

# A construção do humor em *memes* sobre Edgar Allan Poe

Leonardo Jovelino Almeida de Lima\*

<https://orcid.org/0000-0001-9299-3182>

**Resumo:** O presente trabalho tem como objetivo identificar como ocorre a construção do humor em dois *memes* voltados para o escritor norte-americano Edgar Allan Poe. Para o alcance do mencionado objetivo, e tendo em vista as características estruturantes e multimodais dos *memes* escolhidos, seguimos por uma abordagem qualitativa e interpretativista, de natureza básica e descritiva, articulando a Teoria da Incongruência do humor com fundamentações da Linguística Cognitiva. As análises demonstraram que o humor, nos *memes* selecionados, emerge de incongruências geradas, sendo motivadas, principalmente, pelo acionamento de metáforas (ontológicas, monomodal pictórica e multimodal) e metonímias conceituais.

**Palavras-chave:** Humor. Linguística Cognitiva. Edgar Allan Poe. *Memes*.

## The construction of humor in memes about Edgar Allan Poe

**Abstract:** This work aims to identify the construction of humor in two memes focused on the North American writer Edgar Allan Poe. Based on the structuring and multimodal characteristics of memes, the methodology is guided by a qualitative interpretive approach as well as by basic and descriptive nature. It articulates the incongruity theory of humor with linguistic cognitive theories. Thus, we can see that humor, in the selected memes, emerges from inconsistencies that are motivated, mainly, by conceptual metaphors (ontological, monomodal and multimodal) and metonymies.

**Keywords:** Humor. Cognitive Linguistic. Edgar Allan Poe. *Memes*.

## La construcción del humor en los memes sobre Edgar Allan Poe

**Resumen:** El presente trabajo tiene como objetivo identificar cómo ocurre la construcción del humor en dos memes centrados en el escritor estadounidense Edgar Allan Poe. Para lograr este objetivo, y teniendo en cuenta las características estructurales y multimodales de los memes elegidos, la investigación tiene un enfoque cualitativo e interpretativo, de naturaleza básica y descriptiva, articulando la Teoría de la incongruencia del humor con las teorías de la Lingüística Cognitiva. Los análisis demostraron que el humor, en los memes seleccionados, surge de incongruencias generadas, siendo motivadas principalmente por el uso de metáforas (ontológicas, monomodales pictóricas y multimodales) y metonimias conceptuales.

**Palabras clave:** Humor. Lingüística Cognitiva. Edgar Allan Poe. *Memes*.

\* Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Doutorando em Linguística do Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Graduado em Letras com habilitação em Língua Inglesa pela Universidade Federal do Pará (2018) e Mestre em Linguística pelo programa em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. E-mail: [leolimamat@hotmail.com](mailto:leolimamat@hotmail.com).



## Introdução

O *meme* é uma forma de linguagem significativamente difundida atualmente principalmente pelo crescimento da internet. De acordo com Cavalcante e Oliveira (2019, p. 14), trata-se de uma “prática linguageira manifestada em textos verbais, verbo-imagéticos ou simplesmente imagéticos publicados na internet, os quais envolvem processos de remixagem, com propósitos, essencialmente, humorísticos e/ou críticos [...]”. Enfatizamos, portanto, que uma das principais características dos *memes* diz respeito às suas diferentes formatações, afinal, eles podem se construir de conteúdos, imagens, vídeos, *gifs* e textos gerados em outros meios, que são levados para o ambiente da internet e, normalmente, compartilhados por meio das redes sociais (Regiani; Borelli, 2015; Cavalcante; Oliveira, 2019). Em outras palavras, a possibilidade de juntar diferentes modos (pictórico, verbal, sonoro etc.) atribui ao *meme* o caráter multimodal e criativo, com focos humorístico e crítico, permitindo que milhares deles possam diariamente circular por diferentes telas de computadores e de celulares presentes ao redor do mundo.

No presente trabalho, compreendemos modo como um sistema de signos que é interpretável por meio de um processo de percepção específico, permitindo, assim, uma direta ligação aos cinco sentidos do ser humano (Forceville, 2009). Em uma definição mais específica, Forceville declara a existência de pelo menos os seguintes modos: sinais pictóricos, sinais escritos, sinais falados, gestos, sons, música, cheiros, sabores e tato. Vemos, com isso, que os *memes*, por também serem manifestados em mais de um modo, podem ser considerados representações multimodais. Isso acontece porque, quando nos referimos à multimodalidade, estamos falando do “uso de mais de uma modalidade de percepção sensorial. Desse modo, ‘multimodal’ inclui, de maneira ampla, até mesmo formas de comunicação ‘bimodais’, como o audiovisual” (Cieki; Stanopoulou, 2021, p. 97).

Ademais, os *memes* podem tratar sobre distintas temáticas, concentradas em qualquer campo do conhecimento ou em qualquer situação ocorrida no cotidiano (Cavalcante; Oliveira, 2019), podendo apresentar função persuasiva e dimensão

democratizadora, uma vez que eles podem ser amplamente compartilhados e têm um intenso potencial para engajar as pessoas (Shifman, 2014).

Um campo que chama atenção para a cultura dos *memes* é o literário, haja vista as inúmeras temáticas tratadas e as muitas possibilidades de interpretação das muitas obras existentes, sejam em prosa ou em verso; isso abre caminho para a criatividade e para diferentes formas de manifestação do humor. Para o objetivo deste trabalho, foquemos nossa atenção no escritor norte-americano Edgar Allan Poe (1809-1849), cujos maiores trabalhos desaguam em explorar o terror, o macabro, o mórbido, o suspense, o amor impossível, entre outras temáticas culturalmente vistas como tristes e negativas. Todavia, muitos dos *memes* criados em torno de sua vida e de suas obras, que circulam pelas redes sociais e pelos grupos literários, tendem a explorar (e até suavizar) essas temáticas por meio do humor produzido, facilitando, dessa forma, a aproximação dos leitores com o próprio autor. Contudo, um interessante questionamento se faz atuante: mesmo diante dessas temáticas abordadas nas obras de Edgar Allan Poe, como o humor pode ser construído nos atuais *memes* produzidos?

Com o intuito de explorar esse questionamento, este trabalho tem como objetivo identificar como ocorre a produção do humor em dois *memes* verbo-imagéticos (Cavalcante; Oliveira, 2019), ou *memes* imagéticos (Regiani; Borelli, 2015), voltados para o escritor norte-americano Edgar Allan Poe. Para o alcance do mencionado objetivo, e tendo em vista as características estruturantes e multimodais dos *memes* escolhidos, partimos de uma abordagem cognitivista, articulando a Teoria da Incongruência do humor com as seguintes teorias da Linguística Cognitiva (LC): da Semântica dos *Frames* (Fillmore, 1977, 2006); da Integração Conceptual (Fauconnier; Turner, 2002); das Metáforas e Metonímias Conceptuais (Lakoff; Johnson, 2002); e das Metáforas Conceptuais monomodais e multimodais (Forceville, 2006, 2007).

Assim, inicialmente discutimos as teorias que norteiam a análise deste trabalho, já apresentadas previamente. Então, tratamos dos procedimentos metodológicos, explorando os passos percorridos que partem da escolha dos *memes* até a análise qualitativa-interpretativista, de natureza básica e descritiva, realizada sobre eles. Depois, exploramos a análise elaborada e as reflexões sobre a emergência e a construção do humor nos *memes* escolhidos. Por fim, abordamos as considerações finais, que intencionam apontar para o objetivo principal proposto.

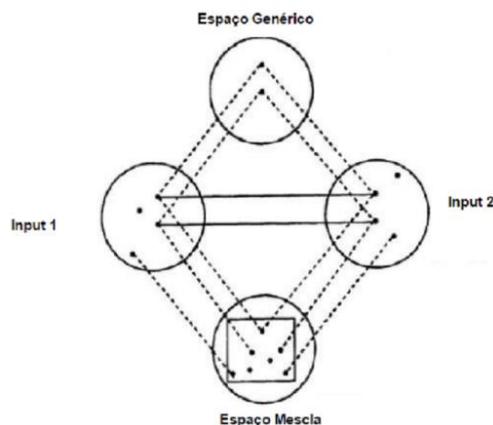
## Teorias que norteiam este trabalho

Conforme já apontado, os *memes* apresentam como característica a multimodalidade, unindo diferentes modos na intenção de expressar o aspecto criativo e, portanto, gerar o humor e/ou a crítica. Quando mencionamos a criatividade, estamos nos referindo à criação do novo e do original; à produção de algo que, até então, não existia, e que, quando passa a existir, configura um atual conhecimento em nossa cognição e, com o tempo, pode fazer parte de nossa cultura e circular em nossa sociedade – passando pela própria catraca cultural expressa por Tomasello (2019).

Todavia, dada essas características atribuídas ao *meme*, a grande questão recai em compreendermos como esses diferentes modos se manifestam (e se relacionam) em nossa cognição, permitindo, assim, que um novo conhecimento se sustente e o próprio humor se manifeste. Isso significa tentarmos apreender como distintos processos cognitivos subjacentes atuam para que um *meme* possa ser lido, compreendido, aceito e, com isso, atinja seu objetivo comunicativo – contribuindo, dessa forma, para a sua circulação nos distintos meios sociais. Para isso, consideramos relevante percorrermos os caminhos da Linguística Cognitiva.

Pertencente ao âmbito da Linguística Cognitiva, a Teoria da Integração Conceptual, desenvolvida por Fauconnier e Turner (2002), nos permite compreender como um novo conhecimento é produzido em nossas mentes. Trata-se de uma teoria que expressa que a nossa capacidade de criar algo e produzir novos conceitos e sentidos depende da ativação de diferentes espaços cognitivos que se relacionam, gerando, com isso, um novo espaço até então não existente. Em outras palavras, a nossa capacidade criativa é resultado de operações ocorridas a nível mental, chamadas de mesclagens (ou *blendings*), que são movidas por conexões ou projeções entre espaços cognitivos, espaços mentais, ativados. Para uma melhor visualização do processo, trazemos o diagrama básico de uma integração conceptual.

Figura 1: Diagrama básico da integração conceitual



Fonte: Fauconnier e Turner (2002, p. 18).

De acordo com Fauconnier e Turner (2002, p. 18, tradução nossa), a integração conceitual, “também chamada de mesclagem conceitual, é uma operação mental básica, altamente imaginativa, mas crucial até mesmo para os tipos mais simples de pensamento”.<sup>1</sup> A integração conceitual depende da ativação de, no mínimo, quatro espaços mentais, sendo um espaço considerado genérico (contendo conceitos altamente abstratos e que correspondem ao que os demais espaços de entrada têm em comum), pelo menos dois espaços mentais de entrada (ou *inputs*), e um espaço de mescla (resultado de relações e projeções ocorridas nos espaços de entrada e genérico).

No diagrama básico da integração conceitual, os círculos correspondem aos espaços mentais ativados. Neste trabalho, consideramos os espaços mentais como “pequenos pacotes conceptuais construídos enquanto pensamos e falamos, para fins de compreensão e ação local. [...] Eles contêm elementos e são normalmente estruturados por *frames*”<sup>2</sup> (Fauconnier; Turner, 2002, p. 40, tradução nossa). Já o *frame*, na concepção de Fillmore (1977), é uma estrutura cognitiva estabelecida na memória permanente e que é resultado de nossa interação com o mundo, ou seja, de nossas experiências e relações. Em outras palavras, essa estrutura designa “um sistema estruturado de conhecimento, armazenado na memória de longo prazo e organizado a partir da esquematização da experiência” (Ferrari, 2020, p. 50). Dessa forma, por ser um sistema

<sup>1</sup> Nossa tradução do original: “*which we also call conceptual blending, is another basic mental operation, highly imaginative but crucial to even the simplest kinds of thought*” (Fauconnier; Turner, 2002, p. 18).

<sup>2</sup> Nossa tradução do original: “*small conceptual packets constructed as we think and talk, for purposes of local understanding and action. [...] They contain elements and are typically structured by frames*” (Fauconnier; Turner, 2002, p. 18).

estruturado de conhecimento, um *frame* representa um conjunto de conceitos relacionados de tal maneira que o entendimento de qualquer um deles depende da compreensão de todo o conjunto no qual esse conceito está presente (Fillmore, 2006). Quando alguém menciona o Natal, por exemplo, associamos essa palavra a diversas outras ideias que estão relacionadas ao seu significado, como: Jesus Cristo, árvore de Natal, enfeites, presentes, ceia, Papai Noel, entre outras. Essas ideias estão culturalmente ligadas e constituem, portanto, um *frame*. Assim, a nossa compreensão do conceito Natal depende do entendimento dos demais elementos que estabelecem esse *frame*.

Ainda no diagrama básico da integração conceptual, as linhas dizem respeito às conexões realizadas entre os espaços mentais: as linhas sólidas determinam as correspondências e as conexões de contraparte entre os espaços mentais de entrada e as linhas pontilhadas demonstram as projeções entre os espaços mentais de entrada e o espaço genérico ou entre os espaços de entrada e o espaço de mescla. Essas relações ocorridas entre os espaços mentais de entrada direcionam-se ao espaço mescla, produzindo, assim, uma estrutura emergente, representada, na figura 1, pelo quadrado. É importante pontuar que a estrutura emergente representa o aspecto criativo do processo de integração conceptual, uma vez que ela não está nos espaços de entrada nem é cópia desses espaços. Essa estrutura pode surgir de três maneiras: pela composição (formação de novas relações pela composição de elementos pertencentes aos espaços mentais de entrada, mas que não existiam separadamente nesses espaços); pelo completamento (baseado em *frames* e cenários independentemente recrutados), e pela elaboração (corresponde ao funcionamento da mescla).

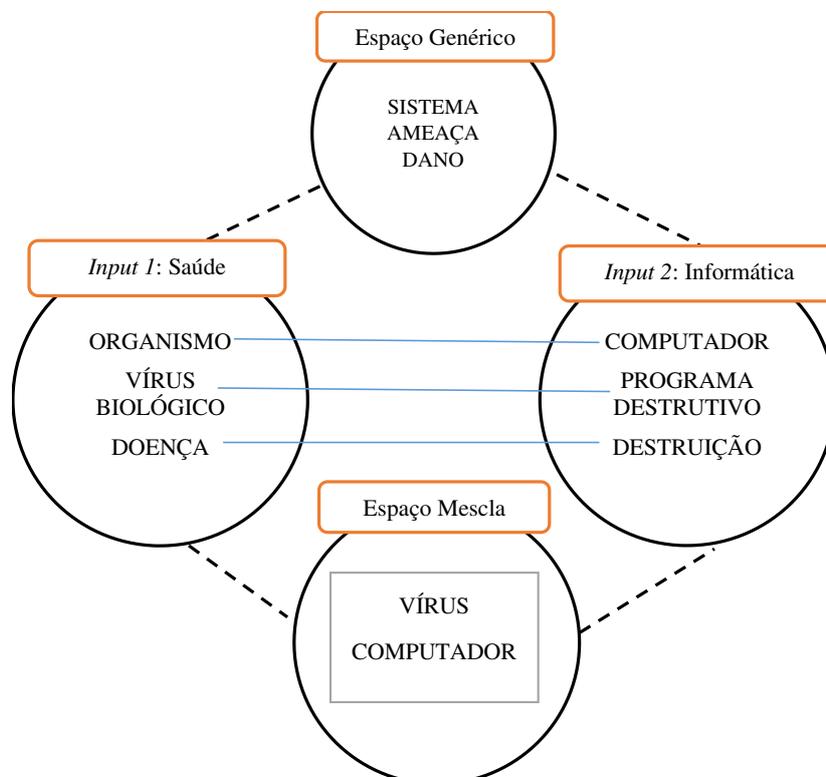
Ademais, as relações ocorridas no processo de integração conceptual são essenciais para a conceptualização e produção do novo conhecimento no espaço de mescla. Por conta disso, os autores as intitulam como Relações Vitais. Fauconnier e Turner (2002) anunciam que essas relações são importantes relações de conceptualização, sendo propulsoras da percepção e compreensão humana, e podem ser de MUDANÇA, IDENTIDADE, TEMPO, ESPAÇO, CAUSA-EFEITO, PARTE-TODO, REPRESENTAÇÃO, PAPEL-VALOR, ANALOGIA, DESANALOGIA, PROPRIEDADE, SIMILARIDADE, CATEGORIA, INTENCIONALIDADE e SINGULARIDADE.

Um interessante exemplo do processo de integração conceptual corresponde à noção de vírus de computador, conforme apontamentos de Ferrari (2020). Nesse caso,

dois diferentes *inputs* são ativados e mantêm relações de tal forma que um novo conceito seja construído, conforme podemos ver na figura 2.

O primeiro *input* corresponde a SAÚDE, estruturado por elementos como ORGANISMO, VÍRUS BIOLÓGICO, DOENÇA e etc. O segundo é o INFORMÁTICA, que comporta os elementos COMPUTADOR, PROGRAMA DESTRUTIVO, DESTRUIÇÃO e etc. Ambos os *inputs* são amparados pelo espaço genérico que apresenta noções mais abstratas como SISTEMA, AMEAÇA e DANO. Em síntese, o elemento VÍRUS BIOLÓGICO, do *input* 1, mantém relação com o elemento PROGRAMA DE COMPUTADOR, do *input* 2. Em face de certas propriedades de ambos os *inputs* serem similares (assim como um PROGRAMA DESTRUTIVO pode ser ruim ao COMPUTADOR, um VÍRUS BIOLÓGICO pode ser ruim ao ORGANISMO, por exemplo), a noção de vírus, previamente ativado pelo *input* 1, passa a comportar, no espaço mescla, ambos os elementos advindos dos diferentes *inputs*. Isso significa que as relações de contrapartes e as projeções permitem que uma nova noção seja criada: vírus de computador.

Figura 2: Mesclagem conceptual referente a vírus de computador



Fonte: Ferrari (2020).

No processo de integração conceptual, metáforas e metonímias também podem se consubstanciar em relações entre os espaços mentais ativados ou até mesmo estruturar o próprio espaço de mescla, permitindo, assim, que novos conhecimentos sejam atingidos de forma criativa. Isso significa que outras relações de conceptualização também podem fazer parte da rede de integração e, portanto, estruturar o espaço mescla. Dessa forma, consideramos relevante trazer para a presente discussão os fundamentos de George Lakoff e Mark Johnson (2002) sobre a forma como metáforas e metonímias configuram nosso pensamento e nossa forma de ver e perceber o mundo.

Por meio do livro *Metaphors We Live By*, de 1980, Lakoff e Johnson nos oferecem uma diferente forma de tratar sobre as metáforas, sendo elas, a partir de então, não mais vistas como simples recursos linguísticos ou literários, mas sim, como formas de conceptualizar o nosso cotidiano. Em outras palavras, para os autores, as metáforas estruturam o que o ser humano percebe, pensa e faz, sendo, dessa forma, mecanismos cognitivos de conceptualização da realidade. Dito isso, podemos aceitar que o sistema conceptual do ser humano é fundamentalmente metafórico por natureza (Lakoff; Johnson, 2002).

Com base nos estudos de Lakoff e Johnson sobre metáforas, podemos compreender que elas não pertencem somente ao campo linguístico, tendo em vista que a nossa mente, a nossa forma de pensar, é altamente metafórica. Logo, entendemos que as metáforas, agora chamadas de metáforas conceptuais, estruturam a nossa forma de ver e perceber o mundo, sendo, dessa forma, concebidas como projeções ocorridas a nível mental que nos permitem apreender conceitos abstratos e menos familiares, baseando-se naqueles que são concretos e mais familiares. Em síntese, conceitos são metaforicamente estruturados em termos de outros, de forma a nos ajudar a dar sentido aos acontecimentos ao nosso redor.

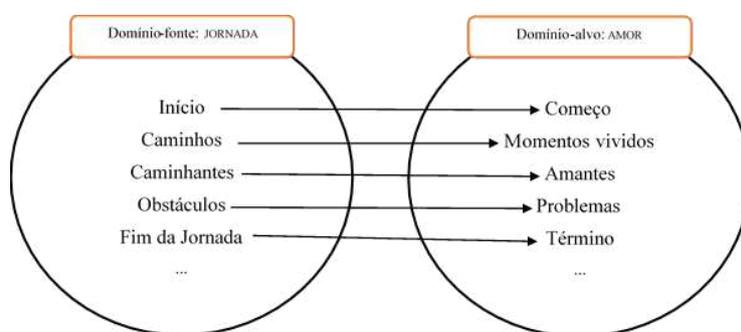
As metáforas são formatadas pelo mapeamento que ocorre entre dois domínios cognitivos, um chamado de fonte (considerado mais concreto ou mais familiar), e outro chamado de alvo (considerado mais abstrato ou menos familiar). Assumimos o domínio como “uma área coerente de conceituação em relação à qual unidades semânticas podem ser caracterizadas”<sup>3</sup> (Langacker, 1987, p. 488, tradução nossa). Assim, como uma

---

<sup>3</sup> Nossa tradução do original: “a coherent area of conceptualization relative to which semantic units may be characterized” (Langacker, 1987, p. 488).

forma de compreendermos o funcionamento metafórico, tomemos como exemplo a seguinte afirmação: “João e Maria terminaram o relacionamento amoroso”. A nossa compreensão dessa afirmação, bastante familiar em nosso cotidiano, depende da ativação de uma metáfora altamente enraizada em muitos dos nossos discursos: AMOR É JORNADA. Tendo em vista que o conceito de amor é abstrato e, desse modo, de difícil apreensão, passamos a recorrer a um conceito mais familiar e concreto para a efetiva abrangência desse sentimento. Por conta disso, dois domínios cognitivos são ativados, sendo o de JORNADA considerado como domínio-fonte e o AMOR, como o domínio-alvo, conforme expresso na figura 3.

Figura 3: Mapeamento da metáfora AMOR É JORNADA



Fonte: elaborado pelo autor (2024).

Podemos observar na figura 3 que a compreensão do conceito de AMOR, domínio-alvo, depende do mapeamento de elementos advindos do domínio JORNADA, domínio-fonte. Dessa forma, ver o amor nos termos de uma jornada permite uma melhor conceptualização desse sentimento, dado o caráter altamente abstrato desse conceito. Sendo assim, a afirmação “João e Maria terminaram o relacionamento amoroso”, assim como muitas outras que subjazem à metáfora em questão, passa a ser aceita e entendida pelos interactantes.

As metonímias, chamadas de metonímias conceptuais, também atuam no sentido de oferecer a compreensão, ou seja, os conceitos metonímicos são parte do nosso modo diário de pensar, agir e falar. Para além do campo linguístico e literário, as metonímias conceptuais permitem que o ser humano possa focar mais especificamente em certos aspectos do que está sendo referido. A título de exemplificação, temos as metonímias A PARTE PELO TODO, O PRODUTOR PELO PRODUTO, OBJETO USADO PELO USUÁRIO, CONTROLADOR

PELO CONTROLADO, INSTITUIÇÃO PELA PESSOA RESPONSÁVEL, O LUGAR PELA INSTITUIÇÃO, O LUGAR PELO EVENTO, entre muitas outras (LAKOFF; JOHNSON, 2002).

Nesse sentido, as metonímias conceptuais podem ser entendidas como um processo que permite ao ser humano acessar todo um conceito através do acionamento de aspectos desse mesmo conceito. Isso acontece em virtude da nossa impossibilidade de ativar todo o conhecimento que temos sobre um conceito de uma vez só. Logo, o foco em aspectos salientes acaba sendo suficiente para a representação desse conceito e, portanto, para a nossa compreensão.

O entendimento da seguinte frase, por exemplo, “Deixa comigo, que vou trazer a Agatha Christie na próxima aula. Tenho mais de trinta histórias dela”, depende da ativação de uma metonímia conceptual (O PRODUTOR PELO PRODUTO), uma vez que “[...] vou trazer a Agatha Christie” não está se referindo exatamente à pessoa (produtor), mas sim às suas obras (produto), ou seja, seus livros. Dada a incapacidade do ser humano de trazer todo o conhecimento sobre as obras da escritora britânica de uma só vez, a frase mencionada nos permite compreender, via metonímia conceptual, que os livros são, de fato, o foco comunicativo.

Dessa forma, “à luz da metáfora conceptual, a cognição humana se revela fundamentalmente criativa, pois grande parte da representação do mundo da experiência funciona por meio de conceitos metafóricos” (Gibbs, 1994; Lakoff; Johnson, 1999 *apud* Langlotz, 2016, p. 50, tradução nossa<sup>4</sup>); da mesma forma que as “metonímias conceptuais são frequentemente combinadas com metáforas conceptuais para produzir padrões altamente criativos e complexos de configuração conceptual” (Goossens, 1990 *apud* Langlotz, 2016, p. 51, tradução nossa<sup>5</sup>).

Um ponto interessante para discussão corresponde à própria definição de metáfora conceptual proporcionada por Lakoff e Johnson (1980, 2002), afinal, para eles, a essência das metáforas é “compreender e experienciar uma coisa em termos de outra” (Lakoff; Johnson, 2002, p. 47). Essa afirmação apresenta interessantes implicações, principalmente, se levarmos em consideração a significativa abrangência conceptual da

---

<sup>4</sup> Nossa tradução do original: “*In the light of conceptual metaphor, human cognition is revealed as being fundamentally creative, because much of the representation of the world of experience works through metaphorical concepts*” (Gibbs, 1994; Lakoff; Johnson, 1999 *apud* Langlotz, 2016, p. 50).

<sup>5</sup> Nossa tradução do original: “*Conceptual metonymies are often combined with conceptual metaphors to yield highly creative and complex patterns of conceptual figuration*” (Goossens, 1990 *apud* Langlotz, 2016, p. 51).

nossa realidade. Devemos ter em mente que a metáfora é “primordialmente uma questão de pensamento e ação e somente secundariamente uma questão de linguagem” (Lakoff; Johnson, 2002, p. 253). Consequentemente, a aceitação dessa declaração nos permite acatar que as metáforas podem ocorrer em diferentes modalidades, não apenas nas verbais. Por conta disso, e levando em conta os distintos modos que configuram os *memes*, consideramos relevante articular, nesta discussão, as noções de metáforas monomodais e multimodais trazidas pelos trabalhos de Forceville (2006, 2007).

As metáforas monomodais são aquelas “[...] cujo alvo e fonte são exclusiva ou predominantemente representados em um modo” (Forceville, 2006, p. 4, tradução nossa),<sup>6</sup> enquanto as multimodais são “[...] metáforas cujo alvo e fonte são representados exclusiva ou predominantemente em diferentes modos” (Forceville, 2006, p. 6, tradução nossa<sup>7</sup>). Colocando em perspectiva as metáforas monomodais, Forceville (2007, 2016) as subdividem em Metáforas Contextuais (*Contextual metaphor*), Metáforas Híbridas (*Hybrid metaphor*), Metáforas Símile Pictóricas (*Pictorial simile*) e Metáforas Integradas (*Integrated metaphor*).

De forma objetiva, Forceville (2007) nos explica que as Metáforas Contextuais dependem do contexto pictórico para a efetiva metaforização. Nesse tipo de metáfora, um domínio é representado e o outro é sugerido pelo contexto. Isso significa que a remoção do contexto pictórico leva à não interpretação da metáfora. Nas Metáforas Híbridas, os domínios fonte e alvo são representados pictoricamente, o que resulta, assim, em um único elemento hibridizado, percebido como se fosse uma única *gestalt*. Já nas Metáforas Símile Pictóricas, o domínio-alvo é notoriamente comparado com o domínio-fonte, uma vez que há certas semelhanças entre eles. Ambos os domínios são pictoricamente representados e a semelhança (que pode ser percebida pela justaposição, pelo uso das cores, pela iluminação idêntica, pelo mesmo estilo, etc.) permite que um elemento (domínio) seja visto nos termos do outro. Por fim, nas Metáforas Integradas, um fenômeno que é visto como um objeto ou *gestalt* unificado é representado em sua totalidade se assemelhando a outro objeto ou *gestalt*, mesmo sem pistas contextuais. Em

<sup>6</sup> Nossa tradução do original: “[...] whose target and source are exclusively or predominantly rendered in one mode” (Forceville, 2006, p. 4).

<sup>7</sup> Nossa tradução do original: “[...] metaphors whose target and source are each represented exclusively or predominantly in different modes” (Forceville, 2006, p. 6).

outras palavras, um domínio passa a assumir características cruciais de outro domínio, permitindo, assim, a metaforização.

As teorias até aqui discutidas nos ajudam a compreender o que ocorre nos bastidores da cognição humana por meio dos gatilhos externos presentes no nosso cotidiano. Porém, cabe declarar que elas se tornam insuficientes para explicar como o humor, de fato, se manifesta. Isso significa que, ao colocarmos os *memes* em evidência, percebemos como a LC nos ajuda a identificar quais processos cognitivos permitem a conceptualização e interpretação, mas não nos permite concluir como o humor emerge. Tendo esse fato em vista, buscamos na Teoria da Incongruência do Humor uma resolução para essa lacuna.

A Teoria da Incongruência (também vista como Teoria da Inconsistência, da Contradição, da Ambivalência ou da Bissociação) do humor repousa na noção de contraste. Essa teoria tem suas raízes na filosofia greco-romana, determinando que o humor nasce de sentimentos que se contrastam, ou seja, as pessoas riem daquilo que é novo ou inconsistente em comparação aos seus esquemas prévios de conhecimento. Pincelli e Américo (2019, p. 4220) explicam que “Platão seria um pioneiro deste modelo por considerar que a graça está na percepção de dois sentimentos contrastantes”. Ademais, “Cícero (106–43 a.C.) aprofundará esse conceito, introduzindo a distinção entre humor verbal (como o dos jogos de palavras) e referencial (o das anedotas)”.

Um ponto interessante nessa teoria corresponde ao seu cunho cognitivo, o que permite que as próprias teorias da Linguística Cognitiva aqui discutidas possam se articular e contribuir para a percepção do humor ao nosso redor. Uma vez que, para a Teoria da Incongruência, o humor reside no contraste existente entre o que é novo e os esquemas prévios de conhecimento, aceitamos que compreender os conceitos e sentidos já construídos pelo ser humano (presentes em sua memória de longo prazo) tornam-se essenciais para a posterior percepção daquilo que não é familiar ou incongruente. Dessa forma, identificar, por exemplo, *frames* e domínios cognitivos nos ajuda a conhecer os esquemas prévios de conhecimento do interactante. Ademais, conhecer as metáforas e metonímias conceptuais, assim como os novos sentidos produzidos via integração conceptual, pode sugerir novas percepções e incongruências, encaminhando-nos, assim, à emergência do humor. À luz do exposto, consideramos, para a análise dos *memes* em

questão, propor uma articulação entre as teorias da LC com a Teoria da Incongruência do Humor, conforme melhor veremos nos tópicos a seguir.

## Metodologia

Esta pesquisa se configura na abordagem qualitativa, de natureza básica e descritiva, cujo objetivo repousa em identificar como ocorre a construção do humor em dois *memes* sobre o escritor norte-americano Edgar Allan Poe (1809-1849).

No domínio da internet, existem distintas manifestações de *memes*, que podem ser classificados conforme o formato ou até mesmo pela maneira como viralizam, ou seja, são compartilhados (Dalmolin *et al.*, 2024). Especificamente,

[...] os memes podem se construir de imagens (como nas tirinhas e nos cartuns, por exemplo), mas também de trechos verbais, e podem se manifestar, composicionalmente, em formatos de vídeos, de *gifs*, de postagens estáticas nas mídias twitter, facebook, whatsapp etc. (Cavalcante; Oliveira, 2019, p. 6).

Assim, para a presente finalidade, optamos por trabalhar com os *memes* verbo-imagéticos (Cavalcante; Oliveira, 2019), ou *memes* imagéticos que, na concepção de Regiani e Borelli (2015, p. 10), são produtos da internet criados por “imagens sobrepostas por texto verbal, de maneira a constituírem um todo unificado [...]”, e apresentam um significativo poder de viralização, principalmente, nas redes sociais.

Para o alcance do objetivo, dois *memes* verbo-imagéticos foram selecionados do *site* de busca *Google Imagens*<sup>8</sup> por meio dos seguintes passos: a) acessamos o site de buscas e pesquisamos pelas palavras-chave “Edgar Allan Poe” e “*Memes*”; com isso, alcançamos um número significativo de resultados; b) selecionamos os vinte primeiros resultados que estavam dentro dos moldes do *meme* imagético, ou verbo-imagético (cf. Cavalcante; Oliveira, 2019; Regiani; Borelli, 2015); c) e, por fim, por uma questão de parcimônia, selecionamos, de forma randômica, dois dos vinte previamente pesquisados.

---

<sup>8</sup> [www.google.com](http://www.google.com).

Cabe apontar que a escolha de se trabalhar com *memes* sobre Edgar Allan Poe partiu do nosso interesse pela vida e pelas obras do autor, assim como de nossa intenção em entender, refletir e discutir sobre como o humor pode surgir diante de temáticas normalmente voltadas para o terror, o macabro, o mórbido etc. Dessa forma, como os *memes* são representações altamente difundidas e que oferecem também o humor como objetivo comunicativo, optamos por buscar aqueles voltados para a vida e obra do escritor norte-americano, uma vez que ele apresenta fortemente as mencionadas temáticas em suas produções, tanto em prosa como em verso.

Devido às características particulares e percepções singulares das análises realizadas, esta pesquisa se situa também pelo viés interpretativista, e se guia pela percepção dos gatilhos verbais e pictóricos encontrados nos *memes* verbo-imagéticos selecionados. No que diz respeito à identificação das metáforas conceptuais (Lakoff; Johnson, 2002) nos *memes*, optamos por seguir pelo caminho proposto por Sardinha (2007),<sup>9</sup> especialmente pelos primeiros passos: a) leituras, prévia e detalhada, dos textos analisados; e b) realização de buscas baseando-se na intuição e no conhecimento prévio do leitor. Assim, notamos não somente gatilhos verbais como também pictóricos, haja vista a multimodalidade como característica presente nos *memes* em questão – o que permitiu também a identificação de metáforas pictóricas e multimodais (Forceville, 2006, 2007). Todavia, a interpretação dos *memes*, assim como a apreensão do humor, dependeu da ativação também de gatilhos não metafóricos, permitindo-nos recorrer à Teoria da Integração Conceptual (Fauconnier; Turner, 2002) para entender os novos sentidos produzidos (quais *frames* e espaços mentais são ativados? E quais relações vitais permitem a conceptualização dos *memes*?). Portanto, perante esse caminho interpretativo, buscamos perceber a existência de incongruências que podem resultar na emergência do humor nos *memes* selecionados.

---

<sup>9</sup> Para o autor, mais passos podem ser seguidos para a identificação de metáforas. Porém, para a presente análise, consideramos somente realizar as duas primeiras.

## Análise

O primeiro *meme* selecionado nos apresenta tanto aspectos verbais como não verbais. Vemos a imagem do escritor Edgar Allan Poe usando vestimentas culturalmente atribuídas a um oficial Xerife (chapéu, fardamento e óculos), e, logo em seguida, as palavras “Edgar Allan Poe Poe”. Portanto, inicialmente, nossa interpretação pode ser baseada na ativação de dois *frames*: EDGAR ALLAN POE e XERIFE.

Figura 4: *Meme 1*



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/599260294151985303/>. Acesso em: 10 jan. 2024.

O *frame* EDGAR ALLAN POE nos permite acionar aqueles elementos que culturalmente podem ser associados a esse conceito, como: Escritor, Poeta, Poemas, Contos, Terror, Morte, Corvo, entre muitos outros. De fato, o escritor é conhecido principalmente por suas histórias voltadas para o macabro, o sombrio, o sobrenatural e o terror, assim como pela sua poesia carregada de estranhamento, melancolia e sentimento de perda. Assim, a nossa compreensão do escritor depende do acionamento desses diferentes domínios semânticos que foram construídos e estão vinculados por meio do que conhecemos sobre sua vida, suas obras e suas demais características.

Por outro lado, a ativação do *frame* XERIFE aciona elementos que nos permitem estabelecer esse ofício policial. Mesmo esse cargo não sendo comum em nosso país, sendo mais ligado à cultura norte-americana, podemos formar um conjunto de elementos prototípicos (que permitem diferenciar o Xerife dos demais profissionais),

que são ligados a esse conceito, tais como: vestimentas, arma, estrela, segurança, entre outros.

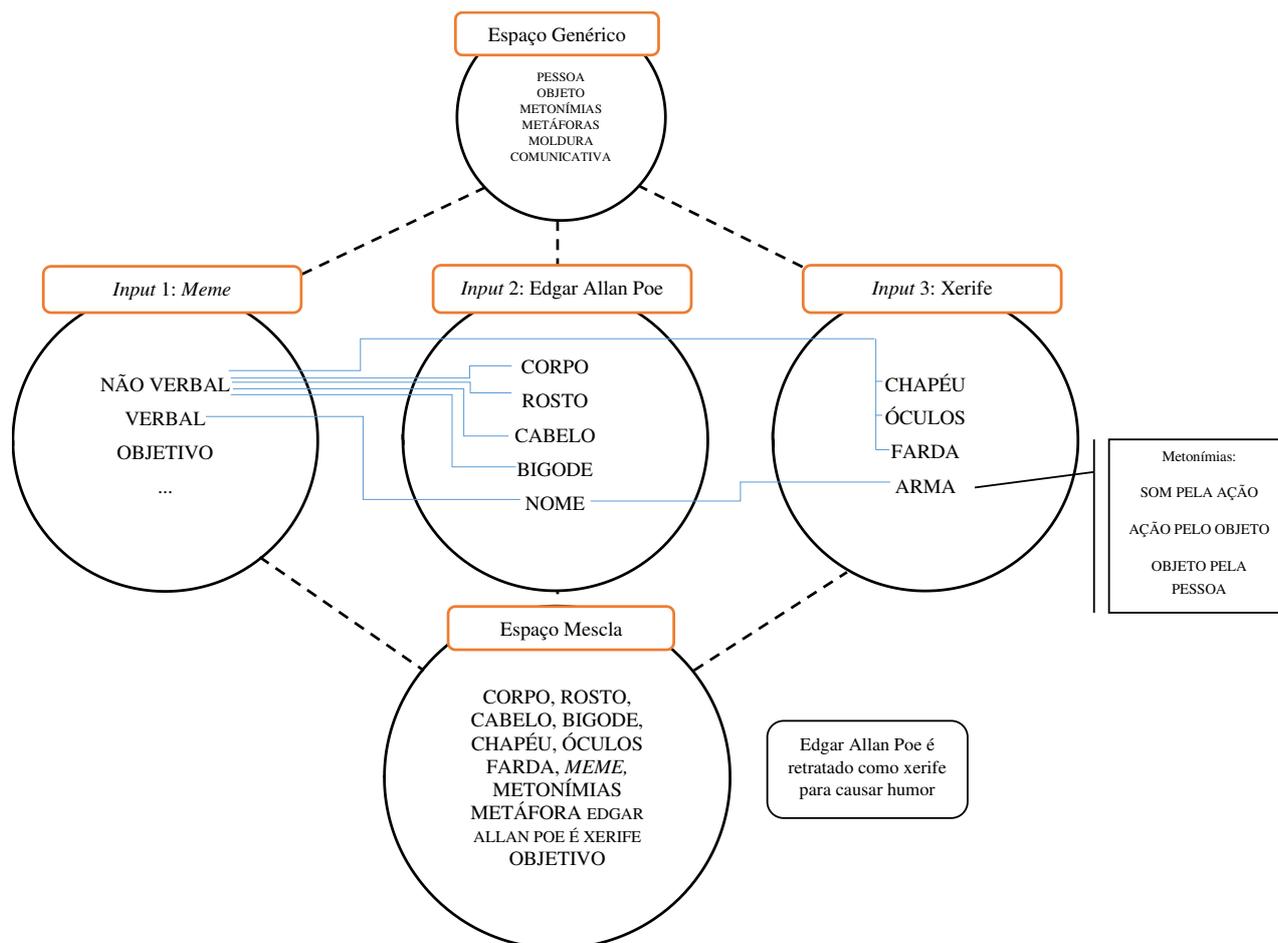
Podemos concordar que somente os aspectos não verbais (pictóricos) do *meme* não nos garantem a sua efetiva compreensão e, conseqüentemente, a emergência do humor. Porém, a repetição da palavra “Poe” nos guia às reais intenções do *meme* em questão, fazendo-nos recontextualizar a imagem exibida e, assim, alcançar o objetivo pretendido.

Para compreendermos como ocorre a construção do humor, tomemos um caminho interpretativo que se inicia com a própria incompreensão da imagem utilizada, causando, portanto, um certo estranhamento naqueles que conhecem Edgar Allan Poe.<sup>10</sup> Quando olhamos, em um primeiro momento, para a imagem (Poe sendo retratado como um xerife), nosso conhecimento sobre o escritor nos leva a uma incômoda incongruência, tendo em vista a ciência sobre o seu trabalho e a pessoa que ele foi. De fato, sabe-se que Poe foi escritor e não xerife (*frame* EDGAR ALLAN POE ≠ *frame* XERIFE). Contudo, no momento em que lemos as palavras “Edgar Allan Poe Poe”, disposta ao final do *meme*, o estranhamento mencionado é sanado e, com isso, o humor se faz presente. A repetição “Poe Poe” atua como gatilho metonímico que nos direciona à compreensão e à aceitação da mescla constituída entre o escritor e o oficial xerife. Em outras linhas, o que vemos é um processo de mesclagem que se originou pelo acionamento de metonímias conceptuais, conforme podemos observar na figura 5.

---

<sup>10</sup> Cabe apontar que não desconsideramos a existência de outros caminhos interpretativos para a efetiva compreensão do humor no *meme* em questão, apenas sugerimos, na presente análise, partir do elemento mais destacado, ou seja, o não verbal.

Figura 5: Diagrama de Integração Conceptual – Meme 1



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

As palavras “Poe Poe” acionam metonimicamente o domínio cognitivo ARMA e nos leva à reinterpretação da imagem apresentada. Em suma, “Poe Poe” está fazendo menção, pela similaridade sonora, ao disparo de uma arma. Logo, estabelecemos um encadeamento metonímico que parte da metonímia conceptual SOM PELA AÇÃO, depois AÇÃO PELO OBJETO e finaliza com OBJETO PELA PESSOA (a repetição da palavra faz referência ao som de um disparo de uma arma que pertence a um xerife). Esse encadeamento metonímico enfatiza a possibilidade de ativar o *frame* de XERIFE, no *input 3*, conforme também os gatilhos pictóricos mostrados pelo *meme*.

A conceptualização do *meme* depende da ativação de cinco espaços mentais (um espaço genérico, três espaços de *input* e um espaço mescla). O espaço genérico traz os elementos que podem ser compartilhados entre os espaços de *inputs*, permitindo, assim, a adequada correspondência entre eles. O *input 1* ativa elementos relacionados à própria formatação do *meme*, afinal, não podemos desconsiderar os elementos constituintes

dessa forma de linguagem assim como o seu objetivo pretendido. O *input 2* aciona elementos relacionados ao *frame* EDGAR ALLAN POE, engatilhados tanto pelos elementos pictóricos (corpo, rosto, cabelo etc.), como pelo aspecto verbal do *meme*. E o *input 3* aciona elementos relacionados ao *frame* XERIFE, motivados pelos elementos pictóricos assim como pelo encadeamento metonímico anteriormente mencionado.

Algumas relações vitais de espaço externo (entre os espaços de entrada) podem ser estabelecidas e permitem, portanto, a compreensão do *meme*. Vemos principalmente uma relação vital de PARTE-TODO estabelecida entre o *input 1* e os demais, tendo em vista que os elementos ativados pelos *inputs 2* e *3* são partes constituintes do *meme* em questão, tanto os verbais como os não verbais. O domínio ARMA do *input 3*, ativado pelo encadeamento metonímico, mantém relação vital de SIMILARIDADE com o domínio NOME, do *input 2*, uma vez que ambos se relacionam pela semelhança sonora existente entre “Poe Poe” e o disparo de uma arma, conforme já explicado. Assim, tanto a ARMA como o NOME mantêm relação de PARTE-TODO com o *input 1*, por se apresentarem como os elementos verbais constituintes do *meme*.

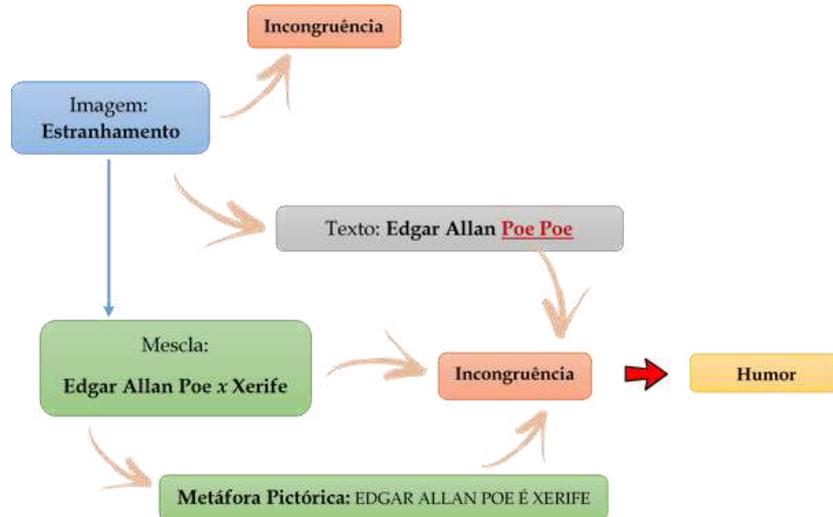
Uma relação altamente relevante, que cabe destacar nesta análise, corresponde a metáfora conceptual monomodal pictórica que se estabelece entre os *inputs 2* e *3* e que é projetada para o espaço mescla na rede de integração conceptual. Na imagem apresentada pelo *meme*, identificamos elementos pertencentes aos dois *inputs*, estruturados pelos *frames* EDGAR ALLAN POE e XERIFE (movidos pela compressão da relação vital de IDENTIDADE). O que vemos, portanto, é o escritor Edgar Allan Poe vestido de xerife; logo, a nossa compreensão do *meme* depende da conceptualização movida pela metáfora EDGAR ALLAN POE É XERIFE. Uma vez que essa imagem é constituída com elementos de ambos os *frames*, temos, nos moldes de Forceville (2006, 2007), uma metáfora monomodal pictórica do tipo Híbrida.

Um dos grandes problemas atribuídos à emergência de metáforas do tipo pictórica recai na dificuldade de identificação dos domínios fonte e alvo. Se, no presente caso, temos uma imagem construída por elementos pertencentes a diferentes domínios cognitivos, é de se considerar a percepção da direcionalidade do mapeamento da metáfora conceptual. Esse fato pode se justificar também pela concretude e familiaridade relativas aos domínios ativados (tanto o escritor como o xerife são conceitos bastante estabelecidos e familiares). Todavia, não podemos descartar como o

elemento verbal presente no *meme* nos direciona para a compreensão dos domínios fonte e alvo da metáfora pictórica previamente mencionada. Isso significa que as palavras utilizadas no *meme*, indicando o nome do Edgar Allan Poe, nos aponta que o foco do mapeamento metafórico deságua em aceitar o escritor norte-americano como o domínio-alvo, sendo ele, portanto, o objetivo conceptual pretendido para a interpretação. Em outras palavras, a finalidade do *meme* e a emergência do humor dependem da conceptualização de Edgar Allan Poe nos termos de um xerife, e não o contrário.

Outro ponto passível de discussão corresponde à presença de elementos verbais e não verbais no *meme*, levando-nos a questionar a incidência de uma metáfora monomodal. Afinal, se dois modos estão presentes no *meme*, a metáfora não se mostraria na condição de multimodal, conforme preceitos de Forceville (2006, 2007)? Em nossa interpretação, mesmo que somente os elementos não verbais não garantam a presença do humor no *meme*, não podemos desconsiderar como eles estabelecem o mapeamento metafórico independentemente dos recursos verbais apresentados. Ou seja, somente olhando para a imagem, podemos facilmente identificar os dois domínios cognitivos envolvidos na metáfora conceptual (POE e XERIFE), mesmo que, *a priori*, não compreendamos o porquê precisamos conceptualizar Edgar Allan Poe nos termos de um oficial. Por conta disso, tanto o domínio-fonte como o domínio-alvo se mostram no mesmo modo (o pictórico, não verbal), estabelecendo, conseqüentemente, o aspecto monomodal da metáfora.

A discutida metáfora monomodal pictórica é projetada ao espaço mescla, assim como as metonímias acionadas e os elementos ativados pelos *inputs*, estabelecendo a compressão da relação vital de SINGULARIDADE (o que avaliza o próprio aspecto criativo do *meme* analisado). Na estrutura emergente, o retângulo da rede de integração conceptual, vemos como Edgar Allan Poe precisa ser retratado como um xerife para que o *meme* possa cumprir seu objetivo principal, que é causar o humor. Quanto a esse objetivo, acreditamos que o humor surge diante de significativas incongruências que se estabelecem na conceptualização e compreensão do *meme* analisado. Para melhor explicar essa afirmação, dispomos, na figura 6, de um resumo do caminho interpretativo percorrido até aqui:

Figura 6: Caminho interpretativo do *meme* 1

Fonte: elaborado pelo autor (2024).

Conforme já explicado, a imagem de Edgar Allan Poe no *meme* nos causa um primeiro estranhamento e, portanto, uma incongruência, tendo em vista o nosso conhecimento de que o escritor não era xerife. Mesmo que essa primeira incongruência se estabeleça, não é ela que ocasiona o aparecimento do humor no *meme*, pois aceitamos as declarações da teoria da resolução (Jablonka-Hood, 2015 *apud* Gonçalves, 2017), ao explicar que somente identificar a incongruência não é suficiente para a constituição do humor; essa incongruência precisa ser percebida e resolvida.

Quando partimos para o aspecto verbal do *meme*, identificamos uma segunda incongruência, pois a duplicidade da palavra “Poe” não corresponde ao nome original do escritor. Assim, percebemos como a presença dessa duplicidade nos permite recontextualizar a imagem e, portanto, apreender e resolver a primeira incongruência acima apontada. Em outras linhas, aceitamos o motivo do porquê Edgar Allan Poe estar com vestimentas de xerife (ou seja, essa imagem não nos causa mais estranhamento). Dessa forma, a mescla se desenvolve, estruturada também pela metáfora monomodal pictórica do tipo Híbrida EDGAR ALLAN POE É XERIFE, gerando, com isso, novas incongruências.

À luz do exposto, o humor emerge (a) do resultado da disparidade identificada no nome do Edgar Allan Poe mostrado no *meme* (no original, não há duplicidade de “Poe”; logo, *Edgar Allan Poe* ≠ *Edgar Allan Poe Poe*), assim como da resolução dessa incongruência; (b) da desigualdade estabelecida entre os *frames* EDGAR ALLAN POE e

XERIFE (*inputs 2 e 3*, respectivamente), por serem dois conceitos que, conforme nosso conhecimento sobre a vida do escritor, não se relacionam (logo, *Edgar Allan Poe ≠ Xerife*); (c) assim como, do próprio produto originário da mescla (Edgar Allan Poe sendo retratado como um xerife), afinal, essa nova conceptualização do escritor destoa, significativamente, do conhecimento, do *frame*, que temos sobre ele (logo, *Edgar Allan Poe xerife ≠ Edgar Allan Poe escritor*).

Não podemos desconsiderar que a emergência do humor contou com a compressão da relação vital de INTENCIONALIDADE no espaço mescla, conforme figura 5, justificando, portanto, a projeção do elemento OBJETIVO ativado pelo espaço de *input 1*. Em outras palavras, tendo em vista que o objetivo do *meme* é causar o humor, o *input 1* precisa projetar para o espaço mescla a necessidade de alcance desse objetivo, comprimindo, assim, a relação vital mencionada. Isso significa que, para o *meme* em questão, o humor somente se estabeleceu diante das intenções comunicativas de quem o produziu.

O segundo *meme* apresenta também aspectos verbais e não verbais. O não verbal corresponde à imagem de dois animais, um corvo e um gato, que, pelas suas disposições, podemos aceitar, para a efetiva interpretação, que um (o corvo) está abordando o outro (o gato) em uma rua. Porém, da mesma forma que o primeiro *meme* analisado, este não atinge o seu objetivo somente pela interpretação da imagem, ou seja, a emergência do humor depende também da apreensão do elemento verbal e, portanto, de uma recontextualização dos animais em destaque.

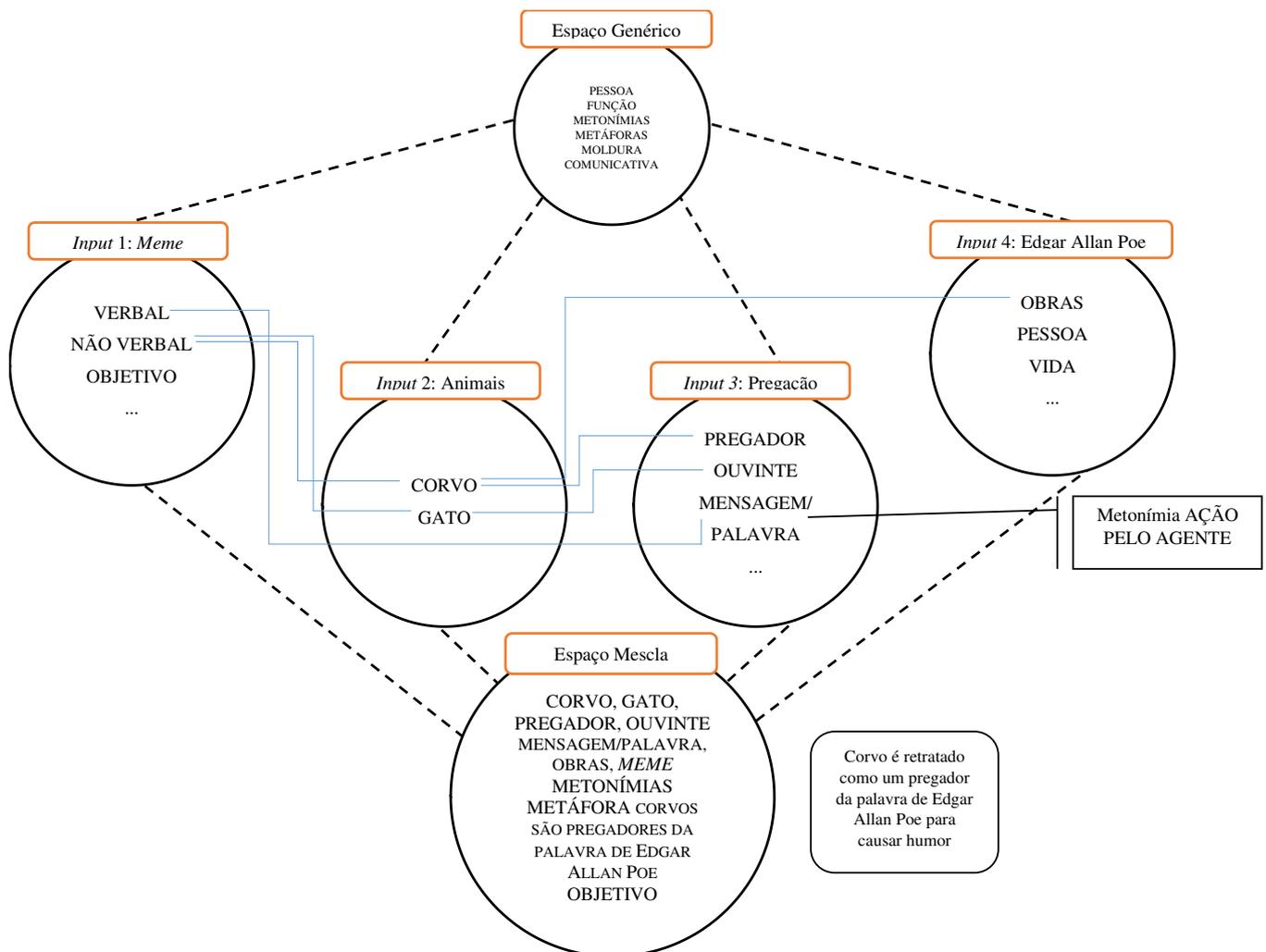
Figura 7: *Meme 2*



Fonte: <https://www.memedroid.com/memes/tag/edgar+allen+poe>. Acesso em: 10 jan. 2024.

Quando lemos as palavras do *meme*, ativamos, metonimicamente, baseados em nosso conhecimento de mundo, um cenário de pregação da palavra do Senhor (*input 3, frame* PREGAÇÃO), no qual, pela disposição imagética dos animais, entendemos que o corvo assumiria o papel de pregador e o gato, o de ouvinte. Isso significa que o aspecto verbal engatilha, via metonímia conceptual AÇÃO PELO AGENTE, uma interpretação motivada por um momento de pregação religiosa (ação normalmente encontrada em nosso dia a dia), levando-nos, portanto, à ativação de diferentes *frames* que nos permitem conceptualizar o *meme* e compreender os objetivos pretendidos. Para a percepção desse processo, notemos a rede de integração conceptual apresentada pela figura 8.

Figura 8: Diagrama de Integração Conceptual - *Meme 2*



Fonte: elaborado pelo autor (2024).

A conceptualização do *meme* depende da ativação de seis espaços mentais, sendo um espaço genérico, quatro espaços de entrada (*inputs*) e um espaço de mescla. O espaço genérico ativa elementos que podem ser compartilhados entre os *inputs*. Já o espaço de *input 1* corresponde à formatação do *meme*, o que inclui os seus elementos estruturantes assim como a sua intencionalidade. O *input 2* é engatilhado pelos elementos não verbais do *meme*, ou seja, o gato e o corvo. O *input 3* é ativado metonimicamente pelo elemento verbal, conforme já apontado. E o *input 4* é acionado pela referência ao escritor norte-americano, tanto pelo elemento verbal como, via metonímia, pelo não verbal (a presença do corvo). Por fim, temos o espaço mescla, que nasce da projeção de elementos dos espaços de entrada e genérico e é estruturado por metáforas conceptuais.

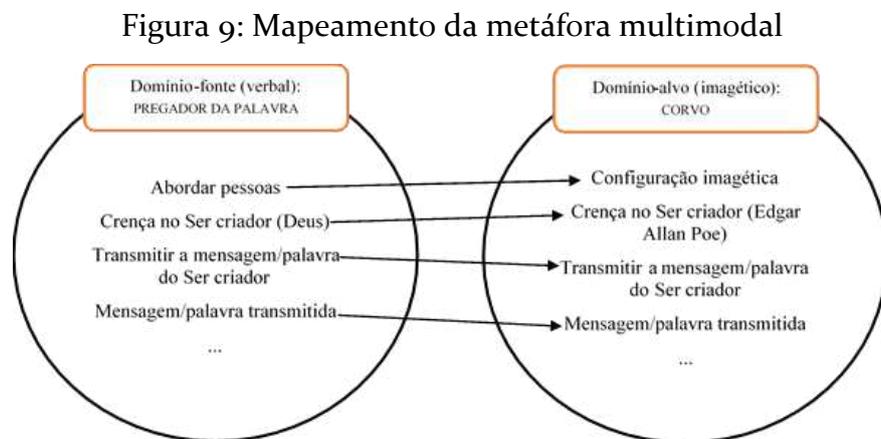
Algumas relações vitais de espaço externo podem ser acionadas para a efetiva conceptualização. O *input 1* comprime relação de PARTE-TODO com os demais espaços de entrada, tendo em vista que os elementos dos *inputs 2, 3 e 4* são partes constituintes do *meme*, tanto nos aspectos verbais como nos não verbais. A metonímia AÇÃO PELO AGENTE, que motiva o acionamento do *frame* de PREGAÇÃO, conforme já mencionado, permite que o domínio cognitivo MENSAGEM/PALAVRA estabeleça essa relação de PARTE-TODO com o *input 1*, especificamente com o elemento VERBAL. Afinal, somente através da mensagem verbal do *meme* é que chegamos à compreensão de um cenário de pregação religiosa, conforme nosso conhecimento prévio.

Ademais, entre os *inputs 2 e 3*, comprimimos uma relação de PAPEL, pois, tendo estabelecido o cenário de pregação religiosa no *meme*, assumimos, principalmente pela disposição imagética dos animais, que o papel do CORVO é ser o PREGADOR da palavra, enquanto o papel do GATO é ser o OUVINTE, a pessoa que ouve a pregação.

Uma interessante relação vital de ANALOGIA e uma relação de metonímia aparecem quando colocamos o corvo em destaque em nossa interpretação, o que pode motivar a ativação do próprio *input 4* na rede de integração. Em outras palavras, acionamos a metonímia conceptual AUTOR PELA OBRA, ao nos atentarmos que o animal corvo é protagonista de um dos mais célebres poemas de Edgar Allan Poe (intitulado *O corvo*, ou *The raven*, no original), permitindo, assim, o estabelecimento da própria ANALOGIA entre a imagem apresentada e o poema. Essa metonímia nos leva a atribuir a Poe um

relevante papel na conceptualização do *meme*, afinal, como o escritor é o criador do poema mencionado, ele passa, então, a representar o criador do corvo na imagem.

O caminho interpretativo percorrido até o momento permite-nos alcançar a relação metafórica que é altamente relevante para a conceptualização do *meme* e a emergência do humor: CORVOS SÃO PREGADORES DA PALAVRA DE EDGAR ALLAN POE. Todavia, diferentemente da análise do primeiro *meme*, essa metáfora acionada é mapeada entre distintos modos, ou seja, o verbal e o pictórico, estabelecendo, assim, o caráter multimodal, nos termos de Forceville (2006, 2007). Para uma melhor compreensão, apresentamos a figura 9, que demonstra como ocorre o mapeamento metafórico:



Fonte: elaborado pelo autor (2024).

A compreensão dos domínios fonte e alvo nos permite estabelecer os diferentes modos que realizam o mapeamento da metáfora multimodal. A interpretação da mensagem verbal do *meme* nos leva a ativar o cenário de pregação religiosa (*input 3, frame* PREGAÇÃO), conforme explicado anteriormente, no qual o corvo passa a ser visto como um pregador da palavra. Contudo, somente pelo elemento verbal, o corvo não pode ser engatilhado, haja vista a ausência de qualquer gatilho verbal que nos leve ao acionamento desse domínio cognitivo. A atribuição do papel de pregador ao corvo somente acontece porque, a nível não verbal, há a presença deste animal no *meme*. Assim, assumimos que o domínio-fonte é representado pelo PREGADOR DA PALAVRA (ativado pelo elemento verbal e por via da metonímia AÇÃO PELO AGENTE, conforme já apontado), enquanto o domínio-alvo corresponde ao CORVO (acionado imageticamente).

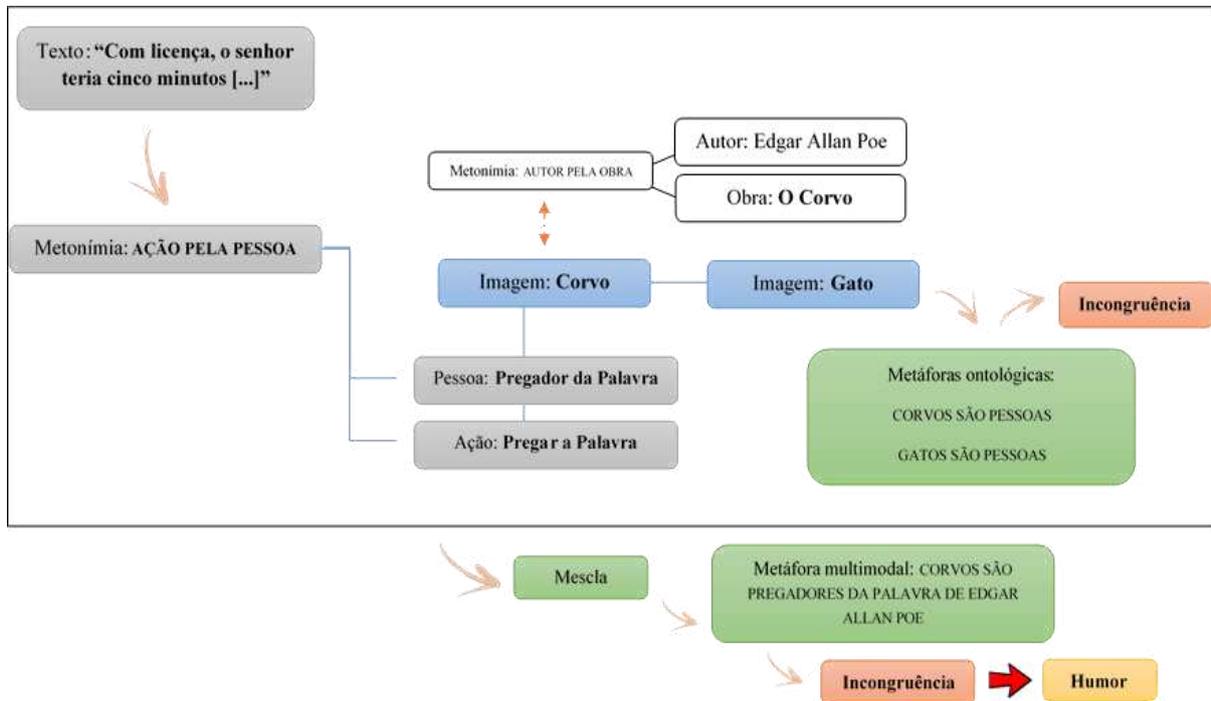
Dessa forma, o corvo passa a ser visto nos termos de um pregador da palavra de um Ser criador. Diante das relações de ANALOGIA e metonímia ativadas entre os *inputs* 2 e 4, do diagrama de Integração Conceptual na figura 8, entendemos que, assim como Edgar Allan Poe é criador do poema *O corvo*, o corvo presente na imagem do *meme* passa a assumir Poe como o seu Ser criador. Em outras palavras, enquanto o nosso conhecimento de mundo nos mostra que muitos pregadores (seres humanos), movidos pela crença, transmitem a palavra de Deus, ou Jeová, (criador do ser humano), para os objetivos do *meme*, o corvo, entendido como um pregador da palavra, passa a ser visto como aquele que transmite a mensagem do seu criador, ou seja, do escritor Edgar Allan Poe.

Um ponto interessante a ser destacado corresponde à atribuição de características humanas a seres não humanos. O corvo, compreendido como um pregador da palavra e o gato, como um ouvinte, permitem a manifestação da personificação, ou seja, a ativação de metáforas conceptuais do tipo ontológica, resumidas em CORVOS SÃO PESSOAS e GATOS SÃO PESSOAS (cujos domínios-fonte são PESSOAS e os domínios-alvo são CORVOS e GATOS). Esse tipo de metáfora concebe “eventos, atividades, emoções, etc., como entidades e substâncias” (Lakoff; Johnson, 2002, p. 76). Dessa forma, a personificação corresponderia a uma extensão das metáforas ontológicas, “permitindo-nos dar sentido a fenômenos do mundo em termos humanos, termos esses que podemos entender com base em nossas próprias motivações, objetivos, ações e características” (Lakoff; Johnson, 2002, p. 88). Assim, a percepção das mencionadas metáforas conceptuais ontológicas é relevante para a própria emergência do humor no *meme*, tendo em vista a forte incongruência assumida. Afinal, corvos e gatos não são, de fato, pessoas.

No espaço mescla, figura 8, temos a projeção de elementos dos espaços genérico e dos *inputs*, assim como, das metáforas e metonímias conceptuais ativadas, comprimindo, assim, a relação vital de SINGULARIDADE, e garantindo, com isso, o aspecto criativo do *meme* em questão. Como estrutura emergente, identificamos como o corvo é retratado como um pregador da palavra de Edgar Allan Poe na intenção de causar o humor e, assim, atingir o objetivo do *meme*, movido pela compressão da relação vital de

INTENCIONALIDADE. Dessa forma, dado o presente caminho interpretativo<sup>11</sup>, torna-se mais acessível a compreensão da emergência no humor no *meme* analisado. Como suporte para explanação, apresentamos a figura 10.

Figura 10: Caminho interpretativo – *Meme 2*



Fonte: elaborado pelo autor (2024).

Apenas pelo aspecto não verbal do *meme*, dificilmente conseguiríamos identificar a sua temática assim como suas intenções, ou seja, precisamos recorrer à mensagem verbal apresentada. Conforme já apontado, “Com licença, o senhor teria cinco minutos para escutar a palavra do nosso senhor Edgar Allan Poe” ativa metonimicamente (AÇÃO PELO AGENTE) o cenário de uma pregação religiosa, manifestado pelo *input 3* da rede de Integração Conceptual na figura 8. A ativação desse *input* em específico, estruturado pelo *frame* de PREGAÇÃO, aciona papéis que precisam ser preenchidos, tais como, PREGADOR, OUVINTE e MENSAGEM/PALAVRA. Portanto, interpretamos que o corvo assume o papel de pregador, o gato admite o papel de ouvinte e as mensagens transmitidas são

<sup>11</sup> Novamente, cabe apontar que não desconsideramos a existência de outros caminhos interpretativos. Nesta análise, sugerimos partir do aspecto verbal uma vez que é através dele que passamos a compreender as reais intenções do *meme* analisado. Somente pelo aspecto não verbal, dificilmente conseguiríamos identificar a temática do *meme*.

atribuídas ao escritor Edgar Allan Poe, conforme podemos observar pelas relações de conceptualização estabelecidas entre os *inputs* e explicadas previamente.

Nesse sentido, o humor presente no *meme* analisado emerge de duas incongruências, conforme mostra a figura 10. Primariamente, no momento que os animais preenchem os papéis de pregador e ouvinte, metáforas conceptuais ontológicas (CORVOS SÃO PESSOAS e GATOS SÃO PESSOAS) são ativadas, mostrando, portanto, a incidência de uma dessas incongruências. Nosso conhecimento de mundo nos certifica de que animais não são pessoas, nem apresentam características normalmente atribuídas aos seres humanos (logo, *corvos e gatos ≠ pessoas*). Secundariamente, a mescla é estruturada pela ativação de uma metáfora conceptual do tipo multimodal, nos moldes de Forceville (2006, 2007). Essa metáfora motiva a concretização do humor no *meme* por se amparar em uma significativa incongruência: corvos não são pregadores da palavra, assim como gatos não são ouvintes (ou seja, *corvos ≠ pregadores e gatos ≠ ouvintes*). Essa disparidade entre o conhecimento de mundo e o novo conhecimento movido pelas metáforas conceptuais (multimodais e ontológicas) encontradas nos direciona ao humor, cumprindo, dessa forma, o objetivo pretendido pelo *meme* em foco.

## Considerações Finais

As características dos *memes* analisados demonstram a complexidade que está subjacente à leitura e interpretação dessa prática languageira. Afinal, diferentes processos cognitivos são ativados para que o *meme* possa cumprir sua intenção comunicativa – desde a ativação de *frames* e domínios cognitivos até o acionamento de metáforas (ontológicas, pictóricas e multimodais) e metonímias conceptuais. Esses diferentes processos nos ajudam a perceber a criatividade que embasa a produção do *meme*; fato esse que, em nossa visão, garante o interesse pela sua grande circulação. Em linhas mais objetivas, nos exemplos analisados no presente trabalho, os aspectos verbal e não verbal atuam conjuntamente para o alcance de novas percepções e do humor.

Por meio dos *memes*, assumimos uma diferente forma de abordar questões voltadas para a vida e obra do escritor Edgar Allan Poe, permitindo que o humor

enraizado nesses textos nos ofereça novas produções de sentido. Com isso, apontamos para a questão de que o humor é um recurso que dificilmente perpassa pela escrita de Poe. Logo, podemos evidenciar um interessante contraste surgido dos dois *memes* analisados: aqui, o humor nos permite ver o escritor norte-americano e suas obras por uma outra perspectiva (não mais pelo campo do terror, do macabro, do mórbido, do suspense, do amor impossível etc.), tendo como suporte o acionamento de diferentes processos cognitivos.

Dessa forma, as análises realizadas contribuem com os estudos voltados para a produção de novos sentidos na leitura e interpretação *memes* verbo-imagéticos, com viés literário, que estão cada vez mais em circulação nas redes sociais e em contato com diferentes usuários. Portanto, acreditamos que o presente trabalho, ao se amparar nos pressupostos da LC e da teoria do humor, colabora: (a) com as investigações sobre a multimodalidade e a sua relação com construção do humor; (b) com os estudos sobre integração conceptual, ao demonstrar as diferentes relações de conceptualização, inclusive aquelas movidas por metáforas multimodais, que permitem a manifestação da criatividade humana; (c) com os estudos voltados para a relação entre cognição e humor; e (d) para as investigações de natureza teórica sobre metáforas monomodais e multimodais.

## Referências

CAVALCANTE, M. M.; OLIVEIRA, R. L. de. O recurso aos memes em diferentes padrões de gêneros à luz da Linguística Textual. **Revista Desenredo**, Passo Fundo, v. 15, n. 1, p. 8-23, 2019. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/8931>. Acesso em: 25 nov. 2024.

CIENKI, A.; STANOPOULOU, A. V. “Do início ao fim”: Multimodalidade variável em construções como categorias de protótipos. In: CAVALCANTE, S.; GABRIEL, R.; MOURA, H. (org.). **Linguagem, cognição e cultura**: Estudos em interface. Campinas: Mercado de Letras, 2021. p. 97-125.

DALMOLIN, A. R. *et al.* O Riso como Resistência: Memes contra Bolsonaro no Contexto da Pandemia. **DeSignis**, Rosário, n. 41, p. 179-191, 2024. Disponível em: <https://www.designisfels.net/capitulo/i41-14-o-riso-como-resistencia-memes-contrabolsonaro-no-contexto-da-pandemia/>. Acesso em: 25 nov. 2024.

- FAUCONNIER, G.; TURNER, M. **The way we think**. New Yorker: Basic Books, 2002.
- FERRARI, L. **Introdução à Linguística Cognitiva**. São Paulo: Contexto, 2020.
- FILLMORE, C. J. Scenes-and-frames semantics, linguistic structures processing. *In*: ZAMPOLLI, A. (org.). **Fundamental studies in computer science**. Amsterdam: North Holland Publishing, 1977. p. 55-88.
- FILLMORE, C. J. Frame semantics. *In*: GEERAERTS, D. (org.). **Cognitive linguistics: basic readings**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2006. p. 373-400.
- FORCEVILLE, C. Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research. *In*: KRISTIANSEN, G.; ACHARD, M.; DIRVEN, R.; IBÁÑEZ, F. R. de M. (org.). **Cognitive Linguistics: current applications and future perspectives**. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2006. p. 379-402.
- FORCEVILLE, C. Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitive framework: agendas for research. *In*: FORCEVILLE, C.; URIOS-APARISI. **Applications of cognitive linguistics: multimodal metaphor**. New York: Mouton de Gruyter, 2009. p. 19-44.
- FORCEVILLE, C. Multimodal Metaphor in Ten Dutch TV Commercials. **The Public Journal of Semiotics**, Lund, v. 1, n. 1, p. 15-34, Jan. 2007. Disponível em: <https://journals.lub.lu.se/pjos/article/view/8812>. Acesso em: 1 mar. 2024.
- GONÇALVES, E. N. **1001 mesclas de Bom Bril: o humor em anúncios impressos à luz da Teoria da Integração Conceitual**. 2017. 134 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.
- LAKOFF, L.; JOHNSON, M. **Metáforas da vida cotidiana**. Coord. de tradução Mara Sophia Zanotto. Campinas: Mercado das Letras, 2002.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Metaphors we live by**. Chicago: University of Chicago Press, 1980.
- LANGACKER, R. W. **Foundations of Cognitive Grammar**. Stanford: Stanford University Press, 1987.
- LANGLOTZ, A. Language, creativity, and cognition. *In*: JONES, R. H. (ed.). **Routledge handbook of language and creativity**. Routledge Handbooks. Routledge, Abington, 2016. p. 40-60.
- PINCELLI, R.; AMÉRICO, M. Apontamentos teóricos sobre o humor e seus recursos. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 16, n. 4, p. 4217-4228, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/1984-8412.2019v16n4p4217>. Acesso em: 1 mar. 2024.

REGIANI, H.; BORELLI, V. Memes de internet na Ecologia da Mídia: entre metáforas e teorias. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 9, n. 2, p. 1-17, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21226>. Acesso em: 25 nov. 2024.

SARDINHA, T. B. **Metáfora**. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

SHIFMAN, L. **Memes in digital culture**. Massachussets: The MIT Press, 2014.

TOMASELLO, M. **Origens culturais da aquisição do conhecimento humano**. Tradução: Claudia Berliner. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2019.

Recebido em 22/06/2024.

Aprovado em 24/11/2024.