

**A ICONICIDADE DOS ITENS LEXICAIS NO CONTO O GALO
IMPERTINENTE DE JOSÉ J. VEIGA¹**

**THE ICONICITY OF THE LEXICAL ITEMS IN SHORT STORY O GALO
IMPERTINENTE BY JOSÉ J. VEIGA**

Lívia Rodrigues Barbosa
Universidade Estadual de Goiás
UnU de Goiás (UEG)
livinhathebest@hotmail.com

71

RESUMO: Nesta pesquisa, apresentamos uma análise sobre a iconicidade do léxico do conto “O galo impertinente” de José J. Veiga. Na investigação desse conto, buscamos demonstrar o potencial icônico dos itens lexicais que participam da construção/representação de eventos insólitos dentro do texto. Nosso estudo se baseia, prioritariamente, nas teorias sobre o insólito (TODOROV, 1970; CHIAMPI, 1980; GARCIA, 2007), na Teoria da Iconicidade Verbal (SIMÕES, 2009) e na Linguística de *Corpus* (SARDINHA, 2004). Abordamos (1) as características insólitas que delimitam os gêneros fantástico, estranho e realismo-maravilhoso; (2) os elementos extraordinários percebidos pelos personagens como parte da “normalidade” no conto; (3) o potencial do léxico nos textos-*corpus*; (4) a função semiótica que orienta a interpretação dos eventos insólitos no conto e (5) a importância da Linguística de *Corpus* na coleta e na análise de dados. A discussão desenvolvida abre caminho para a investigação do conto, na tentativa de entendê-lo a partir do rastreamento dos processos cognitivos acionados pela iconicidade do léxico, na constituição de eventos insólitos.

PALAVRAS-CHAVE: Insólito. Linguística de *Corpus*. Iconicidade.

ABSTRACT: In this research, we presented an analysis about the lexical iconicity of the short story “O galo impertinente” by José J. Veiga. In the investigation of these short story, we showed to demonstrate the iconic potential of the lexical items that take part of the build/representation unusual events in the text. Our study is based on, priority, in the theory about the unusual (TODOROV, 1970; CHIAMPI, 1980; GARCIA, 2007), on the iconicity verbal theory (SIMÕES, 2009) and on the Corpus Linguistics (SARDINHA, 2004). We approached (1) the unusual characteristics that delimits the genres: Fantastic, Strange and Marvelous Realism; (2) the extraordinary items realized by the characters as part of normality in the short stories; (3) the lexical potential in the corpus-text; (4) the semiotics function which guides the unusual events interpretation and (5) the importance of the Corpus linguistics in the data collection and in the data analysis. The discussion developed paves the way to investigate the short stories trying to understand them from the tracking of the

¹ Resultado final da Monografia - **A ICONICIDADE DOS ITENS LEXICAIS EM CONTOS DE JOSÉ J. VEIGA**, orientada pelo Prof. Ms. Eleone Ferraz de Assis.

cognitive process triggered by the lexical iconicity, in the constitution of unusual events.

KEY-WORDS: Unusual, Iconicity, Corpus Linguistics.

INTRODUÇÃO

Nesta pesquisa dedicamo-nos ao estudo da iconicidade dos itens lexicais na construção dos eventos insólitos do conto O galo impertinente de José J. Veiga. E como seria possível analisar os itens lexicais que compõem os eventos insólitos diante da dimensão significativa do léxico? Para isso, entendemos ser necessário proceder a um levantamento lexical de todo o texto a ser analisado.

Para que esta pesquisa não seja acometida pela insuficiência nem pelo excesso de significados, tomamos o léxico como elemento fundante. Vale dizer que o léxico oferece as pistas de captação e de interpretação dos eventos que fogem ao aceitável das coisas e do humano, ou seja, os eventos considerados inaceitáveis à realidade empírica, por pertencerem a um mundo sobrenatural ou extraordinário.

Buscamos conceituar o insólito na narrativa ficcional, antes de classificá-lo segundo seus gêneros literários – fantástico, estranho e realismo-maravilhoso. Também apresentamos a Teoria da Iconicidade Verbal, um recurso riquíssimo na busca de imagens insólitas. Escolhemos estudar a iconicidade textual não no plano da seleção e da combinação, mas no nível diagramático.

Empregamos, nesta pesquisa, a Linguística de *Corpus* como metodologia. Inicialmente, tratamos do surgimento da Linguística de *Corpus*, bem como de algumas definições de *corpus*, o primeiro *corpus* linguístico, e o crescimento desse estudo com o advento do computador. Avançamos com uma exposição sobre procedimento de extração de dados, feito pelo programa WordSmith Tools. Para estudo do léxico que opera na arquitetura textual dos contos e verificar como são construídos os eventos insólitos que neles estão presentes, nos valem tanto da frequência de determinadas palavras quanto do seu significado dentro e fora do texto.

Ao final de nossa análise, apresentamos o potencial icônico do léxico que participa da construção do insólito, para entender como essa iconicidade opera na arquitetura textual dos contos. Tudo isso através da análise da iconicidade do léxico na trama do texto.

Com base nas leituras realizadas e no direcionamento tomado pela pesquisa, dividimos esta monografia em três partes.

De início, apresentamos algumas reflexões sobre o insólito, os efeitos que a percepção desses eventos implica e as acepções que esses acontecimentos podem adquirir. Além disso, definimos os gêneros cuja marca distintiva são os eventos insólitos, a saber: fantástico, realismo-maravilhoso e estranho.

Além de apresentar a metodologia adotada na pesquisa, conceituamos a Linguística de *Corpus*, os quatro pré-requisitos para a formatação de *corpus* e a importância do programa *WordSmith Tools* na seleção e análise do léxico. E, por fim, dedicamo-nos à análise do léxico do conto “A máquina extraviada”.

ALGUNS APONTAMENTOS TEÓRICOS

Insólito

O insólito foge à normalidade e rompe ou frustra as expectativas do senso. De acordo com o *Dicionário Houaiss* (2003), o insólito é algo que (a) não é habitual; infrequente, raro, incomum, anormal; (b) se opõe aos usos e costumes; é contrário às regras, à tradição. O antônimo de insólito é “sólito”, que pode ser conceituado como o que (a) se acostumou, adquiriu o hábito, habituado, acostumado; (b) costuma acontecer com frequência, não é raro; costumeiro, habitual, usual.

Ampliando a discussão, Garcia (2007, p. 1) afirma:

O insólito [...] engloba eventos ficcionais que a crítica tem apontado ora como extraordinários – para além da ordem – ora como sobrenaturais – para além do natural – e que são marcas próprias de gêneros literários de longa tradição, a saber, o Maravilhoso, o Fantástico e o Realismo Maravilhoso. Insólito abarca aquilo que não é habitual, o que é desusado, estranho, novo, incrível, desacostumado, inusitado, pouco frequente, raro, surpreendente, decepcionante, frustrante, o que rompe com as expectativas da naturalidade e da ordem, a partir do senso comum.

Com essa afirmação, Garcia (2007) destaca que são considerados insólitos os acontecimentos raros, pouco costumeiros, inabituais, inusuais, incomuns, anormais, que contrariam o uso, os costumes, as regras e as tradições, enfim, surpreendem ou decepcionam a realidade epidérmica.

Nessa perspectiva, as passagens narrativas, que vão além dos conceitos de realidade preestabelecidos por um povo, podem ser insólitas. Isso porque o insólito

é aquilo que não é característico ou próprio de acontecer, bem como não é peculiar nem presumível nem provável, pode ser equiparado ao sobrenatural e ao extraordinário, ou seja, aquilo que foge do usual ou do previsto, que é fora do comum [...]. (GARCIA, 2007, p. 20).

Com base nesses apontamentos, percebe-se que a percepção de eventos insólitos implica efeitos diversos, dependendo dos períodos históricos, vividos pelo homem; o que é visto hoje como normal pode ter causado estranhamento anos atrás, o que o homem considera ser verdade ou realidade também pode mudar de acordo com as crenças e valores da sociedade. Ou seja, um texto considerado insólito atualmente pode não ser amanhã, ou vice-versa.

Chiampi (1980) afirma ainda que os textos insólitos englobam um grau exagerado ou inabitual do humano. Por isso, eles possuem “uma dimensão de beleza, de força ou de riqueza, em suma, de perfeição, que pode ser mirada pelos homens” (CHIAMPI, 1980, p. 48). Essa beleza e perfeição do insólito são constituídas, sobretudo, pela iconicidade do léxico, que constitui a arquitetura textual, conforme será analisado no terceiro capítulo deste texto.

Para uma definição mais precisa do insólito, faz-se necessário discutir os gêneros literários, a saber: fantástico, realismo-maravilhoso e estranho. Embora esses gêneros se estruturam a partir de eventos insólitos, cada um tem marcas próprias, que auxiliam na delimitação de seus dois vizinhos.

Tais gêneros têm em sua estrutura narrativa métodos que facilitam o entendimento e distinção dos eventos insólitos. Não se pode esquecer também que as crenças, o conhecimento acumulado ao longo dos anos e a visão de mundo do leitor são fatores que auxiliam na definição do insólito.

Fantástico

O conceito de fantástico é definido com base nos conceitos de real e imaginário, pois ele ocorre quando se instauram a dúvida e a incerteza diante dos eventos insólitos. Todorov (2004, p. 31) afirma que o fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, em face de um acontecimento aparentemente sobrenatural.

Quando o homem, conhecedor apenas das leis que regem a realidade epidérmica, vivencia um acontecimento estranho que não faz parte de seu universo e instaura a dúvida seguida pela hesitação do leitor e/ou das personagens de papel, ele está diante de um evento insólito inscrito sob a égide do fantástico.

Na busca por conceitos claros e precisos para o fantástico, Todorov (1970) aponta que a fé absoluta e a descrença total nos levam para fora do fantástico; é a hesitação que dá vida ao insólito afeito ao realismo-fantástico. Logo, pode-se afirmar que a sustentação da hesitação no fantástico implica “uma integração do leitor no mundo das personagens” (TODOROV, 2004, p. 39).

O teórico ora citado afirma que o universo fantástico é exatamente o que conhecemos, “sem diabos, sílfides nem vampiros onde os acontecimentos não podem ser explicados pelas leis deste mesmo mundo familiar” (TODOROV 2004, p. 30).

No fantástico, os personagens permanecem na incerteza, em face dos fenômenos metaempíricos, que cruzam o caminho de suas vidas.

Realismo-maravilhoso

Esse gênero traz uma proximidade entre o real e o sobrenatural, de modo que os acontecimentos que são aparentemente impossíveis (ou improváveis) de se ver tornam-se críveis, deixando no leitor o efeito de encantamento. Ele é caracterizado por afastar a sensação de terror e medo do evento insólito, substituindo-a pelo efeito de encantamento, de modo que as passagens insólitas, em vez de provocar medo ou terror, fazem é envolver e aproximar o leitor.

No realismo maravilhoso, o insólito deixa de ser apavorante para incorporar-se ao real e “desaloja qualquer efeito emotivo de calafrio, medo ou terror sobre o evento insólito. No seu lugar, coloca o encantamento como um efeito discursivo [...]” (CHIAMPI, 1980, p. 59).

No caso do maravilhoso os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito. Não é uma atitude para com os acontecimentos narrados que caracteriza o maravilhoso, mas a própria natureza desses acontecimentos. (TODOROV, 2004, p. 59-60).

É interessante notar que, no texto afeito ao realismo-maravilhoso, tanto o narrador/narratário quanto as personagens não percebem que tudo aquilo está além da noção que eles têm de realidade, ao ponto de denunciar os fatos e atitudes ocorridas. Tudo que os seres de papel vivenciam eles incorporam à realidade, sendo que são capazes até de conviver em plena harmonia com tais eventos. Assim, amparado nessas afirmações, Furtado (1980, p. 35) faz a seguinte defesa:

No Maravilhoso não se verifica sequer a tentativa de fazer passar por reais os acontecimentos insólitos e o mundo mais ou menos alucinado em que eles têm lugar. Estabelece-se, deste modo, como que um pacto tácito entre o narrador e o receptor do enunciado: este deve aceitar todos os fenômenos nele surgidos de forma apriorística, como dados irrecusáveis e, portanto, não passíveis de debate sobre sua natureza e causas. Em contrapartida, a narrativa não procurará levá-lo dolosamente a considerar possível o sobrenatural desregrado que lhe propõe, mostrando-lhe desde cedo que a fenomenologia nela representada não tem nem pretende ter nada de comum com o mundo empírico.

Como afirma Todorov (2004), os contos de fadas e a ficção científica são algumas das variedades do maravilhoso, pois nos contos de fadas os acontecimentos sobrenaturais não provocam nenhuma surpresa. Segundo Chiampi (1980, p. 49), “o maravilhoso é, na criação literária, a intervenção de seres sobrenaturais, divinos ou legendários (deuses, deusas, anjos, demônios, gênios, fadas) na ação narrativa ou dramática” [...]. A autora ressalta ainda que, “nos contos maravilhosos (com ou sem fadas), não existe impossível nem o escândalo da razão: tapetes voam, galinhas põem ovos de ouro, cavalos falam, príncipes viram sapos e vice-versa”.

Pode-se concluir que, no realismo-maravilhoso, os eventos insólitos são notados apenas pelo leitor. Isso porque nos seres de papel eles só causam encantamento. Deve-se notar que as características que compõem os acontecimentos vão refletir diante da visão de mundo e das leis que regem uma época em questão. Dessa forma, os eventos insólitos poderão surgir de todas as formas, de sorte que os personagens não vão sentir hesitação e nem ficarão buscando soluções racionais, pois tudo que acontece encanta e caracteriza-se como acontecimento que faz parte da realidade.

Estranho

Ampliando as discussões sobre insólito, nota-se que a característica principal do estranho é a explicação do sobrenatural ou extraordinário por meio da razão. A aparição do insólito pode, após instituir certo desequilíbrio entre a realidade e o não natural, ser equacionada pelas leis da realidade material.

Nas narrativas em que os eventos insólitos são frequentes, percebe-se que o leitor e/ou personagem pode ficar encantado, sentir hesitação ou questionar os acontecimentos sobrenaturais ou extraordinários. Se ao final de uma narrativa houver uma explicação racional aos fenômenos insólitos que ele vivenciou, então está se referindo ao gênero estranho.

Pode-se, portanto, entender que a decisão de aceitar ou investigar esses eventos insólitos é tomada pelo leitor ou pela personagem, que pode optar por uma possível explicação lógica para esses acontecimentos extraordinários ou sobrenaturais. Contudo, se a realidade explicar tais fenômenos de modo que ela permaneça intacta, então, podemos dizer que o gênero dessa obra é o estranho.

Santos (2007, p. 109-110), em seu estudo sobre as relações entre narrador e narratário no universo do insólito, faz a seguinte explicação:

No que tange ao gênero Fantástico, o Estranho, ao contrário, oferece uma saída para a dúvida quanto à causa ou à natureza dos fatos insólitos. Enquanto no Fantástico, hesita-se a todo momento entre uma causa empírica e outra metaempírica, no Estranho recorre-se à solução empírica, demonstrando que os fatos insólitos narrados ao longo do texto apenas aparentam ser insólitos, uma vez que eles não contradizem as leis da natureza.

As justificativas podem até não ser adequadas; o importante é que haja uma explicação para os acontecimentos insólitos. Portanto, o que importa nesse gênero é a explicação racional para tudo que anteriormente parecia sem solução.

Afora isso, cabe considerar também que o fantástico é delimitado a partir da comparação com os seus gêneros vizinhos: estranho e maravilhoso, pois

[...] tanto a narrativa Fantástica quanto a Estranha, diferentemente da Maravilhosa – que se refere a um mundo inteiramente arbitrário, alucinado e impossível, onde o espaço e os fenômenos encenados não permitem qualquer dúvida quanto à sua índole meta-empírica – remetem a um mundo real, com personagens caracterizadas semelhantes a pessoas “de carne e osso”, onde fatos insólitos imergem. (TODOROV, 2004, p. 110).

Quando se trata do gênero “estranho”, refere-se a algo que é assustador aos nossos olhos. Exemplos de textos que pertencem a esse gênero são os romances policiais, pela possibilidade de a leitura desse tipo de texto deixar os leitores perplexos com os acontecimentos nele narrados. O fato de não se encontrar explicações óbvias diante de diversos acontecimentos insólitos pode levar o leitor a sentir medo.

A presença do insólito afeito ao estranho nos romances policiais é exemplar, visto que os acontecimentos que até um determinado momento pareciam sobrenaturais ou extraordinários, no final, são explicados pela lei da racionalidade.

Vale notar que no final de uma narrativa do gênero estranho tudo se resolve. Somos apresentados a relatos que podem ser explicados pelas leis do mundo real, com noções que coincidem com aquelas que temos de realidade.

Iconicidade verbal: um recurso na busca de imagens insólitas

De acordo com Simões (2009, p.76), a iconicidade é “uma propriedade semiótica fundada na plasticidade-propriedade da matéria de adquirir formas sensíveis por efeito de uma força exterior”. Simões (2007) defende que a busca do potencial icônico do texto verbal escrito tem a intenção de construir uma maneira de analisar os textos de modo que ele seja visto como imagem e que se observem suas qualidades sensíveis, “uma vez que a capacidade cognitiva humana confere à faculdade da imaginação a condição de uma fábrica de imagens de entes e seres reais ou fictícios” (SIMÕES, 2009, p. 76-77).

Dessa forma, é possível aplicar a iconicidade tanto em níveis concretos quanto em níveis abstratos. “No nível concreto, verificam-se as iconicidades diagramáticas; no nível abstrato, observam-se as modalidades imagética e metafórica” (SIMÕES, 2009, p. 77).

Partindo da premissa de que o insólito é construído com base nos “efeitos ópticos” (CHIAMPI, 1980, p. 48), podemos dizer que ele é um objeto visual. Desse modo, tomando as palavras de Simões (2009, p. 57),

referenda-se a indispensabilidade de um tratamento icônico do texto e de seus estruturantes, no sentido de ser o texto uma imagem visual que poderia documentar os mecanismos utilizados na organização verbal-material do raciocínio.

Sendo as passagens insólitas fortemente icônicas, a partir das pistas de captação e interpretação, não é difícil formular um sentido na transformação do comum e do cotidiano em uma vivência com experiências sobrenaturais ou extraordinárias.

É de suma importância que definamos o que é ícone, índice e símbolo, uma vez que estes são levados em conta em nossa análise. Para Simões (2007, p. 77), “o ícone é uma representação plástica, modelar (por similaridade), de uma idéia ou ideologia; ao passo que o índice é um signo vetorial que conduz o raciocínio a uma interpretação por contigüidade”. Simões continua com a definição de símbolo dizendo que este “brota da relação arbitrária entre o signo e o objeto, dependendo, pois, das convenções criadas, como as palavras, as regras, as leis, os significados em geral” (SIMÕES, 2007, p. 77).

Linguística de *Corpus*

Segundo Berber Sardinha (2004), a Linguística de *Corpus* surgiu com a necessidade que estudiosos da língua sentiram de se apoiar em usos reais para fazerem generalizações ou esboçarem teorias a respeito do funcionamento linguístico. Desse modo, ela explora a linguagem por meio de evidências empíricas, extraídas com o auxílio do computador.

Embora os estudos com *corpora* tenham surgido bem antes do advento do computador, o uso das ferramentas computacionais trouxe credibilidade aos pesquisadores da Linguística de *Corpus*.

Voltando na história, aos olhos de Berber Sardinha (2004), na Grécia Antiga, Alexandre, O Grande, já havia definido o que se denomina *corpus* helenístico. Esse autor aponta ainda que durante uma boa parte do século XX houve

muitos pesquisadores que se dedicaram à descrição da linguagem por meio de *corpora*, entre eles educadores como Thorndike e lingüistas de campo como Boas. Há duas diferenças fundamentais entre esta época e a atual. A primeira, obviamente, é que os *corpora* não eram eletrônicos, ou seja, eram coletados, mantidos e analisados manualmente. A segunda é que a ênfase destes trabalhos era em geral o ensino de línguas. (BERBER SARDINHA, 2004, p. 3).

O que vigora na literatura hoje é a descrição de linguagem e não a pedagogia, embora ultimamente alguns estudiosos estejam com interesse no emprego de *corpora* na sala de aula para investigar a linguagem de alunos de língua.

Conforme os apontamentos de Berber Sardinha (2004), o primeiro *corpus* linguístico eletrônico foi “o Brown University Standart *Corpus* of Present-day American English, [que] continha uma quantidade invejável de dados para a época: 1 milhão de palavras” (BERBER SARDINHA, 2004, p. 1). O lançamento desse *corpus*, em 1964, foi um grande passo para o desenvolvimento da Linguística de *Corpus* (LC), pelo fato de a tecnologia dessa época ser a de cartões perfurados, que de certo modo apresentava grande dificuldade em reunir e informatizar uma quantidade maior de dados (BERBER SARDINHA, 2004).

O *Corpus Brown* foi outra peça fundamental para o desenvolvimento da LC. Para chegar hoje, 47 anos depois, com um avanço tecnológico tão grande, Berber Sardinha (2004) defende que o programa veio num momento de grande dificuldade, pois naquela época não era fácil informatizar os textos a serem estudados. Houve também

a conjuntura histórica: o *corpus* Brown foi lançado justamente numa época em que a idéia de gastar tempo e recursos financeiros para a coleta de registros linguísticos era vista com total incredulidade e hostilidade [...] há apenas sete anos havia sido lançado *Syntactic structures*, obra de Noam Chomsky, que teria papel fundamental em nada menos do que uma mudança de paradigma na linguística. (BERBER SARDINHA, 2004, p. 1).

Rajagopalan (2007, p. 24) traz uma visão reflexiva da LC e defende que ela recupera práticas consagradas há séculos e que hoje “voltam com toda a carga, para desafiar ortodoxias hegemônicas que se encontram enraizadas no campo da Linguística, a partir da sua consolidação como disciplina independente”.

Com a invenção do computador, Berber Sardinha (2000) diz que esse quadro de dificuldade mudou, pois se passou a usar o computador para pesquisar a linguagem. Dessa forma, a tecnologia

[...] possibilitou o acesso de mais pesquisadores ao processamento de linguagem natural e, concomitantemente, a sofisticação do equipamento permitiu a consecução de tarefas mais complexas, mais eficientemente, sem falar no aumento da capacidade de armazenamento e na introdução de novas mídias (fitas magnéticas, em vez de cartões *hollerith* perfurados, etc.), as quais facilitaram a criação e manutenção de *corpora* em maior número. (BERBER SARDINHA, 2004, p. 4).

As críticas a respeito das análises em *corpus* eram frequentes pelos linguistas chomskyanos. Uma das mais “contudentes era exatamente que o processamento de *corpora* gigantescos,

como o de Thorndike, com 18 milhões de palavras, por meios manuais, não era confiável” (BERBER SARDINHA, 2000, p. 327).

Hoje, esses preconceitos foram superados e a Linguística de Corpus se tornou influente em vários centros de pesquisa linguística. Berber Sardinha (2000) afirma que, fora da Europa, ela “não está tão desenvolvida, mas há centros nos quais a pesquisa espalhados pelo mundo”. E continua: “No Brasil, a Linguística de *Corpus* ainda é incipiente. A pesquisa em *corpus* se dá em centros mais voltados ao Processamento de Linguagem Natural, Lexicografia e à Linguística Computacional” (BERBER SARDINHA, 1999).

Berber Sardinha (2000) defende que a LC hoje tem exercido grande influência nas pesquisas linguísticas, pois o que faltava era um instrumento para auxiliar em grandes análises, e nos dias atuais a tecnologia nos oferece esse instrumento. Para melhor acompanhamento dos textos que analisaremos e para que a nossa pesquisa não cometa erros, é necessário o auxílio de ferramentas computacionais.

Seleção e descrição de *corpora*

Dentre os tipos de *corpora* citados por Berber Sardinha (2004), pode-se afirmar que a presente pesquisa trabalhará seguindo o método de seleção, sendo nosso intuito levantar os itens lexicais que mais aparecem nos textos-*corpus*, com o objetivo de apreciar o potencial icônico dos eventos insólitos.

Cabe ressaltar que o nosso *corpus* foi extraído do livro *A máquina extraviada*, do escritor goiano José J. Veiga. Dentre os vários contos que compõem essa obra, selecionamos o conto “A Estranha Máquina Extraviada”, pois é caracterizado pela riqueza de eventos extraordinários.

O programa *wordsmith tools*

O programa digital WordSmith Tools, utilizado no presente estudo, é ferramenta muito importante para análise de *corpora*. Foi criado por Michael Scott, professor da Universidade de Liverpool na Inglaterra.

Berber Sardinha (2001, p. 14) assim explica:

O programa coloca à disposição do analista uma série de recursos, os quais, se bem usados, são extremamente úteis e poderosos na análise de vários aspectos da linguagem. Entre esses aspectos, estão a composição lexical, a temática de textos selecionados e a organização retórica e composicional de gêneros discursivos.

O estudioso diz ainda que o WordSmith Tools disponibiliza três princípios abstratos básicos: 1- ocorrência; 2- recorrência e 3 – co-ocorrência. O princípio da ocorrência concerne à seguinte explanação:

Os itens devem estar presentes; itens que não ocorreram não são incorporados porque não são observáveis; na presença de regras pré-definidas, é possível prever quais itens deveriam ocorrer, mas, na ausência desses construtos prévios, não é possível fazer tal previsão. (BERBER SARDINHA, 2001, p. 14).

No que diz respeito à recorrência, é necessário que os itens estejam presentes pelo menos duas vezes. Quanto ao terceiro princípio, de co-ocorrência, “os itens devem estar na presença de outros. Um item isolado é muito pouco informativo. Ele obtém significância na medida em que é interpretado como parte de um conjunto formado por outros itens” (BERBER SARDINHA, 2001, p. 15).

O programa WordSmith Tools é composto de

(a) ferramentas, (b) utilitários, (c) instrumentos e (d) funções. Há três ferramentas (*WordList*, *KeyWords*, *Concord*) e quatro utilitários (Renamer, Text Converter, Splitter, Viewer/Aligner), que, juntos, oferecem dezessete instrumentos de análise. (BERBER SARDINHA, 2004, p. 86).

Neste trabalho, são usadas para análise do *corpus* as ferramentas *wordlist*, *keywords* e *concord*. A seguir, discutem-se brevemente as funções de cada uma dessas ferramentas.

A lista de palavras (*wordlist*) nos permite gerar uma lista com todas as palavras que existem no *corpus*. Esta lista de palavras pode aparecer por frequência de ocorrência ou por ordem alfabética.

Com a ajuda do programa digital WordSmith Tools, levantamos os itens lexicais mais frequentes nos textos-*corpus*, com o objetivo de apreciar o potencial icônico dos eventos insólitos. Amparamo-nos na Teoria da Iconicidade Verbal e no insólito para mapear a dimensão icônica do léxico que compõe os eventos insólitos dos textos-*corpus*. Buscamos a articulação das informações subjacentes a cada um dos itens, sua significação dicionarizada

que se aproxima do projeto comunicativo da narrativa, sua função semiótica e as isotopias possíveis.

“A máquina extraviada”: uma análise

Breve resumo do conto

Este conto narra o aparecimento súbito de uma grande máquina em frente à prefeitura de um povoado. Ela fora transportada para lá em três caminhões por homens desconhecidos e mal humorados, que não davam informações sobre quem a tinha comprado e nem sobre a serventia dela. Naquela cidadezinha, todos interromperam seus afazeres para ver o que estava acontecendo na praça. Apesar da curiosidade, não lhes era possível pedir informações, pois aqueles homens faziam de tudo para que a população se mantivesse distante. Pensaram em perguntar no dia seguinte, mas quando amanheceu os tais homens já haviam ido embora. Cada um dava um palpite sobre a serventia da máquina e todos os palpites eram bons. Quando esse primeiro momento de desconfiança e curiosidade havia passado, todos da cidade, com exceção do vigário, passaram a adorar a máquina como um monumento. Com o passar do tempo, essa máquina se tornou o centro de todas as festas do lugar. E até apareceram turistas para conhecerem a tal máquina. O conto encerra com a preocupação de algum visitante pedir explicações sobre a máquina. Se isso acontecesse, todo o encanto se quebraria e a máquina deixaria de existir.

83

A iconicidade do léxico

No conto “A máquina extraviada”, já no seu início percebemos a instauração do insólito com a chegada de um objeto inusitado que, metaforicamente, representa a opressão do homem pelo progresso.

Desde que ela chegou – não me lembro quando, não sou muito bom em lembrar datas – quase não temos falado em outra coisa; e da maneira que o povo aqui se apaixona até pelos assuntos mais infantis, é de admirar que ninguém tenha brigado ainda por causa dela, a não ser os políticos. (VEIGA, 2002, p. 90).

Podemos com segurança afirmar que este conto se inscreve no gênero realismo-maravilhoso, pelo fato de o insólito deixar de ser apavorante e incorporar-se ao real. Se não, vejamos:

Estamos tão habituados com a presença da máquina ali no largo, que se um dia ela desabasse, ou se alguém de outra cidade viesse buscá-la, provando com documentos que tinha direito, eu nem sei o que aconteceria, nem quero pensar. Ela é o nosso

orgulho, e não pense que exagero. Ainda não sabemos para que ela serve, mas isso já não tem maior importância. (VEIGA, 2002, p. 92).

Interessante ressaltar que nem o narrador nem os personagens percebem que tudo aquilo que está no conto vai além da noção que eles têm de realidade, ao ponto de denunciar os fatos e atitudes ocorridas.

Até agora o único acidente de certa gravidade que tivemos foi quando um caixeiro da loja do velho Adudes [...] prendeu a perna numa engrenagem da máquina, isso por culpa dele mesmo. O rapaz andou bebendo em uma serenata, e em vez de ir para casa achou de dormir em cima da máquina. Não se sabe como, ele subiu à plataforma mais alta, de madrugada rolou de lá, caiu em cima de uma engrenagem e com o peso acionou as rodas. Os gritos acordaram a cidade, correu gente para verificar a causa, foi preciso arranjar uns barrotes e labancas para desandar as rodas que estavam mordendo a perna do rapaz. Também dessa vez a máquina nada sofreu, felizmente. Sem a perna e sem o emprego, o imprudente rapaz ajuda na conservação da máquina, cuidando das partes mais baixas. (VEIGA, 2002, p. 93).

84

Os seres de papel incorporam esse objeto à realidade, de tal modo que o próprio caixeiro, depois de sofrer um acidente na máquina, perde a perna e o emprego, mas mesmo assim passa a ajudar na conservação da máquina.

Notemos a iconicidade do léxico do conto veiguiano.

ITEM LEXICAL	QUANT.	INFORMAÇÃO SUBJACENTE	SIGNIFICAÇÃO DICIONARIZADA	FUNÇÃO SEMIÓTICA	ISOTOPIAS POSSÍVEIS
1. Máquina	31	Signo do insólito	Máquina – (1) qualquer equipamento que empregue força mecânica, composto de peças interligadas com funções específicas, e em que o trabalho humano é substituído pela ação do mecanismo. [Houaiss]	Ícone de opressão do homem pelo progresso Índice de encantamento Símbolo do progresso	Insólito Opressão Progresso
2. Gente	4	Representa os habitantes da pequena cidade.	Gente – (1) número indeterminado de pessoas; (2) os habitantes de uma região, país etc.; povo (3) a humanidade. [Houaiss]	Ícone da população	Sociedade, Coletividade
3. Cidade	3	Espaço onde todos ficam encantados com o insólito.	Cidade – (1) aglomeração humana localizada numa área geográfica circunscrita e que tem numerosas casas, próximas entre si, destinadas à moradia e/ou a atividades culturais, mercantis, industriais, financeiras e a outras não relacionadas com a exploração direta do solo; urbe. [Houaiss]	Ícone da mãe corrompida	Espaço
4. Homens abrutalhados	3	Representa os funcionários responsáveis para montar a grande máquina.	Homens – (1) mamífero da ordem dos primatas, único representante vivente do gên. <i>Homo</i> , da sp. <i>Homosapiens</i> , caracterizado por ter cérebro volumoso, posição ereta, mãos preênseis, inteligência dotada da faculdade de abstração e generalização, e capacidade para produzir linguagem articulada. Abrutalhados – (1) que tem modos ou estilo de bruto; que é próprio de bruto; grosseiro. [Houaiss]	Ícone de opressão	Desconhecido opressão
5. Rapaz	3	Representa o único que sofreu um acidente grave na máquina.	Rapaz – (1) homem na fase adolescente; jovem, moço; (2) homem adulto, mas ainda jovem. [Houaiss]	Ícone de repressão	Irresponsabilidade
http://www.prp.ueg.br/revista/index.php/buildingtheway					
6. Crianças	2	encantados com o insólito.	Crianças – (1) ser humano na fase da infância, que vai do nascimento à puberdade; (2) filho, rebento; cria. [Houaiss]	Ícone de liberdade e pureza corrompida	Liberdade corrompida

7. Perna	3	Representa uma parte do corpo que um rapaz perde ao subir na máquina.	Perna – (1) cada um dos apêndices de um animal usado especialmente para o suporte do corpo e para a locomoção; (2) cada um dos membros inferiores do corpo humano; (3) parte do membro inferior ou posterior, situada entre o joelho e o tornozelo [Houaiss].	Ícone de perca	
8. Prefeito	3	Simboliza autoridade máxima na cidade, que jura não ter comprado a tal máquina.	Prefeito – (1) administrador de prefeitura, no Império Romano; (2) superior de convento; (3) funcionário de colégio encarregado de vigiar os estudantes; (4) dirigente de departamento ('subdivisão territorial administrativa'), na França [Houaiss].	Ícone de proteção	Autoridade
9. Engrenagem	3	Artifício que representa o progresso.	Engrenagem – (1) ato ou efeito de engrenar; endentação; (2) conjunto de peças dentadas usadas para imprimir movimento a eixos rotativos de máquina, motor etc.; (3) mecanismo de ajuste de transmissão em veículo motorizado. [Houaiss].	Ícone de perigo Índice do progresso tecnológico	Progresso
10. Curiosos	2	Simboliza a vontade de saber mais sobre a finalidade da estranha máquina	Curiosos – (1) que ou aquele que é ou se comporta de modo zeloso, cuidadoso; (2) que ou aquele que tem o desejo de ver, conhecer, experimentar, aprender; (3) que ou aquele que procura devassar ou imiscuir-se na vida de outrem; indiscreto, bisbilhoteiro [Houaiss].	Ícone do interesse	Sentimento coletivo
11. Monumento	2	Signo do insólito que caracteriza a máquina	Monumento – (1) obra, geralmente grandiosa, construída com a finalidade de perpetuar a memória de pessoa ou acontecimento relevante na história de uma comunidade, nação etc.; (2) qualquer edificação de grande estatura, cujas dimensões, estética, imponência despertam admiração; (3) sobrevivência, na memória, de alguma coisa	Ícone do insólito	Progresso Insólito

			significativa para alguém ou para um grupo social; recordação, lembrança [Houaiss].		
12. Novidade	2	Representa a percepção da aparição do insólito	Novidade – (1) caráter, condição, atributo do que é novo; (2) condição do que aparece, do que se apresenta pela primeira vez; (3) tudo aquilo que é produto da criação artística, imaginativa, ou resultado de um planejamento publicitário associado à indústria e/ou ao comércio [Houaiss].	Ícone de encantamento Índice do progresso tecnológico	Progresso
13. Acidente	2	Representa a imprudência	Acidente – (1) acontecimento casual, fortuito, inesperado; ocorrência; (2) qualquer acontecimento, desagradável ou infeliz, que envolva dano, perda, sofrimento ou morte [Houaiss].	Ícone da falta de atenção Índice de perigo do progresso	Progresso
14. Caminhões	1	Signo do progresso	Caminhão – (1) veículo motorizado destinado ao transporte de cargas pesadas, de tamanho considerável e com quatro ou mais rodas; camião; (2) porção de carga que esse veículo pode transportar; (3) grande quantidade [Houaiss].	Ícone de condução Índice do progresso tecnológico	Progresso

As análises mostradas nos quadros basearam não só no quantitativo lexical levantado automaticamente pelo programa *WordSmith Tools*, mas sobretudo, em pistas textuais maiores que permite a visualização da cena.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho, tivemos a intenção de compreender a construção do insólito em “A máquina extraviada”, de José J. Veiga, a partir do potencial icônico do léxico, que sugere isotopias subjacentes ao texto e abre caminho para o despontar dos eventos extraordinários ou sobrenaturais.

Procuramos analisar a iconicidade dos itens lexicais de modo a verificar como é feita a construção dos eventos insólitos nos contos. No primeiro capítulo, apresentamos conceitos básicos a respeito do insólito, bem como dos gêneros que apresentam esses eventos como

marca distintiva. Conforme exposto, cada gênero causa no leitor/personagem uma reação diferente, o que facilita a sua identificação.

Utilizamos o aplicativo de análise linguístico-estatística *WordSmithTools*, versão 3, que facilitou as nossas análises, pois através dele pudemos levantar os itens lexicais mais frequentes nos textos-*corpus*. Encontramos as palavras-chave e a concordância dessas palavras dentro do texto. Apesar das dificuldades encontradas para realização deste estudo, é de suma importância salientar que, sem a ajuda das ferramentas do referido programa, seria mais difícil obter resultados eficientes e satisfatórios. Vale ressaltar que este programa de análise linguística é o mais completo e mais usado por estudiosos da Linguística de *Corpus*.

Como foi exposto nas tabelas acima, cada palavra tem o seu significado dicionarizado e pode adquirir outro significado dentro do texto. Cremos que os recursos computacionais não só enriqueceram as nossas pesquisas, como também auxiliaram nas análises, a fim de evitar possíveis erros e insuficiência de dados.

Em suma, é possível concluir que o léxico é um componente fundamental para a leitura e interpretação de eventos insólitos, pois ele estabelece coerência e funciona como marcas nas superfícies do texto, promovendo a compreensão e a interpretação da obra literária. Desse modo, ao tratar da iconicidade em contos de José J. Veiga, podemos extrair a insolitude representada pelo seu léxico.

REFERÊNCIAS

BERBER SARDINHA, Tony. Linguística de Corpus: histórico e problemática. *DELTA*, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 323-367, 2000.

_____. *Linguística de Corpus*. Barueri, SP: Manole, 2004.

CARPENTIER, Alejo. Prefácio. In: _____. *O reino deste mundo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1985.

CHIAMPI, Irlemar. *O realismo maravilhoso*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

_____. In: ENCONTRO DOS ALUNOS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA INFORMÁTICA, 1., 2001, São Paulo. *Programa e resumos*. São Paulo: FFLCH/USP, 2001.

FURTADO, Filipe. *A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Horizonte, 1980.

GARCÍA, Flavio. Tensões entre questões e conceitos na proposição de um outro e novo gênero literário: o insólito banalizado. In: CONGRESSO DA ASSEL-III

ENLETRARTE, 14., 2007, Campos. *Anais ... Campos: ASSEL-RIO CEFET Campos*, 2007.

GERBER, Regina; VASILÉVSKI, Vera. *Um percurso para pesquisas com base em corpus*. Florianópolis: Ed. UFSC, 2007.

HOUAISS, Antônio. *Dicionário eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa*. São Paulo: Objetiva, 2002.

SANTOS, Mariana Poses Pereira. As relações entre narrador e narratário no universo do insólito. In: GARCIA, Flávio. *A banalização do insólito: mecanismos de construção narrativa*. Rio de Janeiro: *Dialogarts*, 2007. Disponível em: <<http://www.dialogarts.uerj.br>>. Acesso em: 7 fev. 2011.

SCOTT, Mike. *Programa WordSmith Tools*. Disponível em: <In: www.lexically.net>. Acesso em: 11 jan. 2011.

SHEPHERD, Tânia. O estatuto da Linguística de Corpus: metodologia ou área da linguística? *Matraga*, Rio de Janeiro, v.16, n. 24, jan.-jun. 2009.

SIMÕES, Darcília. *Iconicidade e verossimilhança: semiótica aplicada ao texto verbal*. Rio de Janeiro: *Dialogarts*, 2007. Disponível em: <<http://www.dialogarts.uerj.br>>. Acesso em: 12 fev. 2011.

_____. *Iconicidade verbal: teoria e prática*. Rio de Janeiro: *Dialogarts*, 2009.

_____. *Iconicidade lexical: uma análise*. [Não publicado]. Disponível em: <<http://www.dialogarts.uerj.br>>. Acesso em: 12 fev. 2011.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1970.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.