

Citação:

Teixeira, José, 2012, "Metaftonímia, cognição e cinema: O caso de Match Point de Woody Allen", in Macedo, Ana Gabriela et alii, *Estética, Cultura Material e Diálogos Intersemióticos – XIII COLÓQUIO DE OUTONO*, Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho, pp 165-184.

METAFTONÍMIA, COGNIÇÃO E CINEMA: O CASO DE *MATCH POINT* DE WOODY ALLEN

José Teixeira

CEHUM, UNIVERSIDADE DO MINHO

1. A nova focagem da metáfora

A metáfora é, com certeza, um dos fenómenos de maior tradição de análise e teorização na história dos estudos ligados à linguagem e ao pensamento. Figura central da Retórica e da teoria literária clássicas, sempre foi, no entanto, encarada como algo especial dentro das línguas, como um processo e uma forma particular de representação (“figura”) através da qual o “estilo” (por isso era definida como uma das “figuras de estilo”) de um dado autor se manifestava. Era sobretudo a metáfora enquanto ornamento da linguagem, enquanto possibilidade permissora de concetualizações criativas e originais que era valorizada e tratada com a nobreza que os estudos de cariz retórico-literário lhe concederam.

O ponto de viragem acontece com a obra de George Lakoff e Mark Johnson *Metaphors We Live By* que saindo da superfície das construções e remontando à estrutura geradora de todo o processo apresenta a metáfora como uma vertente fundamental das dinâmicas relativas aos sistemas cognitivos e expressivos humanos. Assim, distingue-se a expressão metafórica do processo que lhe está subjacente e liberta-se a metáfora das correntes de deter-

minada forma de expressão que faziam com que, por exemplo, numa mesma estrutura cognitiva (comparar um barco e uma casca de noz) ser ou não metáfora dependia da ausência ou presença da partícula “como”.

Lakoff e Johnson, diferenciando *metáfora conceitual* de *expressões metafóricas* em cada processo, vieram colocar um outro ângulo de visão. Agora a metáfora já não é apenas uma questão de realização linguística de uma determinada expressão, mas é, antes, o todo de um processo cognitivo complexo. Uma mesma metáfora pode, assim, produzir variadíssimas realizações: a metáfora DISCUSSÃO É GUERRA está tanto nesta expressão como em *vencer a discussão, argumento mortífero, foi fatal a distração ao que o outro disse, venceu a discussão mas não convenceu* e um sem fim de exemplos em que os argumentos da discussão são as armas, o convencimento é a vitória, o assunto é o campo de batalha e por aí em diante.

Mas não é apenas a linguagem que expressa o processo metafórico: uma imagem, real^[1] ou mentalmente construída, pode ser também a realização de um padrão metafórico^[2]. Por isso, Lakoff e Johnson pretendem recolocar a metáfora como um dos processos mais produtivos e mais ricos dentre da relação entre cognição e expressividade humana:

(...) a metáfora desempenha um papel fundamental na linguagem e no pensamento do dia-a-dia – dados de que não podiam dar conta nenhuma das teorias anglo-americanas da significação, nem em linguística nem em filosofia. Nestas duas disciplinas, considerou-se tradicionalmente a metáfora como um problema de interesse menor. Pensamos que se trata, pelo contrário, de um problema central, que fornece, talvez, a chave de uma teoria da compreensão. (Lakoff & Johnson, 1980 (2002):7)

Constatam a enorme força que o processo metafórico tem no dia-a-dia e a sua importância como instrumento cognitivo essencial para a construção das percepções sobre o mundo:

1 Ver, a título de exemplo do conceito de “metáfora pictórica”, Forceville : 1996)

2 Numa fase muito precoce da vida, o cérebro é muito plástico. Se decorar os rios, arranjo uma matriz, um truque para guardar a informação. Se resolver ser médico e quiser saber as artérias, que também têm ramos como os rios, começo a ver: “Olha, isto é exatamente igual aos rios!” E então vou usar a matriz que está lá guardada. Isso facilita-me muito a vida.” Entrevista ao neurologista Alexandre Castro Caldas, *Jornal I*, por Sílvia de Oliveira, Publicado em 15 de Maio de 2010.

A maioria das pessoas acha que pode viver perfeitamente sem metáfora. Nós descobrimos o contrário, que a metáfora está infiltrada na vida cotidiana, não somente na linguagem, mas também no pensamento e na ação. Nosso sistema conceptual ordinário, em termos do qual não só pensamos, mas também agimos, é fundamentalmente metafórico por natureza. (Lakoff & Johnson, 1980 (2002):45).

Se quiséssemos uma síntese (ver Esquema 1), poderíamos realçar as diferenças mais marcantes entre a visão tradicional e a de *Metaphors We Live By* (e que a Linguística Cognitiva vem complementando).

Metáfora na Retórica tradicional	Metáfora na perspectiva cognitiva
Figura, ornamento da linguagem	Mecanismo normal do conhecimento
Aparece exclusivamente na linguagem verbal	Aparece em todas as formas de expressão: linguagem verbal, imagens, situações, filmes, artes...
Metáfora está na expressão	Metáfora está na identificação cognitiva: a mesma metáfora concetual aparece em várias expressões
Metáfora/metonímia, fenómenos discretos	Metáfora/metonímia, fenómenos contínuos

Esquema 1

De entre os desenvolvimentos posteriores, dentro da Linguística Cognitiva, que reorientam a metáfora concetual merecem destaque os trabalhos de Gilles Fauconnier & Mark Turner (1996, 1998, 2002), nomeadamente sobre a conceção de integração concetual (mesclagem ou “blending”).

Fauconnier e Turner procuram explicar a construção do processo metafórico como um processo complexo no funcionamento discursivo. Para eles a metáfora não acontece somente entre duas palavras, o termo alvo e o termo origem: nesta nova visão complementar, defende-se que os domínios origem e alvo são projetados num espaço de integração (“blend”) que não deriva apenas deles.

Não é um contradizer da teoria da metáfora concetual de Lakoff. Busca-se, antes, um complemento entendido como necessário para explicar a complexidade do processo metafórico.

Assim, a integração concetual dá-se entre *espaços mentais* (representações mentais discursivas e temporárias) e não entre domínios (representações mentais estáveis e gerais). Os espaços mentais recrutam todo o conteúdo informativo que o falante possui e não dizem apenas respeito aos valores do termo-alvo e termo-origem do esquema lakoffiano.

Tornou-se já um clássico o exemplo da metáfora presente na frase que apresentam:

Este cirurgião é um talhante/carniceiro.

O valor “incompetência” atribuído ao alvo (cirurgião), segundo eles, não está presente, por si mesmo, na origem (talhante, carnicheiro)³. Cortar carne para servir o público num talho não implica necessariamente ser-se incompetente enquanto talhante. O elemento semântico “incompetência”, que se atribui a “cirurgião”, no exemplo, resulta de um processo de fusão entre dois conceitos: o conceito de cirurgião e o de talhante/carniceiro e não tanto por a palavra “talhante/carniceiro” implicar incompetência na sua essencialidade.

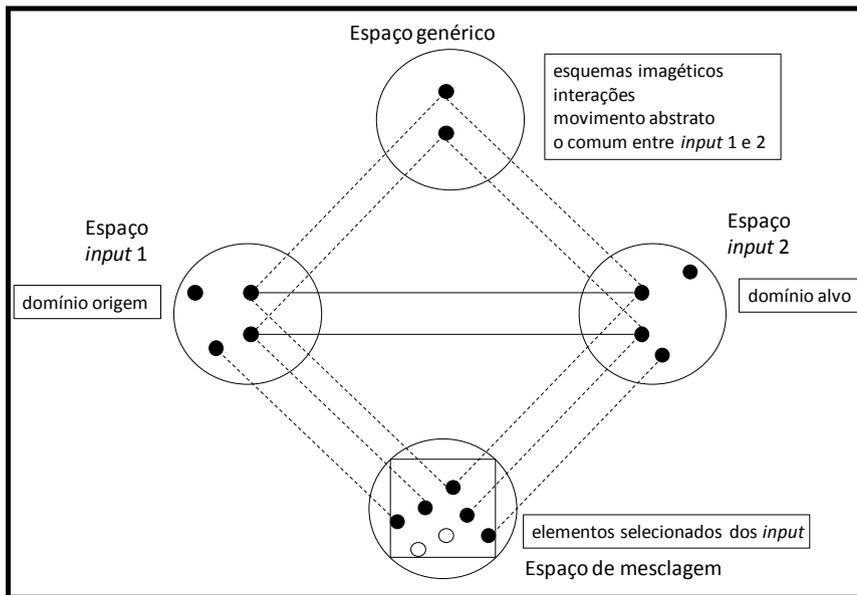
São propostos, assim, 4 espaços mentais. Dois são provenientes do modelo de Lakoff e Johnson: o espaço do *input 1*, correspondente ao domínio origem de Lakoff e que abarca os valores do elemento que servirá para metaforizar (*butcher = talhante/carniceiro*) e o espaço *input 2*, que corresponde ao domínio alvo de Lakoff, e que inclui os valores do elemento metaforizado (*cirurgião*, no exemplo). A estes dois espaços mentais acrescenta-se também o espaço genérico, que é o espaço dos esquemas imagéticos, o espaço de interações múltiplas, dos movimentos necessários às relações entre *input 1* e *input 2* para que se possa apreender não apenas o que há de comum entre os dois *inputs*, mas todos os universos de crença necessários para o funcionamento das relações entre ambos. Por fim, o espaço de mesclagem ou *blend*, onde confluem os elementos selecionados dos *inputs* e respetivos resulta-

3 “For example, “This surgeon is a butcher” has as part of its central meaning “incompetence,” which is not available from either the input for the surgeon or the input for the butcher, but which is emergent in the blend.” Gilles Fauconnier & Mark Turner, Conceptual Integration Networks (reprint with revisions), *Cognitive Science*, 22(2) 1998, 133-187., Copyright © Cognitive Science Society, disponível em <http://www.cogsci.ucsd.edu/~faucon/BELJING/CIN.pdf> em 23/03/2011.

dos de mesclagem. No caso da identificação *surgeon=butcher* os valores de incompetência e rudeza elencados a cirurgião aparecem neste espaço como resultantes do funcionamento dos *inputs* 1 e 2, funcionamento este que se alicerça em todos os valores e dinâmicas do espaço genérico.

Vê-se, assim, como a unidirecionalidade de projeção de Lakoff é substituída pela multidirecionalidade e também como a nova conceitualização (*blend/mescla*) não é apenas a soma do comum aos *inputs*, constituindo-se este espaço *mescla/blend* como autónomo, decorrendo de todos os outros espaços, mas não se reduzindo à soma dos seus conteúdos.^[4]

O Esquema 2 (aqui adaptado) representará a dinâmica que se acabou de descrever e que, como procuraremos comprovar, parece ser o mais adequado para sintetizar a estrutura metafórica de *Match Point*.



Esquema 2

4 A integração conceitual pode não ser metafórica, mas englobar outros movimentos mentais que englobam componentes lexicais (*brunch = breakfast+lunch; Estórias Abensonhadas*, livro de Mia Couto) ou mesclas resultantes de fusões conceituais a nível frásico (*Se Camões dançasse o samba...*).

2. Metaftonímia: palavra estranha para realidades quotidianas

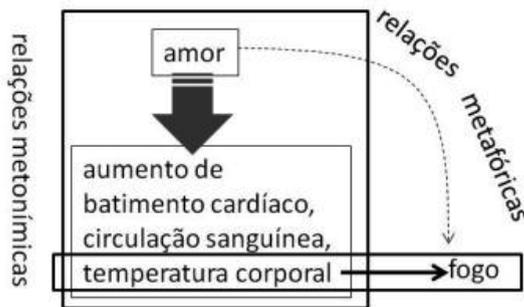
Do mesmo modo que a metáfora, a metonímia concetual é um fenómeno omnipresente, não apenas através da expressividade linguística, mas igualmente em todo o processo cognitivo e comunicativo do ser humano. Abrange várias tipologias que permitem que a comunicação humana funcione de uma forma mais complexa e eficiente, já que é um mecanismo que possibilita que uma realidade possa representar uma outra por pertencer a um mesmo domínio cognitivo. Temos as clássicas substituições da parte pelo todo (*duas cabeças=dois animais*) e do todo pela parte (*pintar a casa=pintar apenas o exterior/ ou apenas o interior da casa*), o continente pelo conteúdo e o conteúdo pelo continente (*passa-me a água= a garrafa, não a água sem garrafa*), causa pelo efeito e tantas, tantas outras (Silva 2003:44).

Que metáfora e metonímia são fenómenos contínuos e contíguos é cada vez mais pacífico dentro dos estudos cognitivos (Goossens 1990; Dirven & Pörings 2002). Mais do que contiguidade, certos autores (ver Barcelona 2000) defendem que toda a metáfora é motivada por uma metonímia concetual.

Seja como for, basta olhar para o campo das emoções para podermos verificar como várias metáforas das emoções se alicerçam em metonímias da fisiologia da perceção humana. Repare-se na célebre metáfora que inicia um dos mais célebres sonetos de Camões: AMOR É FOGO^[5].

A associação entre os sentimentos intensos como a paixão/amor e o aumento dos batimentos cardíacos, o aumento da circulação sanguínea e necessariamente o aumento da temperatura corporal são experiências comuns nos seres humanos: umas realidades estão indissociavelmente ligadas às outras por relações causais sensorialmente experienciadas. São, portanto e nitidamente, associações metonímicas. No entanto, para se expressar a dimensão extrema da metonímia da temperatura, podemos associá-la à experiência de um outro domínio, o do fogo, com o qual estabelece os pontos de contactos necessários para uma identificação cognitiva. E assim AMOR > AUMENTO DE TEMPERATURA CORPORAL > FOGO sintetiza-se em AMOR É FOGO:

5 Na literatura da Linguística Cognitiva costumam grafar-se as metáforas concetuais em maiúsculas, distinguindo-se das expressões dessas metáforas em minúsculas.



Esquema 3

Ora se há plataforma onde se podem encontrar múltiplas e variadas estratégias comunicativas, esse lugar é o cinema. Ser designado por “sétima arte” talvez se deva não apenas ao facto de ter aparecido depois das “artes clássicas”, mas igualmente por nele confluírem quase todos os percursos e técnicas artísticas, desde o teatro/literatura, a música e a pintura/fotografia. Isto faz com que o cinema se possibilite em campo rico de confluências de técnicas artísticas, de processos que pretendem resultar em formas sempre novas e reinventadas de comunicação. Porque a essência do cinema não é apenas plástica mas sim comunicativa, no sentido mais tradicional do termo, um filme procura habitualmente a eficiência na fusão entre a dimensão linguística, a visual e a actancial. E, assim, como é o lugar de todos os encontros, é lugar privilegiado de sinestésias comunicativas e cognitivas em que o conceito de metaftonímia se pode inserir.

3. *Match Point*: a construção explícita do filme como metáfora

Não é pelo argumento que o filme inova. Woody Allen parte de uma estrutura extremamente frequente: um casamento por interesses económicos que vai implicar ruturas entre as personagens e consequências trágicas para algumas delas. A estrutura pode muito resumidamente ser assim apresentada: Chris é um jovem ambicioso, ex-jogador de ténis que quer triunfar na sociedade. Conhece, como treinador pessoal de ténis num clube londrino muito seletivo, Tom que pertence a uma família rica. Através de Tom insere-se na família e conhece a irmã deste, Chloe, que manifesta uma grande atração por ele.

Entretanto, no seio da mesma família, conhece Nola, noiva de Tom. Fica fascinado com Nola, mas não querendo, contudo, desperdiçar os benefícios que a família de Chloe lhe vem proporcionando casa com esta última. No entanto, apaixonou-se e envolve-se com Nola. Esta e Tom acabam por se separar e Chris intensifica a relação entre ambos.

Nola engravida e pressiona Chris para se decidir a ficar com ela ou com a mulher, Chloe. Mas Chris para não perder a boa posição social, mata Nola e a respetiva senhoria, simulando um roubo ao prédio onde as duas vivem.

4. Woody Allen e a chave do filme: JOGO DE TÊNIS = VIDA

O filme apresenta-se explicitamente como uma metáfora da vida. A primeira sequência, com voz *off*, mostra uma bola de ténis que é filmada a passar várias vezes por cima da rede até bater no bordo superior e ressaltar para o ar, ficando depois suspensa num *frame* que é fixado no filme. Durante esta sequência a voz *off* verbaliza a metáfora:

O homem que disse “Prefiro ter sorte a ser bom” tinha uma grande intuição.

Temos muita relutância em admitir que grande parte da vida depende da sorte. É assustador pensar que tanta coisa escapa ao nosso controlo! Há momentos num jogo em que a bola bate na orla da rede e por uma fração de segundo pode seguir em frente... ou cair. Com alguma sorte, segue em frente... e ganhamos. Ou talvez não siga... e perdemos.^[6]

Assim, a metáfora JOGO DE TÊNIS É VIDA vai assentar em micro-estruturas do jogo que por sua vez funcionarão como metáforas e contribuirão para justificar a própria estrutura global da metáfora dominante:

JOGO DE TÊNIS	É	VIDA
REDE	É	DIFICULDADE A ULTRAPASSAR
BOLA	É	SITUAÇÃO A RESOLVER
GANHAR NO JOGO	É	GANHAR NA VIDA
PERDER NO JOGO	É	PERDER NA VIDA

Esquema 4

6 As traduções que apresentamos são da versão do filme em português apresentado pela Lusomundo (legendas de Sara David Lopes e adaptação de Ana Rita Rego – Traduvárius).

Será interessante verificar como a aparente simplicidade da metáfora corresponde na realidade a múltiplos estratos ou camadas componentes que por sua vez se organizam simultaneamente como metáforas autônomas e como componentes da metáfora geral. JOGO DE TÊNIS funciona como metáfora de VIDA porque várias instâncias do jogo são postas a corresponder a outras instâncias da vida. A REDE É DIFICULDADE A ULTRAPASSAR, a BOLA É SITUAÇÃO A RESOLVER, uma situação difícil em que se tem que ultrapassar alguma dificuldade (REDE), situação onde se ganha se se avançar (PASSAR A REDE) e onde se perde se a situação (BOLA) não avançar e ficar caída no nosso lado, no nosso campo. A partir destas equivalências básicas reforçam-se as equivalências GANHAR NO JOGO (=ganhar^v) É GANHAR NA VIDA (=ganhar^v) e a correspondente PERDER NO JOGO (=perder^v) É PERDER NA VIDA (=perder^v). Apesar de a palavra ser (aparentemente?) a mesma, é óbvio que o complexo semântico que cada um destes verbos tem quando se aplica a um domínio ou a outro (jogo/vida) é diverso^[7]. É nitidamente por extensão metafórica que as duas seguintes frases têm o “mesmo” verbo:

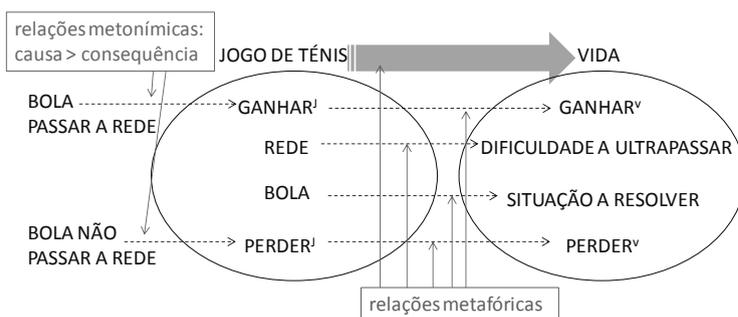
Ele perdeu o jogo porque jogou mal.

Ele perdeu a vida porque conduziu distraidamente.

Repare-se, entretanto, na dinâmica de todo este processo multi-metafórico. Para ele ser possível parte-se de uma dimensão experiencial causa>consequência e, portanto, de base metonímica: quando a bola passa a rede, ganha-se; quando a bola bate e não passa a rede, perde-se. É precisamente por aqui que no filme nos é apresentado, através da sequência inicial, todo o complexo. Pode ver-se, por conseguinte, a estreita relação de contiguidade entre o processo metonímico e o metafórico ou como, neste caso, todas as metáforas componentes da metáfora global assentam em relações metonímicas primordiais.

Um esquema poderá ajudar a visualizar as relações referidas:

7 Embora não seja o tema central deste artigo, cá está um exemplo da produtividade metafórica na extensão semântica das unidades lexicais.



Esquema 5

5. A complexificação da estrutura metafórica no decorrer de *Match Point*

Mas esta é apenas a estrutura básica

Woody Allen, como de costume, pretende atingir com sarcasmo a dimensão trágica e irônica da vida. E para isso vai ter de complexificar a estrutura da narrativa, quer no plano diegético, quer no simbólico, através de recursos metonímicos e do desenrolar da metáfora com que abre o filme.

5.1. Metonímias de tragédia iminente

Um dos indícios que vamos recebendo ao longo do filme de que a metáfora estruturadora JOGO DE TÊNIS É A VIDA vai ter uma dimensão dramática e trágica é a utilização metonímica da obra de Dostoievsky *Crime e Castigo*. Logo no início do filme (pouco depois de 3 minutos) é inserida uma sequência aparentemente sem nexos:

tempo ⁸	sequência da narrativa de <i>Match Point</i>
0.03.17	Chris está a treinar tênis no clube que o contratou.
0.03.28	Chris aparece a ler, focando a câmara, em primeiro plano e demoradamente, a capa de <i>Crime e Castigo</i> .
0.03.39	está novamente no campo de tênis acompanhado pelo responsável que o apresenta a Tom Hewett, que será quem o introduzirá na sua família.

¹⁸¹Esquema 6

⁸ O tempo do filme é indicado em hh.mm.ss. (horas.minutos.segundos).

Para o decorrer da narrativa do filme, não faz muito sentido pôr Chris a ler *Crime e Castigo* no meio de duas sequências em que está no campo de ténis a treinar. Mas para a construção do ambiente de tragédia faz. O livro é uma óbvia representação metonímica de que tudo acabará em tragédia semelhante à presente na célebre obra dostoiévskyana.

Este indício vai sendo reforçado ao longo do filme. Mais à frente (0.15.20) o pai de Tom manifesta a sua simpatia por Chris justificada pelo facto de ele querer subir na vida e não ser alguém superficial porque manteve uma conversa interessante sobre Dostoiévsky.

E quando Chloe comunica à mãe a notícia de que Nola tinha sido assassinada (não sabia era que tinha sido por Chris, seu marido) esta dimensão de tragédia é nitidamente acentuada.

Chloe diz: “Acabámos de ler! Não é terrível?” Mas a mãe muda de adjetivo e reforça pela repetição que um outro adjetivo é mais adequado: “Nunca me dei bem com ela, mas isto é trágico. É trágico.”

Pode parecer um pormenor de diálogo, mas Woody Allen guiou toda a sua estrutura para que vissemos isto como uma tragédia grega, talvez diferente no fim, na moralidade catártica, mas uma tragédia. Talvez a referência à viagem à Grécia (viagem que deveria ter sido feita e não foi) que acaba por ter um papel importante na estrutura da narrativa seja mais um elemento metonímico que nos leva a associar toda a ação a uma tragédia, entre o classicismo e Dostoiévsky. Veja-se também a semelhança de estrutura entre *Match Point* e *Crime e Castigo*:

- Assassínio por causa de dinheiro;
- O dinheiro roubado na altura do assassínio é pouco;
- Crime cometido com muita premeditação e friamente;
- A assassinada é uma idosa que é a senhoria da casa;
- Pouco depois o assassino parece ficar terrivelmente arrependido.

Para reforçar o horizonte de tragédia que constantemente o filme sugere, Woody Allen vai empregar um outro recurso, agora dentro do âmbito da banda sonora: a ópera. E se é mais do que costume – é quase uma necessidade Woody Allen servir-se do jazz como o seu estilo de música preferido para as bandas sonoras dos seus filmes, neste é a ópera que é rainha. Para além da fácil associação metonímica entre o elitismo da ópera e a dimensão social em que a trama da história se insere, a ópera vai, ao longo de

todo o filme, adensando o ambiente de tragédia iminente que se adivinha. E para que tenhamos a certeza que é mesmo esta a faceta representativa (metonimicamente representativa) que a ópera tem, Woody Allen encarrega-se de explicitamente colocar uma cena em que é exatamente o simbolismo sinestésico da ópera que é explicitado num diálogo entre Chris e Chloe (0.22.20).

Chris oferece um CD de ópera de presente a Chloe por ter começado a trabalhar no emprego que o pai dela lhe oferecera na firma da família:

Chris: É muito raro [refere-se ao CD de ópera]. Tem umas árias lindas! E a voz dele expressa toda a tragédia da vida.

Chloe: Achas a vida trágica?

Chris: Tu não?

Ela beija Chris e a cena termina sem que Chloe responda.

Seria fastidioso estar a analisar todos os momentos em que a ópera enquadra a narrativa. No entanto, permita-se destacar uma ou outra situação em que o seu funcionamento metonímico é mais elaborado e absolutamente necessário para a compreensão daquilo que a narrativa não apresenta mas que, como em todo o bom cinema, tem de ser o espetador a completar.

Uma cena interessante acontece quando Chris telefona a Nola depois desta o pressionar para ele contar à mulher a relação entre ambos (1:14:17). Chris, apesar de ter ligado, deixa tocar o telefone e não diz nada. Está a pensar e enquanto Nola pergunta quem está a ligar, Chris mantém-se pensativo e em silêncio. Desliga e ouvimos, então, 9 segundos de ópera, aparentemente sem nada a ver com a estrutura da narrativa, porque a cena seguinte passa-se em sua casa: o sogro fala-lhe de negócios e de novas oportunidades. Nos nove segundos de ópera, não são os atores no palco que são filmados. A câmara nem de relance os mostra. Foca e percorre pausadamente, de frente, toda a família: é Woody Allen a pronunciar algo trágico que se seguirá.

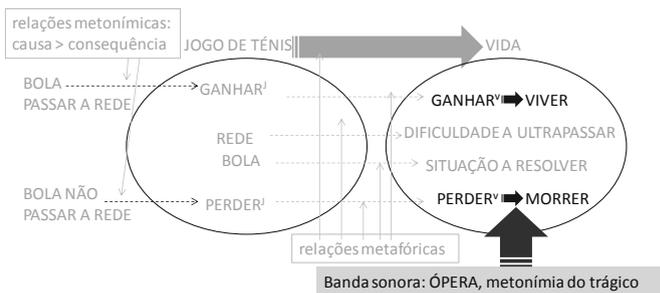
Quatro minutos depois (1:18:57 até 1:20:02) temos 65 segundos de ópera enquanto o casal é filmado na cama. Chloe dorme e Chris, acordado, está a pensar: cada vez que ele pensa a ópera metonimiza a tragédia iminente. Os pensamentos de Chris são a continuação dos que teve quando ligou a Nola e não falou. Mas agora sabemos quais foram os seus pensamentos, porque na cena seguinte ele entra no armazém das armas da casa de campo do sogro e pega numa espingarda e munições. A música que enquadrava a cena de Chris a pensar já nos tinha dito o que ia acontecer: Chris decidira-se por matar Nola.

A ópera funciona, assim, como uma metonímia que, recorrendo àquilo que Langacker designa por *zona ativa*^[9], vai orientando o desenrolar da narrativa para os vetores entendidos como os pontos de contacto entre a ópera e a vida:



Olhando para o esquema, parece tratar-se de um processo metafórico: algo de comum entre duas realidades que vai servir para um conceito (ÓPERA) representar o outro (VIDA). No entanto (e embora seja indesmentível o funcionamento dos pontos comuns referidos entre as duas perceções) a utilização da ópera em *Match Point* funciona como um mecanismo de aviso, como a indiciação de algo trágico que irá acontecer, tal como o fumo indicia o fogo. É, assim, primordialmente, uma indiciação nitidamente metonímica.

Por isso, o verdadeiro esquema metafórico do filme tem a ver com o facto de a metáfora apresentada no início, *ganhar/perder* no jogo, ter que ser vista não apenas como uma metáfora do *ganhar/perder* na vida, mas como a equivalência mais extrema do jogo: *ganhar/perder* metaforiza *viver/morrer*:



9 Langacker 1984 e 1990.

5.2. *JOGO É GUERRA: o último degrau no esquema metafórico de Match Point*

Ora é só porque o verdadeiro jogo que se metaforiza é *viver-morrer* que se atinge a dimensão de tragédia. E Woody Allen vai dando pistas aos espectadores do filme para a verdadeira orientação da metáfora inicial. Na primeira vez que Chris e Nola se veem (0.10.23), como numa verdadeira tragédia grega está explicitamente metaforizado o que irá acontecer.

O reforço da ideia de que aquele encontro se insere na metáfora global iniciadora do filme é dado pela apresentação em primeiro plano de uma rede com uma bola (de ténis, mas agora ténis de mesa ou pingue-pongue) a passar até bater na rede (não se vê quem está a jogar: o jogo em si é mais importante e mais simbólico do que os jogadores). Um jogador perde a jogada, desistir e uma voz feminina desafia: “Quem é a minha próxima vítima?”.

Chris, parado à entrada, aceita o desafio dando a entender que joga mal e como apostam muito dinheiro lamenta-se: “Em que me vim eu meter?”.

No entanto, apenas com o primeiro batimento na bola posta em jogo pela noiva de Tom (Nola Rice), Chris mostra que é um excelente jogador e que ela não tem a mínima hipótese de ganhar. E então a rapariga sente que é ela que se transformou em vítima e devolver a frase, agora verdadeiramente assumida: “Em que me meti eu?!”.

O jogo é, assim, assumido cada vez mais no filme como metáfora, como minissequência da globalidade da narrativa, que por sua vez é uma minissequência da própria vida em si: **ESTA JOGADA É O FILME, O FILME É A VIDA.**

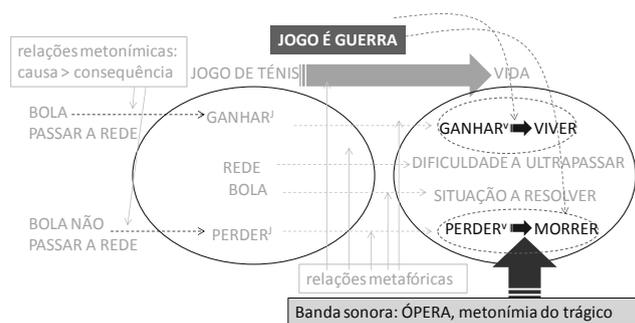
Imediatamente a seguir, Nola, ao mesmo tempo que olha sedutoramente para Chris, pergunta-lhe: “Já lhe disseram que você tem um jogar muito agressivo?”. E depois da resposta de Chris em forma de questão devolvida (“Já lhe disseram que você tem uns lábios extremamente sensuais?”), Nola acrescenta: “Extremamente agressivo”.

O espectador está mesmo a adivinhar o que se vai passar, adivinha que a “vítimas” (foi a palavra usada) do jogo será vítima de tragédia, só que ela própria, Nola, não percebeu até que ponto aquele jogo era a metáfora do drama que se seguiria. Por isso, o destino de Nola está traçado e deriva do facto de ela não perceber a validade da equivalência metafórica **O JOGO É GUERRA, A VIDA É JOGO**, portanto **A VIDA É GUERRA**: quem é agressivo no jogo é agressivo na vida e por isso a “vítima” no jogo será a verdadeira vítima

na vida. Nola acaba o diálogo com “Para a próxima não me apanha desprevenida”, levando o espectador a pensar que não se deixará enganar por Tom.

Esta sequência ilude o espectador que tome a perspectiva de Nola: já conhece o jogo de Chris e portanto não será enganada novamente. Só que Woody Allen está a brincar connosco, espectadores, porque sabe que nós (tal como a personagem Nola) não levamos a sério a equivalência JOGO É VIDA. Se a levássemos a sério, veríamos que o primeiro momento em que se encontraram é a síntese de todo o filme. Nola perguntara “Quem é a minha próxima vítima”, implicando a metáfora GANHAR AO JOGO É MATAR, equivalendo a PERDER AO JOGO É MORRER. Ela pensava que a vítima seria o homem (Chris) mas ele, apenas com um remate muito violento^[10] venceu a jogada, tornando-se ela a vítima de quem queria transformar em vítima.

Por isso, a verdadeira metáfora do jogo, o GANHAR/PERDER tem que ser identificado com o grau mais extremo, o VIVER/MORRER, sendo, portanto, a metáfora estruturadora de *Match Point* a mais comum e a que culturalmente aparece de uma forma omnipresente na perceção que humanamente fazemos da atividade do jogo: JOGO É GUERRA^[11]. E assim complexifica-se a estrutura metafórica de *Match Point*, tal como o Esquema 9 procura evidenciar.



Esquema 9

10 Notar que “remate violento” em alguns jogos se diz TIRO. Em inglês, até mais do que em português, a metáfora funciona a nível lexical. Na *wordnet* a palavra “Shoot” aparece com dois polos de significado essenciais: *atirar um tiro* e *atirar uma bola com violência*:

(v) shoot, hit, pip (hit with a missile from a weapon)

(v) shoot, pip (kill by firing a missile)

(v) shoot (throw or propel in a specific direction or towards a specific objective) “shoot craps”; “shoot a golf ball”.

11 A propósito da relação metafórica do JOGO como GUERRA, sobretudo no domínio do futebol, ver Teixeira 2010 e 2011.

6. Woody Allen ludibriando o espetador: as mil faces da metáfora

A metáfora apresentada no início (CAIR DA BOLA=PERDER) é proposta como chave de leitura do filme. Assumimos que é isso que se irá passar e ao longo dele Woody Allen recorre constantemente ao mesmo motivo do jogo, do ganhar e do perder. Conjugando este aspeto com o clima e as referências dostoiévskianas que chegam a levar Woody Allen a pôr Chris a ler *Crime e Castigo*, o espetador vai construindo uma sequência de eventos e indícios que parecem apontar para a inevitabilidade de o crime de Chris ir ter o merecido castigo.

Assim, um dos episódios nucleares que estrutura a trama diegética de *Match Point* é precisamente o que, a nível icónico (e portanto simbólico) vai replicar a sequência inicial da bola a bater na orla superior da rede, deixando a dúvida para que lado irá cair.

Chris vai desfazer-se das joias (1:42:04) tiradas à idosa que assassinou. A sequência começa ao som de ópera o que faz acentuar a dimensão trágica que se aproxima: Chris, antes de ir à polícia, vai desfazer-se das joias que o incriminam. A ária de ópera que pinta a cena já está a indicar: mais um elemento fulcral da tragédia se irá passar. Chris atira todas as joias ao rio, mas quando se vai embora, descobre no bolso o anel da idosa: volta-se, atira-o para o rio e sai dali. Em grande plano e em câmara lenta Woody Allen transforma a sequência do anel numa sequência de ténis: o ângulo de filmagem é igual ao usado nos jogos de ténis; o anel é a bola; a rede do campo de ténis é a rede (note-se o pormenor de coincidência) que faz a proteção à margem do rio (um gradeamento incrivelmente semelhante a uma rede de ténis, com os postes, uma zona superior mais grossa, como a orla da rede de ténis e a parte de baixo constituída por rede). O anel bate na “orla” da rede, sobe e (quando Chris já não está a ver porque, confiante, tinha voltado as costas e ido embora) cai... para o lado de cá, para o “seu lado” da rede.

O espetador pressente que alguém encontrará o anel; sabe que a queda do anel no “campo” de Chris significa que ele perdeu o ponto. Sabe que este ponto é o ponto que decide a vitória ou a derrota no jogo: o filme chama-se assim mesmo, *Match Point*. E sabe que o filme assenta todo nas metáforas VIDA É JOGO, VENCER É GANHAR. Woody Allen, através da primeira sequência do filme, apresentou-nos esta chave para descodificarmos todo o filme. Por isso Woody Allen sabe que nós inferiremos o que parece óbvio: alguém vai encontrar o anel e Chris vai perder. É nesta ideia reconfortante

que assenta a moralidade da tragédia grega que o filme parece conter e que a ópera que ambienta a cena metonimiza, moralidade essa omnipresente no cinema americano: os bons são recompensados, os maus castigados e todo o crime tem o seu castigo.

A ideia vai-se alicerçando quando logo a seguir (1:44:00) Chris vai prestar declarações à polícia. Chris mente aos investigadores dizendo que apenas conhecia superficialmente Nola, mas é rapidamente apanhado a mentir porque a polícia tem o diário de Nola onde ela descreve as relações entre ambos. Acentua-se o fim esperado: Chris vai perder o jogo, a moralidade e a justiça triunfarão...

Além disso, um dos investigadores da polícia desconfia de Chris porque este tinha um bom motivo para matar Nola, mas como não tem provas aceita ficar à espera, embora diga que duvida que possa aparecer alguma coisa que ajude a esclarecer o caso. Ora como o espetador sabe que essa coisa existe (o anel da idosa assassinada) ele prevê a sequência lógica que justifique o que lhe foi apresentado até aí: Chris vai perder, a verdade triunfará...

O polícia que mais desconfiara de Chris acorda (1:53:14) e diz saber como Chris cometeu o crime. Dá a sensação que foi durante o sono (que coincidiu com um sonho de Chris em que os remorsos lhe trazem à presença as assassinas que o acusam) que lhe foram revelados os factos. A iminência da descoberta da verdade e do conseqüente castigo parece inevitável.

Na esquadra, o polícia conta ao outro investigador como durante o sono descobriu exatamente como o crime foi cometido. E descreve precisamente aquilo que o espetador sabe que aconteceu. Cá está – pensamos. O castigo segue-se sempre ao crime.

Mas numa reviravolta absolutamente inesperada, o outro polícia diz que o anel da vizinha morta foi encontrado no bolso de um toxicodependente que costumava assaltar casas e que fora morto numa troca de tiros na zona, o que, segundo a polícia provava... que tinha sido esse drogado que tinha assaltado e morto as duas mulheres...

Afinal, a bola que ressaltara para o campo de Chris não passara a rede, mas ele não tinha perdido o jogo. Ele nunca estivera no campo de quem vai perder, mas sempre no campo de quem vai ganhar. A assunção moral do espetador de que o crime implica castigo e de que a verdade deve triunfar é que nos levou a supor isso, a colocar Chris no campo de quem forçosamente tem de perder.

7. O verdadeiro *blending* de *Match Point*

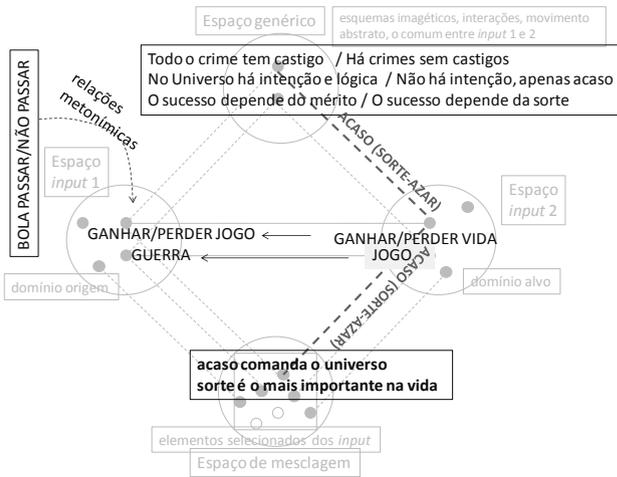
Habilmente Woody Allen dera-nos a entender que a metáfora inicial era BOLA NÃO PASSAR É PERDER e fez tudo para que acreditássemos que a sequência do anel era a concretização dessa metáfora. Mas o que devíamos ver é aquilo que é comum nas duas situações e que constantemente o filme sublinha: o acaso e o ter sorte. Portanto, a metáfora inicial que serve de grelha de interpretação do filme é cruelmente verdadeira: A VIDA É UM JOGO, só que para ganhar não conta apenas a justiça, mas a sorte, não conta a verdade e a ética ou moralidade, mas o mérito de saber passar por cima disso tudo e não olhar a meios para atingir os fins. Tal como no jogo, as regras da vida permitem enganar, fingir o outro, simular que vou para um lado e depois ir para o outro, esconder as minhas jogadas, enganar de todas as formas, desde que do outro lado ninguém se dê conta. O “fair-play” não existe, ele é apenas para enganar os perdedores por natureza. Por isso é que Chris sempre que falava no seu hipotético castigo, o encarava como uma impossibilidade, porque tal significaria que o mundo fazia sentido, e não faz: “Era bem feito que me detivessem e me castigassem. Pelo menos, haveria algum sinal de justiça. Alguma pequena réstia de esperança de que houvesse algum sentido” (1:52:00). Mas não há sentido, não há réstia de esperança quanto a isso. É a sorte, o acaso e não a moralidade e o sentido das coisas o que faz mover o mundo e constitui a última lei da vida.

A ironia suprema de todo o jogo metafórico de *Match Point* está na forma como Woody Allen contorna a sua própria metáfora estruturadora do filme e vai enganando o espetador. Nós julgamos que ele nos quer dizer o que realmente nos disse na abertura “Com alguma sorte, (a bola) segue em frente... e ganhamos. Ou talvez não siga... e perdemos”. Mas na realidade, a verdadeira mensagem é: Não há justiça, não há sentido, não é certo o triunfo da verdade. O acaso e a sorte sobrepõem-se a isso tudo, até ao que parece impossível: *se tiveres sorte, ganhas mesmo que a bola não passe a rede.*

E então percebemos o verdadeiro alcance da forma como a metáfora foi apresentada na sequência inicial: o que *Match Point* pretende evidenciar não são tanto as equivalências metafóricas apresentadas, mas *sobretudo o ponto de encontro de todas elas: o acaso e a sorte.*

Por isso, parece-nos ser o modelo de Gilles Fauconnier & Mark Turner, atrás apresentado, de integração concetual (mesclagem ou *blending*) o que melhor permite evidenciar a importância que apenas um vetor (ACASO/

SORTE) tem em toda a estrutura e como ele é importante para o espaço de integração final (*blending*) que decorre de todo o jogo metafórico de *Match Point* (Esquema 10).



Esquema 10

E não se poderia ter melhor argumento para defender o ponto de vista sobre a validade da estrutura de análise que aqui se apresenta (Esquema 10) do que a forma como o filme termina. No final, quando o filho de Chris recém-nascido é levado para casa e toda a família está eufórica e o avô expressa o desejo de que a criança venha a conseguir tudo o que quiser, o tio, Tom, diz “Não me interessa que ele seja grande. Só desejo que tenha sorte.” E pouco depois, ouve-se ópera.

É o *blending* final, a integração perfeita de tudo aquilo que é a estrutura semiótica de *Match Point*.

É também por isso que *Match Point* é um filme metafórico que carnava-liza a sua própria metáfora.

É *Match Point* um filme perfeito?

Por axioma, que queremos que assim seja, não há filmes perfeitos. Mas (e utilizando a metáfora do jogo) pode-se dizer que *Match Point* é um jogo bem jogado, ou (na linguagem do ténis) *Match Point* é um ponto perfeito, um ponto de ... “Game, Set and Match”.

Referências

- BARCELONA, Antonio (ed.), 2000, *Metaphor and Metonymy at the Crossroads: A Cognitive Perspective*, Berlin, Mouton de Gruyter.
- DIRVEN, René & Pörings, Ralf (Eds.), 2002, *Metaphor and Metonymy in Comparison and Contrast*, Berlin, Mouton de Gruyter.
- FORCEVILLE, Charles, 1996, *Pictorial Metaphor in Advertising*, Routledge, London/New York.
- GOOSSENS, Louis, 1990, "Metaphonymy. The interation of metaphor and metonymy in expressions for linguistic action", *Cognitive Linguistics* 1-3, 323-340.
- LANGACKER, Ronald W., 1984, "Active zones", *Berkeley Linguistics Society* 10, 177-188, Reprinted in Langacker 1990, 189-201.
- LANGACKER, Ronald W., 1990, *Concept, Image and Symbol. The Cognitive Basis of Grammar*, Berlin: Mouton de Gruyter.
- SILVA, Augusto S., 2003, "O poder cognitivo da metáfora e da metonímia", *Revista Portuguesa de Humanidades*, vol. 7, Fascs 1-2, Faculdade de Filosofia da UCP, Braga, pp. 13-75.
- TEIXEIRA, José, 2010, "Texto jornalístico e metáforas de vida e morte no futebol", in Silva, Augusto Soares; Martins, José Cândido; Magalhães, Luísa; Gonçalves, Miguel (Org.s), *Comunicação, Cognição e Media*, Volume 2, Publicações da Faculdade de Filosofia, Universidade Católica Portuguesa, Braga, pp. 305-322. Disponível em <http://hdl.handle.net/1822/11258>
- TEIXEIRA, José, 2011, "Futebol, inferno, jogo e guerra: as realizações linguísticas do jogo como metáfora nas capas dos jornais desportivos portugueses", *Diacrítica – Ciências da Linguagem*, Nº 25-1.