ressaltavam algum aspecto linguístico relacionado à iconicidade. Alguns sinais icônicos foram produzidos em um espaço neutro, como os sinais PENSAR (005e) e PONTO DE INTERROGAÇÃO (005g). Para esses sinais, foram acrescentadas representações pictóricas apenas para apresentar o movimento do sinal.

Nos capítulos quatro e cinco, são descritos fragmentos das transcrições e apresentadas figuras referentes à produção dos sinais. A fim de promover um meio de organização, propõem-se dois caminhos para analisar os dados: (i) exposição da imagem seguida da análise; (ii) apresentação da imagem, transcrição, quando necessário, seguida da análise.

No próximo capítulo, são investigados os sinais na produção de narrativas. Destacam-se as etapas labovianas para narração e as relações dos sinais produzidos com as características das histórias em quadrinhos.

4 GÊNERO NARRATIVO E A LIBRAS

Este capítulo é destinado à investigação das narrativas em Libras produzidas pelos dez surdos sobre a história em quadrinho “Não chora que eu dou um jeito” da Turma da Mônica. A fim de organizar esta etapa do estudo, descrevem-se propostas de Labov para compreensão das narrativas e estrutura das histórias em quadrinhos. Posteriormente, analisam-se as narrativas do *corpus*, destacando as etapas labovianas mais recorrentes e a influência da tira cômica para produção de sinais da Libras.

Na seção 4.1, conceitua-se o gênero narrativo, destacando a estrutura da narrativa. Nessa estrutura, encontram-se as seguintes etapas: resumo, orientação, desenvolvimento, avaliação, resolução e coda.

Aspectos visuais e linguísticos das histórias em quadrinhos (HQ) são delineados na seção 4.2 Investiga-se como o texto é apresentado nas HQ por meio do uso de balões e como os recursos visuais, planos e ângulo de visão são relevantes para a compreensão da história narrada.

Na última seção, analisa-se como a narrativa produzida por surdos, a partir da história em quadrinho “Não chora que eu dou um jeito” da Turma da Mônica, a partir das etapas de narração de Labov & Waletzky (1967) e Labov (1972)⁸. Além das etapas labovianas, investiga-se também como os recursos visuais colaboraram para a produção da narração em Libras.

4.1 Gênero Narrativo

Segundo Labov (apud FIGUEIREDO, 2009), o gênero narrativo é compreendido como um método de recapitular experiências passadas, por meio de

⁸ Embora Labov; Waletzky (1967) e Labov (1972) sejam as primeiras referências do modelo de narrativa adotado neste trabalho, no resumo apresentado na seção 4.1 apresenta-se a tradução de Figueiredo (2009) do referido modelo. Além de se tratar de um modelo relevante no âmbito dos estudos linguísticos, há estudos sobre narrativas em Libras recentes baseados nesse modelo, como, por exemplo, o de Neves (2013), orientado por Ronice Quadros.

uma sequência verbal em uma oração que descreve uma sequência de eventos. A ordem dos eventos narrados determina o sentido da narração. A sequência das orações apresenta a sequência temporal. Vale ressaltar que se invertermos as orações, possivelmente, também será invertido a sequência temporal, logo a interpretação é alterada.

Labov (apud FIGUEIREDO, 2009) chama a atenção para o fato de que nem toda recapitulação de experiência é uma narrativa. Para o linguista, algumas narrativas contêm apenas uma oração e transmitem uma narração completa com início, meio e fim. Porém há outros elementos da estrutura narrativa tais como: resumo, orientação, desenvolvimento, avaliação, resolução e coda.

O resumo é formado por orações que resumem a história, ou seja, apresentam a ideia geral sobre o que a história trata. É um apelo ao outro, um modo chamar a atenção do interlocutor. A orientação é um recurso que serve para identificar a pessoa, o lugar, o tempo, a atividade ou a situação que se narra. Geralmente, a orientação está presente na narração nas primeiras orações. O desenvolvimento refere-se à série de eventos narrados.

A avaliação consiste nos meios utilizados pelo narrador para indicar o ponto de vista da narrativa, ou seja, de onde o narrador iniciou a história e onde ele deseja chegar. Segundo Labov (apud FIGUEIREDO, 2009), há quatro tipos de avaliação, a saber: (i) avaliação externa, que ocorre quando o narrador se volta para o ouvinte/leitor para informar o ponto central da narrativa; (ii) encaixamento de avaliação, que pode ser feito quando o narrador apresenta um pensamento de algo que tenha acontecido com ele ou quando se refere a uma citação; (iii) ação avaliativa, que se refere ao fato de dizer o que as pessoas fizeram e não o que eles disseram; (iv) avaliação por suspensão da ação narrativa, que exprime as emoções que são expressas e podem ter sido instantânea ou simultânea com a ação narrada.

A *resolução* é a parte da narrativa que encerra o relato, ou seja, é a conclusão/desfecho da história. A *coda* é um elemento adicional não obrigatório que contém observações gerais ou apresentação dos efeitos eventuais na narrativa.

Para Labov, a narrativa completa contém resumo, orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução. Esses elementos narrativos podem ser representados por uma série de perguntas: (i) resumo: o que foi isso?;

(ii) orientação: quem, quando, o quê, onde?; (iii) desenvolvimento: o que aconteceu?; (iv) avaliação: e daí?; resolução: o que finalmente aconteceu?

O narrador pode optar por utilizar algumas ou todas as etapas labovianas. Como nesta pesquisa os colaboradores produzem as narrações a partir de histórias em quadrinhos, na próxima seção, são descritas características dessas histórias, a fim de que a compreensão desse gênero contribua para o entendimento dos sinais executados pelos colaboradores ao narrarem.

4.2 História em Quadrinhos (HQ)

Narrativa gráfico-visual, que combina linguagem visual e verbal em um encadeamento de quadros com sequência temporal, as histórias em quadrinhos também são denominadas quadrinhos, tiras ou tira em quadrinhos. Como os quadrinhos utilizam duas linguagens, a verbal e a visual, há momentos em que pode haver predominância de uma ou outra linguagem, conforme se observa na tira cômica estudada nesta pesquisa (v. Anexo): “Não chora que eu dou um jeito” da Turma da Mônica. Nessa tira, não há registro de linguagem verbal, apenas as imagens possibilitam a sequência da história.

Silva (2001) destaca a relevância dos recursos visuais nas histórias em quadrinhos, visto que as ambiências criadas pelas sombras, pelas cores e pelos enquadramentos informam sobre as características das personagens e do desenvolvimento da ação.

Outras características da HQ são balões, onomatopéias, legenda e ângulos de visão. Segundo Ramos (2009), os balões talvez sejam o recurso que mais identifica nos quadrinhos a linguagem verbal. Há diversas representações para o formato dos quadrinhos e dos balões. O balão é um espaço contornado por um traço no qual aparece a fala ou o pensamento das personagens. Para diferenciar se o balão expressa uma fala, um pensamento ou uma onomatopéia, observa-se o formato da linha que o contorna, conforme se verifica na figura 8:

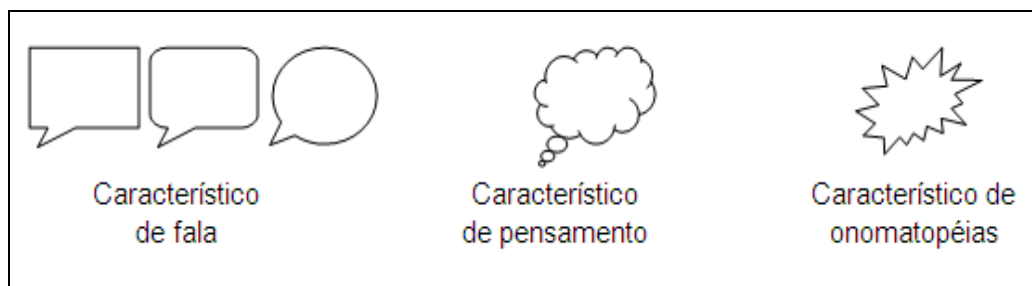


Figura 8 – Balões de história em quadrinho

Os formatos diferentes do balão-fala, primeiros balões exibidos na figura 8, adquirem sentido diferente. Entre os diversos tipos de balão, os mais usados são

o balão-fala, que apresenta todo o contorno em linha contínua; e o balão-pensamento, que apresenta o formato de nuvem. Porém, existem outros tipos de balão como o balão-transmissão, utilizado para representar a fala de aparelhos eletrônicos; o balão-grito, que apresenta o contorno tremido e traduz irritação, horror, espanto; o balão-cochicho, feito com linhas pontilhadas que traduz a ideia que a personagem está falando baixo; entre outros (SOUZA, 2013, p. 35).

Texto, imagens, sinais de pontuação ou símbolos são encontrados dentro dos balões. O uso dos balões demarca a diferença entre quadrinhos e qualquer outra forma de narrativa. Ao lado disso, alguns recursos linguísticos são produzidos para superar os limites das HQs, como a ausência de som. Segundo Silva (2001), o tamanho das letras e os tipos de balões indicam a intensidade da voz. Onomatopéias, palavras, letras, sinais e desenhos procuram reproduzir sons e ruídos.

Além dos recursos linguísticos representados em balões, outra característica dessa narrativa é a relação com a narrativa cinematográfica (SILVA, 2001). Enquanto nas vinhetas do cinema as imagens estão em movimento, na HQ as imagens estão estáticas. Apesar disso, não significa que nas HQs os desenhos são estáticos porque os desenhistas conseguem passar a ideia de ação. Assim, as imagens são estáticas, mas sugerem o movimento. Com base nesses aspectos, analisam-se os enquadramentos, como os planos e os ângulos de visão.

O enquadramento é intitulado *plano*. Em cada plano, o autor deseja dar um foco para algo específico que contribui para a compreensão da narrativa. Os planos podem ser divididos da seguinte forma: (i) o plano geral que propõe a observação de todo o ambiente da ação; (ii) o plano total em que enfoca as dimensões do espaço

próximas à personagem; (iii) o plano americano que exhibe as personagens a partir dos joelhos; (iv) o plano médio que revela a personagem acima da cintura; (v) o primeiro plano que limita o espaço aos ombros; (vi) o plano de detalhe em que é mostrado apenas uma parte do corpo ou de um objeto que se deseja focalizar.

Dessa forma, nota-se que enquanto o plano geral fornece pouca informação sobre a personalidade da personagem, o primeiro plano permite que detalhes sobre expressões faciais da personagem sejam divulgadas. Assim, o predomínio ou não de determinado plano informa qual é a preferência do autor em um determinado quadro, isto é, qual informação é mais pertinente em determinada etapa da narração.

Compreender o ângulo de visão das HQs colabora com a compreensão da história. O ângulo de visão (SILVA, 2001, p. 4) “é o ponto a partir do qual se observa a ação” e pode ser analisado de três formas: médio que ocorre como se a cena estivesse acontecendo à altura dos olhos; superior que observa a ação de cima; e inferior que se coloca abaixo das personagens.

Tendo como base as concepções descritas nas seções 2.1, 2.2 e 2.3, é possível verificar como os surdos que participaram desta pesquisa narram a história em quadrinho “Não chora que eu dou um jeito”. Na próxima seção, analisam-se quais foram as etapas de narrativas propostas por Labov mais recorrentes e como a Libras foi empregada para descrever a narrativa da história em quadrinho.

4.3 Narrativa em Libras

Nesta seção, investiga-se o uso dos elementos da narrativa propostos por Labov (apud FIGUEIREDO, 2009), mencionados na seção 4.1 (resumo, orientação, desenvolvimento, avaliação, resolução e coda), nas dez narrativas produzidas em Libras sobre a história em quadrinho “Não chora que eu dou um jeito” da Turma da Mônica.

Esta seção está organizada em duas etapas. A primeira etapa divide as narrativas em três grupos de acordo com os elementos labovianos encontrados nas narrativas do *corpus*. A segunda etapa descreve a relevância da linguagem visual para a elaboração da narração em Libras.

No primeiro grupo, encontram-se as narrativas com dois elementos – desenvolvimento e resolução produzida por surdos com escolaridade até o Ensino Médio. No segundo grupo, estão as narrativas com orientação, desenvolvimento e resolução e, no último grupo, narrativas com orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução. Os surdos que realizaram as narrativas do segundo e do terceiro grupo possuem o Ensino Superior completo/incompleto⁹.

Fazem parte do primeiro grupo as narrativas B, C, F, G, H e I, pois, iniciaram a narração partindo das ações/desenvolvimento das personagens da figura 9, conforme se verifica, respectivamente, nos trechos a seguir¹⁰:

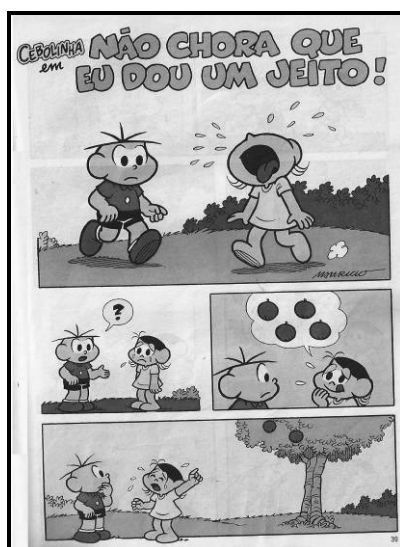


Figura 9 – Quadros de 1 a 4 da história em quadrinho

003b - CL < CHORAR >

“Chorando”

⁹ Avaliar a proficiência em Libras em relação ao grau de escolaridade ou ao tempo que os colaboradores usam a não é objetivo desta pesquisa. Por isso, mencionamos essas informações retiradas no *corpus* apenas como dados descritivos, pois objetiva-se analisar os processos cognitivos recorrentes nas narrativas em Libras.

¹⁰ No protocolo de transcrição adotado, utiliza-se uma relação alfanumérica para identificar as frases. Por exemplo, a primeira frase produzida pelo primeiro colaborador é marcada pela sequência 001a, enquanto a primeira frase do segundo colaborador é registrada por 001b e, assim, sucessivamente. Após a separação das frases, inicia-se a transcrição em Libras de acordo com as normas descritas na metodologia e, posteriormente, realiza-se a transcrição da frase em Língua Portuguesa entre aspas.

004b - QUE ^{interrogativa}

“O que aconteceu?”

005b – MAÇA LÁ MAÇA ÁRVORE LÁ

“Maça naquela árvore.”

002c- CHORAR SUSTO ^{exclamativa} ((CERTO)) QUE SUSTO

“Chorando. Que susto!((certo)) Que susto!”

003c –TRISTE TRISTE PENSAR DAR MAÇA QUER ^{interrogativa} ((PRÓXIMO))

“Está triste. Penso em te dar a maça. Você quer?”

004f- CL<CHORAR>

“Chorando.”

005f- POR QUE ^{interrogativa}

“Por quê?”

004g – CHORAR MUITO

“Chora muito.”

005g – QUE ^{interrogativa}

“Por quê?”

002h – QUE ^{interrogativa}

“Que aconteceu?”

003h – GOSTOS@ ^{exclamativa} MAÇA ((NÃO VER))

“maça gostosa! ((não vejo))”

003i – CHORAR QUE ^{interrogativa}

“Chorando. Por quê?”

004i - LÁ MAÇA

“A maça está lá.”

Outra característica dessas narrações desse grupo é a ausência de nomes das personagens. Para se referir as personagens, os narradores informam apenas o sexo das personagens, tratando por “menina” ou “menino” as personagens da HQ.

A resolução da história apresentada por esse grupo é diversificada, isto é, os colaboradores apresentam desfechos com focos diferentes para a história representada pela figura 10, como se observa nos trechos a seguir.

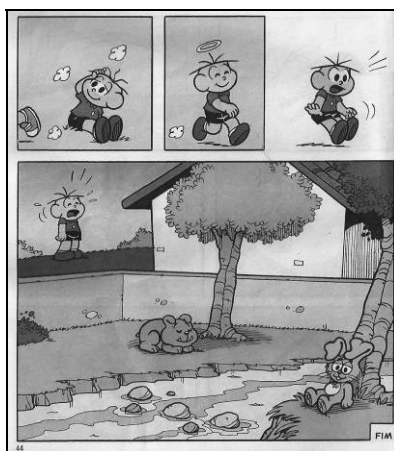


Figura 10 – Quadros de 36 a 39 da história em quadrinho

025b – OBRIGAD@ CL <CAMINHAR - SUSTO>

“Agradece, caminha e leva um susto.”

026b – CHORAR

“Chorando.”

017c – VER CL<DÚVIDA> CACHORRO SÓ ACABAR ^{exclamativa}

“Vê, talvez, cachorro. Só isso. Acabou!”

024f – AH IMAGINAR LÁ COELHO PULAR CAMINHO ` CHORAR

“Ah! Imagina lá tem um coelho no caminho. Pulo para pegar. Choro.”

015g – ESPERAR SUBIR CACHORRO CASA PEGAR CAIR CASA

“Espere. Sobe a casa, vê um cachorro e cai da casa.”

016g – ESPERAR RÁPIDO PÉ GRITAR

“Espere. Em pé rápido. Grita.”

010h – CASA ESPERA CL<SUBIR SEGURAR> CACHORRO

“Na casa. Espera. Sobe, segura e vê cachorro.”

011h – CL<CAIR ÁGUA BEM CAMINHAR>

“Cai na água, mas fica bem e caminha.”

012h - SUSTO ^{exclamativa}

“Susto!”

Localiza-se no segundo grupo as narrativas D e E que apresentam orientação, desenvolvimento e resolução. Sobre a orientação, verificaram-se as transcrições a seguir:

002d – NÃO CHORAR ESPERAR EU AJUDAR VOCÊ ESTRATÉGIA

“Não chora, espera. Eu te ajudo com estratégia.”

010d- PRIMEIRO MAGALI CASCÃO QUE QUER CASCÃO ^{interrogativa}

“Primeiro Magali, agora Cascão. O que o Cascão quer? ”

003e- MENIN@ M-A-G-A-L-I CAMINHAR CHORAR

“A menina Magali caminhava chorando.”

004e – C-E-B-O-L-I-N-H-A (CEBOLINHA SINAL) MENIN@ CEBOLINHA CL (PERGUNTAR ACONTECER)

“Cebolinha, o menino Cebolinha, perguntou o que estava acontecendo.”

Nesse grupo, há no início da narrativa (figura 9) a apresentação do tema e a nomeação das personagens, que ocorre no início ou é retomada no desenvolvimento. É relevante observar que, na narrativa E, o colaborador não informa no início da história os nomes das personagens. Entretanto, na frase 010d, ele descreve os nomes como se tivesse retomando algo já mencionado. A respeito do desenvolvimento desse grupo, destacam-se as seguintes transcrições:

018d – CL<ENTREGAR-DESENHO> AGRADECER CAMINHAR

“Entrega o desenho. Agradece. Caminha.”

019d – CL < SUSTO ^{exclamativa} CHORAR-BURRO ^{exclamativa} >

“Que susto! Chora. Que burro!”

022e – VER ÁGUA^CAMINHO=RIO CACHORRO ALI ÁRVORES

“Vê um rio, um cachorro ali e árvores.”

0023e – CEBOLINHA PEGAR COELHO AJUDAR ^{exclamativa}

“Cebolinha pega o coelho para ajudar!”

O desenvolvimento da narrativa ocorre fielmente às imagens apresentadas na tira cômica. A respeito da resolução, apresentada na figura 10, o colaborador D não informa a presença do coelho, enquanto E o faz. Já as narrativas do último grupo apresentam mais uma etapa, avaliação, conforme se observa nos próximos trechos das transcrições:

006a - AGORA TEMA HISTORIA MONICA

“Agora o tema da história da Mônica.”

007a - TEMA QUAL ^{interrogativa}

“Qual é o tema?”

008a – NÃO CHORAR EU DAR JEITO.

“Não chora eu dou um jeito.”

009a – TUDO BO@ AGORA TEMA ((PROXIMO))

“Tudo bem. Esse é o tema. Próximo”

010a – SINAL CEBOLINHA E SINAL MAGALI

“Este é o sinal do Cebolinha e este o da Magali.”

011a – ELE CEBOLINHA SUSTO VER MAGALI.

“Cebolinha se assusta ao ver Magali.”

002j – AQUI M-A-G-A-L-I E ALI C-E-B-O-L-I-N-H-A (SINAL CEBOLINHA)

“Aqui está a Magali e ali está o Cebolinha.”

003j – AMB@S CAMINHAM

“Ambos caminham.”

004j – TEMA HISTÓRIA É CHORAR ^{exclamativa} ESPERA NÃO CHORAR QUE EU DAR QUE VOCÊ QUER

“O tema da história é: Chorar! Espere, não chore que eu te dou o que você quer.”

005j – QUE ACONTECER ^{interrogativa}

“O que aconteceu?”

As narrativas do terceiro grupo, formado pelas narrativas A e J, possuem orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução. Para descrever a figura 9, os colaboradores informam o tema e o nome das personagens, como se nota nos trechos anteriores.

Durante a narração, os colaboradores apresentam avaliação sobre a narração. Propõe-se, para essas narrativas, uma interação entre narrador e expectador da narração, como se verifica nos trechos a seguir.



Figura 11 – Quadro 1 da história em quadrinho

009a – TUDO BO@ ^{interrogativa} AGORA TEMA ((PROXIMO))

“Tudo bem? Esse é o tema. Próximo”

No trecho 009a, a interação com o destinatário é feita por meio de uma pergunta. Ao narrar a figura 11, o narrador questiona se está tudo bem, ou seja, se

até o momento a mensagem foi compreendida. Outra forma de observar a etapa avaliação é apresentada no próximo trecho.

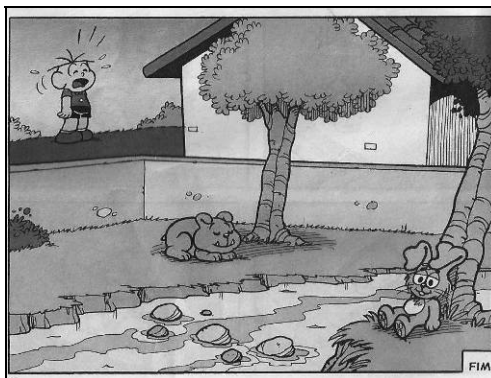


Figura 12 – Quadro 39 da história em quadrinho

033j - CACHORRO AI CONHECER CL< COELHO MÔNICA> ^{interrogativa} ALI

“Um cachorro ali. Conhece o coelho da Mônica ali?”

Em 033j, ao descrever a figura 12, o narrador expõe comentários sobre o coelho. Informa-se que esse é o coelho da Mônica. Por isso, o colaborador pergunta ao destinatário se ele o conhecesse. Outra forma de avaliação é a opinião do narrador sobre um fato narrado.

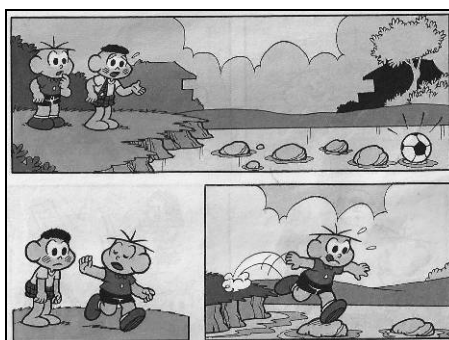


Figura 13 – Quadros de 15 a 17 da história em quadrinho

026a – CEBOLINHA ALIVIO PORQUE AJUDAR CASCÃO. ELE MEDO CAIR AGUA CEBOLINHA AJUDAR POR ISSO.

“Cebolinha ficou aliviado porque ajudou o Cascão, que tem medo de cair na água, por isso Cebolinha o ajudou.”

Em 026a (figura 13), o narrador descreve o motivo do Cascão não querer entrar na água (medo d’água), apesar dessa informação não ser fornecida na tira cômica, essa é uma informação do conhecimento do colaborador sobre a Turma da Mônica. Em mais um caso, a avaliação é investigada, como se observa no próximo trecho.



Figura 14 – Quadro 37 da história em quadrinho

034a – CEBOLINHA CL <CAMINHAR-ANJO (Classificador de aureola de um anjo) – AJUDAR - TUDO –MAGALI- CASCÃO>.

“Cebolinha caminha como um anjo porque ajudou a todos, Cascão e Magali.”

Em 034a (figura 14), o narrador também acrescenta uma informação. Apresenta-se uma explicação para a aparição da auréola de anjo em Cebolinha. O narrador justifica a comparação com anjo/santo ao retomar aos fatos narrados, isto é, a ajuda que Cebolinha forneceu ao Cascão, à Magali e à Marina. A resolução da história, representada pela figura 10, encontra-se nos trechos a seguir.

035a – CL <CAMINHAR> VER CASA NOVO VER COELHO MÔNICA CASA.

“Caminha. Vê em uma casa o coelho da Mônica, problema de novo.”

036a – CEBOLINHA ANGUSTIAD@ NOVO AJUDAR.

“Cebolinha fica angustiado porque novamente vai ajudar alguém.”

037a – CHORAR. FIM

“Ele chora. Fim”

031j – CAMINHAR CL<SUSTO>

“Caminha e leva um susto.”

032j - VER ATRÁS MURO RIO ÁRVORES

“Vê atrás do muro um rio e árvores.”

033j - CACHORRO AI CONHECER CL< COELHO MÔNICA> ^{interrogativa} ALI

“Um cachorro ali. Conhece o coelho da Mônica ali?”

034j - SENTAR ALI ABAIXO ÁRVORE AH ^{exclamativa}

“Está sentado abaixo da árvore. Ah!”

A resolução é apresentada por esse último grupo enfatizando a presença do coelho e a relação com o tema da história. Ressalta-se a necessidade de mais uma ação de ajuda: a recuperação do coelho da Mônica que se encontra em um lugar perigoso devido à presença de um cachorro.

Dessa forma, verificou-se, nesta primeira etapa da seção, que elementos da narrativa labovianos foram encontrados no *corpus*. Dentre as etapas de Labov, constatou-se a presença de orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução. Sendo registradas as seguintes observações: presença de desenvolvimento e resolução em todas as narrativas; orientação, desenvolvimento e resolução em duas narrativas; em outras duas narrativas, orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução.

Na segunda etapa desta seção, apresenta-se a relevância dos recursos visuais disponíveis em na tira cômica para a produção de classificadores em Libras. Segundo Correia (2007), classificadores são morfemas que representam classes semânticas. Eles representam formas e tamanhos específicos de um objeto, pessoa, veículo ou animal e apresentam motivação icônica, pois demonstram a forma, o tamanho, a direção do sinal por eles modificado. Em outras palavras, os

classificadores são representações visuais não dicionarizadas que tentam apresentar de forma expressiva determinada situação na Libras. Foram encontrados os classificadores BOLA DE FUTEBOL, PENSAR, COELHO DA MÔNICA e PERGUNTAR sendo produzidos com estreita ligação com os recursos visuais disponíveis na história em quadrinho. Como se nota no sinal BOLA DE FUTEBOL, apresentado a seguir.



Figura 15 – Classificador BOLA DE FUTEBOL

011d – AH^{exclamativa} FUTEBOL BOLA CHUTAR CL< CAIR ÁGUA>

“Ah! Jogando futebol, chutei a bola e ela caiu na água.”

O colaborador D acrescenta uma informação a BOLA. Ele nota que não é uma bola qualquer, isto é, de vôlei ou de basquete, mas sim de futebol. O colaborador omite o sinal de bola e faz o sinal de futebol. Acrescentando ao sinal o classificador do possível movimento da BOLA DE FUTEBOL sendo chutada e caindo na água (figura 15). O colaborador J também produz sinal com a contribuição de recurso visual, conforme se observa a seguir.



Figura 16 – Classificador COELHO DA MÔNICA

033j - CACHORRO AÍ CONHECER CL< COELHO MÔNICA> ^{interrogativa} ALI

“Um cachorro aí. Conhece o coelho da Mônica ali?”

O colaborador J destaca, por meio do contexto, que o coelho exibido na figura 12 não é apenas mais um animal da história. O colaborador faz um classificador para COELHO DA MÔNICA (figura 17 e trecho 033j), enfatizando o movimento típico da personagem Mônica com seu coelho, isto é, o ato de rodar o coelho. Nota-se que a Mônica não está presente na tira cômica, mas a presença do coelho retoma essa personagem e seu característico hábito com o coelho, registrados em tiras cômicas da Turma da Mônica. Já o colaborador E apresenta a relação visual com uma das características da história em quadrinho: balão-pensamento.



Figura 17 – Classificador PENSAR

005e – CHORAR CL<PENSAR>

“Estou chorando e pensando.”

O colaborador E prefere usar um classificador para PENSAR. Esse classificador é construído pela representação em um espaço neutro do formato de um balão de pensamento típico das histórias em quadrinho, como se observa na figura 16 e no trecho 005e. Os colaboradores B e G também apresentam classificador relacionado às HQ ao produzirem um ponto de interrogação, que é posto, geralmente, em balões para indicar pergunta.



Figura 18 – Classificador PERGUNTAR

013b- QUE <CL QUE ^{interrogativa} >

“O que aconteceu?”

005g – QUE <CL QUE ^{interrogativa} >

“Por quê?”

Os colaboradores B e G (figura 18 e trechos 013b e 005g) optam por um classificador de PERGUNTAR que apresenta em um espaço neutro o formato de um ponto de interrogação, típico de balões que indicam perguntas em tiras cômicas.

Assim, constatou-se, na segunda etapa desta seção, que os recursos visuais contribuíram para a criação de classificadores. Esses classificadores foram produzidos tendo como base características específicas das histórias em quadrinhos, como os classificadores PENSAR E PERGUNTAR, que aludiram aos balões e ao conteúdo dos balões, respectivamente.

Já os classificadores BOLA DE FUTEBOL e COELHO DA MÔNICA foram construídos não por recursos específicos da tira cômica, mas pelos desenhos disponíveis. Tais desenhos possibilitaram aos colaboradores a referência de seu conhecimento de mundo, a saber: a especificação da bola e a ação típica de Mônica com seu coelho.

Como foi descrito neste capítulo, a produção dos sinais pode estar relacionada aos recursos visuais e contextuais disponíveis da história em quadrinho. No capítulo cinco, propõe-se analisar quais relações cognitivas foram acionadas para a produção dos sinais, quando os surdos realizaram as narrativas em Libras.

5 RELAÇÕES COGNITIVAS EM LIBRAS

Neste capítulo, processos cognitivos em sinais da Libras são analisados com base nas teorias e proposições apresentadas no primeiro e no segundo capítulo. A fim de apresentar os temas abordados nesta etapa do estudo de forma ordenada, são apresentados de forma sucinta nesta introdução conceitos e exemplos dos temas que serão desenvolvidos em cada seção.

Na seção 5.1, são analisados os sinais icônicos. Recebem essa classificação os sinais que apresentam em sua estrutura simbólica o polo fonológico e o polo semântico em um mesmo domínio conceptual e retratam em seu polo fonológico todos os elementos necessários para a visualização do polo semântico, como, por exemplo, o sinal de BOLA¹¹ na figura 19.

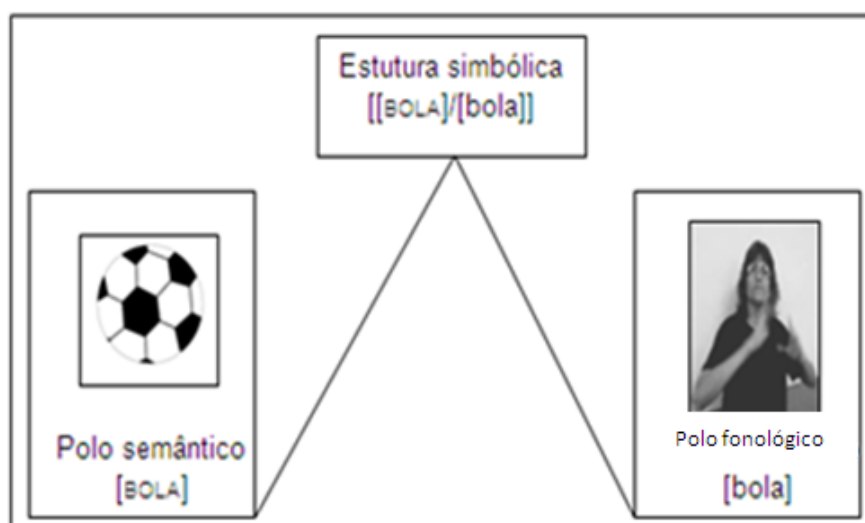


Figura 19 – Diagrama BOLA (021a-¹²)

¹¹ Por uma questão de praticidade, utiliza-se a representação pictórica nos exemplos. Assim, as estruturas simbólicas são meramente abreviaturas mnemônicas, para que essas estruturas sejam representadas, não se afirma que o significado sejam essas imagens.

¹² Os sinais repetem-se várias vezes, pois os surdos narram a mesma história. A fim de evitar a repetição da transcrição da estrutura simbólica, apresenta-se essa sequência alfa-numérica, que se refere a uma localização do sinal no protocolo de transição no apêndice desta dissertação.

BOLA é um exemplo de sinal icônico, pois, ao produzir esse sinal, o formato físico de uma bola é representado no polo fonológico. As mãos do usuário da Libras formam em um espaço neutro o desenho de um círculo, característico desse objeto.

Sinais icônico-metonímicos também são explorados. Para receber essa classificação, o sinal apresenta em sua estrutura simbólica o pólo fonológico e o polo semântico em um mesmo domínio conceptual, como os sinais icônicos. Entretanto, diferente dos sinais icônicos, os icônicos-metonímicos não apresentam no polo semântico todos os elementos que os compõem, apresentam apenas uma parte, isto é, há uma relação metonímica PARTE PELO TODO. Para exemplificar esse conceito, expõe-se o sinal CASA na figura 20.



Figura 20 – Sinal CASA (028a)

Ao observar o sinal de CASA, nota-se que nem todos os componentes de uma casa são visualmente perceptíveis na estrutura simbólica. Isto é, nem portas, janelas, paredes ou outro componente prototípico está sendo representado. Há, nesse sinal, uma relação metonímica PARTE PELO TODO, pois a representação de parte da casa, o telhado, é o veículo para a compreensão do alvo casa. Produz-se, então, a relação TELHADO POR CASA.

Investiga-se um desdobramento dos sinais icônico-metonímicos em sinais icônico-metonímico-corporificados. Verificou-se em alguns sinais que a relação metonímica PARTE PELO TODO estava relacionada ao corpo, ou seja, uma relação corporificada, como o sinal PENSAR na figura 21.



Figura 21 – Sinal PENSAR (012b)

Em PENSAR, há na estrutura simbólica uma relação com o corpo. Para produzir esse sinal, o usuário da Libras aponta para uma região da cabeça. Essa região é compreendida por todo o ato de pensar produzido pelo cérebro. Nota-se que não há um apontamento por toda a região da cabeça, onde se localiza o cérebro, há um ato de apontar apenas para uma parte, uma região, da cabeça. Logo, PENSAR é um sinal icônico-metonímico-corporificado, pois possui as seguintes características: (i) icônico porque há a reprodução do polo fonológico e semântico em um mesmo domínio conceptual; (ii) metonímico porque nem todos os elementos que o compõe estão sendo representados e isso gera uma relação PARTE PELO TODO; (iii) corporificado porque exibe uma relação com o corpo.

A categorização dos sinais é o tema abordado na seção 5.2. Nessa seção, constatam-se os sinais típicos das etapas da narração propostos por Labov, protótipo dos sinais de nomes e verbos pessoais e os níveis de categorização. Dentre os níveis de categorização proposto por Rosch, superior, básico e subordinado, foram encontrados sinais formados por um léxico em categorias de nível básico e sinais com mais de um léxico para categorias subordinadas, como relato por Rosch. No nível básico foi encontrado o sinal MULHER (027j) e no nível subordinado, MULHER[^]CHACHEAD@(027j), em português, mulher de cabelo cacheado.

As seções citadas enfatizam a estrutura simbólica dos sinais; já na seção 5.3, exemplifica-se como essas estruturas simbólicas se relacionam em narrativas e geram mesclas em espaço real. O usuário da Libras, ao narrar uma história, torna-se um narrador-personagem que utiliza as estruturas simbólicas ora como narrador ora como personagem para descrever em detalhes ações ocorridas.

É possível visualizar esse fato, quando, ao narrar a história em quadrinho da *Turma da Mônica*, o usuário se passa pelo Cebolinha, utilizando sinais, gestos e seu corpo para dar vida às reações desse personagem em um ponto específico no espaço. Por outro lado, quando o usuário se torna narrador, em um espaço físico diferente do espaço da personagem, dá prosseguimento à narração da história. Em todos os momentos, em que o narrador deseja retomar as ações do Cebolinha, o narrador aponta para o espaço em que interpretou o Cebolinha ou interpreta o Cebolinha.

Todas essas relações cognitivas apresentadas serão aprofundadas nas próximas seções. Para sistematizar essas análises, serão apresentados mais exemplos coletados do *corpus*.

5.1 Sinais icônicos

Para compreender a iconicidade cognitiva dos sinais, retoma-se o conceito das estruturas simbólicas. Segundo Langacker (2008), a estrutura simbólica (Σ) é formada por meio do emparelhamento de uma estrutura semântica/*semantic structure* (S) e uma estrutura fonológica/*phonological structure* (P): $[[S] / [P]] \Sigma$. Caracteriza-se como estrutura bipolar a estrutura com dois polos, sendo S seu polo semântico em letras maiúsculas, e P seu polo fonológico em letras minúsculas.

O polo fonológico das línguas de sinais é apresentado por um canal visual. Nos sinais icônicos, os polos fonológico e semântico residem no mesmo espaço conceitual. Para esclarecer a diferença entre o sinal icônico e o sinal não-icônico, expõe-se o sinal MAÇA, que é um exemplo de sinal não-icônico.

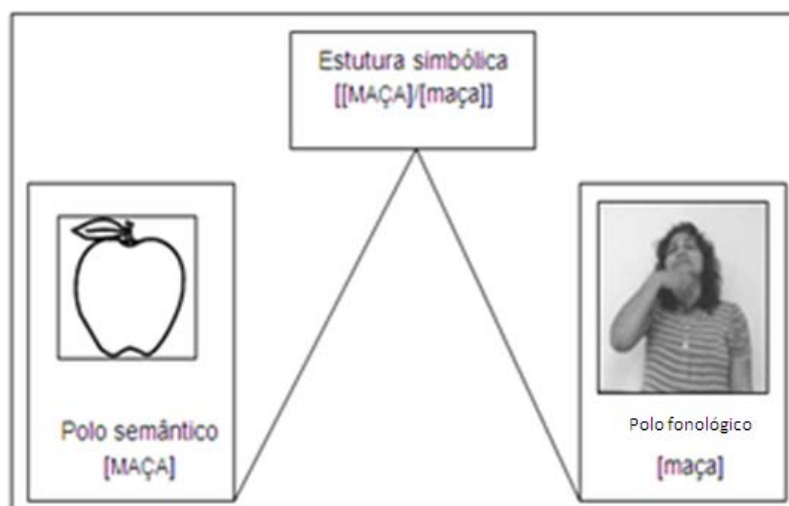


Figura 22 - Diagrama MAÇA (005b)

Em MAÇA (figura 22), os polos semântico e fonológico não residem na mesma região conceitual. Verifica-se no diagrama de MAÇA que a linha mostra a integração dos polos para a formação da estrutura simbólica, entretanto, os polos não residem na mesma região conceitual, pois o sinal de MAÇA não apresenta o formato dessa fruta.

A iconicidade está estreitamente relacionada ao *construal*, pois os sinais são como uma “interpretação” de determinada palavra. Dessa forma, a iconicidade cognitiva nos mostra a possibilidade de que, entre as línguas de sinais, existam sinais diferentes para um mesmo conceito, por exemplo, o sinal ARVORE em Libras é diferente do sinal ARVORE na Língua de Sinais Americana. Isso revela que a iconicidade ligada ao sentido com que uma palavra é conceptualizada em uma língua possui traços culturais de sua comunidade linguística.

Os principais sinais icônicos encontrados no *corpus* foram ARVORE, ARVORE-GALHO, BOLA, CAIXA, MURO, PERGUNTAR e PENSAR.

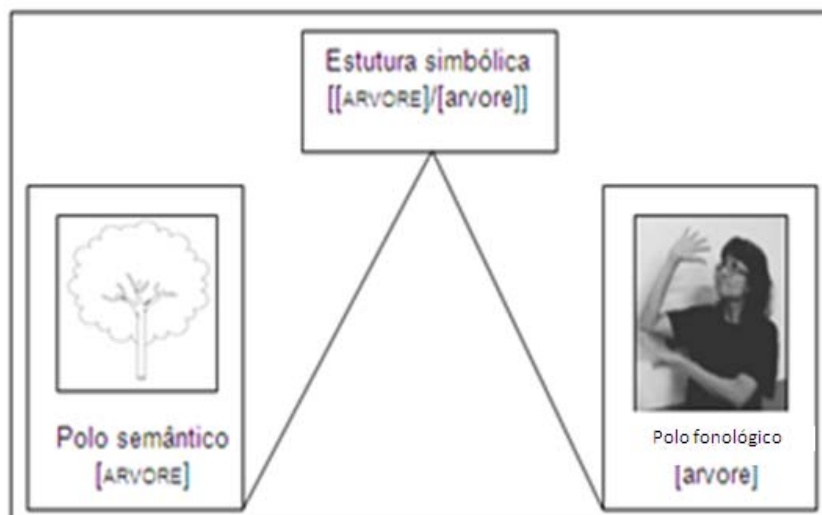


Figura 23 - Diagrama ARVORE (014a)

O sinal ARVORE, apresentado na figura 23, é formado com as duas mãos. A mão esquerda representa a terra onde está localizada a raiz da árvore. O braço direito representa o tronco e as mãos, os galhos e as folhas.

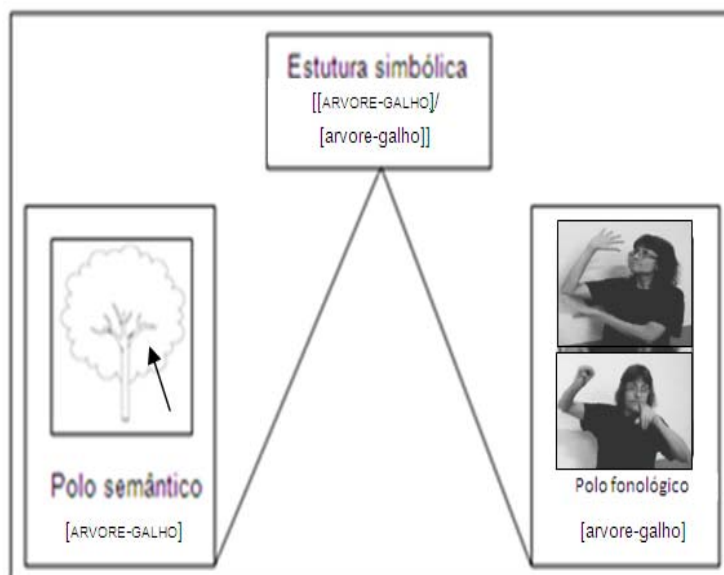


Figura 24 - Diagrama ARVORE-GALHO (030a)

Para reproduzir a expressão “galho da árvore” em Libras, efetua-se o sinal ARVORE e, posteriormente, com uma das mãos tocando a árvore, realiza-se uma reta a partir da árvore para ilustrar o galho. Assim, visualmente no polo fonológico, observam-se os elementos do polo semântico da expressão ARVORE-GALHO. O fato de ser sinalizado ARVORE-GALHO e não GALHO-ARVORE deve-se ao galho pertencer à árvore; assim, somente após a sinalização de ARVORE será possível visualizar o GALHO.

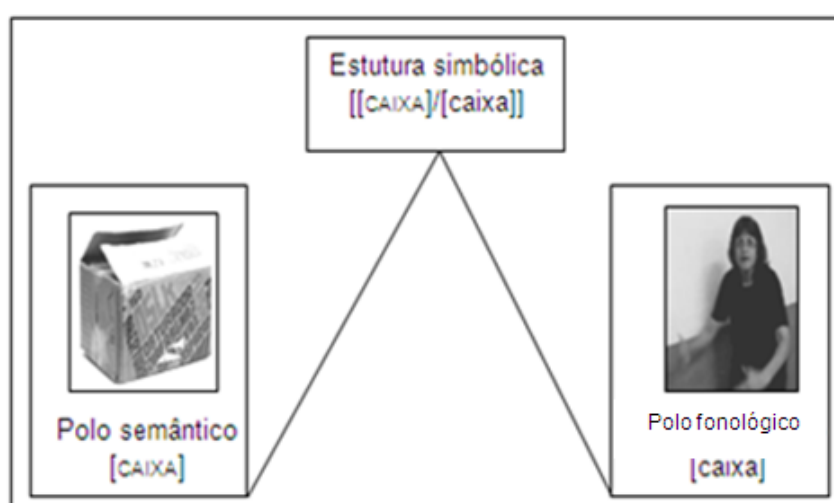


Figura 25 - Diagrama CAIXA (030a)

O sinal CAIXA, representado na figura 25, é formado em um espaço neutro. Cria-se o formato quadrado de uma caixa com as mãos, sinalizando as extremidades verticais e horizontais do objeto. Nota-se que é uma caixa grande devido à distância entre as extremidades representadas, pois, se fosse uma caixa pequena, haveria uma distância menor entre as extremidades. Por se tratar de uma caixa grande, o personagem Cebolinha pode subir nela, por isso, enfatiza-se o tamanho.

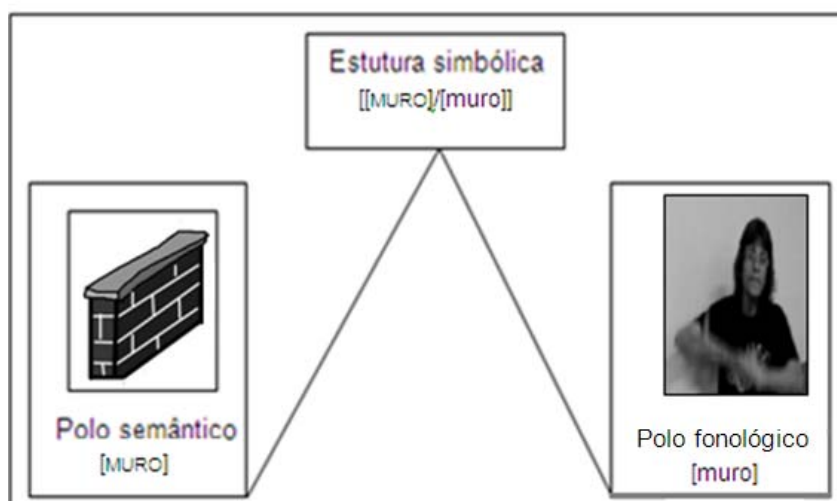


Figura 26 - Diagrama MURO (030a)

Diferente da caixa que é grande, o muro sinalizado é pequeno. Produz-se o movimento vertical com as mãos para sinalizar a altura do muro. O muro visualizado na história em quadrinho é baixo. Logo, ao fazer o sinal MURO, uma distância pequena nos pontos verticais é gerada. A iconicidade também é percebida no classificador para uma PERGUNTA.

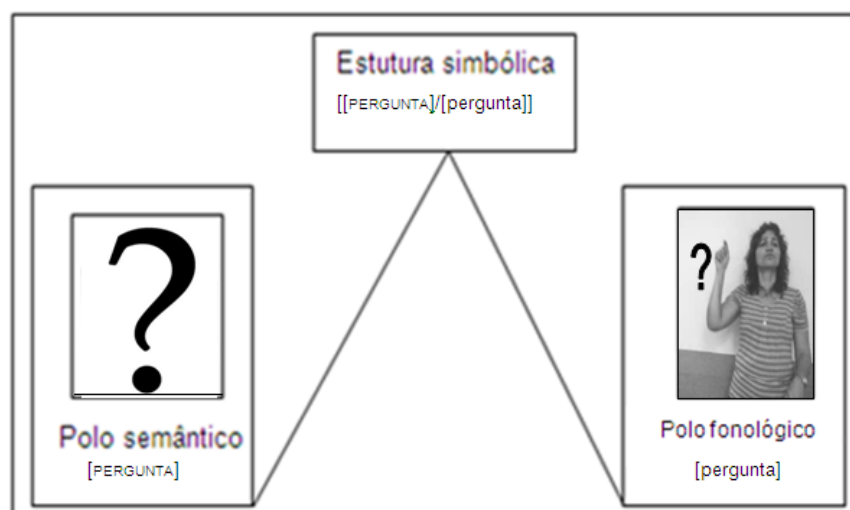


Figura 27 - Diagrama PERGUNTA (013b)

Esse classificador é usado em expressões como “o que aconteceu?”. Uma pergunta não possui uma forma visual para ser representada, entretanto, o ponto de interrogação é usado nesse classificador, conforme se observa na figura 27. O classificador de PENSAR, apresentado na figura 28, também apresenta relação icônica.

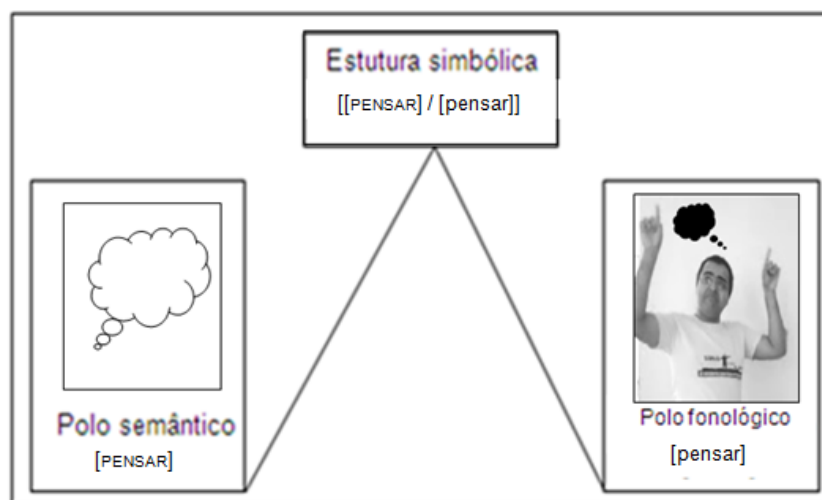


Figura 28 - Diagrama PENSAR (030a)

Nesse classificador, há a representação do balão de pensamento da tira cômica em um espaço neutro. Este usuário da Libras se apropria das características da história em quadrinho para construir esse classificador.

Constatou-se que esses são os principais sinais icônicos encontrados nas narrativas. Verificou-se que sinais icônicos são nomes. Logo, não foram observados sinais icônicos indicativos de ação, pois as ações narradas sempre apresentavam uma relação pessoal/corporificada.

Diferente dos sinais icônicos, os icônico-metonímicos não apresentam no polo semântico todos os elementos que os compõem, esses sinais apresentam apenas uma parte, isto é, há uma relação metonímica PARTE PELO TODO em que uma parte é acionada para alcançar o todo da significação de um sinal.

Nas narrativas analisadas, foram encontrados dois sinais icônico-metonímicos: CASA e INES. O sinal CASA já foi mencionado na introdução deste

capítulo por meio da na figura 20, descrevendo a metonímia PARTE PELO TODO, TELHADO POR CASA. Apesar do sinal INES não está relacionado à narração, optou-se por analisá-lo porque esteve presente na filmagem e apresentou base metonímica, como se observa na figura 29.



13

Figura 29 – Sinal INES (005a)

O sinal INES foi elaborado de acordo com a arquitetura do Instituto Nacional de Educação para Surdos. No edifício principal, há no centro uma elevação estrutural maior que todo o edifício; logo, o sinal INES enfatiza essa elevação, figura 29.

Tendo em vista que no *corpus* desta pesquisa ocorreram apenas dois sinais icônico-metonímicos, apresentam-se mais exemplos dessa classificação: BOLSA, CARRO e MOTO, representados respectivamente nas figuras 30, 31 e 32 seguidos da transcrição fonológica¹⁴.

¹³ Imagem retirada do site <http://extra.globo.com/noticias/rio/deficientes-visuais-auditivos-tem-possibilidade-de-perder-escolas-especiais-1448097.html>.

¹⁴ Esses sinais foram retirados do dicionário de Libras virtual “Acessibilidade Brasil”. Tendo em vista que tais sinais não estão no apêndice, a transcrição fonológica foi realizada no corpo do texto desta seção.



Figura 30 – Sinal BOLSA

O sinal BOLSA é formado pelos seguintes parâmetros: configuração de mão-1, localização - ombro, movimento - retilíneo e orientação - para baixo. Nota-se que não é visualmente perceptível todos os elementos que compõem uma bolsa. Apenas a alça é sinalizada. Assim, há a metonímia ALÇA POR BOLSA.



Figura 31 – Sinal CARRO

Em CARRO, mais uma vez não há todos os elementos que o compõe, apenas há a representação de um volante, VOLANTE POR CARRO. Esse sinal tem os respectivos parâmetros: mãos- direita e esquerda, configuração de mão – 2, localização – espaço neutro, movimento-retilíneo e orientação - para cima e para baixo.



Figura 32 – Sinal MOTO

E por último, MOTO em que há a metonímia GUIDÃO POR MOTO. Esse sinal é formado pelos parâmetros: mãos – direita e esquerda, configuração de mão – 2, localização – espaço neutro, orientação – para cima e para baixo e movimento-angular.

Características de sinais icônico-metonímicos podem ser encontradas em muitos sinais como os que foram apresentados nesta seção. Há um desdobramento dos sinais icônico-metonímicos em sinais icônico-metonímicos-corporificados.

Nas línguas visuais, muitos sinais são produzidos com uma forte influência da linguagem corporificada. As mãos humanas em línguas visuais são usadas com propósitos linguísticos, como apontar e representar objetos. É econômico para as línguas de sinais fazer o uso eficiente das mãos na criação de signos. O corpo do locutor está sempre presente na situação de fala da língua gestual. É econômico também aproveitar essa presença para expressar significados que estão relacionados com as partes do corpo.

Como já foi expresso na introdução deste capítulo, na Libras, notam-se sinais que retratam como experiências corporais estão ligadas à língua. Essas experiências são representadas em muitos sinais por processos metonímicos, que, por sua vez, são icônicos e corporificados. Assim, os sinais analisados recebem a classificação de icônico-metonímico-corporificado, pois apresentam os seguintes critérios: (i) icônico porque há a reprodução do polo fonológico e semântico em um mesmo domínio conceptual; (ii) metonímico porque nem todos os elementos que o

compõem estão sendo representados e isso gera uma relação PARTE PELO TODO; (iii) corporificado porque exhibe uma relação com o corpo.

A fim de estruturar a análise desses sinais, encontrados em maior número nas narrativas estudadas, propõe-se a seguinte divisão de análise: (i) investigação de sinais nominais (nomes de pessoas, de personagens da história, de animais e de ser inanimado); (ii) sinais de verbos com relação pessoal.

Essa divisão tem como base a proposta de Langacker (2008) para nomes/substantivos e verbos. Segundo o linguista, nomes são o arquétipo funcionando como protótipo de categoria fornecendo a concepção de um objeto físico. Verbos, por outro lado, são a concepção de participantes interagindo energeticamente em um evento de "força dinâmica". Assim, tem-se o seguinte padrão para nomes (LANGACKER, 2008):

- (i) É um objeto físico composto de substância material.
- (ii) Reside principalmente no espaço, onde está limitado e tem sua própria localização.
- (iii) Existe indefinidamente em relação ao tempo e não é concebido como tendo qualquer local específico nesse domínio.
- (iv) É conceptualmente autônomo, no sentido de que pode ser conceituado independentemente da participação em qualquer evento.

Langacker, em relação aos verbos, propõe as seguintes características para o protótipo:

- (i) Interação energética que não é em si material. Consiste, ao contrário, em mudar e em alterar e transferir energia.
- (ii) Evento ocorrido principalmente no tempo com localização temporal.
- (iii) Localização de um evento no espaço mais difusa e também derivativa, uma vez que depende da localização de seus participantes.

- (iv) Evento conceitualmente dependente. Não pode ser conceptualizado sem conceitualizar os participantes que interagem para o constituir.

Langacker (apud Ferrari 2011, p. 72) apresenta o diagrama da figura 32 para representar nomes e verbos: em (a), a região em destaque na cor preta simboliza a classe nome, residente em um local específico no espaço, sem marcação temporal; em (b), o destaque de um processo temporal, sinalizado pela seta, que ocorre entre entidades, trajetor (TR) e marco (M).

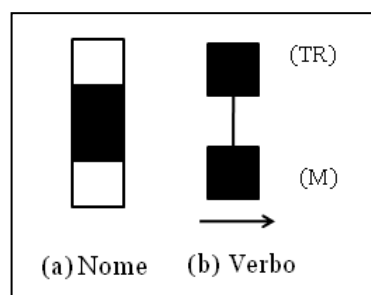


Figura 33 – Figura Nome e Verbo

Dada as características de nomes e verbos, analisam-se, primeiramente, os nomes e, posteriormente, os verbos. Sobre os nomes, destacam-se os nomes pessoais. Quando um ouvinte ou um surdo faz parte da comunidade de surdos, ele recebe um sinal que será o seu nome nessa comunidade.

Geralmente, o sinal é dado por surdos que escolhem esse sinal/nome com base em características físicas. Ao realizar as narrativas, foi solicitado que antes de iniciar a narração ele/ela informa-se o seu sinal e nome. Dentre os dez participantes, apenas um não informou o sinal pessoal. Com base nos sinais pessoais informados, foi possível verificar a ligação com o corpo presente na língua.

Esses sinais, que funcionam como nomes próprios na comunidade surda, apresentam uma relação icônica. Para esses sinais serem construídos, há uma

questão de *construal* sendo utilizada, pois na estrutura simbólica desse sinal é descrito como aquele surdo é/será visto pela comunidade surda.

A relação metonímica também está presente porque é impossível abarcar com todas as características físicas/emocionais de uma pessoa por meio de apenas um sinal. Logo, uma característica do surdo ou ouvinte é eleita para representá-lo na comunidade. Assim, tem-se a metonímia PARTE PELO TODO.

Sabendo que o corpo está presente no ato da fala, é característica de sinais pessoais a corporificação. Embora os sinais dos colaboradores não estejam relacionados às etapas da narração, optou-se por analisá-los porque apresentavam características corporais. Dessa forma, os sinais pessoais tornam-se bons exemplos de sinais icônico-metonímico-corporificados, conforme se analisa nas figuras 34 e 35¹⁵.



Figura 34 – Sinal CATIA (004a)

A surda Catia (figura 34) recebeu seu sinal pessoal com a localização na orelha. Ela afirmou durante a entrevista que seu sinal tem essa localização porque tinha o hábito de usar brincos longos. Logo, ficou conhecida como aquela que usa brincos longos, BRINCOS POR CATIA (OBJETO PELA PESSOA).

¹⁵ Cada um desses sinais foi apresentado uma vez na transcrição. Os sinais nomeadores de pessoas são criados devido às características físicas/ pessoais/ emocionais. Sabendo que muitos dos surdos participantes da pesquisa receberam seus sinais na infância e não se agradam de divulgar os motivos da escolha do sinal, apresenta-se apenas o sinal e não a justificativa da escolha do sinal nomeador.



Figura 35 – SINAIS PESSOAIS

Os sinais nomeadores exibidos na figura 35 foram atribuídos a esses surdos devido a alguma característica pessoal. Durante a entrevista, informaram que seus sinais foram eleitos devido a alguma marca (sinal ou cicatriz) no corpo ou característica pessoal.

As personagens da história em quadrinho da Turma da Mônica também tiveram seus sinais na comunidade surda produzidos por marcas corporais, conforme se observa na figura 36.



Figura 36 – SINAIS DE PERSONAGENS

Essas personagens obtiveram seus sinais pessoais através de características corporais notórias. O sinal de MONICA é produzido por meio da ênfase nos dentes da personagem, gerando a metonímia DENTES POR MONICA (PARTE DO CORPO PELA PESSOA). Os poucos fios de cabelo foram o destaque do personagem Cebolinha para a comunidade surda. Criou-se a forma icônica dos fios de cabelo, originando POUCO CABELO POR CEBOLINHA (PARTE DO CORPO PELA PESSOA).

Para Magali, também a distinção foi o cabelo, mas ao invés de poucos fios, enfatizou-se o formato, isto é, um sinal icônico para os cachos de Magali que deu origem a metonímia CABELO CACHEADO POR MAGALI (PARTE DO CORPO PELA PESSOA). Por último, o personagem Cascão teve sua identidade elaborada por meio do destaque em suas marcas de sujeira no rosto, criando a metonímia MARCAS NO ROSTO POR CASCÃO (PARTE DO CORPO PELA PESSOA). Além das metonímias em sinais pessoais, também foram constatados sinais nomeadores de animais como icônico-metonímico-corporificados.



Figura 37 – Sinal COELHO (035a) e classificador COELHO (013i)

Na figura 37, há o sinal e o classificador COELHO, exibidos respectivamente. No sinal, há a representação icônica da orelha pontuda do coelho apontando para cima com o uso de uma mão. O classificador assemelha-se ao sinal. Entretanto, no classificador há o uso das duas mãos representando as orelhas do coelho. Em ambos os casos, tem-se ORELHA POR COELHO (PARTE DO CORPO PELO ANIMAL). O sinal CACHORRO está relacionado também ao corpo do animal FOCINHO POR CACHORRO (PARTE DO CORPO PELO ANIMAL).



Figura 38 – Sinal CACHORRO (022e)

O sinal CACHORRO, demonstrado na figura 38, destaca uma característica de um objeto físico usado por esse animal: focinheira. Considera-se icônico-metonímico-corporificado porque há a relação com algo utilizado no corpo do animal, que produz a metonímia FOCINHEIRA POR CACHORRO (OBJETO PELO ANIMAL). O próximo sinal ANJO também apresenta uma relação metonímica e corporal.



Figura 39 – Sinal ANJO (034a)

O sinal ANJO (figura 39) é elaborado com base em desenhos/pinturas tradicionais sobre anjos. Supõe-se que a auréola seja integrante do corpo desse ser. Por isso, há a metonímia AURÉOLA POR ANJO (OBJETO PELA CRIATURA).



Figura 40 - Sinal DOR -CABEÇA (007c)

O sinal DOR DE CABEÇA (figura 40) é composto de maneira icônica ao usar as duas mãos na região da cabeça pulsando, como se a dor fosse algo frequente na cabeça. Classifica-se esse sinal como icônico-metonímico-corporificado devido à metonímia PULSÃO NA CABEÇA POR DOR DE CABEÇA (MANIFESTAÇÃO FÍSICA PELA SENSACÃO).



Figura 41 – Sinal FOME (012a)

O sinal FOME (figura 41) é realizado por meio do apontar para barriga, região em que se localiza a digestão dos alimentos. Assim, produz-se a metonímia BARRIGA POR FOME (LOCAL PELA SENSACÃO).



Figura 42 – Sinal SILÊNCIO (017g)

O sinal SILÊNCIO (figura 42) é o último sinal icônico-metonímico-corporificado analisado nas narrações desta pesquisa. Apesar de alguns surdos usarem as mãos por meio da língua de sinais para se comunicar, sabe-se que a boca é utilizada também para a produção da comunicação por surdos ou ouvintes. Logo, há para SILÊNCIO a metonímia BOCA FECHADA POR SILÊNCIO (CORPO PELO CONCEITO).



Figura 43 – Verbos icônico-metonímico-corporificados

Em relação aos sinais de verbos icônico-metonímico-corporificados, representados na figura 43, todos sinalizam uma parte do corpo responsável pela ação a que o verbo refere-se. Dessa forma, mantém-se a metonímia PARTE PELO TODO (PARTE DO CORPO PELO EVENTO).

Em VER (011a), os olhos, órgão responsável pela visão é destacado para a ação de ver. Assim, com um movimento específico saindo dos olhos para fora, gera-se o sinal VER com a metonímia OLHOS POR VER.

Em SORRIR (016c), COMER (007f) e GRITAR (016g), as regiões de articulação dos sinais são próximas. O primeiro é produzido abaixo da boca, enquanto os demais são produzidos em frente à boca. Vale salientar que a diferença entre sinais produzidos na mesma região são diferenciados por meio dos parâmetros de configurações, descritos no capítulo dois. Assim, SORRIR, COMER e GRITAR são realizados por meio das respectivas metonímias: BOCA POR SORRIR, BOCA POR COMER e BOCA POR GRITAR (PARTE DO CORPO PELO EVENTO). Sendo a boca a parte do corpo responsável pelo sorriso, pela ingestão de alimentos e pelo som da fala, a produção desses sinais concentra-se nessa região do corpo.

Como mencionado na introdução deste capítulo, o sinal PENSAR (012b) é elaborado na cabeça, parte do corpo em que está localizado o cérebro. Logo, há a metonímia CABEÇA POR PENSAR (PARTE DO CORPO PELO EVENTO). Como o sinal PENSAR, SONHAR (004d) também é produzido na cabeça, mas com parâmetros de configuração diferentes. O ato de sonhar é produzido pelo cérebro como o ato e pensar (PARTE DO CORPO PELO EVENTO).

As duas últimas imagens da figura 43 referem-se a CHORAR, sendo 037a o sinal desse verbo e 003b um classificador. Em ambos, há a metonímia OLHOS POR CHORAR (PARTE DO CORPO PELO EVENTO). Os parâmetros de configurações os diferenciam, sobretudo o parâmetro de expressão não manual.

Dessa forma, nesta seção, foram descritos os processos cognitivos que geraram os sinais icônicos nas narrativas do *corpus*. Verificou-se que a iconicidade cognitiva está presente em nomes e em verbos analisados.

Os nomes de objetos foram classificados como icônico ou icônico-metonímicos. Sendo exemplo de icônico os sinais BOLA, CAIXA e ARVORE, e

icônico-metonímicos, CASA e INES. Enquanto os nomes de seres animados/inanimados e nomes de atos humanos foram classificados como icônico-metonímico-corporificados, a saber: CATIA, MÔNICA, CEBOLINHA, ANJO, COELHO, SILÊNCIO e DOR DE CABEÇA.

Os verbos indicativos de ação com relação ao corpo foram caracterizados como icônico-metonímico-corporificados, como VER, CHORAR e GRITAR. Assim, a iconicidade cognitiva, a metonímia e a corporificação são processos cognitivos que fundamentam palavras indicativas de ação humana. Por isso, pressupõe-se que ações que apontam fenômenos da natureza tendem a ser icônicas, como, por exemplo, CHOVER, que apresenta em sua estrutura simbólica gotas da chuva caindo, ou VENTAR, que, com o auxílio dos lábios, reproduz a força do ar. Já ações humanas indicativas de estado apresentam relação não-icônica, como os verbos SER e ESTAR.

Dessa forma, salienta-se que nos sinais icônico-metonímico-corporificados, encontrados neste *corpus*, as metonímias produzidas não são realizadas apenas pelo simples apontar para uma parte peculiar do corpo. As metonímias são elaboradas por meio de sinais com parâmetros de configurações específicas. Por exemplo, não se tem a representação de qualquer cabelo, mas sim a representação de um cabelo específico para os sinais CEBOLINHA e MAGALI, bem como parâmetros de configurações específicos para SONHAR e PENSAR que são produzidos no ponto de articulação cabeça. Essas considerações criam categorias para a compreensão de sinais da Libras.

5.2 Categorização de sinais

Nesta seção, descrevem-se as categorias de sinais encontrados nas etapas labovianas para narração, os níveis de categorização de sinais formados por mais de um léxico e as características de um protótipo para nomes e verbos pessoas. Vale salientar que as reflexões produzidas neste trabalho não possuem um caráter generalizador, pois se referem apenas aos dados analisados no *corpus*.

Constataram-se, na seção 4.1, as etapas da narração propostas por Labov (apud FIGUEIREDO, 2009) mais frequentes nas dez narrativas do *corpus*. Nesta seção, apresentam-se quais são os sinais mais prototípicos de cada etapa.

Todas as narrativas apresentaram desenvolvimento e resolução. Nessas etapas, verificaram-se sinais indicativos de ação. Dentre esses sinais, foram encontrados sinais de verbos pessoais icônico-metonímico-corporificados, como CHORAR, registrado na resolução, e VER, apresentado no desenvolvimento. Trata-se de verbos que denotam ações realizadas pelas personagens,

As narrativas A, D, E e J, elaboradas com orientação, desenvolvimento e resolução, apresentam na orientação os nomes das personagens da história em quadrinho. Esses nomes foram classificados como icônico-metonímico-corporificados, a saber: MONICA, CEBOLINHA, CASCÃO e MAGALI.

A respeito dos níveis de categorização, analisam-se os níveis de inclusão propostos por Rosch (apud FERRARI, 2011), conhecidos como superior, básico e subordinado. Como já afirmado na seção 1.5, o nível básico é o mais utilizado, pois apresenta as características suficientes para a classificação, não é tão genérico quanto o superior nem tão específico como o subordinado.

Para os sinais analisados nas narrativas em relação à categorização, propõe-se a figura 44, em que se descrevem os níveis de inclusão, tendo como base o nível básico e o subordinado.






Nível básico	Libras	MENIN@ (012f)	MENIN@ (015e)	BOLA (007h)	ARVORE (008d)	COELHO (017g)	ÁGUA (013i)
	Português	menino	menina	bola	árvore	coelho	água
Nível subordinado	Libras	CASCÃO(013j)	MULHER^PEQUENA CABELO-CACHEAD@ (027a)	FUTEBOL BOLA (011d)	ÁRVORE^MAÇA (008j)	CL< COELHO MÔNICA> (033j)	ÁGUA^CAMINHO=RIO (022e)
	Português	Cascão	Marina	bola de futebol	macieira	coelho da Mônica	rio
Imagem utilizada para descrição do sinal.							

Figura 44 – Níveis de inclusão

Os sinais fornecidos na figura 44 são coletados de colaboradores diferentes. Dessa forma, verifica-se como a mesma imagem foi descrita, isto é, um colaborador informa no nível básico e outro colaborador informa no nível subordinado. Foi constatado que os sinais do nível subordinado foram informados por colaboradores com ensino superior completo/incompleto (A, D, E e J).

Esses colaboradores com o auxílio da imagem da história em quadrinho conseguiram extrair mais informações sobre a imagem. Vale salientar que o conhecimento prévio sobre a HQ da Turma da Mônica e sobre observações do contexto em que a história foi inserida contribuíram para o desenvolvimento em Libras de sinais de nível subordinado.

Assim, em 013j, notou-se que não havia apenas um menino e sim o Cascão, amigo de Cebolinha que não gosta de água e nem de banho. Em 027a, observou-se que a personagem na imagem não era tão popular quanto Magali ou Mônica, por exemplo. Logo, o colaborador optou por fornecer mais informações sobre a personagem ao invés de aplicar o sinal MENIN@ do nível básico.

Em 011d, o usuário da Libras percebeu por meio da imagem da bola que estava diante de uma bola específica, bola de futebol. Esse foi o único colaborador a indicar essa especificação desse objeto. Em 008j e 033j, nota-se a atenção do usuário da Libras em não apenas informar que havia uma árvore ou um coelho, mas sim uma macieira e o coelho da Mônica. O último exemplo de nível subordinado foi encontrado em 022e. O colaborador percebe que a água está em um local com uma forma específica, não é uma poça, mas um pequeno rio.

A respeito das características prototípicas para nomes e verbos pessoais, apresentou-se a distinção de Langacker (2008) entre nomes e verbos, descrita na seção 4.1. Nesta seção, acrescenta-se a essa distinção características particulares dessas classes em Libras com base nos sinais coletados no *corpus*.

Averigou-se que todos os nomes pessoais, de pessoas, de animais ou de personagens são icônico-metonímico-corporificados. Não se afirma que todos os nomes pessoais em Libras receberam essa classificação, mas se constata que, neste *corpus*, os nomes pessoais analisados pertencem a essa categoria.

Dessa forma, apresentam-se, como mais prototípicos da classe nomes pessoais, os sinais que realizam de forma metonímica o destaque de alguma parte de corpo que será utilizada para conceptualizar o ser, como os dentes da Mônica ou o cabelo do Cebolinha. Como menos prototípicos, verificam-se os sinais em que a metonímia enfatiza uma característica pessoal, como os brincos da surda Catia, as marcas de sujeira do Cascão ou a focinheira do Cachorro.

Sobre os verbos pessoais, classificados como icônico-metonímico-corporificados, constata-se, como característica prototípica, o foco em uma mesma região do corpo para gerar conceitos diferentes por meio da diversidade de parâmetros de configurações. Dentre os sinais com essas características coletados no *corpus*, destacam-se COMER, GRITAR e SORRIR; PENSAR e SONHAR; CHORAR e VER.

Portanto, a respeito da categorização de sinais em Libras, foram evidenciados os casos acima a fim de demonstrar quais são os sinais mais recorrentes nas dez narrativas observadas. Logo, constatou-se a presença de sinais icônicos, os níveis de categorização e as características dos protótipos de nomes e verbos pessoais.

5.3 Mescla em espaço real em narrativas

Verifica-se, neste estudo, que o processo de mescla em espaço real é próprio do ato de narrar em língua de sinais. Ao descrever uma história, o narrador ora é uma personagem, ora é o narrador. Para isso, o narrador precisa utilizar o corpo, o olhar e os sinais para fazer a diferença, isto é, revelar ao destinatário quem está se posicionando na narração. Assim, observou-se, em algumas narrativas do *corpus*, que o surdo ora era o narrador, ora era o personagem. Essa mudança de posição do surdo ao narrar possibilita a criação da mescla em espaço real, descrita na seção 1.6, que gera a mescla exemplificada na figura 4.

Dentre as dez narrativas, verificou-se que a mescla em espaço real ocorre em cinco (A, D, E, F e J). Os colaboradores B, C, G, H e I fazem descrição da história sem a movimentação necessária do corpo, dos sinais ou dos olhos, tornando

complexa para o destinatário a compreensão de quem está falando, ou seja, narrador ou personagem. Por isso, em alguns momentos, a narração fica confusa.

A fim de organizar a análise desta seção, descreve-se, de acordo com a ordem da história em quadrinho, como ocorre a troca de turno entre narrador e personagem. A sequência de cada filmagem é constituída pelas seguintes etapas: (i) dados pessoais do narrador; (ii) encontro do Cebolinha com Magali; (iii) Cebolinha e Cascão; (iv) Cebolinha e menina de cabelo cacheado.

As trocas de turno (narrador para personagem / personagem para outro) são realizadas entre as etapas informadas e durante as etapas. Nesta seção, expõe-se como os colaboradores A, D, E, F e J realizaram a troca de turno por meio da mescla em espaço real, como se observa a posição do narrador na figura 45.



Figura 45 – Posição do narrador

Na etapa (i), a posição o narrador é central, ombros e corpo virados para frente. Nesse momento, ainda não há mescla, pois se tem apenas uma participante da narração: o narrador.



Figura 46 – Posição do Cebolinha

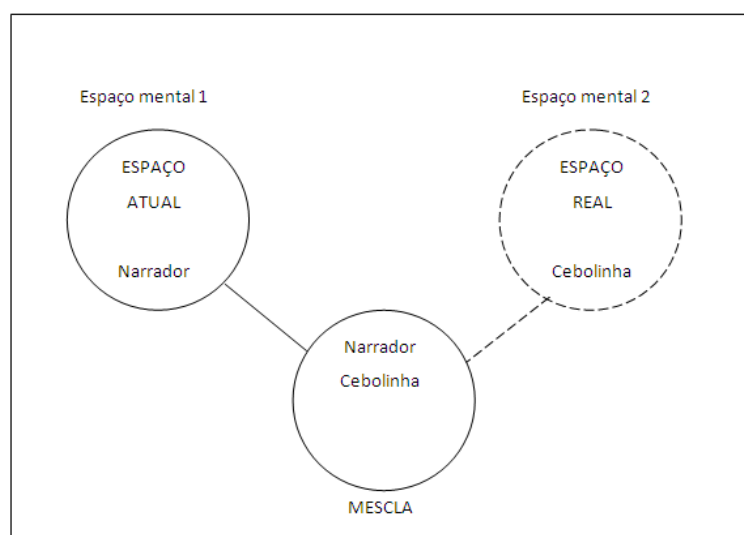


Figura 47 – Mescla em espaço real entre narrador e Cebolinha

Na etapa (ii), é possível verificar a mescla em espaço real, pois há dois participantes da narração: Cebolinha e Magali. As mesclas são representadas por diagramas compostos por linhas retas e pontilhadas, sendo a linha reta do narrador e a pontilhada das personagens. A borda representa o enquadre de cena. Há, ainda, dois tipos de círculo: um é formado por uma linha reta que simboliza o espaço atual, espaço do narrador; o outro, por uma linha tracejada, que indica os espaços reais, isto é, conceptualizações de quem narra sobre a cena e sobre as personagens. Vale salientar que o tracejado mostra o ato de intercalar personagens e narrador. Assim, é possível observar narrador e personagens em cena durante a narração.

Os colaboradores A, D, E, F e J intercalam a narração entre Cebolinha e Magali. A, D e E fazem a marcação do Cebolinha com o corpo posicionado do lado direito, enquanto F e J o fazem do lado esquerdo (figura 46). A mescla entre Cebolinha e narrador é representada pela figura 47.



Figura 48 – Posição da Magali

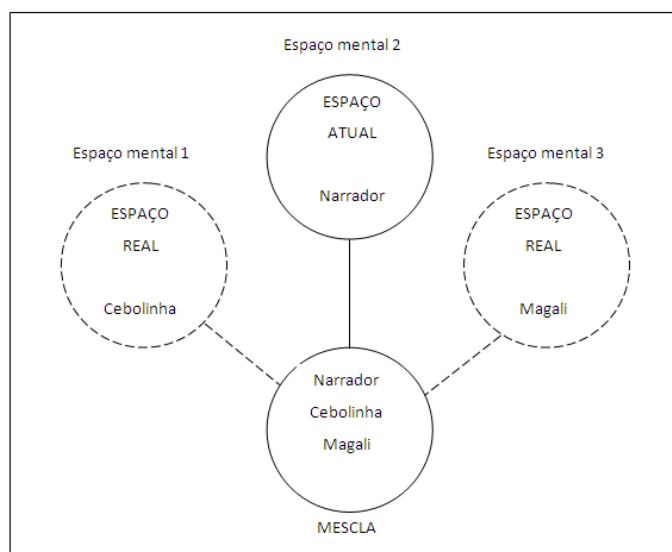


Figura 49 – Mescla em espaço real entre Cebolinha e Magali

Outra mescla é proposta com a entrada de Magali na narração, como se nota nas figuras 48 e 49. A posição da Magali (figura 48) é realizada pelos colaboradores A, D e E com o corpo ao lado esquerdo e F e J com o corpo virado para a direita. Dessa forma, verifica-se, nos dados coletados, que não há um lado específico para descrever o personagem. O importante na narração em Libras é destacar um

espaço para cada um dos participantes da narração a fim de facilitar a compreensão da história pelo destinatário.

Observa-se a mescla em espaço real produzida pelo encontro do narrador, Cebolinha e Magali na figura 49. Tendo em vista que o personagem principal Cebolinha tem mais ações do que as demais personagens, cabe ao usuário de Libras interpretar Cebolinha e suas ações, conseqüentemente, é preciso interpretar também os objetos que estão envolvidos nas ações, a saber, *árvore* e *maça*.



Figura 50 – Posição do Cascão

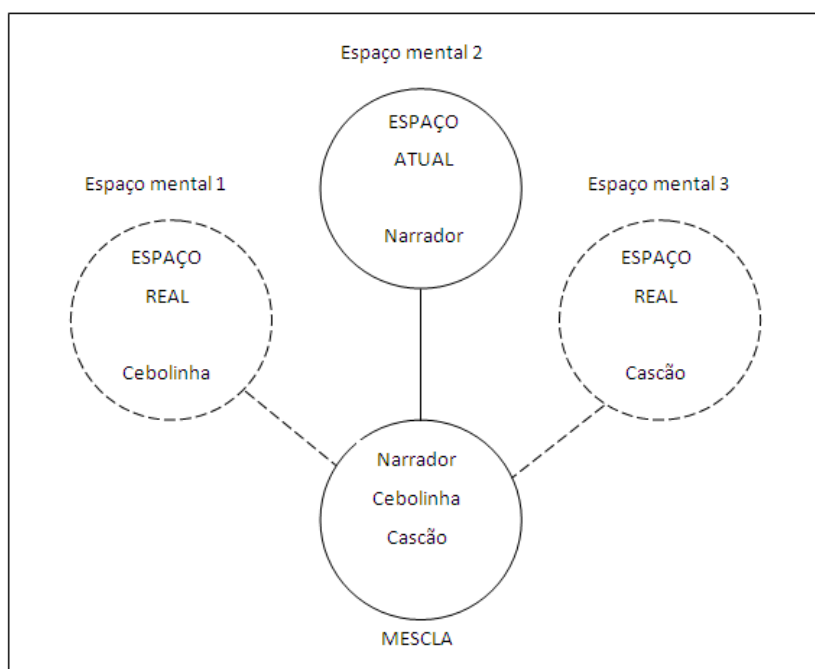


Figura 51 – Mescla em espaço real entre Cebolinha e Cascão

Na etapa (iii), Magali sai de cena e entra Cascão. Os colaboradores A e D interpretam Cascão no lugar da Magali, pois a personagem já saiu de cena (corpo à esquerda). O colaborador E opta por, nesta etapa, interpretar Cascão e Cebolinha na mesma posição (corpo à direita). Enquanto F e J interpretam Cascão à esquerda e Cebolinha à direita. Nota-se que F e J invertem a posição do personagem principal Cebolinha, como se observa na figura 50. A mescla em espaço real produzida entre Cebolinha e Cascão é exemplificada na figura 51.



Figura 52 – Posição da Marina

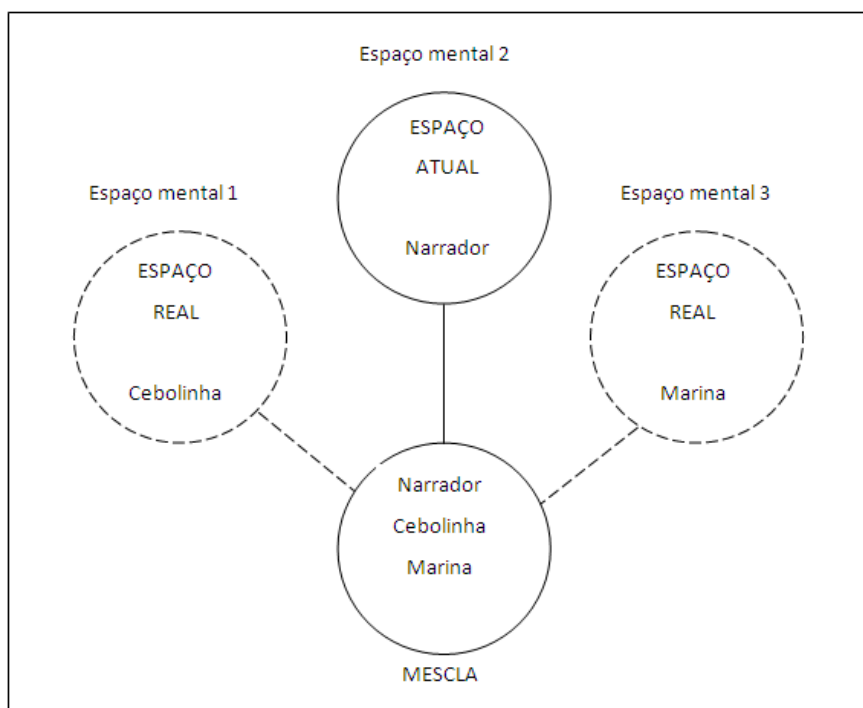


Figura 53 – Mescla em espaço real entre Cebolinha e Marina

Desta vez, o usuário da Libras interpreta Cebolinha no desafio de buscar a bola que caiu na água, assim, o corpo e os sinais do usuário da língua de sinais dão existência ao narrador, ao Cebolinha, ao Cascão, à bola, à água e às pedras do rio. Na última etapa, Cascão sai de cena e entra Marina para falar com Cebolinha (figuras 52 e 53).

Os colaboradores A e D substituem a posição do Cascão para dar vida à Marina (corpo à esquerda). O colaborador E mantém a interpretação de Cebolinha no mesmo espaço; logo, intercala a posição do personagem principal com Marina. O colaborador F interpreta Marina com o corpo à direita, posição diferente do Cebolinha. O colaborador J substitui a posição do Cascão pela posição da Marina.

A última mescla em espaço real analisada ocorre entre o narrador, Cebolinha e Marina, representada pela figura 53. O usuário da Libras interpreta Cebolinha subindo em uma caixa e uma árvore para pegar um desenho que caiu em cima de uma casa. Logo, todos esses objetos são interpretados pelo personagem principal.

Constatou-se, nesta seção, que a mescla em espaço real é um processo cognitivo utilizado por cinco dos dez surdos participantes desta pesquisa. Verificou-se que os colaboradores A e D mantiveram desde o início da narração a nítida diferença de posição entre narrador, personagem principal (Cebolinha) e personagens secundários (Magali, Cascão e Marina).

O colaborador E preferiu fazer a distinção entre a posição das personagens da narração na etapa (ii) e depois realizar a diferença entre os participantes da narração por meio dos sinais, com ênfase no parâmetro expressão não manual, e direcionamento de olhar. Os colaboradores F e J realizaram a distinção entre as personagens de forma alternada, mas enfatizando, assim como o colaborador E, as marcações dos atos de cada participante da narração.

Portanto, considera-se a mescla em espaço real um processo cognitivo que proporciona a apresentação visual dos participantes da narrativa ao destinatário. Embora alguns dos surdos que realizaram a mescla não tenham mantido a posição fixa da personagem principal, é possível a compreensão dos diálogos e ações das personagens porque houve momentos distintos a troca de posição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Propôs-se, neste estudo, apontar alguns caminhos para analisar processos cognitivos na produção de sinais da Libras em narrativas. Por isso, desde a apresentação dos pressupostos teóricos até a análise dos dados, foram investigados de forma objetiva os sinais produzidos no *corpus* selecionado.

Para percorrer esses caminhos, optou-se pelo arcabouço teórico da Linguística Cognitiva, conforme detalhado no capítulo um. Essa corrente possibilita a compreensão dos fenômenos linguísticos por meio da interação entre recursos corporais, cognitivos e visuais. Logo, os conceitos da Linguística Cognitiva mediaram a compreensão dos processos cognitivos acionados na produção dos sinais.

Constatou-se que há sinais icônicos e não icônicos. Tendo em vista que os sinais icônicos mostraram relação com a histórica em quadrinho narrada, como os descritos na seção 4.3 (PERGUNTAR e PENSAR). Na seção 4.1, observou-se que o estudo do pressuposto sobre iconicidade cognitiva, corporificação e metonímia conceptual possibilitou o desdobramento dos sinais icônicos em icônico-metonímico e icônico-metonímico-corporificado.

A iconicidade cognitiva é entendida como a realização do polo semântico e do polo fonológico de um sinal em um mesmo domínio conceptual. Isso é perceptível nos sinais icônicos, pois o todo do polo semântico é sinalizado. Nos desdobramentos da iconicidade, essa realização ocorre com uma variação, isto é, opta-se por destacar uma parte do polo semântico, seja essa parte ligada ao corpo (icônico-metonímico-corporificado) ou não (icônico-metonímico).

Assim, sinais sem relação com o corpo e sem relação PARTE-TODO foram considerados icônicos, como os de CAIXA e MURO. Ao passo que os sinais, sem ligação com o corpo e com uma parte sendo sinalizada para se referir a um todo, foram chamados icônico-metonímicos, a saber, CASA e CARRO. Já os sinais que possuíam a metonímia PARTE-TODO e relação corporificada foram nomeados icônico-metonímico-corporificados.

Durante a análise dos dados, percebeu-se que os sinais icônicos podem ser classificados em categorias. Logo, na seção 5.2, postulou-se que nomes pessoais coletados no *corpus*, seja o nome dos surdos, das personagens ou dos animais, tendem a ser icônico-metonímico-corporificados, como CATIA, MÔNICA e COELHO. Ocorreu o mesmo com os verbos pessoais ligados aos sentidos humanos: COMER, PENSAR e VER.

Os níveis de categorização também foram analisados. Os níveis básico e subordinado puderam ser analisados por meio da comparação da narração de uma mesma cena da história em quadrinho. Por exemplo, isso pode ser ilustrado pelos sinais MENIN@ e ÁGUA, apresentados no nível básico por alguns surdos. Outros surdos, para esses mesmos sinais, preferiram os sinais CASCÃO e RIO, que estão no nível subordinado, pois fornecem mais detalhes que MENINO e ÁGUA do nível básico.

Em relação às narrativas, na seção 4.3, verificou-se que, dentre os dez surdos, quatro, que apresentavam ensino superior completo ou incompleto, apresentaram de forma compreensível as etapas labovianas (orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução). Dos quatro, dois optaram por iniciar a narração com orientação, desenvolvimento e resolução, e dois apresentaram orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução.

Ao estudar os processos cognitivos presentes nas narrativas na seção 5.3, demonstrou-se que a mescla em espaço real (*RBS*) é um processo cognitivo que possibilita o acesso à apresentação das personagens ao interlocutor. Ao realizar a *RBS*, o usuário da língua de sinais não apenas troca a posição do seu corpo ou olhar para destacar qual personagem está com o turno da fala, o usuário interpreta tal personagem. Por exemplo, ao interpretar o momento em que Cebolinha sai do lago com a bola de Cascão, o usuário demonstra com expressões corporais e faciais o cansaço e as roupas molhadas de Cebolinha.

Durante o estudo da mescla em espaço real nas narrativas, dois grupos foram observados. O primeiro grupo, composto pelos colaboradores A, D, E, F e J, usou esse recurso linguístico com as características mais prototípicas, isto é, marcação do turno da fala do narrador e das personagens por meio da mudança do olhar e/ou do corpo. Enquanto o segundo grupo, formado pelos colaboradores B, C, G, H e I, apresentou processo cognitivo menos prototípico da proposta da *RBS* desenvolvida

por Liddell (2003). Apesar deste estudo não ter se debruçado para analisar o desenvolvimento do processo cognitivo do segundo grupo, acredita-se na hipótese de haver apenas um espaço mental (sem o narrador, apenas com personagens), ao invés de mais de dois espaços, como foi apresentado pelo primeiro grupo. Com essa hipótese, a história seria narrada por meio das ações das personagens.

Devido à pequena extensão do *corpus*, não se objetivou, nesta pesquisa, apresentar caminhos que possam generalizar a análise de sinais em narrativas, mas apontar possibilidades de investigação de sinais da Libras. Por isso, acredita-se que há questões a serem desenvolvidas futuramente a partir deste estudo, como a investigação da hipótese apresentada anteriormente e a relação da proficiência em Libras e do grau de escolaridade com a produção de narrativas.

Outro questionamento é o uso de verbos que podem ser pessoais. Nas narrações, os verbos CAIR e ENTREGAR apresentaram relação corporificada, mas não metonímica. Respectivamente, o primeiro é sinalizado para baixo e o segundo para frente. Sabe-se que, neste *corpus*, esses sinais estavam ligados às atitudes dos personagens; logo, ligados ao corpo. Entretanto, esses verbos podem ser construídos em situações em que o corpo não está envolvido, por exemplo: “A madeira caiu do telhado e parou na árvore” e “O e-mail foi entregue”.

Dessa forma, alguns processos cognitivos que ocorreram na produção dos sinais do *corpus* foram analisados. Assim, por meio da apresentação de reflexões sobre como teorias e pressupostos da Linguística Cognitiva (LC) podem ser aplicados em línguas de sinais e da descrição de algumas estratégias cognitivas utilizadas na produção de sinais e na narrativa em Libras, espera-se que este estudo seja uma fonte de pesquisa para estudiosos da LC e da Libras.

REFERÊNCIAS

ARMSTRONG, David F. *William C. Stokoe, Jr: Founder of Sign Language Linguistics - 1919-2000*. Washington DC: Gallaudet University, 2000. Disponível em: <<http://gupress.gallaudet.edu/stokoe.html>>. Acesso em: 24 maio 2013.

BRASIL. Constituição (2002). *Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências*. Lei nº 10.436, 24 de abril de 2002, Brasília, DF.

BRASIL. Constituição (2005). *Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais- Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000*. Decreto Nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005, Brasília, DF.

BRENTARI, Diane. *Modality Differences in Sign Language Phonology and Morphophonemics*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. p. 35-64.

_____; COPPOLA, Marie; MAZZONI, Laura; MEADOW, Susan.G. When does a system become phonological? Handshape production in gesturers, signers, and homesigners. *Natural Language & Linguistic Theory*, v 30, tema 1, p 1-3, fev. 2012.

BRITO, Lucinda Ferreira. *Por uma gramática de línguas de sinais*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro: UFRJ, Departamento de Linguística e Filologia, 1995.

CHIAVEGATTO, V. C. Introdução à Linguística Cognitiva. *Matraga*, Rio de Janeiro, v.16, n. 24, jan-jun, 2009. Disponível em: <www.pgletras.uerj.br/matraga/matraga24/arqs/matraga24a03.pdf>. Acesso em: 24 maio 2013.

CORREIA, Rosemeri Bernieri de Souza. *A complementaridade entre língua e gestos nas narrativas de sujeitos surdos*. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

CROFT, William; CRUSE, D. Alan. *Cognitive linguistics*. New York: Cambridge University Press, 2004.

DICIONÁRIO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS – LIBRAS- ACESSIBILIDADE BRASIL. Disponível em: <www.acessobrasil.org.br/libras/>. Acesso em: 20 ago. 2012.

EVANS, Vyvyan; GREEN, Melanie. *Cognitive linguistics: an introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. *Blending as a central process of grammar em conceptual structure, discourse, and language*. Editado por Adele Goldberg. Stanford: Center for the Study of Language and Information (CSLI), Cambridge University Press, 1996.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. Conceptual blending, form and meaning. *Recherches en communication*, n. 19, 2003. Disponível em: <<http://tecfa.unige.ch/tecfa/maltp/cofor-1/textes/Fauconnier-Turner03.pdf>>. Acesso em: 27 set. 2013.

FELIPE, Tanya A; MONTEIRO, Myrna S. *Libras em Contexto: curso básico*, livro do professor instrutor. Brasília: Programa Nacional de Apoio à Educação dos Surdos, MEC: SEESP, 2001.

FERRARI, Lilian. *Introdução à linguística cognitiva*. São Paulo: Contexto, 2011.

FERREIRA, Rosângela Gomes. *A hipótese de corporificação da língua: o caso de cabeça*. Dissertação (Mestrado em Letras Vernáculas) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

FIGUEIREDO, Irislane Rodrigues. *Sequência narrativa: concepções e limites*. Anais do XIII CNLF. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2009.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Editora Atlas, 1996.

KÖVECSES, Zoltán. *Metaphor: a practical introduction*. New York: Oxford University Press, 2010.

LABOV, William. *Language in the Inner City*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972.

_____; WALETZKY, J. Narrative Analysis: Oral Version of Personal Experience. *Journal of Narrative and Life History*, New Jersey, v.7, n. 1-4, p.3-38, 1967.

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

LANGACKER, Ronald W. *Cognitive grammar: a basic introduction*. New York: Oxford University Press, 2008.

LIDDELL, Scott K. *Grammar, Gesture, and Meaning in American Sign Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=t2t4My_elcQC&pg=PA6&hl=ptBR&source=gb_s_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 4 set. 2013.

NEVES, Bruna Crescêncio. *Narrativas de crianças bilíngues bimodais*. 2013. 190 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

PACHECO, Jonas; ESTRUC, Ricardo. *Curso básico de Libras*. Disponível em: <<http://www.surdo.org.br/>>. Acesso em: 19 set. 2012.

QUADROS, Ronice Muller de; KARNOPP, Lodenir Becker. *Língua de Sinais Brasileira: estudos linguísticos*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

SHAFFER, Barbara. Reported speech as an evidentiality strategy in American Sign Language. In: DANCYGIER, Barbara; SWEETSER, Eve (Org.). *Viewpoint in language: a multimodal perspective*. (e-book). Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

SILVA, Maurício da. *Mesclagem conceitual: uma explicação possível dos bastidores da produção de textos*. Niterói: UFF. Disponível em: <http://www.profmauriciodasilva.pro.br/pdf/MESCLAGEM_ARTIGO_FABULA_PRONTO.pdf>. Acesso em: 27 set. 2013.

SILVA, Nadilson M. da. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2001, Campo Grande, MS. *Anais*. Campo Grande, MS: INTERCOM; Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2001. Disponível em: <klicarte.no.sapo.pt/historiaquadrinhos.pdf>. Acesso em: 18 out. 2013.

SOUSA, Maurício. *Almanaque historinhas sem palavras: Turma da Mônica*. 1. ed. São Paulo: Mauricio de Sousa Editora, 2009.

SOUZA, Fabiana Silva de. *Tiras em quadrinhos na compreensão leitora de alunos da rede pública à luz da Linguística Cognitiva: o caso da Prova Caxias*. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

STOKOE, Willian. C. *Sign language structure*. Silver Spring: Linstok Press. [1960] 1978.

_____. Sign language structure: an outline of the visual communication systems of the American deaf. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, Oxford, v. 10, n. 1, 2005.

WILCOX, Phyllis Perrin. *Metaphor in American Sign Language*. Washington D.C.: Gallaudet, University Press, 2000.

WILCOX, Sherman. *Cognitive iconicity: Conceptual spaces, meaning, and gesture in signed languages*. Germany: Walter de Gruyter, 2004.