

## COGNIÇÃO E PRÁTICAS DISCURSIVAS: A LINGUAGEM QUE NOS TORNA HUMANOS

Giezi Alves de Oliveira  
giezzy@hotmail.com

<http://lattes.cnpq.br/7284469497156826>

### RESUMO

Os estudos do processamento discursivo têm avançado nas diversas áreas do conhecimento humano com o objetivo de facilitar as várias atividades do nosso cotidiano como, por exemplo, o envio de mensagens instantâneas, via aparelhos eletrônicos, tradução, informação e até na substituição do ser humano em algumas tarefas como a de secretariado. Nos últimos 20 anos, a inteligência artificial tem se debruçado sobre a construção de ferramentas que permitissem não somente facilitar algumas atividades do cotidiano, mas também desenvolver máquinas que simulassem o comportamento humanizado. A capacidade cognitiva de criar categorias linguísticas nos ajuda, enquanto seres humanos, a desenvolver linguagens. Essa capacidade permite, também, que desenvolvamos discursos para comunicação, implementação de tecnologias, resolução de conflitos socioculturais e ensino-aprendizagem. Atualmente, discute-se o processamento dos discursos sob vários pontos de vista, quer seja na área da psicologia, linguística, literatura, ciências da computação etc. Esses estudos são chamados de multidisciplinares, ou seja, são voltados para a análise dos discursos sob vários enfoques, de acordo com seus objetos de pesquisa. De maneira interdisciplinar, este artigo tem por objetivo discutir os processos de construção de sentido em narrativas, que revelam a nossa capacidade de conceber e desenvolver o mundo em nosso entorno por intermédio da linguagem e dos discursos. Para isso, nos valem das concepções teóricas que ancoram a Linguística Cognitiva de Base Corporificada, bem como os estudos desenvolvidos pelas ciências cognitivas como a psicologia cognitiva, a inteligência artificial e a neurociência. Acreditamos que este trabalho possa servir de subsídio para os estudos da linguagem e para a criação de ferramentas que facilitem os processos educacionais no que concernem à tradução, produção e interpretação de textos.

**Palavras-chave:** Cognição. Frame Discursivo. Inteligência Artificial. Simulação Mental.

A linguagem nos permite falar não só sobre o que é, mas também sobre o que poderia ser, o que será, o que se espera, o que se acredita, de hipóteses, o que é visualmente esperado, o que aconteceu, o que deveria ter acontecido, dentre outros. (FAUCCONIER & SWEETSER, 1996, 8-9).

### Cognição e Linguagem

Conceitos e categorias estão na base da organização do conhecimento humano e da representação mental. A maneira como categorizamos as coisas tem sido a base para os estudos das ciências cognitivas como a filosofia, a psicologia, a linguística cognitiva, as neurociências e a inteligência artificial.

A abordagem cognitivista clássica, por exemplo, tem suas raízes na dicotomia cartesiana: mente x corpo. Para Descartes (1984, apud GIBBS, 2006), mente e corpo seriam coisas distintas: a mente seria transcendente e, portanto, superior ao elemento corporal. A frase clássica de Descartes, “penso, logo existo”, revela como este filósofo dava destaque ao essencialismo da natureza humana: se existimos é porque pensamos; e tudo que existe não passa de uma representação criada na mente.

Algumas das várias correntes que alicerçam os estudos da linguagem defendem que o significado é capturado por símbolos abstratos e flutuantes. Os seguidores dessas vertentes defendem que há uma língua interna (*I-language*) na mente, composta de símbolos inatos, independente de outras funções cognitivas (cf. CHOMSKY, 1975; FODOR, 1983). Dessa forma, acredita-se que os símbolos espelham, de maneira necessária e suficiente, o mundo através de algumas relações representacionais, constituindo assim uma visão amodal de linguagem. Esse modelo de linguagem pode ser caracterizado pelas abordagens formalistas no estudo da linguagem.

Para os seguidores dessa hipótese, a mente tem caráter racional e o corpo, por ser substância, é de natureza irracional. A fragilidade dessa visão surgiu quando foi proposta a criação de um modelo computacional da mente, desenvolvido para implementação de uma Inteligência Artificial na década de 1970. Essa pesquisa tentou simular, na máquina digital, um comportamento inteligente a partir de operações realizadas, levando-se em conta formas físicas de símbolos. O problema foi justamente esse: a forma física dos símbolos, que o computador modelava, não tinha acesso ao valor semântico de certas palavras ou sentenças, configurando assim, um fator complicador para o desenvolvimento do projeto. Isso porque a sintaxe utilizada por esses programas é realizada paralelamente à semântica. Até hoje esse problema persiste, mesmo em programas simples de tradução linguística, o que tem criado a necessidade de outros recursos para melhor representação de ações e/ou narrativas relatadas.

Para a Linguística Cognitiva, doravante (LC) o significado está na mente, e não nas palavras (LAKOFF, 1987, JOHNSON, 1987). Para a LC não é naquilo que é dito que se encontra o significado, mas nos territórios mentais que emergem por ativação de constructos linguísticos. Qual o significado que existe em uma sentença como “A vida é

bela”, por exemplo? Para darmos significado a essa expressão linguística, não necessitamos recorrer ao dicionário, mas aos frames que construímos em nossas experiências acerca do que seja estar vivo e o que entendemos por beleza. Nesse sentido, a mente é aquilo que emerge das nossas experiências corpóreas e socioculturais. As formas linguísticas, por sua vez, têm o papel de ativar<sup>1</sup>, acionar<sup>2</sup> e guiar os significados, cujo portador é a mente humana. A LC defende que não há oposição dicotômica entre razão e emoção como criam os iluministas, o que há é um continuum categorial.

A LC entende que as línguas naturais não espelham a semântica da mesma forma que nos programas de computador, uma vez que eles trabalham com uma linguagem simbólica. De acordo com Macedo (2008), numa visão simbólica de cognição a mente se organizaria em módulos autônomos e o processamento mental ocorreria de maneira linear e sequencial, conforme os computadores. Para a autora, as pessoas não se limitam à sintaxe durante o processamento e compreensão da linguagem. Subjacente a isso, existem outros fatores como intencionalidades, crenças, propósitos etc. É o Sistema Perceptual Humano (SPH) que nos permite fazer a conexão entre o mundo físico e o mundo mental. Essa capacidade de percepção nos permite criar esquemas de imagens em nossa mente. De acordo com Turner (1996, Pg. 16), esquemas de imagens surgem não só da percepção que temos das coisas, mas também da interação: percebemos o leite que flui em um copo; interagimos com ele quando absorvemos em nossos corpos; reconhecemos uma categoria de conexão entre uma porta e outra, uma cadeira e outra, uma bola e outra, uma rocha e outra, um caso de derramamento e outro, não só porque eles compartilham da mesma imagem ou esquemas de forma ou parte-todo, mas também porque os esquemas de interação com eles são os mesmos.

## **Inteligência Artificial e Discurso**

---

<sup>1</sup> Estamos chamando de ativação o processamento do discurso no momento em que o leitor se depara com a construção linguística, ou experiência perceptual.

<sup>2</sup> Estamos chamando de acionamento a resolução contextual resolvida pelo compreendedor, após a ativação do processamento discursivo

Áreas como a da Inteligência Artificial (IA)<sup>3</sup> buscam respostas para implementação de programas computacionais mais eficientes. De acordo com Van Dijk (2011, p.12), desde 1972, a Inteligência Artificial (IA) ainda se debruça na tarefa de desenvolver programas para o processamento automático de textos. Nesse sentido, a compressão de história continua sendo essencial para o desenvolvimento e implementação de dessas pesquisas. Alguns avanços nessa área ocorreram a partir dos trabalhos desenvolvidos em Linguística Cognitiva (c.f. LAKOFF, 1980; LAKOFF, 1987; JOHNSON, 1987, LAKOFF e JOHNSON, 1999) e por intermédio dos trabalhos interdisciplinares realizados com o advento da *Teoria Neural da Linguagem* (c.f. FELDMAN, 2006; CHANG, 2008; NARAYANAN, 1997, GIBBS, 2005). O objetivo desse grupo é entender como as estruturas neurais do cérebro humano formam o pensamento e a linguagem (GIBBS, 2005, p. 194). Estudos também demonstram que o processo de produção e compreensão da linguagem envolve uma *simulação mental* de base (BARSALOU, 1999).

Os avanços tecnológicos levaram especialistas em tecnologia da informação a desenvolver ferramentas de conversação para vários dispositivos como Global Position System (GPS), secretárias eletrônicas, sistemas de reconhecimentos de voz, etc. Alguns problemas encontrados no desenvolvimento desses sistemas estão justamente ligados a falhas no processamento dos discursos. A Simulação Mental inspirou, enormemente, os pesquisadores da era da Inteligência Artificial (IA). Esses estudiosos acreditavam que entendendo o funcionamento do cérebro poderiam desenvolver um modelo de inteligência artificial que simulasse o comportamento humano. Contudo, o complexo mundo mental e o aparato sensório-perceptual humano revelaram limitações importantes para um projeto tão ambicioso. Isso porque, para uma máquina desenvolver a inteligência humana teria que pensar e agir como se humano fosse, de maneira a projetar intenções, causas e consequências durante o processamento de informações e discursos.

Estudos recentes em neurociências revelam que o desenvolvimento da linguagem envolve a integração entre corpo, mente e cérebro. Portanto, desenvolver uma máquina que reproduza o comportamento humano requer modelos de compreensão que integrem linguagem, cognição e corporeidade. Nesse sentido, conceber uma inteligência artificial

---

<sup>3</sup> Artificial Intelligence (AI) (Tradução nossa).

humanizada parece estar distante da realidade enquanto questões como as citadas anteriormente estiverem sendo estudadas de maneira isolada ou estiverem fundamentadas em um modelo de mente conexionista ou serial.

O modelo conexionista, em linhas gerais, estuda a mente a partir de um modelo computacional e compreende um conjunto de tarefas seguidas uma após a outra, ou seja, em paralelo. Esse modelo favoreceu, nas décadas de 1940 e 1950, do século XX, o desenvolvimento da cibernética e, conseqüentemente, os primeiros modelos de computador. O modelo conexionista foi aos poucos sendo substituído pelo modelo serial.

A partir da década de 1950, o modelo serial buscou apresentar uma descrição lógica do processamento cognitivo humano de acordo com um conjunto de regras executadas em série sobre uma memória de trabalho (KOCH e CUNHA-LIMA, 2007, pp. 265-266). Esse modelo iria favorecer, na década de 1980, o aparecimento do computador doméstico, além de ser adotado como base para os estudos cognitivistas a partir da década de 1950.

Os modelos de compreensão da linguagem existentes, ainda hoje, estão ancorados em representações simbólicas e focados em uma representação da linguagem em si mesma, ou seja, na estrutura linguística e semântica.

A compreensão de textos, geralmente, envolve diversos fatores, dentre eles o acionamento de sentidos por meio de inferências, analogias, referências e representações mentais, evocados por pistas linguísticas presentes na formação de constructos mais ou menos convencionalizados. Essa convencionalidade parece ser fruto da capacidade cognitiva do ser humano de criar padrões discursivos e linguísticos que nos ajudam, enquanto compreendedores<sup>4</sup>, a significar textos, entre eles os discursos.

Um dos problemas enfrentados na criação de modelos computacionais mais eficientes estão, justamente, na linguagem amodal. A linguagem amodal não mantém relação com o aparato sensório-motor humano, ou seja, é desvinculada de mecanismos de controle motor. Nesse sentido, se a linguagem fosse uma representação amodal do nosso entorno, toda vez que lessemos, ouvíssemos ou presenciássemos algo ativaríamos um símbolo que nos orientaria na execução de uma tarefa. Dessa maneira, tal símbolo

---

<sup>4</sup> Estamos chamando de “compreendedores” pessoas (e máquinas) que constroem simulações durante o processo de compreensão de textos escritos ou falados.

codificaria o significado “essencial” de uma palavra. Tomemos, por exemplo, a palavra “lançar”. Durante uma partida de basquetebol, ativamos diversos sentidos e mecanismos como visão, força imprimida, noção espaço-temporal, formato, peso do objeto a ser lançado etc. De acordo com Duque (2012), a visão amodal da linguagem, nesse caso, não permitiria o compreendedor perceber o momento certo ou ideal para arremessar a bola na “cesta”. Assim, seria impossível perceber o momento certo de se executar uma ação. Além disso, caso a linguagem fosse amodal, as palavras não apresentariam um caráter polissêmico, o que levaria à ampliação do número de itens lexicais no nosso repertório linguístico. Nesse sentido, associações metafóricas, neologismos e inferências poderiam não existir e a quantidade de palavras criadas a todo o momento para nos referirmos a algo poderia sobrecarregar o *hardware* do cérebro humano. Sabemos, entretanto, que áreas específicas do cérebro são responsáveis pelo desenvolvimento de determinadas atividades, contudo não significa dizer que há nessas áreas um módulo autônomo que nos forneça tudo a priori.

Admitimos, contudo, a possibilidade de identificar um sistema perceptual simbólico, mas defendemos que isso é construído através da nossa capacidade sensório-motora, fruto de nossas experiências corporificadas pessoais e socioculturais. A criação de símbolos é uma capacidade cognitiva humana. A nossa habilidade para criar e manipular símbolos não é "isolada" e não pode existir de forma autônoma, tendo em vista que somos seres interativos em um ambiente natural. Os símbolos precisam de um *suporte* que é fornecido pelas nossas capacidades perceptuais e motoras. De acordo com Barsalou (2008, p. 617), a cognição se fundamenta em simulações modais, em estados corporais de ação e em cognição situada subjacentes, contrariando a visão tradicional de que a cognição seria modelada por símbolos amodais. Para o autor, há evidências suficientes que contrariam a hipótese simbólica amodal, haja vista as diversas pesquisas comportamentais e neurológicas sobre percepção, memória, pensamento, cognição e desenvolvimento da linguagem. Para Graesser, Gernsbacher e Goldman (2003, p. 11), o designer de agentes conversacionais necessitam fortemente de pesquisadores do discurso para implementação de conversações automáticas mais eficientes. Para esses autores o discurso é o coração de qualquer sistema de conversação humana.

## **Narrativa e Discurso**

A partir dos estudos cognitivos acerca da categorização e da corporeidade da mente é que podemos inferir que as ações permitiram o desenvolvimento de narrativas e essas narrativas, pela frequência com que eram contadas, acabaram sendo cristalizadas em categorias de eventos. Ex: para se alimentar, o homem precisava estudar o terreno, as características, o ambiente em que vivia o animal, as características do animal, de que eles se alimentavam, seu peso e tamanho, a técnica empregada para capturá-lo, o percurso de ida e volta, a direção do vento, como preparar o alimento, como armazenar as sobras ou descartar os resíduos etc. Com o tempo, tais experiências cristalizaram-se em eventos como “caça”, uma narrativa que envolve caçador, caça, armas, captura e transporte.

Conforme Damásio (2011), a interação entre corpo, mente e cérebro permite a criação de memórias que se tornam registros neurais e isso é essencial no processo de construção de sentido. Conforme Turner (1996), a narrativa, ou o ato de contar histórias é um dos mecanismos cognitivos mais eficientes no processo de interação. Tal mecanismo permite também a transmissão de experiências reais ou fictícias simuláveis. Narrar, portanto, facilita a compreensão, pois conduz o leitor ou ouvinte a vivenciar as ações das personagens em um dado espaço temporal em primeira ou terceira pessoa.

Uma palavra, uma expressão ou um simples gesto pode inferir ou resultar em narrativas. Quando dizemos a palavra “jogar”, por exemplo, acionamos um frame relacionado a tudo que está associado ao ato de jogar, inclusive a história que envolve o jogo, os protagonistas, os espectadores, torcedores, o espaço onde ocorre, os objetos envolvidos (bola, camisas, chuteiras) etc. Em "O Vôo da Fênix", filme dirigido por John Moore (2004), os sobreviventes da queda de um avião tentam construir um novo com os destroços do outro. Em certo momento, uma das personagens escreve o nome “Phoenix” na lataria do avião. Um amigo questiona sobre a escolha daquele nome, se ele era da cidade de Fênix, nos EUA. Mas a resposta é que aquele nome não seria uma referência à cidade, mas a estória da ave fênix, uma narrativa egípcia sobre, vida, morte, ressurreição, superação, transformação, reconstrução. Uma referência clara à situação pela qual eles estariam passando.

A analogia, a comparação, a metáfora, a metonímia, a ironia e outros elementos linguísticos são recursos cognitivos concebidos para e pelo processo de construção da narrativa, mas acreditamos que são os *frames* que determinam as escolhas desses recursos. A narrativa é uma ferramenta cognitiva natural. Ela é o meio e o fim no processo de construção de sentido do discurso, um dispositivo neural que faz emergir *frames* e, conseqüentemente, Frames Discursivos (FD).

## Frames e Discurso

*frames* são estruturas mentais que moldam a maneira como vemos o mundo. Essas estruturas são organizadas em bloco cognitivos que surgem durante as nossas interações e nos discursos que criamos para dar sentido àquilo que desejamos comunicar. (cf. Fillmore e Baker 2010). Como resultado, os *frames* estabelecem cognitivamente as metas que buscamos atingir nas diversas atividades que realizamos, os planos que fazemos e a nossa forma de agir, cujas ações podem se configurar como um resultado bom ou ruim. Na política nossos *frames* moldam as nossas políticas sociais e as instituições que fomentam a realização de políticas públicas. Conforme Duque (no prelo),

Muitos critérios podem ser considerados na categorização dos *frames*, como grau de complexidade, domínio a que pertence (p. ex.: sociedade, política, religião etc.), tipo de expressão linguística a que está associado (categoria gramatical, estrutura gramatical etc.) ou grau de especificidade (ou de universalidade) cultural.

O autor indentificou, inicialmente, 8 categorias de frames que parecem sustentar desde especificações semânticas iniciais, produzidas pelo acionamento de *frames* mais básicos como esquemas imagéticos (esquemas-I) do tipo PARTE-TODO, CENTRO-PERIFERIA, CONTÊINER, ORIGEM-CAMINHO-META; até especificações semânticas, produzidas pelo acionamento de *frames* discursivos e situacionais do tipo roteiros, domínios específicos, eventos, cultura e sociedade. Para Fillmore e Baker (2011, p. 318), palavras podem ser definidas ou definirem um frame conceptual, ou seja, uma simples pista linguística pode ser o gatilho para o acionamento de *frames*. Conseqüentemente, um

conjunto de palavras podem definir um campo semântico em que estão envolvidos papéis, eventos e cenários e isso permite a ativação de Frames Discursivos (FD).

FD são resultantes das estruturas mentais que criamos culturalmente e guiam as nossas escolhas no desenvolvimento de um tema para discussão, na escolha de um título para obras literárias, nas chamadas jornalísticas, nas palavras chaves de um artigo, nos provérbios, fábulas etc. O FD é muito dinâmico. Ele é o livre arbítrio do discurso linguístico. Uma pista linguística, uma imagem, um som, ou a combinação de ambos, podem ativar e/ou acionar FD na mente do leitor/ ouvinte (cf. OLIVEIRA, 2012, 2015). Quanto maior a interação ou contato do experienciador com os diversos estímulos visuais ou físicos do cotidiano, maior será o surgimento de um FD. Tal fato decorre da capacidade cognitiva do ser humano para criar, absorver e reciclar informações adquiridas pela força do trinômio cognitivo: corpo, mente e cérebro. De forma didática, podemos dividir os FD em três níveis: (i) Nível Ordenado (FDO); (ii) Nível Subordenado (FDSbO) e (iii) Nível Superordenado (FDSpO).

**O nível ordenado** aponta para as categorias discursivas de textos sejam elas cristalizadas, pela recorrência de uso e aplicabilidade, como os contos, os romances, as fábulas, as receitas, as parábolas e os diversos padrões textuais, ou expressões formadas pela combinação ou integração destes. Os FDO podem ser acionados em uma simples palavra ou frase e pode conduzir um leitor a ativar um evento ou narrativa. Os títulos de livros, filmes ou palavras-chaves constituem FDO. Tomemos como exemplo a categoria discursiva "Banca de defesa de Tese ou Dissertação". Percebam que não há, pelo menos até onde sei, um gênero textual chamado Banca de Defesa, o que existe é um gênero textual tese, dissertação, artigo etc. Mas não podemos negar que *frames* e FD sejam ativados nesse tipo de atividade quando nos deparamos com a pista linguística "banca de defesa". Quem vai assistir a um evento como esse, ativa em sua mente um FDO, conforme seu grau de conhecimento acerca do assunto. Nesse sentido, os leitores constroem cognitivamente modelos mentais como, por exemplo, a configuração da sala, o posicionamento das cadeiras, o horário da reunião, os integrantes da banca, a sequência das falas dos interlocutores, o tema, o assunto a ser discutido, etc. A partir do início da

atividade os espectadores passam a ativar e acionar FDSbO com base na exposição e na discussão levantada.

**O nível subordinado** é a narrativa em desenvolvimento, resultante dos frames acionados pelo conjunto de pistas linguísticas, sonoras ou visuais, ativados durante o processo de construção de sentido. Nesse nível o leitor, ou espectador, busca linkar as informações transmitidas pelo locutor com as informações ou discursos construídos na sua experiência sociocultural. Tal experiência conduz o experienciador ao acionamento de FD de nível superordenado (FDSpO)

**O nível superordenado** é a dimensão psicológica, a síntese ou resumo da narrativa acionada, conforme as crenças, a ideologia, ou concepções do leitor acerca do que leu ou experienciou. A “moral da história” das fábulas é o exemplo mais prototípico desse nível de frame. Quando solicitamos que alguém conte algo que experienciou (um filme por exemplo), ele está recorrendo a um FDSpO. As sinopses de filmes podem, também, ativar FDSbO e FDSpO conforme a perspectiva do autor/leitor. Vejamos em (01) como isso pode ocorrer:

(01)

Uma família sai de férias e acaba se perdendo e o patriarca desaparece. A mãe e os filhos procuram refúgio em uma cabana e descobrem que o local é conhecido por inúmeros casos de abdução alienígena. Quando eles vão em busca de ajuda, os seres misteriosos tentam captura-los de todas as maneiras. (Abdução, 2014)

Na Sinopse em (01), extraído de um canal de TV por assinatura, o autor apresenta uma síntese do filme intitulado *Abdução* (2014), sem informar o final da história. Para o leitor, o título *Abdução* constitui um FDO, mas para o autor do filme o referido título constitui um FDSpO, pois se trata duma síntese da obra no nível macro. Do ponto de vista do autor da sinopse, temos um FDSpO na medida em que o texto se configura em um resumo dos eventos que poderão ser encontrados no filme, o que pode gerar na mente no leitor expectativas sobre os personagens, as ações e resultado dessas ações. Portanto, a referida sinopse, do ponto de vista do leitor constitui um FDSbO. Em resumo temos:

Elementos Descritivos	Frames Discursivos
Título do filme	FDO em relação ao autor e ao leitor da sinopse;
	FDSpO em relação ao produtor do filme
Sinopse do filme	FDSbO em relação leitor
	FDSpO em relação ao autor

FDSpO podem ser acionados, também, por intermédio de narrativas curtas que utilizam esquemas descritivos para transmitir uma mensagem. Algumas pessoas são extremamente criativas ao utilizar como motivação um pequeno conto para transmitir uma mensagem. Warren Buffet é um empresário conhecido como um dos homens mais ricos do mundo. Ao discorrer sobre economia e investimentos, ele costuma fazer deliberações por meio de analogias, metáforas ou comparações para se referir à situação do mercado financeiro. Ao discorrer sobre “talento para os negócios” (grifo nosso), uma das analogias atribuídas a ele é a seguinte: “Por maior que seja o talento ou o esforço, algumas coisas exigem tempo: não dá para produzir um bebê em um mês engravidando 9 mulheres”<sup>5</sup>.

Tal sentença constitui, inicialmente, um FDSbO na perspectiva dos leitores ou espectadores. Trata-se, também, de um FDSpO quando observado a partir do ponto de vista do autor, na medida em que utilizou uma curta história para ativar e acionar, na mente dos interlocutores, um FDSpO conforme alguns exemplos em (02):

(02)

- a. “a paciência é uma virtude para quem deseja sucesso”
- b. “a paciência é uma virtude indispensável para qualquer profissional”.
- c. “é impossível concluir algo sem ter terminado o que começou”
- d. “Aprenda a esperar”
- e. “Seja paciente” ou tenha paciência

Os FDSpO em (02) são apenas alguns exemplos, visto que há vários modos de dizer a mesma informação, dada a criatividade do compreendedor. Mas porque ativamos esses FDSpO? Qual a relação entre mulher grávida, bebês e paciência? E por que a paciência é uma virtude? A experiência cognitiva permite experiências temporais, espaciais e socioculturais. Em todas as culturas as mulheres são as únicas com o poder

<sup>5</sup> Fonte: <http://www.fundamentalista.com.br/frases-de-warren-buffet/>

de engravidar. Uma gestação normalmente tem a duração de 9 meses, ou seja, um bebê leva o tempo de 9 meses para se formar de maneira saudável. Adiantar o seu nascimento pode ser prejudicial a ele. O tempo que leva para copular, fecundar e nascer o bebê é que sugere a comparação com outras atividades que exigem um espaço entre o fazer, crescer e nascer e para o autor saber esperar é um talento. O acionamento do FDSpO é uma prerrogativa do leitor ou espectador. Ele pode ser ratificado ou refutado por diferentes leitores. O mesmo pode ocorrer quando a partir de uma história contamos outra. É o que ocorrer quando nos deparamos com narrativas em que o enredo apresenta semelhanças com outros sem, no entanto, que se configure plágio. Muitas fábulas ativam FDSpO iguais a partir de FDSbO diferentes. O mesmo pode ocorrer quando a partir de um mesmo FDSbO ativamos FDSpO diferentes, como a história da cigarra e da formiga, nas versões de Esopo e Monteiro Lobato, conforme podemos verificar em (03) e (04):

(03)

### **A Cigarra e a Formiga** (Fábula de ESOPPO)

Num belo dia inverno as formigas estavam tendo o maior trabalho para secar suas reservas de comidas. Depois de uma chuvarada, os grãos tinham ficado molhados. De repente aparece uma cigarra: Por favor, formiguinhas, me dêem um pouco de comida! As formigas pararam de trabalhar, coisas que era contra seus princípios, e perguntaram: Mas por quê? O que você fez durante o verão? Por acaso não se lembrou de guardar comida para o inverno? Falou a cigarra: Para falar a verdade, não tive tempo. Passei o verão todo cantando! Falaram as formigas: Bom.... Se você passou o verão todo cantando, que tal passar o inverno dançando? E voltaram para o trabalho dando risadas. Moral da história: Os preguiçosos colhem o que merecem.

(04)

### **A CIGARRA E A FORMIGA BOA** (Monteiro Lobato)

Houve uma jovem cigarra que tinha o costume de chiar ao pé dum formigueiro. Só parava quando cansadinha; e seu divertimento então era observar as formigas na eterna faina de abastecer as tulhas. Mas o bom tempo afinal passou e vieram as chuvas. Os animais todos, arrepiados, passavam o dia cochilando nas tocas. A pobre cigarra, sem abrigo em seu

galhinho seco e metida em grandes apuros, deliberou socorrer-se de alguém. Manquitolando, com uma asa a arrastar, lá se dirigiu para o formigueiro. Bateu – tique, tique, tique... Aparece uma formiga, friorenta, embrulhada num xalinho de paina.

– Que quer? – perguntou, examinando a triste mendiga suja de lama e a tossir.

– Venho em busca de um agasalho. O mau tempo não cessa e eu...

A formiga olhou-a de alto a baixo.

– E o que fez durante o bom tempo, que não construiu sua casa?

A pobre cigarra, toda tremendo, respondeu depois de um acesso de tosse:

– Eu cantava, bem sabe...

– Ah! ... exclamou a formiga recordando-se. Era você então quem cantava nessa árvore enquanto nós labutávamos para encher as tulhas?

– Isso mesmo, era eu...

– Pois entre, amiguinha! Nunca poderemos esquecer as boas horas que sua cantoria nos proporcionou. Aquele chiado nos distraía e aliviava o trabalho. Dizíamos sempre: que felicidade ter como vizinha tão gentil cantora! Entre, amiga, que aqui terá cama e mesa durante todo o mau tempo. A cigarra entrou, sarou da tosse e voltou a ser a alegre cantora dos dias de sol.

Uma narrativa pode ativar o mesmo raciocínio, mas acionar conclusões diferentes. Isso ocorre tanto com as fábulas quanto com uma simples metáfora ou comparação. A fábula em (03) apresenta uma versão em língua portuguesa, com base na versão escrita por Esopo. Essa fábula toma a formiga como a protagonista de comportamento exemplar e virtudes a serem seguidas. A cigarra, por sua vez, possui comportamento e atitudes que devem ser evitados. Por outro lado, a quem pense diferente. Em (04) Monteiro Lobato aponta a atitude da formiga, em relação a cigarra, como sendo de natureza mesquinha e egoísta. Ele concebe outra versão para a fábula esopiana, descrevendo que o trabalho da cigarra era fornecer diversão e alegria para as formigas e por isso deveria ser assistida em suas necessidades. Nas duas versões, temos narrativas que se encontram em termos de ações e eventos, mas se afastam enquanto FD. A versão em (03) sugere um FDSpO relacionado ao trabalho, à responsabilidade, à compensação e seus antônimos. Em (04), o FDSpO sugerido é a bondade, altruísmo, caridade e humanitarismo, apesar das fábulas apresentarem insetos como personagens. É nesse sentido, que podemos concluir que, de um modo geral, as fábulas não apresentam "a moral da história", mas "uma moral da história", ou seja, um FD entre tantos outros históricos e socioculturalmente construídos.

Esquemáticamente poderíamos dizer que a narrativa é o contêiner discursivo e os recursos metafóricos, metonímicos, irônicos entre outros são os periféricos ou, usando as metáforas do computador e do smartphone, programas ou aplicativos, construídos naturalmente pela nossa base corporal, apropriação e construção do mundo ao nosso redor. O FD seria o resultado de um processamento, ou seja, ele é a impressora do processamento discursivo.

## Considerações Finais

Verificamos neste trabalho que a capacidade cognitiva de criar categorias linguísticas nos ajuda, enquanto seres humanos, a desenvolver linguagens. Essa capacidade permite, também, que desenvolvamos discursos para comunicação, implementação de tecnologias, resolução de conflitos socioculturais e ensino-aprendizagem. Verificamos ainda que Estudos também demonstram que o processo de produção e compreensão da linguagem envolve uma *simulação mental* de base e que a implementação de uma inteligência artificial continuará existindo somente na ficção, uma vez que o mundo mental imprime limitações devido a uma gama de aparatos e elementos psicolinguísticos, linguístico-cognitivos, biológicos e sociais. Verificamos também que no processo de desenvolvimento da linguagem estão os *frames* e que eles estabelecem cognitivamente as metas que buscamos atingir nas diversas atividades que realizamos, nos planos que fazemos e na nossa forma de agir, cujas ações podem se configurar nas nossas concepções socioculturais. Ao lermos histórias, parecemos ir além da construção linguística de um texto. Acreditamos que na base do processo da compreensão estão envolvidos a ativação e o acionamento de Frames Discursivos. Os FD são o resultado das estruturas mentais que criamos culturalmente e guiam as nossas escolhas no desenvolvimento de um tema para discussão, na escolha de um título para obras literárias, nas chamadas jornalísticas, nas palavras chaves de um artigo, nos provérbios, nas fábulas, nos contos etc. A importância do FD está principalmente na forte influência que ele gera no processo de construção de sentido. Julgamos que este trabalho, focado no processo de compreensão dos discursos possa contribuir para os estudos cognitivistas acerca da compreensão, na medida em que demonstra o que pode acontecer nos

bastidores da mente humana. Acreditamos ainda que entender os aspectos cognitivos que envolvem a compreensão de histórias possa contribuir para o ensino de produção e compressão de textos, haja vista que as palavras, os sintagmas não constroem sentidos, eles os guiam e são pistas para o acionamento de *frames*, simulação mental e Frames Discursivos na mente do compreendedor.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARSALOU, L.W. Cognitive and neural contributions to understanding the conceptual system. *Current Directions in Psychological Science*, 17, 91-95, 2008.
- \_\_\_\_\_. Perceptual symbol systems. *Behavioral and Brain Sciences*, 22, 577–660, 1999
- BERGEN, B. K. Mental simulation in literal and figurative language. In Seana Coulson and Barbara Lewandowska-Tomaszczyk (eds.) *The Literal/Non-Literal Distinction*, 2007
- CHANG, N. Constructing grammar: A computational model of the emergence of early constructions. Computer Science Division, University of California at Berkeley dissertation, 2008.
- CHOMSKY, N. *Reflections on language*. New York: Pantheon, 1975.
- \_\_\_\_\_. *Women, fire, and dangerous things: What categories reveal about the mind*. Chicago: Univ. of Chicago Press, 1987.
- DAMÁSIO, A. R., *E o Cérebro Criou o Homem: Tradução Laura Teixeira Motta* - São Paulo, Companhia das Letras, 2011.
- DUQUE, P. H. *Linguagem e Cognição: Mistérios da Mente Corporificada*. Disponível em: <http://cognicaoelinguagem.wordpress.com> acessado em 10/03/2012, às 18:30.
- DUQUE, P. H. *Mecanismos Cognitivos na compreensão de Histórias*. (2011).
- FAUCONNIER, G., and SWEETSER, E. (eds.) *Spaces, Worlds, and Grammar*. Chicago: The University of Chicago Press, 1996.
- FELDMAN, J. A. *From Molecules to Metaphors: a neural theory of language*. Cambridge, Ma: Bradford MIT Press, 2006.
- FILLMORE, Charles J; BAKER, Colin. A Frames Approach to Semantic Analysis. In HEINE, Bernd; NARROG, Heiko (eds.), *The Oxford Handbook of Linguistic Analysis*, pages 313-340, Oxford: Oxford University Press, 2010
- FODOR, J. A. *The modularity of the mind*. Cambridge: MA: MIT Pres, 1983.
- GRAESSER, A. C., GERNSBACHER, M. A., & GOLDMAN, S. (Eds.). *Handbook of discourse processes*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 2003.
- GIBBS, R. W. *Embodiment and Cognitive Science*. Cambridge University Press, 2005.
- JOHNSON, M. *The body in the mind: The bodily basis of meaning, imagination, and reason*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- KINTSHC, W. e VAN DJIK, T.A. Toward a model of, text comprehension and production. *Psychol. Rev.* 85, 363-394, 1978.

- KOCH, I. G.V; LIMA, M. L. C. Do Cognitivismo ao Sociocognitivismo. In: Fernanda Mussalim; Anna Christina Bentes. (Org.). Introdução à Linguística. São Paulo: Cortez, v. 3, p. 251-300, 2007
- LAKOFF, G. Metaphors we live by. Chicago: University of Chicago Press, 1980
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M. Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to western thought. New York: Basic Books, 1999.
- MACEDO, A. C. P. Cognição e lingüística. In: Ana Cristina Pelosi Silva de Macedo; Heloísa Pedroso de Moraes Feltes; Emília Maria Peixoto Farias. (Org.). Cognição e lingüística: territórios, mapeamentos e percursos. 1ª ed. Porto Alegre e Caxias do Sul: EDPU CRS e EDUCS, 2008, v. 01, p. 09-37.
- NARAYANAN, S. KARMA: Knowledge-based Action Representations for Metaphor and Aspect. Unpublished PhD dissertation, University of California at Berkeley, 1997.
- OLIVEIRA, G. A. LINGUAGEM E COGNIÇÃO: PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DE SENTIDO EM NARRATIVAS. Artefactum (Rio de Janeiro), v. VII, p. 14-27, 2015
- OLIVEIRA, G. A. Processos Cognitivos que Operam na Configuração de Narrativas: uma pesquisa exploratória dos fenômenos que subjazem à compreensão de textos. Dissertação de mestrado. Natal: UFRN, 2012.
- ROSCH, E.; MERVIS, C. B. Family resemblance: Studies in the internal structure of categories. Cognitive Psychology, 7, p. 573-605, 1975.
- TURNER, M. The literary mind: The Origins of Thought and Language. Oxford: Oxford University Press, 1996.
- VAN DIJK, T. Cognição, discurso e interação. Apresentação e organização [de] Ingedore Villaça Koch. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2011.
- WITTGENSTEIN, L. Philosophical Investigations. Oxford: Basil Blackwell, 1953.

## **SOBRE O AUTOR**

Doutorando pelo programa de pós-graduação em Estudos da Linguagem da UFRN, Mestre em Estudos da Linguagem e participante do grupo de pesquisa Cognição e Práticas discursivas da UFRN. Atua como professor/tutor no curso de pós-graduação a distância em literatura e ensino pela UAB/IFRN nas seguintes disciplinas: Leitura e Produção do Texto Criativo, Literatura e História, Literatura e Estudos Culturais e Metodologia da Pesquisa