



## **GT 8 – AQUISIÇÃO E ALTERAÇÕES DE LINGUAGEM**

### **A METÁFORA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: DISCUSSÕES E NOVAS POSSIBILIDADES NA AQUISIÇÃO DE LINGUAGEM**

Késia Vanessa, Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)  
Renata da Fonte Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

#### **RESUMO**

O cinema enquanto arte ou entretenimento suscita a impressão de diferentes planos - imagens, movimento, ângulo da câmera, enquadramento e frases culturais durante a narrativa fílmica. Essas unidades completam as informações ou falam por si mesmas. E se a metáfora na perspectiva tradicional é descrever uma coisa, em termos de outra, com intuito de facilitar a explicação e compreensão de algo que está sendo proposto, o cinema também utiliza este artifício a fim de oferecer à obra coerência e unidade. Nesse sentido, pode-se dizer que o cinema é semelhante à literatura possibilitando também o uso de metáforas para conduzir a narrativa. Diante dessa concepção, o presente trabalho propõe analisar as metáforas no cinema de animação na aquisição de linguagem. A metodologia usada para o desenvolvimento da pesquisa é de caráter qualitativa e descritiva - as cenas das animações “O Rei Leão” e “Procurando Nemo” foram utilizadas na discussão. Nesta discussão, constatou-se que os planos verbal e não verbal do cinema de animação produzem um “sentido que ‘ultrapassa’ o sentido literal” e que podem se apresentar como uma possibilidade de compreensão para crianças em aquisição de linguagem.

**Palavras-chave:** Metáfora; Cinema de animação; Aquisição de linguagem.

#### **INTRODUÇÃO**

O cinema é uma linguagem com suas regras e suas convenções. Para Rodrigues (2003, p. 43) existem planos que “podem criar efeitos psicológicos no espectador sem que ele se dê conta”. Nesse sentido, a utilização dessas unidades narrativas específicas do cinema tem o intuito de causar distintas implicações nos espectadores, o que pressupõe que elas também são metáforas do cinema.

Dada a relevância de se compreender sentidos metafóricos em narrativas fílmicas, o objetivo desta pesquisa reside em analisar as metáforas no cinema de animação para uma abordagem multimodal e reflexiva, bem como uma possibilidade de compreensão das crianças em fase de aquisição de linguagem.

Assim sendo, procuramos analisar os planos verbal e não verbal da linguagem cinematográfica a fim de evidenciar que o cinema utiliza diferentes artifícios na

produção de metáforas. O cinema, com toda a sua capacidade e possibilidades, pode permitir ao espectador “compreender e experienciar” algumas coisas em função dos meios desta arte. Vale ressaltar que a metáfora vai acontecer conforme a intenção do diretor para a percepção do público com sua obra fílmica e “segundo o grau de sensibilidade, de imaginação e de cultura do espectador” (Martin, 2005, p. 117).

Para os fins a que se propõe esta pesquisa, a dividimos em quatro seções: na primeira, expomos o referencial teórico baseado em Martin (2005), Jullier e Marie (2009), Lakoff e Johnson (2002); na segunda, expomos a metodologia utilizada; na terceira, sintetizamos as reflexões desenvolvidas durante todo o texto e apresentamos as considerações finais e, por fim, apresentamos as referências usadas no decorrer da discussão.

## **1 REFERENCIAL TEÓRICO**

A metáfora é, geralmente, considerada parte de uma discussão tipicamente da linguística e característica única dos humanos. Entretanto, a utilização da metáfora é comum em vários segmentos cotidianos; inclusive, é bem frequente o uso de metáforas em nossa comunicação, servindo principalmente para facilitar a explicação e/ou compreensão de algo que está sendo contado. Aristóteles foi um dos primeiros estudiosos a definir a metáfora como termo linguístico. Para ele, a metáfora “consiste no transportar para uma coisa o nome de outra, ou do gênero para a espécie, ou da espécie para o gênero, ou da espécie de uma para a espécie de outra, ou por analogia” (Aristóteles, 1996, p. 92).

Sendo uma atividade humana, o cinema também surgiria a fim de descrevermos algo em termos de outro, logo, a sétima arte também ultrapassa o literal e produz sentidos metafóricos.

Martin (2005) e Jullier & Marie (2009) conceituam a metáfora no cinema como um enfoque da montagem ou edição através da sobreposição de planos, criando outros significados para o espectador. Este trabalho concorda com o pensamento dos autores Lakoff e Johnson (2002) ao argumentarem a ideia de “compreender e experienciar uma coisa em termos de outra”, abrangendo uma gama de possibilidades de aplicações de metáforas no cinema e no próprio cinema de animação. O cinema, seja como arte ou entretenimento, tem muito mais recursos expressivos:

[...] não apenas a palavra; a câmera, com suas possibilidades de movimento, de ângulo, de enfoque, ou o tipo de iluminação, para citar apenas estes elementos, são fatores que permitem nuances, conotações, sugestões visuais que não são possíveis em outras manifestações artísticas (Moreno, 2007, p. 9)

Sendo assim, a multimodalidade que se dá através do uso cinematográfico de planos, enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação e a própria fala dos personagens constitui a narrativa fílmica e permite inúmeras expressões metafóricas a depender da intenção do diretor. O cinema, com toda a sua singularidade e possibilidades, fornece ao espectador a compreensão e experimentação da não literalidade.

Admite-se neste trabalho a multimodalidade enquanto a mescla de inúmeros recursos semióticos revestidos de sentido. Essa perspectiva compreende a comunicação humana como multimodal, já que combina diferentes elementos prosódicos, gestuais/faciais, visuais na conversão da língua em discurso. Kendon (2009) argumenta que a linguagem não é constituída apenas pela modalidade oral e que esta não atua de maneira isolada. Para o autor, toda produção linguística envolve padrões de vocalização e entoação, pausas e ritmos, e sempre como parte disso, estão os movimentos dos olhos, pálpebras, sobrancelhas, testa, bem como da boca e ações da cabeça. Sendo assim, a fala não é o único veículo de interação, tendo em vista os outros modos que atuam na comunicação humana, caracterizando-lhe.

Discutir o uso das metáforas no cinema de animação é entender que sentidos não literais estão em toda parte. Além disso, esta pesquisa percebe o cinema como linguagem presente em aquisição de linguagem, uma vez que temáticas infantis estão atreladas à arte da animação. Com efeito, é necessário que mais debates se voltem para a relação entre metáfora audiovisual e crianças, entendendo, por conseguinte, o cinema como uma alternativa de compreensão e até mesmo de ensino de metáforas ao público infantil, já que é uma forte forma de comunicação e expressão no universo infantil.

## **2 METODOLOGIA**

Esta pesquisa, de natureza qualitativa e descritiva, teve como foco duas cenas do cinema de animação. O primeiro objeto de análise foi a metáfora visual do filme O

Rei Leão (*The Lion King*, 1994). A cena em questão retrata Simba que ao caminhar em direção ao pai, põe sua pata na pegada do pai, Mufasa (figura 1).

**Figura 01 - Metáfora Visual do Animação Rei Leão**



Fonte: site o Globo<sup>1</sup>

Compreendemos essa cena como uma metáfora visual<sup>2</sup> representando que algum dia, os filhos devem seguir os passos de seus pais. Trata-se de uma cena que o público se identifica, pois todos nós já estivemos no lugar do pequeno Simba. A segunda cena de análise consiste na animação Procurando Nemo (*Finding Nemo*, 2003), o peixe-palhaço, Marlin, na tentativa de encontrar seu filho capturado, o Nemo, acaba contando com a ajuda da desmemoriada peixe-anjo, Dory. Ambos se aventuram na vastidão do oceano e, num momento de desânimo, Dory diz a seguinte frase:

Dory: Quando a vida te decepciona, qual é a solução? Continue a nadar! Continue a nadar! Continue a nadar, nadar, nadar! Para achar a solução, nadar, nadar! (Procurando Nemo, 2003).

Entende-se nesta pesquisa “continue a nadar” enquanto metáfora cultural porque se conjectura da significação “não desista”. É uma metáfora que nos faz entender e experienciar sobre mantermos a esperança diante das adversidades que podem surgir e tentar perceber “o lado otimista da vida e nos induzir a ‘continuar a nadar’ independentemente das circunstâncias” (Velarde, 2011, p. 24).

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

<sup>1</sup> Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rioshow/o-rei-leao-compare-cenas-classicas-personagens-no-desenho-no-filme-23808898>

<sup>2</sup> O desenho animado apresenta a combinação de elementos visuais, gráficos e literários. Traça a realidade no papel, nos propõe uma série de imagens (fixas e diferentes do cinema ou da televisão), e é fortemente orientado para a ação. Estas características têm permitido desenvolver uma linguagem específica, a linguagem do desenho animado. Como gênero, a animação tem uma estrutura narrativa, sequencial, e usa sinais convencionais, aparecendo como metáforas visuais (Filmus, 2004, p. 4)

As cenas em análise revelaram a produção de metáforas através dos recursos de imagem (a pegada - Rei Leão) e discurso (frase 'continue a nadar' - *Procurando Nemo*). Em ambos os casos, os artifícios utilizados tecem sentidos e compõem uma unidade coerente.

Sobre o filme *Rei Leão*, especificamente em relação à imagem da pegada do pai, Mufasa, é interessante observar a mensagem do legado. Ademais, pode-se pensar ainda na ideia de antepassados e gerações futuras. Já na segunda animação, é válido ressaltar que a metáfora "Continue a nadar" com sua mensagem sobre otimismo e esperança harmoniza com o objetivo principal do diretor do filme, Andrew Stanton. O diretor comenta na edição especial do DVD que a ambientação do oceano é uma metáfora perfeita para a vida com suas possibilidades infinitas, e que, devido à sua imensidão, podemos -nos sentir receosos.

No que concerne à utilização das metáforas do cinema de animação em aquisição de linguagem, defendemos a tese de que assistir narrativas fílmicas é uma atividade rica de experiências sociais e linguísticas tanto ao público infantil quanto ao adulto. O intento desta pesquisa é visibilizar o cinema de animação enquanto janela de possibilidades em razão de produzir metáforas culturais que não se aplicam apenas na narrativa fílmica, ela acaba ganhando espaço na nossa cultura e sociedade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho investigou a metáfora no cinema de animação enquanto recurso presente na linguagem cinematográfica, destacando o cinema como possibilidade de compreensão da metáfora na aquisição de linguagem. A partir das análises e discussões, chegamos na consideração de que na animação tudo pode ser metáfora, uma vez que as imagens que vão compor o filme são pensadas antes mesmo da sua construção. Cada elemento que compõe um filme de animação (cores, sons, forma, enquadramento, personagens) pode ter uma importante representação metafórica. Então, muito mais que a efetivação de sentidos, o cinema de animação pode proporcionar às crianças a experiência de vivenciar a não literalidade da língua, em termos de todas as possibilidades que essa arte permite.

## REFERÊNCIAS

FILMUS, Daniel (Org.). *El Cine de Animación*. Argentina: Hoyts General Cinema Telecom, Argentina, 2004.

JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. *Lendo as Imagens do Cinema*. São Paulo: Editora Senac, 2009.

KENDON, A. Language's matrix. *Gesture*, vol. 9, n. 3, p. 355–372, 2009.

LAKOFF, George e JOHNSON, Mark. *Metáforas da Vida Cotidiana*. Trad. Maria Sophia Zanotto e Vera Maluf. Campinas: Mercado de Letras, 2002.

MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MORENO, José. M. A., *El Cine y la Metáfora*. España: Editorial Renacimiento Iluminaciones, 2007.

PROCURANDO NEMO. Direção de Andrew Stanton. Estados Unidos, 2003. 100 minutos. Título Original: *Finding Nemo*.

RODRIGUES, Chris. *O Cinema e a Produção*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

VELARDE, Robert. *A Fábrica de Sonhos da Pixar: Os ensinamentos dos desenhos que encantam adultos e crianças*. São Paulo: Universo dos Livros, 2011.