

# HUMOR E MULTIMODALIDADE: CLÁSSICAS ATUAÇÕES DE CHARLIE CHAPLIN

Valeria Fernandes Nunes (UFRJ)  
[valerianunes@letras.ufrj.br](mailto:valerianunes@letras.ufrj.br)

## RESUMO

Diante das multiformas da narrativa cinematográfica, com base em pressupostos teóricos da Linguística Cognitiva, esta pesquisa investiga como a multimodalidade em metonímias favorece ao desenvolvimento do humor em uma produção audiovisual. Por meio de uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, foram investigadas cenas interpretadas pelo ator Charlie Chaplin em que o uso de linguagem não verbal revela escolhas multimodais. Serão analisadas cenas dos filmes “The Great Dictator/O Grande Ditador” (1940) e “Em busca do ouro/The Gold Rush” (1925). Em relação à fundamentação teórica, são analisados conceitos sobre os seguintes tópicos: multimodalidade e metonímias multimodais; produção audiovisual e teorias sobre humor. Sendo assim, este estudo proporciona reflexão e contribuição científica para pesquisas acadêmicas relacionadas à compreensão da multimodalidade em metonímias na perspectiva da Linguística Cognitiva, aos estudos sobre teorias do humor e às produções artísticas no formato audiovisual.

### Palavras-chave:

Cinema. Humor. Multimodalidade.

## ABSTRACT

Faced with the multiforms of cinematographic narrative, based on theoretical assumptions of Cognitive Linguistics, this research investigates how the multimodality in metonyms present in the construction of the *mise en scène* favors the development of humor in an audiovisual production. Through a bibliographical and qualitative research, scenes interpreted by actor Charlie Chaplin in which the use of non-verbal language reveals multimodal choices were investigated. Regarding the theoretical foundation, concepts on the following topics are analyzed: multimodality and multimodal metonymies; audiovisual production and theories about humor. Thus, this study provides reflection and scientific contribution to academic research related to the understanding of multimodality in metonymies from the perspective of Cognitive Linguistics, studies on theories of humor and artistic productions in the audiovisual format.

### Key words:

Humor. Multimodality. Movie theater.

## 1. *Palavras iniciais*

Tanto a linguagem verbal quanto a linguagem não verbal fazem parte das produções cinematográficas. Em uma cena de um filme, as

falas das personagens, a escolha do ângulo da filmagem, as cores utilizadas, as roupas e os objetos, a trilha sonora e tantos os outros recursos contribuem para a construção da narrativa no formato audiovisual.

A escolha desses elementos, muitas vezes, não é aleatória, mas sim representa ou evoca conhecimentos estabelecidos por acordos sociais e culturais de uma determinada época e sociedade, por exemplo, uma música de suspense já pode despertar no espectador uma tensão sobre a próxima cena que virá.

Dessa forma, o mercado audiovisual vai desenvolvendo suas produções com recursos metonímicos em que “X substitui Y”. Somos capazes de acessar um todo conceptual apenas por uma parte. Essa parte acionada funciona como um gatilho para acessar um todo conceitual maior. Na frase “Gosto de ler Machado de Assis”, o nome do autor é o gatilho acionado que substitui as obras do autor. Em um filme, para exemplificar os processos metonímicos, podemos pensar em como foco da filmagem em uma arma que pode sugerir uma futura cena de ação com violência ou em como a execução de uma trilha sonora romântica pode apontar para uma próxima cena de amor. As infinitas possibilidades dessas formas revelam o caráter multimodal na narrativa cinematográfica.

Essa perspectiva metonímica multimodal também está presente em narrativas cinematográficas cômicas. Por isso, este estudo investiga como a construção de metonímias multimodais contribuem na construção da cena e no produção do humor. Por meio de uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, analisamos cenas dos filmes “The Great Dictator/O Grande Ditador” (1940) e “Em busca do ouro/The Gold Rush” (1925).

O artigo está dividido nas seguintes seções: (i) estudos linguísticos com considerações acerca da multimodalidade e metonímias multimodais à luz da Linguística Cognitiva; (ii) conceitos sobre produções audiovisuais e humor; (iii) análise das cenas Charlie Chaplin. Dessa forma, este artigo proporciona reflexão teórica a respeito de conhecimentos linguísticos, humorísticos e cinematográficos.

## **2. Estudos linguísticos: multimodalidade e metonímias**

Nesta seção, primeiramente, descrevemos como o significado é compreendido à luz da Linguística Cognitiva e, em seguida, discorreremos sobre multimodalidade, metonímia e metonímia multimodal.

Para Kress (2010), o processo de comunicação envolve significados produzidos e encontrados em nossa vida diária. Assim, o significado é resultado de uma construção mental que passa por constantes mecanismos de “categorização e recategorização do mundo, a partir da interação de estruturas cognitivas e modelos compartilhados de crenças socio-culturais” (FERRARI, 2011, p. 15).

Segundo Chiavegatto (2009), o significado é guiado pelas formas linguísticas, é uma construção mental que expressa a interligação entre conhecimento e linguagem e também é validado no contexto comunicativo. Durante a comunicação, o significado em uma linguagem verbal (palavras) ou em uma linguagem não verbal (gestos, imagens, cores...) é construído durante o contexto em que estão inseridos sendo desenvolvido de acordo com nossas experiências sociais, culturais, emocionais e históricas, por exemplo.

Diante dessas considerações conceituais sobre significado, é possível que diferentes pessoas olhem para uma “maça” e tenham a compreensão do significado desse objeto com pontos de vistas diferentes. Uma pode pensar no sabor, na textura, na cor, no formato. Outra pode pensar que esse fruto pode estar associado à Branca de Neve ou ao Jardim do Éden. Já outra pessoa pode pensar também na marca “Apple” de produtos tecnológicos. É possível que uma pessoa pense em todas essas possibilidades citadas e outras não citadas de acordo com suas experiências que estão relacionadas a como compreendemos o significado e, consequentemente, como compreendemos o mundo.

No exemplo citado da “maça”, notamos que as associações mentais estão em formatos diferentes, ou seja, o paladar que pode estar atrelado à forma ou até mesmo o nome de uma marca de produtos tecnológicos que pode nos remeter a um episódio bíblico.

Diante dessas possibilidades de multiformas, partimos para o conceito de multimodalidade. A multimodalidade está relacionada à produção de um texto por mais de um modo semiótico (Cf. SPERANDIO, 2015). Compreendemos que um gesto, um objeto, uma imagem, um som, uma cor, um animal e outros, em um contexto comunicativo, podem ser considerados linguagens possíveis de acordo com tradições históricas e culturais de um povo.

A associação de significados por meios multimodais pode ocorrer por processos metonímicos. Segundo Lakoff e Johnson (1980), a metonímia é um fenômeno conceptual em que “X substitui Y”. Essa substitui-

ção é possível porque existe uma estreita relação entre duas entidades. Assim, a metonímia porta uma função principalmente referencial porque é possível utilizar uma entidade por outra.

Para Koowuttayakorn (2018), metonímias multimodais são aquelas em que alvo e fonte pertencem a modos de representação diferentes. Atualmente, metonímias multimodais têm sido observadas nas comunicações digitais visto que a relação imagem-texto é uma frequência em *memes*, *stories* no *Instagram/Facebook*, por exemplo. Koowuttayakorn (2018) também afirma que estudos sobre metonímia multimodais também são observados em pesquisas sobre texto jornalístico, desenhos animados, livros ilustrados, games, filmes e outros.

### **3. *Produções audiovisuais e humor: reflexões introdutórias***

Inicialmente, descrevemos os elementos presentes em produções audiovisuais e, em seguida, apresentamos conceitos a respeito do humor com base no tripé da comédia.

Os conteúdos audiovisuais contam com elementos narrativos que contribuem na construção da cena favorecendo ao desenvolvimento de uma história. Em um curta, média ou longa metragem é possível observar como esses elementos se comportam.

Compreendemos os seguintes elementos como meio narrativos em uma cena: fotografia (planos, cortes, iluminação, movimentos de câmera), elementos em cena, sonoplastia e trilha sonora, *performace* do ator e figurino. Tais elementos contribuem no processo de construção de sentido de uma cena isto é, na construção do *mise en scène* (Cf. PORCHAT *et al.*, 2020).

Em obras que focam no desenvolvimento do cômico, o humor faz-se presente e pode utilizar tais elementos. O riso é despertado no expectador “sob condição de cair na superfície de um espírito tranquilo e bem articulado” (BERGSON, 1978, p. 7), pois fatores sociais, emocionais, culturais e o conhecimento de mundo influenciam na compreensão de uma cena humorística.

O riso é provocado, segundo Bergson (1978), quando o que é apresentado não corresponde à norma estabelecida, ou seja, não corresponde ao mecânico, ao programado. Por isso, o humor é uma ferramenta de controle dos acordos sociais.

Pesquisas sobre humor têm se baseado tradicionalmente em três teorias, conhecidas como o tripé da comédia (Cf. TABACURU, 2015; VIANA *et al.*, 2020): modelo de tensão-relaxamento, superioridade e incongruência. Uma produção cômica pode ter mais de uma teoria se relacionando sendo possível, em alguns casos, encontrar o predomínio de uma dessas teorias.

O Modelo de Tensão-relaxamento ou Teoria do Alívio está atrelado ao proibido. Há uma expectativa que não se fale em público ou nem se fale sobre temas relacionados à ética, à moralidade, aos costumes, aos hábitos e outras tradições consagrados socialmente. Quando um desses temas são postos em exibição parece que uma barreira social foi rompida.

Para Freud (1905), o motivo pelo riso mais histérico era notado em momentos que normalmente não se deveria dar risada, a esse fato, ele chamou de “bocejo cerebral”. É como uma válvula de escape do cérebro reagindo em uma situação complicada. Para exemplificar, esse “bocejo cerebral” ocorre quando se rir de alguém que solta um pum em público ou quando alguém leva um tombo. Em algumas circunstâncias sociais, não se deveria rir de tais fatos.

A Teoria da Superioridade também é conhecida como teoria do escárnio, hostilidade, depreciação ou agressão. Platão (*apud* TABACURU, 2015, p. 116) já havia notado algo no humano que se diverte ao ver o ridículo, a malícia ou a inveja em outras pessoas. Aristóteles (*apud* TABACURU, 2015, p. 116) descreveu a comédia como “uma imitação de homens piores do que a média; piores, no entanto, não em relação a qualquer tipo de defeito, mas apenas no que se refere a um tipo particular, o ridículo, que é uma espécie do feio”.

Assim, a roupa extravagante do palhaço (BALLAS, 2020a; 2020b) ao ser comparada com nossas roupas cotidianas já foge à anormalidade e, por isso, já contribui para o riso. Segundo Dulcan (2020), quando um comediante conta uma história, em que ele não consegue êxito em sua ação, na linguagem popular “ele se ferra/passa vergonha”, o público se sente em um patamar mais alto, gerando um sentimento de alívio porque tal fato não ocorreu com quem assiste.

Já a Teoria da Incongruência também é conhecida como teoria da inconsistência, da contradição, da ambivalência ou da bissociação. Dulcan (2020) destaca que, para Schopenhauer, a Teoria do Risível, conhecida como Teoria da Incongruência, nasce de um elemento surpresa e para Kant o humor nasce de um olhar experimental.

Segundo Perks (2012), as pessoas riem do que é novo ou inconsistente em seus esquemas prévios. Na estrutura de uma piada, tradicionalmente, há dois momentos. Segundo Keisalo (2018), o primeiro momento, *set-up*, apresenta uma situação ou ideia, na qual em um segundo momento, *punchline*, fornece uma nova perspectiva sobre o *set-up*, às vezes uma perspectiva radicalmente alterada. Logo, nessa divisão encontra-se uma incongruência.

Segundo Bergson (1978), o “cômico é inconsistente” (BERGSON, 1978, p. 12). O cômico é como desvios de uma linha de raciocínio. Para exemplificar, citamos a seguinte *one-line joke*: (a) “Quem demite o cara do RH?” Nando Viana (VIANA *et al.*, 2020). A incongruência reside no fato do setor de Recursos Humanos – RH ter um chefe responsável por contratar e demitir pessoas, entretanto se esse chefe precisasse ser demitido, quem no RH o demitiria?

Diante da descrição dos elementos das narrativas cinematográfica e dos recursos que contribuem para a produção do humor por meio do tripé da comédia, analisamos a seguir cenas de filmes de Charlie Chaplin a fim de verificar como tais elementos e recursos estão atrelados às metonímias multimodais.

#### 4. Metonímias multimodais com Charlie Chaplin

Analisamos nesta etapa do estudo cenas dos filmes “The Great Dictator/O Grande Ditador” (1940) e “Em busca do ouro/The Gold Rush” (1925) com atuação de Charlie Chaplin. Descrevemos brevemente uma sinopse da cena dos filmes a fim de contextualizar a análise e, em seguida, investigamos metonímias multimodais nas cenas.

Na cena do filme “Em busca do ouro/The Gold Rush”, o personagem Cartilos (interpretado por Charlie Chaplin) come seus próprios cadarços. Ele enrola os cadarços como se eles fossem macarrão do tipo espaguete. Essa cena do filme retrata com humor como personagem Carlitos, que é um pobre vagabundo, enfrenta a fome em uma tempestade no Alasca. A fome durante uma tempestade em um lugar tão frio normalmente seria o alvo de um drama, entretanto o humor é empregado para desenvolver essa cena cômica.

Figura 1: Em busca do ouro/The Gold Rush (1925).



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=u65lvwfTPtM>.

Analizamos nesta cena os seguintes recursos da narrativa cinematográfica: (i) elementos em cena; (ii) performance do ator principal; (iii) trilha sonora; (iv) planos.

Sobre os elementos em cena, no quadro 6, da figura 1, emprega-se um objeto no lugar de outro, isto é, cadarços substituem alimento. Identifica-se uma metonímia multimodal em que alvo e fonte pertencem a modos diferentes: um é comida e o outro é um objeto.

A atuação do ator principal ao cozinhar os cadarços, se sentar à mesa para comer e ao enrolar os cadarços com o garfo como se fossem macarrão do tipo espaguete está pautada contribuem para a compreensão da metonímia *cadarços por espaguete*.

A ação de comer os cadarços proporciona o humor porque se pauta na Teoria da Incongruência visto que há um comportamento social relacionado ao comer espaguete que é executado, entretanto ocorre uma quebra de expectativa visto que o alimento não é macarrão, mas sim cadarços.

Em relação à trilha sonora, a produção musical aciona um gatilho no expectador sobre um futuro previsível porque se trata de uma música prototípica de cenas de comédias. No quadro da figura 1 a música “Thanksgiving Day/Impending Doom” é executada. Considera-se essa melodia como uma metonímia para uma cena com humor porque a música selecionada apresenta repetições de temas melódicos (SESSA, 2021). Tal repetição é conhecida como “motivo” que é um fragmento recorrente, perceptível ou uma sucessão de notas que podem ser empregadas para construir uma melodia e os temas.

Os enquadramentos, planos, em uma cena fazem parte dos estudos de fotografia. Segundo Porchat *et al.* (2020), a fotografia em uma obra audiovisual é a interpretação de um roteiro por meio de imagens. Nos quadros 1 e 2 da figura 1, há um plano americano, que exhibe o personagem até os joelhos, e possibilita ao expectador compreender o todo da

cena. Esse enquadramento permite visualizar que o personagem está cozinhando.

No quadro 3, da figura 1, há um plano fechado, que foca nos pés do personagem, revelando que falta um sapato no pé. Já nos quadros de 4 a 6 da figura 1, o enquadramento possibilita a visualização de duas pessoas sentadas à mesa para comer. Como não há o foco em um plano aberto/geral que mostre todos os elementos da cena, os enquadramentos realizados nos ajudam a compreender o roteiro da história por uma perspectiva visual e metonímica. Mesmo que em alguns momentos não seja possível visualizar o todo da cena, vemos partes que já nos permitem compreender o todo do que está sendo narrado.

A cena de “The Great Dictator/O Grande Ditador” (1940) selecionada é o trecho em que o personagem ditador (Charlie Chaplin) brinca com o globo terrestre.

Figura 2: “The Great Dictator/ O Grande Ditador” (1940).



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=sGBCsZJRcAI>.

A primeira incongruência nesta cena que já possibilita o humor está no primeiro quadro da figura 2 em que o ditador está em um lugar incomum: agarrado nas cortinas. A seguir, analisamos nesta cena os seguintes recursos da narrativa cinematográfica: (i) trilha sonora; (ii) elementos em cena e (iii) performance do ator principal.

De forma metonímica, a trilha sonora calma sugere um momento sentimental do personagem. Nos quadros 2 e 3, da figura 2, o ditador segura uma bola inflável com o desenho geográfico dos mapas do mundo. Ele se diverte jogando a bola para cima como quem tem o controle do mundo nas mãos. Nos quadros 4 e 5, em que o ditador chuta a bola ora



com a perna e ora com as nádegas, essa ação aponta para o fato do ditador não ter tanto cuidado com o globo terrestre inflável. Essas ações possibilitam a compreensão da metonímia multimodal *bola inflável por mundo*.

Nos quadros de 6 a 8, da figura 2, o ditador em uma de suas brincadeiras estoura a bola e se assusta com o barulho do estouro. Compreende-se a metonímia *estouro da bola por destruição do mundo*.

A metonímia central desta cena pode ser da seguinte maneira representada: *brincadeira com a bola por governo do ditador* em que a diversão/governo do ditador acaba com a destruição da bola inflável/mundo.

## 5. *Palavras finais*

Constatamos que o humor em produções audiovisuais pode tratar de questões sociais, históricas e políticas com sutileza e promover reflexões visto que conforme Jerónimo (2015) destaca: “as múltiplas funções do humor podem ser tanto uma ameaça como um contributo para o equilíbrio social” (JERÓNIMO, 2015, p. 49).

Charlin Chaplin, nos roteiros analisados, por meio da Teoria da Incongruência desenvolve a comicidade em cenas, seja comendo cadarços ou com um ditador agarrado na cortina.

Fome e política são temas destacados com metonímias multimodais criadas por trilha sonora, objetos em cena, enquadramentos/planos e atuação do ator, que funcionam como gatilhos (parte-todo) promovendo riso e reflexão sobre um todo muito maior do que é apenas retratado em cena.

Vale destacar que foram estudados fenômenos metonímicos em diferentes formas linguagem presentes nos trechos de filmes investigados, entretanto compreendemos que processos metafóricos, mesclas conceituais ou outras questões linguísticas ou extralinguísticas poderiam ter sido pesquisados também.

Dessa forma, constatamos relações entre os estudos da Linguística Cognitiva, teorias sobre humor e elementos da narrativa em produções cinematográficas. Por isso, este artigo possibilita contribuição científica para estudos sobre humor, produções artísticas no formato audiovisual e

multimodalidade em metonímias na perspectiva da Linguística Cognitiva.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALLAS, Márcio. *Curso Improvado para Iniciantes (Curso On-line)*. Casa do Humor. 2020a.

\_\_\_\_\_. *Curso Palhaço para iniciantes (Curso On-line)*. Casa do Humor. 2020b.

BERGSON, Henri. *O riso: ensaio sobre o cômico*. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

DULCAN, Daniel. *Anatomia da Piada (Oficina on-line)*. 2020.

CHIAVEGATTO, V. C. Introdução à Linguística Cognitiva. *MATRAGA 24*, v. 16, n. 24, Rio de Janeiro, jan-jun, 2009. Disponível em [www.pgletras.uerj.br/matraca/matraca24/arqs/matraca24a03.pdf](http://www.pgletras.uerj.br/matraca/matraca24/arqs/matraca24a03.pdf). Acessado em: 24 mai 2013.

FERRARI, Lilian. *Introdução à Linguística Cognitiva*. São Paulo: Contexto, 2011.

FREUD, S. *Os chistes e sua relação com o inconsciente [1905]*. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas. v. VIII. Rio de Janeiro: Imago, 1980.

JERÓNIMO, Nuno Amaral. *Humor na Sociedade Contemporânea*. Tese (doutorado em Sociologia). Ciências Sociais e Humanas. Universidade da Beira Interior, 2015.

KEISALO, Marianna. *Set-Up and Punchline as Figure and Ground: The Craft and Creativity of Stand-up Comedy*. Aarhus University: Open Anthropology Cooperative Press – OAC PRESS Working Paper Series, 2017.

KOOWUTTAYAKORN, Sichon. An Investigation of Instagram's Metonymy: A Multimodal Social Semiotic Approach. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network Journal*, v. 11, Issue 1, June 2018.

KRESS, G. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge, 2010.

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

PERKS, L. G. The ancient roots of humor theory. *Humor: International Journal of Humor Research*, v. 25, n. 2, p. 119-32, 2012.

PORCHAT, Fábio; DUVIVIER, Gregório; TABET, Antônio; MACHADO, Guilherme; CASTRO, João Vicente de; GONZALEZ, Tereza; SBF, Ian. *Porta dos Fundos ensina conteúdo audiovisual – produção, técnica e humor*. (Curso on-line). Curseria.com. 2020.

SPERANDIO, Natália Elvira. A multimodalidade no processo metafórico: uma análise da construção das metáforas multimodais. *ANTARES*, v. 7, n. 14, jul/dez 2015.

TABACARU, Sabina. Uma visão geral das Teorias do Humor: aplicação da Incongruência e da Superioridade ao sarcasmo. *EID&A - Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação*, n. 9, p. 115-36, Ilhéus, dez. 2015.

VIANA, Nando; VENTURA, Thiago, PADILHA, Afonso. ROMANO, Bruno. *AP72 – Curso online de Stand Up Comedy* (Curso on-line). Curseria.com. 2020.