

# Multimodalidade e simulação mental na gramática cognitiva de R. W. Langacker

*Multimodality and Mental Simulation in the Cognitive Grammar of R. Langacker*

Vinícius Araújo BEZERRA

Universidade Federal do Ceará (UFC)\*

**RESUMO:** Este artigo investiga a relação entre multimodalidade e simulação mental na Gramática Cognitiva de Ronald Langacker, analisando como experiências sensório-motoras fundamentam estruturas linguísticas. Por meio de pesquisa bibliográfica, examinam-se obras de Langacker, complementadas por estudos sobre gestualidade (McNeill, Kendon) e multimodalidade (Forceville), para discutir fenômenos como movimento fictício. Os resultados evidenciam que: (1) a simulação mental traduz operações corpóreas em esquemas gramaticais; (2) gestos físicos, como de apontar ou percorrer, são atenuados em construções linguísticas tais como advérbios e preposições; (3) a gramática emerge como *artefato multimodal*, refletindo interações corporificadas. Conclui-se que integrar a multimodalidade ao núcleo da Gramática Cognitiva permite compreender fenômenos como subjetificação e metáfora conceitual de forma unificada, destacando a linguagem como extensão simbólica da experiência sensório-motora. A pesquisa reforça a centralidade da corporeidade na cognição.

**Palavras-chave:** Gramática Cognitiva. Multimodalidade. Simulação Mental. Ronald Langacker. Linguística Cognitiva.

**ABSTRACT:** this article investigates the relationship between multimodality and mental simulation in Ronald Langacker's Cognitive Grammar, analyzing how sensorimotor experiences underpin linguistic structures. Through a bibliographic review, Langacker's works are examined, complemented by studies on gestuality (McNeill, Kendon) and multimodality (Forceville), to discuss phenomena such as fictive motion. The findings reveal that: (1) mental simulation translates bodily operations into grammatical schemas; (2) physical gestures, such as pointing or traversing, are attenuated in linguistic constructions like adverbs and prepositions; (3) grammar emerges as a *multimodal artifact*, reflecting embodied interactions. It is concluded that integrating multimodality into the core of Cognitive Grammar allows for a unified understanding of phenomena like subjectification and conceptual metaphor, highlighting language as a symbolic extension of sensorimotor experience. The research reinforces the centrality of embodiment in cognition.

**Keywords:** Cognitive Grammar. Multimodality. Mental Simulation. Ronald Langacker. Cognitive Linguistics.

---

\* Mestre e doutorando em Linguística, Programa de Pós-Graduação em Linguística – UFC, Fortaleza - CE

## Introdução

Embora a discussão sobre se a Linguística constitui ou não uma ciência nos moldes ocidentais, como a Biologia ou a Física, pareça seguir produtiva (Xavier; Cortez, 2003), é notório seu caráter de influenciadora e influenciada no panorama de inter e transdisciplinaridade que se estabelece com outros campos do saber humano. A compreensão de que a linguagem é um conjunto de fenômenos que integram, delimitam, sustentam e expandem todo e qualquer empreendimento epistemológico de que o ser humano seja capaz, faz parte do rol de explicações para essa difusão e crescente fluxo teórico entre a Linguística e outras ciências.

A existência da Linguística Cognitiva como conjunto de teorias que se propõe entender as complexidades da relação entre a linguagem e o funcionamento do aparato cognitivo da nossa espécie fundamenta-se justamente no pressuposto de que para uma compreensão mais aprofundada dos fenômenos relacionados à linguagem é imprescindível o diálogo contínuo entre estudiosos de diferentes áreas do conhecimento. A superação de dicotomias insolúveis ou preocupações relacionadas à real possibilidade de uma abordagem cognitivista da linguagem dar conta de seus diferentes aspectos e funções (social, referencial, psicológica) é afirmada por Langacker (2008, p.500) ao questionar os fundamentos dessa angústia teórica.

Dentre os pressupostos com que trabalham os pesquisadores desse campo heterogêneo que é a Linguística Cognitiva, está o do comprometimento radical existente entre ação, pensamento e linguagem. Embora em outras áreas da Linguística possa se admitir alguma “influência” de aspectos corpóreos, sociais ou psicológicos na produção ou compreensão da linguagem, e, por conseguinte, na constituição das línguas naturais e de suas relações e estruturas diacrônicas e sincrônicas, aspectos formais e estruturais acabam sendo postos em destaque. O reposicionamento do elemento cognitivo que permeia indissociavelmente a linguagem humana, na Linguística Cognitiva, aponta então para a centralidade dos aspectos semânticos e interacionais. A construção do sentido e os processos de conceptualização passam a ter proeminência nessa abordagem.

No entanto, o aspecto formal da língua enquanto estrutura permanece, e parece se confrontar com essa abordagem centrada nas funções cognitivas que permitem o funcionamento da nossa espécie no mundo. Nesse sentido, a Gramática Cognitiva de Ronald Langacker é uma das propostas que buscam propor explicações - eivadas dos

pressupostos da Linguística Cognitiva - para a aparentemente rígida constituição da gramática enquanto sistema de descrição-prescrição.

Sustentando que léxico, morfologia, sintaxe e mesmo padrões discursivos compõem um contínuo, e não unidades discretas, Langacker (2009) se debruça sobre a gramática num viés cognitivista. No uso linguístico, encontra padrões que, apesar de intensamente formalizados na figura de regras estritas e estruturas opacas, apontam para uma base experiencial e psicológica que reflete o funcionamento cognitivo do corpo como operadores num mundo real. Construções relativamente simples como uma estrutura frasal básica em que um sujeito realiza ações sobre um objeto, parecem derivar de uma estrutura subjacente de pensamento que, de forma esquemática, guarda relações icônicas com a sequencialidade da experiência física sensório-motora de manipulação de objetos.

Em sua análise aprofundada da sistematicidade com que elementos cognitivos vêm à tona por meio da forma linguística quando posta em perspectiva em seu contexto interacional, parecem surgir evidências de que há uma relação estreita entre as distintas modalidades perceptuais e a conceptualização subjacente às estruturas linguísticas que usamos no dia a dia. Uma dessas evidências pode ser entrevista numa frase como “A cicatriz vai do cotovelo ao pulso”. Nos termos dos proponentes da Teoria da Metáfora Conceptual, Lakoff e Johnson (1980), teríamos o caso de uma estrutura metafórico-conceptual, em que as duas partes do corpo são conceptualizadas como pontos físicos de partida e chegada, tal qual numa estrada; e a cicatriz é compreendida como um ente móvel tendo seguido um percurso que foi de um ponto ao outro. Apesar de não decompor a frase dessa forma, a transposição de uma experiência estática – a cicatriz enquanto objeto fixo, referida do enunciado – para uma descrição que incorpora uma experiência dinâmica de movimento caracteriza o que Langacker chama de *movimento fictício*. Este, por sua vez, é produto de um processo mais amplo descrito pelo linguista, o de subjetificação, que consiste no fenômeno de que “as operações passam a ser independentes das circunstâncias objetivas onde inicialmente ocorrem e cuja apreensão elas parcialmente constituem”. (Langacker, 2008, p. 528).

Nos estudos sobre metáfora, a projeção conceptual entre domínios é o que constitui uma metáfora conceptual. Nas últimas décadas, o caráter multimodal dessas projeções, isto é, o fato de que um domínio fonte ou um domínio alvo pode ter natureza cinestésica, sonora, tátil ou outra, e não apenas verbal, tem ganhado destaque no volume de pesquisas feitas na área. A multimodalidade, nesse contexto específico dos estudos cognitivos, é vista como portadora de soluções para questionamentos a respeito do

confinamento teórico inicial da TMC em seu pressuposto da relação radical entre linguagem, pensamento e ação. Isto é, os estudos sobre multimodalidade podem apontar para um elo mais consistente, que faltava a pesquisas precedentes, entre a corporeidade e a linguagem humanas. A esse respeito, destacamos os estudos sobre as relações entre metáfora e gestos, como conduzidas por McNeill (1992, 2005), Kendon (2004) e Cienki (2009).

Para a realização deste trabalho partimos da seguinte questão de pesquisa: como a multimodalidade e a simulação mental contribuem para a construção do significado linguístico e, em particular, para fenômenos gramaticais, como o movimento fictício? Para responder a essa pergunta, adotamos como referencial teórico a Gramática Cognitiva de Langacker (Langacker, 1987, 2008), buscando intersecções e diálogos teóricos com estudos que tratam da relação entre multimodalidade e cognição, sobretudo os aportes oriundos da Teoria da Metáfora Conceptual (Lakoff, Johnson, 1980), dos estudos sobre gestos de Adam Kendon (2004) e McNeill (2016), bem como do trabalho de Forceville e Urios Aparisi (2009).

A fim de proporcionar ao leitor um panorama progressivo do tema, organizamos este trabalho da seguinte forma: na seção 1, detalhamos os procedimentos metodológicos, indicando o percurso de trabalho para alcançar nossos resultados. Em seguida, na seção 2, discutimos a corporificação na Linguística Cognitiva, abordamos o conceito de *caminho natural* e sua relevância na formação de conceitos linguísticos, com ênfase no papel das experiências sensório-motoras. Somente então, nas seções 3 e 4, exploramos a multimodalidade e sua interação com a simulação mental para analisar o movimento fictício como fenômeno gramatical. Por fim, nas considerações finais sintetizamos os resultados da pesquisa e apontamos caminhos para estudos futuros.

## **1 Procedimentos metodológicos**

A pesquisa que embasa este artigo configura-se como de natureza bibliográfica, seguindo os preceitos metodológicos que orientam investigações teóricas centradas na análise crítica e integrativa de obras de referência em um campo de estudo. Conforme aponta Gil (2002), a pesquisa bibliográfica não se limita à mera reprodução de ideias, mas exige procedimentos sistemáticos de seleção, leitura interpretativa e articulação entre fontes, visando à construção de um panorama coerente sobre o tema investigado.

### ***1.1 Procedimentos técnicos e seleção de fontes***

Compusemos o corpus dessa pesquisa a partir de obras de Ronald Langacker, em especial *Cognitive Grammar: A Basic Introduction* (2008) e *Engaging the World* (2009), além de artigos seminais do autor publicados entre 1985 e 2009. A escolha desses textos decorreu de sua centralidade para a discussão sobre simulação mental e multimodalidade na Gramática Cognitiva. Consideramos os seguintes critérios de inclusão: (i) relevância teórica direta para o tema; (ii) recorrência de conceitos-chave como subjetificação, movimento fictício e caminhos naturais; e (iii) diálogo explícito com pressupostos da Linguística Cognitiva corporificada. Foram excluídos textos de Langacker que não contribuiriam diretamente com uma interface entre cognição simulada e multimodalidade, assim como obras de outros autores que, embora pertinentes à Linguística Cognitiva, não contribuía para o eixo temático específico aqui proposto.

Complementarmente, integramos ao corpus estudos de McNeill (1992, 2005), Kendon (2004) e Forceville (2009), entendendo que os mesmos, por explorarem a relação entre gestualidade, multimodalidade e processos cognitivos, poderiam oferecer contrapontos empíricos às reflexões teóricas de Langacker. A inclusão desses autores seguiu o critério de representatividade temática e influência reconhecida no debate acadêmico sobre corporificação e linguagem.

### ***1.2 Motivação e articulação teórica***

A motivação para esta investigação surge da percepção de uma lacuna nos estudos sobre Gramática Cognitiva: embora Langacker frequentemente aluda à base experiencial das estruturas linguísticas, discussões sistemáticas sobre o papel da multimodalidade em seus escritos parecem permanecer incipientes. Como afirma Evans (2006, p. 302), “a análise da linguagem como fenômeno multimodal exige que se ultrapasse a superfície textual para examinar como modalidades distintas se entrelaçam na conceptualização”. Daí a nossa proposta de examinar, à luz das contribuições de Langacker, de que modo a simulação mental opera como mecanismo multimodal de transposição de experiências sensorio-motoras para o plano gramatical.

### ***1.3 Processo de análise e interpretação***

A análise seguiu um modelo qualitativo-interpretativo, executado nas seguintes etapas:

1. Leitura integral e identificação de recorrências: os textos foram lidos em sua totalidade, com identificação de trechos que abordavam explicitamente simulação, multimodalidade e processos corporificados.

2. Seleção e elaboração de exemplos significativos: fragmentos como a discussão sobre “movimento fictício” (ex.: *A cicatriz vai do cotovelo ao pulso*) e *cenários de escaneamento* foram escolhidos por ilustrarem a imbricação entre modalidades sensoriais e estruturas linguísticas.

3. Análise Contrastiva: os conceitos de Langacker foram interpostos a teorias de McNeill e Kendon sobre gestualidade, visando identificar convergências e divergências na compreensão da multimodalidade.

## **2 Corporificação, caminhos naturais e a construção do sentido**

*Ser um corpo* ou *ter um corpo* são questões que em algum momento se erguem num cenário reflexivo no escopo das ciências que se fundamentam em estudos cognitivos. Na Linguística Cognitiva não é diferente. Assumindo um pressuposto da LC de viés corporificado, afirma que:

A medida em que a cognição reside na atividade do cérebro, ela de fato ocorre dentro do crânio. No entanto, o cérebro é o ponto central de um sistema nervoso que se estende por todo o corpo, conectando-se com os órgãos sensoriais e motores por meio dos quais percebemos e agimos no mundo (Langacker, 2008, p. 500, tradução nossa).

Ou quando defende que “a cognição é incorporada. Ela reside na atividade de processamento do cérebro, que faz parte do corpo, que faz parte do mundo.” (Langacker, 2008, p. 535, tradução nossa)

*Ser um corpo* evoca, portanto, um compromisso evidente por parte do linguista na forma de se conceber no que consistiria uma gramática. No pensamento de Langacker, esta reflete, de modo esquemático, indireto, arquetípico e simbólico, a cognição humana (Langacker, 2008, p. 540). O engajamento do conceptualizador com o mundo como ser-corpo se evidencia por meio da forma como coerências oriundas da experiência sensório-motora humana são rastreáveis na construção de configurações linguísticas.

As estruturas gramaticais não constituem um sistema formal autônomo ou nível de representação: ao contrário, alega-se que elas são inerentemente simbólicas, proporcionando a estruturação e a simbolização convencional do conteúdo conceitual (Langacker, 1985, 1, tradução nossa).

Mesmo quando esse engajamento não é físico e direto, guarda-se, portanto, uma conexão indireta entre expressão, pensamento e experiência. Essa conexão é viabilizada pela *simulação*, manifestação de ordem cognitiva que serve como base para a constituição dos processos de abstração, integração conceptual e subjetificação. Langacker entende esses processos como formas de desengajamento do mundo, que, no entanto, em sua natureza constituída por operações mentais esquematizadas, derivam da experiência sensório-motora.

Dentre as propriedades que compõem a cognição humana e que são consideradas essenciais pelo autor para o entendimento da gramática, destaca-se o sequenciamento temporal, considerado aqui em sua natureza fisiológica e neurológica. O tipo de animais que somos experiencia o tempo como intimamente relacionado à sequência de estágios, gerada pela mudança topológica ininterrupta do ambiente e do organismo, em que eventos ocorrem uns depois dos outros de forma contínua. Embora estudos cada vez mais complexos e aprofundados nos domínios da Física e da Cosmologia ponham em xeque a concepção linear de tempo (Rovelli, 2018), o entendimento canônico de passagem do tempo é o que fundamenta a reflexão de Langacker sobre como essa sequencialidade temporal se projeta para a estrutura gramatical.

Partindo da concepção “natural” de que uma coisa vem depois da outra, de que uma ideia se conecta a outra em sequência, de que um efeito se segue a uma causa, pode-se observar que a direcionalidade da seta do tempo (em grande parte das línguas humanas, o tempo sempre “vai para frente”) sinaliza-se também nas operações cognitivas entrelaçadas à linguagem. Assim é que é mais natural, no sentido de mais estatisticamente ordinário, que, nas sociedades que têm o alfabeto como base do sistema de escrita, diante da apresentação da sequência A, B, C... não consista em desafio que a continuação prontamente seja dada, D, E, F etc. O percurso das letras do alfabeto em sequência é, por assim dizer, automatizado. No entanto, a operação de citar o alfabeto a partir do Z, isto é, seguindo um curso reverso, revela-se cognitivamente muito mais exigente. À naturalidade desse sequenciamento, em que poderíamos identificar raízes neuronais no sentido de reforço de conexões conformadas no aprendizado social da língua, Langacker associa a

noção de caminho natural (*natural path*). Um caminho natural é definido como uma série de concepções que levam prontamente a outras. Essa definição abarca inúmeros esquemas sequenciais na estrutura da linguagem. A ordem de ocorrência de eventos (1), a causação (2) e distintas séries de relação todo-parte (3) são exemplos de manifestação de caminhos naturais.

(1) *Ganhou na loteria. Sumiu um tempo e reapareceu ostentando no instagram.*

(2) *Faltou à aula porque estava doente.*

(3) *Corpo > braço > mão > dedo > unha.*

Confirmando o pressuposto do comprometimento entre pensamento, fala e ação, a sequencialidade opera em nível cognitivo e é, por conseguinte, detectável no funcionamento linguístico. Como no caso da solicitação de declaração do alfabeto na sequência contrária, a preferência por fórmulas e estruturas que reflitam o esquema de um caminho natural se demonstra no estranhamento diante de casos em que esse caminho não seja seguido.

(4A) *De Fortaleza pro Rio são mais de 2500 km.*

?\*(4B). *Pro Rio de Fortaleza são mais de 2500 km.*

Ainda, noções como a de posse, nesse contexto de identificação dos esquemas mentais subjacentes a relações expressas na superfície linguística, quando analisadas na ótica da Gramática Cognitiva, mostram-se menos estereotipadas e mais heterogêneas do que se concebe usualmente. Qual a semelhança, por exemplo, entre as relações de posse como aparecem nas seguintes construções: *livro do professor; rabo do gato, topo do mundo, nossa universidade, nosso presidente, minha dor de barriga, assassinato de Marielle?* Como aponta Langacker, a resposta passa pela consideração das relações de posse como um conjunto em que o que “possui” funciona como um ponto de referência que proporciona acesso mental para a coisa possuída, isto é, o alvo. (Langacker, 2008).

Também em nível textual, as relações que se estabelecem entre os componentes do texto, ao serem investigadas no viés de projeções cognitivas sobre a superfície linguística, revelam-se menos simplificáveis. Os fenômenos agrupados sob o tema da anáfora pronominal podem ser entendidos como exemplos de configurações linguístico-



cognitivas que se desdobram a partir da congruência com um caminho natural. A precedência de elementos ao longo de uma cadeia estaria no cerne do funcionamento dessas relações anafóricas.

Como vemos em:

*(5A) Joana entrou no parque com seu cachorro. Ela encontrou um banco vazio e sentou-se para observar as crianças brincando.*

Nesse exemplo, o pronome "ela" desempenha o papel de anáfora pronominal, remetendo ao antecedente "Joana" previamente introduzido. Sob a ótica da Gramática Cognitiva, tal relação anafórica reflete uma configuração congruente com o princípio do caminho natural. A progressão discursiva segue uma sequência linear, na qual "Joana" é apresentada como a entidade de referência inicial, permitindo que o pronome subsequente "ela" reative essa mesma entidade no processamento cognitivo do leitor ou ouvinte.

A precedência de "Joana" no fluxo informacional se constitui como essencial para que o estabelecimento claro da relação anafórica ocorra. Em caso de alteração da ordem linear, a compreensão poderia ser comprometida. Se considerarmos a reformulação:

*(5B) Ela encontrou um banco vazio no parque e sentou-se para observar as crianças brincando. Joana estava com seu cachorro.*

O pronome "ela" não disporia de um referente imediatamente identificável, rompendo o alinhamento cognitivo esperado e dificultando a interpretação da relação entre os elementos discursivos.

Além dos tópicos acima aludidos, a Gramática Cognitiva propõe uma reanálise de fenômenos múltiplos da língua – que guardam raízes em estruturas de linguagem, de pensamento e de ação - : uma luz cognitiva é lançada sobre a ideia de impessoalidade; sobre a complexidade e sutileza proporcionadas pelo tempo presente em suas variadas funções e aplicações; sobre as inconsistências da visão das relações de subordinação sob a ótica formalista; sobre o vínculo existente entre coordenação e subordinação e conceptualização; entre outros (Langacker, 2008)

Dado que entre os processos investigados por Langacker nos interessam sobretudo aqueles que guardam proximidade com a noção de multimodalidade, a seguir, nos

aprofundaremos sobre o tema de como esta se vincula às ideias de simulação cognitiva proposta pelo linguista.

### 3 Multimodalidade

Kress e Van Leeuwen (2001) afirmam que, ao longo da história ocidental, a produção humana deu preferência à monomodalidade. O conhecimento filosófico, artístico, religioso e cultural era produzido e construído, exclusiva e excludentemente entre si, por modos táteis, pictóricos, musicais, escritos etc. No mundo contemporâneo, entretanto, há uma abundância evidente de textos multimodais; imagens, música, sons, signos escritos, elementos de natureza hieroglífica (emojis) se combinam de formas cada vez mais complexas e surpreendentes.

Em domínios como o da prática pedagógica da educação básica, o termo multimodalidade se refere com frequência aos textos que ultrapassam a barreira do uso da mera linguagem verbal escrita e passam a incluir imagens em sua apresentação. Essa concepção de multimodalidade, apesar de subdimensionada, aponta para a qualidade dinamizadora que distingue o texto monomodal do multimodal. Pensando de forma mais profunda sobre a relação entre monomodalidade e multimodalidade, Forceville (2009) tenta chegar a um lugar comum de como se pode definir “modo”, ou “modalidade”. De sua primeira definição, que vê *modo* como um “sistema de signos interpretável graças a um processo perceptivo específico” (Forceville, 2009, p.22), surge uma lista de cinco modos que se coadunam univocamente com cada um dos sentidos canônicos humanos: 1- o modo visual ou pictórico; 2 – o modo auditivo ou sônico; 3 – o modo olfatório; 4 – o modo gustativo; 5 – o modo tátil. Numa segunda tentativa, menos simplista, que leva em conta a diversidade inerente à variedade das estruturas que permitem ser captadas por um “modo” apenas (ex.: texto escrito e imagens captados pela visão), ele chega a uma lista maior de nove modos: 1 – signos pictóricos; 2 – signos escritos; 3 – signos falados; 4 - gestos; 5 - sons; 6 - música; 7 – cheiros; 8 – gostos; 9 – tato.

Na Gramática Cognitiva, a multimodalidade não chega a ser um tema em si, mas dado o caráter simbólico atribuído por Langacker às construções que lastreiam as estruturas gramaticais, podemos apontar certas regularidades com que o autor identifica aspectos de multimodalidade na forma como os processos de conceptualização se realizam linguisticamente.

Para Langacker, o sentido reside na conceptualização, e esta inclui a experiência sensório-motora, bem como o nosso funcionamento nos contextos físicos, sociais, culturais e linguísticos. (Langacker, 2008). Convergente com esse entendimento, estão os estudos promovidos por David McNeill (1992, 2000, 2005, 2016) e Adam Kendon (1997, 2004)) a respeito das funções comunicativas, psicológicas e linguísticas dos gestos. O primeiro, como psicólogo e linguista, debruça-se especificamente sobre os gestos produzidos durante a fala, isto é, os gestos codiscursivos. Kendon, por sua vez, enquanto antropólogo e linguista, estuda a relação entre interação social e os gestos de maneira mais ampla, tendendo a uma abordagem mais pragmática. Kendon e McNeill, cada uma com suas particularidades, argumentam contra o pensamento propagado de que os gestos são meros acréscimos à fala, e defendem a unicidade entre as expressões verbal e gestual (Kendon, 1992). Tais afirmações não surpreendem, na medida em que linguagem e ação corpórea sejam vistas como constituintes de processos cognitivos ancorados num conjunto caracterizado por um corpo que interage com outros num ambiente.

Mencionamos o gesto como modalidade preferencial por constituir um dos temas da nossa pesquisa de doutorado e por representar - de um ponto de vista que erige a interação face a face como um tipo mais “concreto” em comparação com aquela viabilizada por um chat, por exemplo – de forma emblemática a distância entre um maior grau de engajamento (os gestos precisam ser vistos e têm sua eficácia comunicativa e linguística acrescida quando ancorados num ambiente físico comum aos falantes-gesticulantes) e o desengajamento da subjetificação e da abstração, ambos ligados à noção de simulação.

#### **4 Simulações e mundos virtuais analógicos**

Chamamos aqui de simulação às operações indistintas a que Langacker se refere como se constituindo por meio de experiências sensório-motoras mentalmente simuladas. A projeção entre um domínio-fonte e um domínio-alvo, como proposta pela TMC<sup>1</sup> sustenta justamente que coerências de um domínio de experiência são transpostas conceptualmente na direção do domínio-alvo. Podemos apontar, por conseguinte, um ponto em comum entre a projeção entre domínio fonte e domínio alvo e a simulação mental de experiências sensório-motoras codificadas, ou abstraídas simbolicamente na

---

<sup>1</sup> Teoria da Metáfora Conceptual

superfície linguística do enunciado: parece haver uma direcionalidade que parte de um arranjo experiencial marcado por uma concretude relativa, isto é, marcada por um *grounding* específico, e outra que se orienta rumo a um outro arranjo mais esquemático, abstrato e simbólico.

Projeção conceptual entre domínios e simulação mental podem ser vistas como descrições nuançadas de processos interligados que resultam do entrelaçamento, em nível cognitivo, entre fala, pensamento e ação. Lakoff (2008), a esse respeito, propõe a Teoria da Metáfora Neural, apoiando-se em modelos fornecidos pelas neurociências, postulando interseções e correlações entre a emergência de uma metáfora e o fortalecimento de caminhos de conexão neuronal subjacentes a experiências sensório-motoras. Apoiam essa alegação descobertas consumadas dentro do campo das ciências que lidam com o sistema nervoso, tais como, por exemplo, a da existência dos neurônios-espelho e de sua função na simulação mental que é ativada quando um animal mamífero como os da nossa espécie apenas assistem uma ação física de um congênere num ambiente. O grau, entretanto, com que a simulação mental aludida por Langacker opera, parece ser outro: por se tratar de uma esquematização simbólica intensa (própria, inclusive, dos processos diacrônicos de gramaticalização) a recuperação das suas raízes cognitivas – de uma sentença, advérbio ou verbo - é menos específica e mais difusa do que ocorre com a identificação de domínios-fontes no escopo da Metáfora Conceptual.

A simulação proporciona a possibilidade de transcendência da experiência direta, permitindo que “operações mentais inerentes a um certo tipo de experiência sejam aplicadas a situações a respeito das quais sua ocorrência é extrínseca” (Langacker, 2008, p. 539, *tradução nossa*). A essa “projeção de domínios de operações mentais” Langacker chama subjetificação, a qual indica que tais operações se tornam independentes das circunstâncias objetivas em que originalmente ocorreram. É essa capacidade de abstração<sup>2</sup> que subsidia a aptidão humana para a proposição de uma visão estruturada do mundo.

A capacidade imaginativa é uma característica do ser humano por ele mesmo considerada como única e quase que metafisicamente transcendental. Pesquisas conduzidas pelas neurociências sobre sonhos (Ribeiro, 2019); a predileção inegável pelo cinema, pelos jogos de vídeo game, pela literatura; além da própria tessitura metafórica da nossa linguagem do cotidiano (Lakoff; Johnson, 1980, 1999) são fatores que ilustram

---

<sup>2</sup> Entendida como fruto do reforço de elementos comuns a múltiplas experiências

a relevância da capacidade criativa simbólica para o funcionamento do ser humano nos ambientes naturais e artificiais em que transitamos.

No que concerne à produção intelectual acadêmica, como aludido acima, a monomodalidade, isto é, o privilégio de uma modalidade em detrimento das outras predominou ao longo de séculos nas sociedades humanas, pelo menos do ponto de vista dito ocidental. No que diz respeito aos estudos linguísticos, sobretudo os estabelecidos a partir de Saussure, o signo preferencial era aquele que se conformava com a presença de um significante sonoro, codificado visualmente pela escrita. Embora já houvesse interesse pelo caráter semântico e simbólico de unidades de outras modalidades, como os gestos (McNeill, 2005), no pensamento moderno desde o início do século XX, a historiografia da Linguística registra um interesse mais produtivo pela multimodalidade numa base científica sobretudo nas últimas cinco décadas.

Langacker constrói em seu empreendimento analítico, uma imagem da gramática em que esta figura como uma estrutura que reflete uma simbolização. As operações mentais intrínsecas a um domínio experiencial se ativam, ainda que de forma atenuada e altamente esquematizada, em domínios experienciais distintos. Essa é a base para a subjetificação.

A subjetificação, por sua vez, resulta em distintos fenômenos de ordem cognitivo-linguística cujo funcionamento repousa, em termos da TMC, em projeções conceptuais entre domínios de modalidades diferentes. Como esboçado anteriormente, o mapeamento da projeção entre esses domínios alvo e fonte encontra-se num processo de esquematização avançado, uma vez que, não raramente, já se revelam em estágios posteriores de gramaticalização. Um desses fenômenos é o que Langacker chama de movimento fictício (*fictive motion*).

Num exemplo já citado anteriormente, “A cicatriz vai do cotovelo ao punho”, a presença de um verbo que prototipicamente se usa para se referir a movimento, *vai*, além da das preposições que normalmente delineiam sintática e semanticamente o sentido desse movimento, aponta normalmente para um evento físico de mudança de localização espacial de um objeto. Porém, na situação que a sentença descreve identifica-se uma entidade ou objeto estático, uma cicatriz. Vemos aí, como o faz Langacker, a reativação de operações mentais oriundas de uma experiência sensório-motora ancorada na vivência direta. Note-se que, com frequência, a descrição de ferimentos, acidentes ou características físicas do próprio corpo ou do corpo de uma pessoa são acompanhadas por gestos. Numa interação face a face, a modalidade gestual, estruturada em sua base

cinestésica, poderia atuar na expressão linguística de um enunciado como o do exemplo, modificando-o. Num provável resultado dessa modificação, teríamos “A cicatriz vai daqui até aqui”, em que além do movimento simbolizado esquematicamente pelo verbo *ir*, emergiria um movimento gestual real, porém de caráter simulado, que partiria do ponto em que a referida cicatriz iniciava e se concluiria no ponto em que ela objetivamente terminasse. Embora se trate de duas manifestações distintas (o movimento simulado rastreável no uso do verbo *ir* e o uso do gesto codiscursivo complementando a modalidade verbal), o movimento, indicando uma modalidade à parte, parece se fazer presente, apesar de sê-lo de forma atenuada.

No caso da cicatriz, Langacker entende o movimento indicado pelo verbo de deslocamento *vai* como resultante de um processo de escaneamento, em que a extensão da cicatriz é decomposta em vários pontos de um percurso, os quais são mentalmente percorridos, proporcionando, assim, a dinamicidade de um périplo imaginado a uma circunstância estática. Nos casos em que há a presença de movimentos esquematizados que acompanham a fala, isto é, gestos codiscursivos, as ideias de percurso, de pontos progressivos num caminho e de deslocamento ficam muito mais nítidas, o que faz com que o mapeamento das projeções conceptuais se torne mais facilmente descritível.

É dessa forma que a subjetificação proporciona a transferência da dinamicidade inerente à vivência de eventos para a concepção de cenas estáticas.

A mudança fictícia é outro fenômeno que decorre da subjetificação. Com frequência, atribui-se, no discurso, um progresso transformacional a entidades que não passaram por nenhuma das mudanças físicas a elas atribuídas. Ao exemplo oferecido por Langacker, “Nossa árvore de Natal fica menor a cada ano”, acrescentamos “Meu feijão tá ficando mais inosso”. No exemplo de Langacker, um cenário, ou *frame*, é ativado, o da família estadunidense que celebra as festividades natalinas comprando, ou escolhendo de seu jardim, uma árvore que será vista com sendo de Natal. Ocorre que não se trata de uma árvore real que ao longo dos anos passa por um processo de mudança absurdo em que ela vai diminuindo de tamanho. Por meio de um movimento simulado de indicação virtual, como se pudesse ser visualizado um gráfico em que distintas árvores aparecem uma ao lado da outra numa progressão, uma linha descendente é identificada e apontada. Esse movimento de verificação de várias árvores se condensa sob a forma de uma entidade esquemática, a árvore de Natal, que, de forma encapsulada, passou por uma mudança imaginada. As operações mentais subjacentes são inerentes à experiência

concreta de mover-se ao longo de uma sequência de árvores reais e de apontar uma linha imaginária que mostre a diminuição de sua estatura.

No nosso exemplo, sob a ativação de um outro *frame*, a experiência culinária de transformação ao longo do tempo do preparo de um prato como o feijão é transferida para uma unidade emblemática que, imaginativamente, passa por uma mudança físico-química e gustativa: a diminuição na quantidade de sal. Em vez de um processo de visualização de uma linha imaginária decorrente da verificação da diminuição de tamanho de um objeto físico, aqui temos a sinalização de experiências gustativas em sequência, que indicam uma série de panelas de feijão, cada uma seguida e classificada por um resultado em que progressivamente se constata a ausência de cloreto de sódio.

Embora Langacker não o afirme, consideramos que é possível interpretar nos movimentos virtuais presentes em ambas as situações de subjetificação referidas acima, a atuação de *gestos simulados*, em que uma ênfase a ações cinestésico-espaciais imaginadas de caminhar ao longo de uma sequência de objetos e de apontar algum aspecto deles, são essenciais para a compreensão da transposição das operações mentais da experiência direta para a indireta.

Os cenários de escaneamento (*scanning scenarios*) são cenários fictícios em que vários tipos de experiência são abstraídos sob a forma de concepções genéricas de exame ou de verificação. Nesses casos, a recuperação das operações mentais relativas à experiência sensório-motora parece ser mais viável. Num exemplo conferido por Langacker, recuperado de Talmy e adaptado por nós, a descrição de uma paisagem é conceptualizada, por meio do uso de advérbios, como um movimento dinâmico ao longo de uma viagem num ambiente físico:

(6) *É uma praia deserta. De vez em quando é que tem uma casa.*

Segundo Langacker, a uma situação usualmente considerada como estática, a presença de uma casa, uma expressão adverbial que indica intermitência é adjungida. Como resposta à questão sobre qual ação no mundo a expressão adverbial modifica, destacaríamos, como Langacker o faz no exemplo original, à invocação de um *frame* de viagem ou jornada, tornado mais explícito pela preposição *through* no original, e mais sub-repticiamente ativado pelo tópico indicado pela primeira sentença, que atesta que a localização espacial é constituída por uma praia deserta. O efeito, porém, parece ser o mesmo: o de conduzir virtualmente o interlocutor por uma caminhada num percurso físico

ao longo do qual ele ou ela visualizará uma casa seguida de amplos espaços vazios antes de entrever, num ponto mais adiante, outra construção. Num mapeamento clássico proposto pela TMC, se trataria da conceptualização de espaço por tempo: a intermitência espacial da presença escassa de casas ao longo da praia deserta é conceptualizada como intermitência temporal, referida pela expressão “de vez em quando” em nosso exemplo, e por *now and then* no de Langacker.

Cenários de escaneamento, e conseqüentemente, como sustentamos, gestos simulados de apontar, podem ser evocados por diferentes preposições, como *cada*, como notamos em:

(7) *Aqui é cada macaco no seu galho.*

Na sentença proposta por nós acima, além da conceptualização metafórica de uma espécie de primata por outra, isto é, a nossa por outra espécie animal, e de seus espaços delimitados de atuação compreendidos em termos de galhos distintos e separados, vemos esquematizado um exemplo de acesso serial a múltiplas entidades viabilizado pela presença de uma instância esquematizada que as representa.

A respeito desse caso, fazemos menção mais uma vez ao uso de gestos codiscursivos. Frequentemente, os gestos emergem ancorados à fala em interações linguísticas em que o falante-conceptualizador destaca a oposição ou distinção entre duas situações, objetos, realidades, temas ou experiências de forma geral. A referida verbalização da frase “Aqui é cada macaco no seu galho” poderia ser acompanhada por uma seqüência gestual configurada por meio da eleição *ad-hoc* de regiões espaciais contíguas ao falante-gesticulador, em geral escolhidas de modo que ocupem polos opostos ou nitidamente delimitados, que serão apontadas e percorridas por mãos e braços.

O movimento simulado próprio de um cenário de escaneamento aparece sob a forma de um cenário oculto também em situações em que advérbios de frequência se revestem de funções inesperadas, como nos seguintes casos:

(8) *Teóricos linguísticos são sempre arrogantes.*

(9) *Jogadores profissionais de basquete geralmente são altos.*

(10) *Moralistas são frequentemente pervertidos disfarçados*



Para Langacker, há de fato uma frequência eventual sendo descrita, mas que não diz respeito ao que está sendo perfilado nas sentenças, mas sim ao que é simulado mentalmente. Identifica-se aí a noção do progresso no existir individual, isto é, as experiências biográficas que se encadeiam no dia a dia, como sendo o deslocamento da pessoa ao longo de um percurso, acompanhado, por sua vez, pela experiência de visualização de entidades pertencentes ao tipo perfilado nas sentenças: teóricos linguísticos, jogadores profissionais de basquete e moralistas. A frequência referida pelos advérbios diz respeito, portanto, ao número de vezes em que o conceptualizador encontrou, em suas experiências diretas, cada um dos tipos. A função adquirida desses advérbios é de servir como “meios de apreender a distribuição estática de propriedades em termos do processo dinâmico de exploração” (Langacker, p. 543).

Nesse ponto de nossa reflexão, destacamos que umas das características de uma comunicação multimodal é o comprometimento e entrelaçamento entre os modos em jogo, cujo funcionamento deve ser explorado para a compreensão do processo de conceptualização. No caso dos gestos codiscursivos com que lidamos em nossa pesquisa, que são gestos visualmente presentes, topologicamente discretos e descritíveis, a relação entre o modo auditivo e o visual e cinestésico-gestual é mais clara. No entanto, chamamos a atenção para o fato de que os *gestos atenuados*, revelados e referidos por verbos, preposições e advérbios, são índices essenciais para que ocorra efetivamente o processo de conceptualização que subjaz ao texto verbal. Sem a simulação sensório-motora provida pelo modo verbal, o qual codifica o modo gestual de forma atenuada, não haveria negociação de sentidos, ou esta ocorreria de forma incompleta ou truncada.<sup>3</sup>

## Considerações finais

Neste trabalho, buscamos expor e destacar o papel da multimodalidade no pensamento de Langacker a respeito da subjetificação, sobretudo no que se refere à simulação mental de origem sensório-motora. Por meio de uma análise bibliográfica sistemática, identificamos quatro achados centrais que consolidam nossa reflexão:

---

<sup>3</sup> A esse respeito, é oportuno notar a dificuldade que os primeiros LLM (grandes modelos de linguagem), que fundamentam as Inteligências Artificiais mais modernas como o ChatGPT, o Gemini, entre outras, apresentavam na manipulação da linguagem natural. Há evidências de que uma parte dessa dificuldade, para além de questões ligadas ao volume de dados disponibilizados para treinamento dos modelos, dever-se ao fato de as IAs não se constituírem como entidades corpóreas, uma vez que não teriam experiências sensório-motoras a serem simuladas na compreensão de expressões como as listadas neste trabalho.

1. Simulação mental como mecanismo multimodal: demonstramos que a simulação mental, conforme proposta por Langacker (2008), não se restringe a processos puramente verbais, mas opera como uma interface que transcreve experiências sensório-motoras (visuais, cinestésicas, táteis) em estruturas gramaticais. Essa transposição se manifesta, por exemplo, no *movimento fictício* (ex.: “A cicatriz vai do cotovelo ao pulso”), em que a dinamicidade linguística deriva de gestos simulados de percurso espacial.

2. Gestualidade como base atenuada da gramática: ao relacionar as teorias de Langacker a estudos sobre gestualidade (McNeill 1992; Kendon, 2004), evidenciamos que operações como apontar, manipular e percorrer objetos físicos são esquematizadas na linguagem sob a forma de advérbios, preposições e construções metafóricas. A subjetificação, nesse sentido, revela-se um processo multimodal, ainda que indireto, pois preserva traços de modalidades não verbais em sua estrutura simbólica.

3. Corporeidade e pensamento abstrato: confirmamos que a Gramática Cognitiva, em sua vertente langackeriana, contribui para a dissolução da dicotomia entre forma linguística e experiência corpórea. Estruturas aparentemente abstratas, como a posse (“livro do professor”) ou a frequência (“sempre arrogantes”), estão ancoradas em *caminhos naturais* (Langacker, 2008) que refletem sequências sensório-motoras internalizadas (ex.: acesso serial a referentes).

4. Inovação teórica: este trabalho inova ao integrar explicitamente a noção de multimodalidade — tradicionalmente associada a estudos sobre gestos e imagens — ao núcleo teórico da Gramática Cognitiva. Ao fazê-lo, propomo-nos a ampliar o entendimento de como a linguagem verbal codifica, de forma esquemática, operações originalmente vinculadas a múltiplas modalidades perceptuais, oferecendo um modelo unificado para analisar fenômenos como a subjetificação e a metáfora conceptual.

A principal contribuição desta pesquisa reside, portanto, em evidenciar que a gramática, longe de ser um sistema autônomo, configura-se como um *artefato multimodal* cuja estrutura emerge da simulação de interações corpóreas com o mundo. Essa perspectiva não apenas reforça o caráter corporificado da cognição humana, como também abre caminho para investigações futuras que explorem, por exemplo, como particularidades da constituição de diferentes corpos e a variedade de experiências sensório-motoras afetam a conceptualização linguística.

## REFERÊNCIAS

CIENKI, A.; MÜLLER, C. (Ed.). **Metaphor and gesture**. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2008.

EVANS, V., GREEN, M. **Cognitive Linguistics: An introduction**. Hillsdale, NJ and Edinburgh: Lawrence Erlbaum Associates/Edinburgh University Press, 2006, pp. 296-303

FORCEVILLE, Charles J.; URIOS-APARISI, Eduardo. **Multimodal Metaphor**. Berlin; New York: De Gruyter Mouton, 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

JOHNSON, Mark. **The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding** Chicago: University of Chicago Press, 2007.

KENDON, Adam. **Gesture: Visible Action as Utterance**. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

KENDON, A. Gesture. *Annual Review of Anthropology*, v. 26, p. 109-128, 1997.

LAKOFF, G. The neural theory of metaphor. In: GIBBS, R. W., Jr. (Ed.). **The Cambridge handbook of metaphor and thought**. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. p. 17- 38.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metaphors We Live By**. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

LANGACKER, Ronald W. **Foundations of Cognitive Grammar: Theoretical Prerequisites**. Vol. 1. Stanford: Stanford University Press, 1987.

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

MCNEILL, D. **Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought**. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

MCNEILL, D. **Why We Gesture: The surprising role of hand movements in communication**. Chicago: University of Chicago, 2016.

MCNEILL, David (Ed.). **Language and Gesture**. Cambridge: Cambridge University Press, 2000. ISBN 9780511620850.

MCNEILL, D. **Gesture and thought**. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

XAVIER, Antonio Carlos & Suzana, CORTEZ Orgs. (2003). **Conversas com lingüistas**. São Paulo: Parábola Editorial. ISBN: 85-88456-07-9. 200p.

RIBEIRO, S. **O oráculo da noite: a história e a ciência do sonho**. São Paulo: Companhia

das Letras, 2019. 459 p.

ROVELLI, C. **A ordem do tempo**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2018. pp. 192.

SANDRA, Dominiek; ÖSTMAN, Jan-Ola; VERSCHUEREN, Jef (Eds.). **Cognition and pragmatics**. Volume 3 de Handbook of Pragmatics Highlights. Edição ilustrada. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 2009. 399 p. ISBN 9027289204, ISBN 9789027289209.