

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**

Faculdade de Letras

Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos

Janaína Vieira Taillade Abud

**COTEJO DA FUNÇÃO INTERPESSOAL**

**ENTRE O MODO SEMIÓTICO VISUAL E O VERBAL:**

**Análise das convergências e divergências na expressão de sentimentos**

**no curta-metragem *Bravura* e em sua audiodescrição**

Belo Horizonte – MG

2023

Janaína Vieira Taillade Abud

**COTEJO DA FUNÇÃO INTERPESSOAL  
ENTRE O MODO SEMIÓTICO VISUAL E O VERBAL:  
Análise das convergências e divergências na expressão de sentimentos  
no curta-metragem *Bravura* e em sua audiodescrição**

Versão final

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Estudos Linguísticos.

Área de concentração: Linguística Aplicada.

Linha de pesquisa: Estudos da Tradução (3B).

Orientador: Prof. Dr. Igor Antônio Lourenço da Silva.

Belo Horizonte – MG

2023

A165c

Abud, Janaína Vieira Taillade.

Cotejo da função interpessoal entre o modo semiótico visual e o verbal [manuscrito] : análise das convergências e divergências na expressão de sentimentos no curta-metragem Bravura e em sua audiodescrição / Janaína Vieira Taillade Abud. – 2023.

1 recurso online (326 f. : il., tabs. (p&b.), color.) : pdf.

Orientador: Igor Antônio Lourenço da Silva.

Área de concentração: Linguística Aplicada.

Linha de Pesquisa: Estudos da Tradução.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.

Bibliografia: f. 235-242.

Anexos: f. 243-250.

Apêndices: f. 251-325.

Exigências do sistema: Adobe Acrobat Reader.

1. Tradução e interpretação – Teses. 2. Bravura (Filme) – Teses. 3. Semiótica – Teses. 4. Tradução fílmica – Teses. 5. Audiodescrição – Teses. I. Silva, Igor Antônio Lourenço da. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título.

CDD: 418.02



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGÜÍSTICOS

### FOLHA DE APROVAÇÃO

**COTEJO DA FUNÇÃO INTERPESSOAL ENTRE O MODO SEMIÓTICO VISUAL E O VERBAL: análise das convergências e divergências na expressão de sentimentos no curta-metragem Bravura e em sua audiodescrição**

**JANAÍNA VIEIRA TAILLADE ABUD**

Tese submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, como requisito para obtenção do grau de Doutor em ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, área de concentração LINGÜÍSTICA APLICADA, linha de pesquisa Estudos da Tradução. Aprovada em 08 de março de 2023, pela banca constituída pelos membros:

Prof(a). Igor Antônio Lourenço da Silva - Orientador  
UFU

Prof(a). Vera Lúcia Santiago Araújo  
Universidade Estadual do Ceará

Prof(a). Marisa Ferreira Aderaldo  
Universidade Estadual do Ceará

Prof(a). Pedro Henrique Lima Praxedes Filho  
Universidade Estadual do Ceará

Prof(a). Célia Maria Magalhaes  
UFMG

Belo Horizonte, 08 de março de 2023.



Documento assinado eletronicamente por Igor Antônio Lourenço da Silva, Usuário Externo, em 10/03/2023, às 15:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Pedro Henrique Lima Praxedes Filho, Usuário Externo, em 11/03/2023, às 14:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Vera Lúcia Santiago Araújo, Usuária Externa, em 12/03/2023, às 11:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Célia Maria Magalhaes, Professora do Magistério Superior, em 20/03/2023, às 08:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Marisa Ferreira Aderaldo, Usuária Externa, em 20/03/2023, às 11:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador 2122476 e o código CRC 8C31A419.

Dedico este trabalho ao meu pai Guy Taillade,  
cuja memória me acompanha sempre.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, sempre.

Ao professor Igor, pela competência, pela leitura e pelas correções rigorosas, pelo incentivo e por ter me aceito tão generosamente sob sua orientação.

À professora Célia, por ter me acolhido, em um primeiro momento crucial, como sua orientanda e discente. Por tudo que me ensinou e me ensina. Por sua dedicação e seu rigor científico.

Aos professores integrantes da banca de qualificação – Marisa Aderaldo, Pedro Praxedes e Vera Santiago –, pelas valiosíssimas contribuições que direcionaram e consolidaram este trabalho, por completo.

Aos professores integrantes da banca de defesa, pela paciência em ler meu trabalho e pelas preciosas contribuições: Célia Magalhães, Cliver Dias, Marisa Aderaldo, Norma Fonseca, Pedro Praxedes e Vera Santiago.

A Mônica Magnani, autora da audiodescrição estudada, por autorizar esse trabalho. À Filmes que Voam, empresa detentora dos direitos da audiodescrição, na pessoa de Chico Faganello, por ter autorizado esta pesquisa. À Cafundó Estúdio Criativo, na pessoa de Leonardo Minozzo, por ter autorizado o uso do curta *Bravura* nesta pesquisa, além do uso de imagens no artigo publicado pela revista *Trabalhos em Linguística Aplicada*.

Aos docentes do POSLIN/UFMG e da FALE/UFMG, pela oportunidade de aprender com eles.

Ao Felipe Abud, esposo e companheiro de todas as horas, amor há 23 anos, incentivador, apoiador e auxiliador.

À minha mãe Wanda e minha irmã Lígia, amigas fiéis de toda a vida, sinônimos de amor e raiz.

A todos os colegas discentes que foram meus companheiros de aulas e ensinamentos. Em especial, aos colegas que participaram deste trabalho aferindo as análises: Kethleen Claudino (LEAD/UECE), Cliver Gonçalves (LETRA/UFMG) e Cristina Lazzerini (LETRA/UFMG).

Aos amigos do Grupo LEAD, sempre presentes na minha vida acadêmica e pessoal e cujos ensinamentos e afetos trago como bagagem valiosa.

Aos coordenadores e funcionários do POSLIN/UFMG, pelos diversos serviços prestados.

À minha revisora Ana Carla Ponte, companheira competente de todas as produções acadêmicas.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo financiamento desta pesquisa.

“You call me out upon the waters  
The great unknown where feet may fail  
And there I find You in the mystery  
In oceans deep my faith will stand  
[...]

Your grace abounds in deepest waters  
Your sovereign hand will be my guide  
Where feet may fail and fear surrounds me  
You've never failed and You won't start now”

(Oceans, Hillsong United, Joel Houston / Matt Crocker / Salomon Lighthelm)

## RESUMO

Este trabalho tem por objetivo estudar as complementaridades na expressão de sentimentos no curta-metragem de animação *Bravura* (2014) e em seu roteiro de audiodescrição (AD), a partir da perspectiva da (meta)função interpessoal, em uma abordagem sociosemiótica e multimodal. Como estudo no âmbito da Tradução Audiovisual Acessível (TAVa), ele aborda a audiodescrição como uma forma de tradução para o público das Pessoas com Deficiência Visual (PcDVs). Enfocam-se, pela abordagem sistêmico-funcional, as narrativas visual e verbal, respectivamente pelo modelo de Painter, Martin e Unsworth (2013) e pelo modelo de Martin e White (2005). A pesquisa expande Praxedes Filho e Magalhães (2013; 2015) e Magalhães e Praxedes Filho (2018), que demonstraram que roteiros reais de AD não são neutros como costuma ser prescrito. O primeiro passo metodológico é adaptado da proposta de Iedema (2001), com a divisão do curta-metragem em cinco níveis de análise: tomada, cena, sequência, estágio e totalidade do curta. Na AD, delimitaram-se os estágios do gênero, conforme Martin e Rose (2008). Utilizou-se o *software* ELAN 6.1 para a anotação das narrativas visual e verbal. Foram identificadas as convergências e divergências entre a expressão de sentimentos nos modos visual e verbal, baseadas nas complementaridades entre os sistemas semióticos, tais quais estabelecidas por Painter, Martin e Unsworth (2013). Os resultados mostraram que *Bravura* apresenta os estágios esperados, confirmando Iedema (2001) (o símbolo  $\wedge$  significa “seguido por”): Orientação (das tomadas 6 a 24 e das inserções 4 a 11)  $\wedge$  Complicação (tomadas de 25 a 62 e inserções de 12 a 38)  $\wedge$  Resolução (tomadas de 63 a 76 e inserções de 39 a 50). Os recursos visuais direcionam a atenção do público principalmente para as emoções das personagens Paco e touro, bem como para o seu confronto na tourada. Planos fechados e médios, bem como a igualdade de poder, foram frequentemente utilizados para encurtar a distância com o participante interativo, enquanto planos abertos e ângulos oblíquos aumentavam a distância. Os recursos de valoração instanciam mais afetos (54 vezes) e julgamentos (48), e menos apreciações (19) e gradações (17). Os afetos e julgamentos são, em sua maioria, evocados, enquanto a apreciação é principalmente inscrita. Quanto à carga, os afetos são principalmente negativos, enquanto julgamentos e apreciações são positivos. Quanto às complementaridades, as etapas das narrativas visuais e verbais coincidem: Orientação  $\wedge$  Complicação  $\wedge$  Resolução. A maioria dos afetos instanciados em ambas as narrativas converge. No entanto, as divergências incluem o fato de que o modo verbal instancia julgamentos que o modo visual não instanciava. A AD enfatiza alguns afetos que são atenuados na narrativa visual

através de recursos do Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL. Em contraste, há mais significados calibrados e acoplados na narrativa visual. Exemplo disso é quando a ambiência instaura um clima nostálgico na primeira cena, mas expressa felicidade e vivacidade depois e muda novamente para um colorido avermelhado no final do filme. Esses sentimentos não são instanciados na AD. Essa mesma omissão na tradução verbal da narrativa visual é observada quando as imagens instanciam gradação ao retratarem o público da tourada.

**Palavras-chave:** Tradução Audiovisual Acessível. Audiodescrição. Sociossemiótica. Valoração. Multimodalidade.

## ABSTRACT

This PhD dissertation aims to study the complementarities between the expression of feelings in the short film *Bravura* (2014) and in its audio description (AD) script from a social-semiotic and multimodal perspective. As a study within Accessible Audiovisual Translation (ATAV), it addresses AD as a form of translation for visually impaired people. In taking a systemic-functional approach, it draws both on Painter, Martin and Unsworth's (2013) model to address the visual narrative and on Martin and White's (2005) model to address the verbal narrative. It expands Praxedes Filho and Magalhães (2013; 2015) and Magalhães and Praxedes Filho (2018), who showed that real AD scripts are not as neutral as usually prescribed. The first methodological step is adapted from Iedema (2001), with the short film divided into five levels of analysis: shot, scene, sequence, generic stage, and entire film. The generic stages of the AD script were delimited according to Martin and Rose (2008). Software ELAN 6.1 was used to annotate both visual and verbal texts. Convergences and divergences between the expression of feelings in the visual and the verbal systems were identified building on the complementarities of semiotic systems as established by Painter, Martin and Unsworth (2013). Findings showed that *Bravura* features the expected stage structure, confirming Iedema (2001) (the symbol  $\wedge$  means "followed by"): Orientation (from shot 6 to 24; from AD insertion 4 to 11)  $\wedge$  Complication (25 to 62; and 12 to 38)  $\wedge$  Resolution (63 to 76; and 39 to 50). The visual resources draw the audience's attention mainly to the emotions of characters Paco and bull, as well as to their confrontation in a bullfight. Close-up and medium shots as well as equality of power were often used to shorten the distance from the interactive participant, whereas long shots and oblique angles lengthened the distance. Appraisal resources instantiated more affects (54 times) and judgments (48), and fewer appreciations (19) and graduations (17). Most affects and judgments were evoked, whereas appreciation was mostly inscribed. As for polarity, affects were mostly negative, while judgments and appreciations were positive. As for complementarities, visual and verbal narratives stages coincided: Orientation  $\wedge$  Complication  $\wedge$  Resolution. The types of affects instantiated in both narratives converged. However, divergences included the fact that the verbal mode instantiated judgments that were not instantiated in visual mode. The AD emphasized some affects which were attenuated in the visual narrative through resources from the SOCIAL DISTANCE System. In contrast, there were more committed and coupled meanings in the visual narrative. An example is that ambience instantiated a nostalgic mood in the first scene, but it expressed happiness and vivacity

afterwards, and changed again to a reddish color at the end of the film. These feelings were not instantiated in the AD. Such omission of verbal translation of the visual narrative was found when images instantiated graduation in depicting the bullfight audience.

**Keywords:** Accessible Audiovisual Translation. Audio description. Social semiotics. Appraisal. Multimodality.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Relação entre a linguagem, registro e gênero .....	34
Figura 2 –	Sistema de VALORAÇÃO até o segundo nível de delicadeza .....	36
Figura 3 –	Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL.....	43
Figura 4 –	Sistema de ATITUDE.....	44
Figura 5 –	Sistema de PROXIMIDADE.....	44
Figura 6 –	Sistema de ORIENTAÇÃO .....	45
Figura 7 –	Tipos de focalização.....	46
Figura 8 –	Sistema de FOCALIZAÇÃO .....	47
Figura 9 –	Tipos de estilo de desenho e o respectivo tipo de engajamento .....	48
Figura 10 –	Sistema de PATHOS .....	49
Figura 11 –	Sistema de AMBIÊNCIA.....	51
Figura 12 –	Sistema de GRADAÇÃO nos livros ilustrados.....	52
Figura 13 –	Sistema de JULGAMENTO nas imagens conforme Economou (2009).....	52
Figura 14 –	Sistema de APRECIÇÃO nas imagens conforme Economou (2009).....	55
Figura 15 –	Destaque da visualização das trilhas no <i>software</i> ELAN.....	71
Figura 16 –	Janela para adicionar uma nova trilha de anotação.....	72
Figura 17 –	Janela para editar o Vocabulário Controlado.....	73
Figura 18 –	Janela para adicionar um novo Tipo Linguístico.....	74
Figura 19 –	Trilhas que exibem as anotações das imagens de <i>Bravura</i> no <i>software</i> ELAN .....	76
Figura 20 –	Trilhas com a anotação da valoração na audiodescrição de <i>Bravura</i> no <i>software</i> ELAN .....	80
Figura 21 –	Janela para configurar as tiras de filme no <i>software</i> ELAN.....	82
Figura 22 –	Exemplo de tira de filme com a tomada 75 (00:03:25,735 > 00:03:30,535)....	82
Figura 23 –	Arquivo para quantificação das categorias das cenas nas imagens .....	85
Figura 24 –	Interface do Concord4Subs.....	86
Figura 25 –	Exemplo de plano fechado em objetos na tomada 10 .....	88
Figura 26 –	Exemplo de arquivo com a comparação entre visual e verbal.....	93
Figura 27 –	Tomada 7 da cena 1.....	105
Figura 28 –	Tomada 12 da cena 1.....	106
Figura 29 –	Tomada 6 da cena 1.....	107
Figura 30 –	Tomada 11 na cena 1.....	107

Figura 31 –	Tomadas 16, 17 e 18 da cena 2.....	110
Figura 32 –	Tomada 19 na cena 2.....	111
Figura 33 –	Tomada 23 na cena 2.....	112
Figura 34 –	Comparativo dos três tipos de ambiência em <i>Bravura</i> .....	115
Figura 35 –	Tomada 7 e inserção 5.....	118
Figura 36 –	Tomadas 8 e 9 e inserção 6.....	119
Figura 37 –	Tomadas 10 a 14 e as inserções 7 e 8 correspondentes.....	121
Figura 38 –	Um fotograma da tomada 15 e a inserção 9 .....	122
Figura 39 –	Tomadas 16 a 18 e inserção 10 correspondente.....	124
Figura 40 –	Cotejo das tomadas 19 a 24 com a inserção 11 .....	125
Figura 41 –	Diferença de ambiência na tomada 29 e na tomada 41 na <i>Complicação</i> .....	129
Figura 42 –	Tomada 25 na cena 3.....	133
Figura 43 –	Tomadas 30 a 32 da cena 4.....	135
Figura 44 –	Tomada 27 na cena 4.....	136
Figura 45 –	Tomada 35 da cena 5.....	138
Figura 46 –	Tomada 38 na cena 5.....	139
Figura 47 –	Tomadas 39, 40, 42 e 45.....	142
Figura 48 –	Tomada 41 na cena 6.....	143
Figura 49 –	Tomada 47 da cena 7.....	145
Figura 50 –	Tomadas 54, 55 e 56 na cena 7 .....	147
Figura 51 –	Tomadas 58, 59 e 60 na cena 8.....	149
Figura 52 –	Tomada 61 na cena 8.....	150
Figura 53 –	Tomadas 25 e 26 e as inserções 12 a 14 correspondentes .....	153
Figura 54 –	Tomadas 27, 28, 30, 32 e 34 e a inserção 15 .....	156
Figura 55 –	Tomada 29 e inserção 16 correspondente.....	157
Figura 56 –	Tomadas 31 e 33 e a inserção 17 .....	158
Figura 57 –	Tomada 35 e inserções 18, 19 e 20 .....	160
Figura 58 –	Tomada 37 e inserções 22 e 23 correspondentes .....	162
Figura 59 –	Detalhe de Paco e do touro na tomada 37 .....	163
Figura 60 –	Tomada 41 e as inserções 24 e 25.....	164
Figura 61 –	Tomadas de 39, 40, 42, 43 e 44, com a inserção 26 correspondente .....	166
Figura 62 –	Tomada 46 e inserção 28 correspondente.....	167
Figura 63 –	Tomada 47 e inserção 29.....	169
Figura 64 –	Tomada 30 e as inserções correspondentes 49, 51 e 53 .....	170

Figura 65 – Tomada 54 que foi omitida.....	171
Figura 66 – Tomada 55 e inserção 31 .....	171
Figura 67 – Tomada 56 e inserções 32 e 33 correspondentes .....	172
Figura 68 – Tomada 57 e inserção 34 correspondente.....	174
Figura 69 – Tomadas 58 e 59 e a inserção 35 correspondente.....	175
Figura 70 – Tomada 61 e inserções 36, 37 e 38 correspondentes .....	177
Figura 71 – Diferença na aparência do touro na cena 9.....	185
Figura 72 – Dois tipos de ambiência na cena 9 .....	186
Figura 73 – Exemplo de transição e <i>flashback</i> .....	188
Figura 74 – Tomadas 71 e 72 da cena 10 que ilustram o estilo de desenho minimalista ..	190
Figura 75 – Tira de fotogramas da tomada 76 com focalização mediada inscrita .....	192
Figura 76 – Cotejo entre as tomadas 63 e 64 e as inserções 39 e 40 .....	196
Figura 77 – Tomadas 65, 66 e 67 e a inserção 40 correspondente .....	198
Figura 78 – Tomada 70 e as inserções 43 e 44 correspondentes.....	200
Figura 79 – Tomada 71 e a inserção 45 correspondente.....	200
Figura 80 – Tomada 72 e inserção 46 que corresponde.....	201
Figura 81 – Tomadas de 73 a 76 e inserções de 47 a 50 correspondentes.....	203

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Pressupostos, perguntas e objetivos em relação .....	27
Quadro 2 –	Características do julgamento nas imagens .....	54
Quadro 3 –	Características da apreciação nas imagens .....	58
Quadro 4 –	Complementaridades entre sistemas de significados da (meta)função interpessoal .....	61
Quadro 5 –	Complementaridade entre a apreciação visual e verbal .....	62
Quadro 6 –	Outras complementaridades entre sistemas de significados da (meta)função interpessoal .....	63
Quadro 7 –	Procedimentos para realizar as anotações no <i>software</i> ELAN .....	75
Quadro 8 –	Vocabulário Controlado conforme cada trilha.....	78
Quadro 9 –	Vocabulários Controlados e seus Tipos Linguísticos .....	81
Quadro 10 –	Recorte do quadro de análise do gênero na narrativa visual .....	81
Quadro 11 –	Recorte do quadro de análise do texto verbal.....	83
Quadro 12 –	Contagem da Orientação da narrativa visual .....	84
Quadro 13 –	Etiquetas das categorias valorativas de atitude e gradação adotadas nesta pesquisa .....	86
Quadro 14 –	Níveis de análise do filme <i>Bravura</i> como um todo.....	97
Quadro 15 –	Etapas da narrativa na audiodescrição de <i>Bravura</i> .....	98
Quadro 18 –	Resumo da contagem na Orientação no modo visual .....	100
Quadro 19 –	Resumo da contagem na Orientação da audiodescrição .....	102
Quadro 20 –	Resumo do cotejo entre os modos semióticos nas cenas 1 e 2 da Orientação de <i>Bravura</i> .....	127
Quadro 21 –	Resumo da contagem da Complicação no modo visual .....	130
Quadro 22 –	Resumo da contagem da Complicação na audiodescrição .....	131
Quadro 23 –	Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 3 .....	154
Quadro 24 –	Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 4 .....	158
Quadro 25 –	Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 5 .....	163
Quadro 26 –	Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 6 .....	168
Quadro 27 –	Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 7 .....	173
Quadro 28 –	Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 8 .....	178
Quadro 29 –	Resumo da contagem da Resolução no modo visual .....	180
Quadro 30 –	Resumo da contagem na Resolução da audiodescrição .....	182

Quadro 31 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 9 .....	199
Quadro 32 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 10.....	204

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AD	Audiodescrição
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
GPMET	Grupo de Pesquisa Multimodalidade e Estudos da Tradução
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LATAV	Laboratório de Tradução Audiovisual
LEAD	Legendagem e Audiodescrição
LETRA	Laboratório Experimental de Tradução
LGBTQIAPN+	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros/Travestis, Queer, Questionando, Intersexuais, Assexuais, Agêneros, Arromânticos, Pansexuais, Polisssexuais, Não Binários, 2-espíritos, Kink e outras possibilidades
PcD	Pessoa com Deficiência
PcDV's	Pessoas com Deficiência Visual
POSLA	Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada
POSLIN	Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos
SA	Sistema de Avaliatividade
SV	Sistema de VALORAÇÃO
TAV	Tradução Audiovisual
TAVa	Tradução Audiovisual Acessível
TSF	Teoria Sistêmico-Funcional
UECE	Universidade Estadual do Ceará
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais
VC	Vocabulário Controlado

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	20
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	28
2.1	A audiodescrição no contexto da Tradução Audiovisual Acessível .....	28
2.2	Abordagem sociossemiótica das linguagens verbal e visual .....	33
2.2.1	<i>Análise sociossemiótica do discurso</i> .....	33
2.2.2	<i>A leitura de imagens em movimento</i> .....	38
2.2.3	<i>A leitura de narrativas visuais</i> .....	42
2.2.4	<i>Complementaridades entre os modos semióticos</i> .....	59
3	TEXTOS ESCOLHIDOS .....	64
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....	68
4.1	Divisão do curta-metragem e da audiodescrição .....	68
4.2	Anotação da narrativa visual .....	69
4.3	Anotação da audiodescrição .....	78
4.4	Análise dos significados interpessoais de <i>Bravura</i> e de sua audiodescrição... 81	
4.5	Análise comparativa das convergências e divergências entre as narrativas visual e verbal .....	92
5	RESULTADOS DA ANÁLISE DOS DADOS .....	95
5.1	Divisão em estágios das narrativas visual e verbal de <i>Bravura</i> .....	96
5.2	Resultado da análise da Orientação .....	99
5.2.1	<i>Visão geral da Orientação nos modos visual e verbal</i> .....	99
5.2.2	<i>Cena 1 no modo semiótico visual</i> .....	104
5.2.3	<i>Cena 1 no modo semiótico verbal</i> .....	107
5.2.4	<i>Cena 2 no modo semiótico visual</i> .....	109
5.2.5	<i>Cena 2 no modo semiótico verbal</i> .....	112
5.2.6	<i>Complementaridades entre os modos visual e verbal na Orientação</i> .....	113
5.3	Resultados da análise da Complicação.....	128
5.3.1	<i>Visão geral da Complicação nos modos semióticos visual e verbal</i> .....	128
5.3.2	<i>Cena 3 no modo semiótico visual</i> .....	132
5.3.3	<i>Cena 3 no modo semiótico verbal</i> .....	134
5.3.4	<i>Cena 4 no modo semiótico visual</i> .....	134
5.3.5	<i>Cena 4 no modo semiótico verbal</i> .....	136
5.3.6	<i>Cena 5 no modo semiótico visual</i> .....	137

5.3.7	<i>Cena 5 no modo semiótico verbal</i> .....	139
5.3.8	<i>Cena 6 no modo semiótico visual</i> .....	141
5.3.9	<i>Cena 6 no modo semiótico verbal</i> .....	143
5.3.10	<i>Cena 7 no modo semiótico visual</i> .....	145
5.3.11	<i>Cena 7 no modo semiótico verbal</i> .....	147
5.3.12	<i>Cena 8 no modo semiótico visual</i> .....	148
5.3.13	<i>Cena 8 no modo semiótico verbal</i> .....	151
5.3.14	<i>Complementaridades dos modos semióticos visual e verbal na Complicação</i> .	152
5.4	<b>Resultados da análise da Resolução</b> .....	178
5.4.1	<i>Visão geral dos modos semióticos visual e verbal na Resolução</i> .....	179
5.4.2	<i>Cena 9 no modo semiótico visual</i> .....	184
5.4.3	<i>Cena 9 no modo semiótico verbal</i> .....	188
5.4.4	<i>Cena 10 no modo semiótico visual</i> .....	190
5.4.5	<i>Cena 10 no modo semiótico verbal</i> .....	193
5.4.6	<i>Complementaridades dos modos semióticos visual e verbal na Resolução</i> .....	195
6	<b>DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	205
7	<b>CONCLUSÃO</b> .....	228
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	235
	<b>ANEXO A – Roteiro de audiodescrição de <i>Bravura</i></b> .....	243
	<b>APÊNDICE A – Tradução de termos de Painter, Martin e Unsworth (2013) (fonte: GPMET)</b> .....	251
	<b>APÊNDICE B – Comparativo entre narrativa visual e verbal</b> .....	255
	<b>APÊNDICE C – Contagem na narrativa visual</b> .....	258
	<b>APÊNDICE D – Contagem na narrativa verbal</b> .....	261
	<b>APÊNDICE E – Tiras de filme das tomadas de <i>Bravura</i></b> .....	263
	<b>APÊNDICE F – Instrumento para quantificar a narrativa visual por tomada</b> .....	272
	<b>APÊNDICE G – Roteiro de AD anotado com etiquetas de afeto</b> .....	273
	<b>APÊNDICE H – Roteiro de AD anotado com etiquetas de apreciação</b> .....	281
	<b>APÊNDICE I – Roteiro de AD anotado com etiquetas de julgamento</b> .....	288
	<b>APÊNDICE J – Roteiro de AD anotado com etiquetas de gradação</b> .....	296
	<b>APÊNDICE K – Roteiro de audiodescrição com anotações finais</b> .....	303
	<b>APÊNDICE L – Instrumento para cotejo de uma tomada com as respectivas inserções</b> .....	324

## 1 INTRODUÇÃO

Esta tese tem como tema as complementaridades da (meta)função interpessoal na expressão dos sentimentos, no modo visual do curta-metragem de animação *Bravura*<sup>1</sup> (2014), e nos significados valorativos (interpessoais) de atitude e gradação, no modo verbal constituído pelo roteiro de audiodescrição (AD). Para tanto, adota-se o arcabouço teórico da sociossemiótica, com enfoque em uma das (meta)funções da linguagem do estrato da semântica do discurso. Para a leitura da narrativa visual do filme, adotou-se a função interpessoal no âmbito do modelo proposto por Painter, Martin e Unsworth (2013)<sup>2</sup>. Para a análise do texto verbal no filme, que se limita às inserções de audiodescrição, adotou-se a metafunção interpessoal do ponto de vista do Sistema de VALORAÇÃO (SV)<sup>3</sup> (avaliação de atitude e gradação), tal como proposto por Martin e White (2005).

Esta pesquisa aborda a audiodescrição como recurso de acessibilidade. Logo, parte do pressuposto de que o contexto social que a legitima é o da acessibilização de produtos audiovisuais para Pessoas com Deficiência Visual (PcDVs). Esse tópico vem suscitando internacionalmente o interesse crescente dos poderes públicos. No Brasil, a Lei nº 10.098/2000, conhecida como Lei de Acessibilidade, estabelece alguns conceitos basilares, como o de acessibilidade e Pessoa com Deficiência (PcD), além de responsabilizar o Poder Público pela promoção da supressão de barreiras arquitetônicas, de transporte e de comunicação. O direito à audiodescrição nas salas de cinema é garantido pela Lei Brasileira de Inclusão – também chamada de Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015). Essas duas leis asseguram os direitos dos pelo menos 6,7% de brasileiros que possuem alguma deficiência e dos pelo menos 3,4% de brasileiros que são cegos ou têm baixa visão (IBGE, 2010).

No âmbito acadêmico, pesquisas a respeito do tema da acessibilidade a produtos audiovisuais costumam se filiar aos Estudos da Tradução, em geral sendo classificadas como

---

<sup>1</sup> O curta-metragem de animação *Bravura* é uma produção brasileira. Recebeu o prêmio de melhor filme, pelo voto de público, no 4º Curta Brasília, de 2015. Também alcançou o segundo lugar como curta para um público jovem (Prix Jeunesse) no Ibero-American Festival de 2015. Além disso, integrou as seleções de outros grandes festivais, como: Anima Mundi (2014), Children's Film Festival (2014) e Cine OP – Ouro Preto (2014).

<sup>2</sup> Os sistemas de Painter, Martin e Unsworth (2013) utilizados nesta tese referem-se à função interpessoal das narrativas visuais de livros ilustrados, mas foram aqui empregados para a narrativa visual de imagens em movimento de um filme de animação. Essa utilização justifica-se porque o cinema de animação tem origens múltiplas, entre as quais as ilustrações, os quadrinhos e o próprio cinema.

<sup>3</sup> Convencionou-se neste trabalho que, quando fossem citados os sistemas da avaliação e os sistemas da função interpessoal do modelo de Painter, Martin e Unsworth (2013), estes seriam grafados com o “S” de sistema em maiúscula, seguido do nome do sistema em VERSALETE. Já quando esses mesmos nomes de sistemas não são precedidos pela palavra sistema na frente, a grafia é em minúsculas. A exceção ocorre quando trabalhos anteriores são citados, cujos textos originais utilizaram outra grafia e outra nomenclatura, que, nesse caso, foram preservadas.

estudos descritivos orientados ao produto, conforme Holmes ([1972] 2000). Mais especificamente, vinculam-se ao campo da Tradução Audiovisual (TAV), no qual se inscrevem pesquisas envolvendo produtos culturais com um sinal acústico e/ou visual (DÍAZ CINTAS, 2005). No âmbito da TAV, entende-se a audiodescrição como uma forma de Tradução Audiovisual Acessível (JIMÉNEZ HURTADO, 2010), ou TAVa, acrônimo em português criado por Aderaldo (2014).

Esta tese inscreve-se em uma linha específica de pesquisa inaugurada por Praxedes Filho e Magalhães (2013; 2015) e Magalhães e Praxedes Filho (2018)<sup>4</sup>, que trabalharam a interface entre a TAVa e o Sistema de Avaliatividade (SA)<sup>5</sup>. Esses estudos questionaram a neutralidade nos roteiros de AD, requisito obrigatório em diretrizes internacionais (FRANÇA, 2008; STANDARDS, 2009). Tais trabalhos demonstram empiricamente a ausência dessa neutralidade em roteiros escritos cujos audiodescritores afirmaram que tinham respeitado esse preceito. Para esse fim, a base teórica do SA permitiu identificar recursos verbais utilizados na audiodescrição que expressam sentimentos e valores e, dessa forma, constroem determinados posicionamentos de escrita e leitura. O *corpus* estudado em Praxedes Filho e Magalhães (2013; 2015) e Magalhães e Praxedes Filho (2018) somavam doze roteiros de audiodescrição de pinturas, sendo seis roteiros escritos em inglês e seis em português.

A partir daí, várias pesquisas replicaram os trabalhos supramencionados, confirmando a ausência de neutralidade em roteiros de audiodescrição de vários tipos de imagens e identificando os tipos de ‘atitude’, ‘engajamento’<sup>6</sup> e ‘gradação’ encontrados nesses roteiros. Esses trabalhos analisaram roteiros produzidos a partir de imagens que podem ser classificadas em um *continuum*: de imagens estáticas (pinturas, esculturas ou monumentos), passando por imagens não filmadas, como as de peças teatrais, até chegar a imagens em movimento – seriados, longas e curtas-metragens.

Essas pesquisas desenvolveram-se em três fases. Na primeira, investigaram a existência ou não de neutralidade (ALMEIDA, 2015; DA SILVA, 2014; DA SILVA; PRAXEDES FILHO, 2014). Na segunda fase, investigaram se os padrões avaliativos podiam ser atribuídos

---

<sup>4</sup> Essas pesquisas seminais integraram uma parceria entre o Laboratório Experimental de Tradução (LETRA), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos (POSLIN) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), e o grupo de pesquisa Legendagem e Audiodescrição (LEAD), do Laboratório de Tradução Audiovisual (LATAV), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada (POSLA) da Universidade Estadual do Ceará (UECE).

<sup>5</sup> Esse termo (traduzido do inglês *Appraisal System*) é utilizado nesses trabalhos e outros que se seguiram. A presente tese adota o termo “Sistema de VALORAÇÃO”, tradução justificada de Souza (2011). Essas primeiras pesquisas seminais também grafaram entre aspas simples todos os termos/escolhas dentro do SA, o que foi preservado.

<sup>6</sup> Adota-se nesta pesquisa a nomenclatura comprometimento, para o mesmo conceito de ‘engajamento’, conforme já empregado por trabalhos como Dias (2018).

à assinatura avaliativa (*i.e.*, os padrões avaliativos que identificam certo indivíduo) do audiodescritor ou ao estilo avaliativo (*i.e.*, os padrões avaliativos em certa situação de uso) do roteiro de audiodescrição (CLAUDINO; PRAXEDES FILHO, 2018; FARIAS JÚNIOR, 2016; LIMA, 2016; OLIVEIRA JÚNIOR, 2016; OLIVEIRA JÚNIOR; PRAXEDES FILHO, 2016; PRAXEDES FILHO; SANTOS; FARIAS JÚNIOR, 2017). Já na terceira fase, buscaram relacionar a linguagem do roteiro de AD, com base no Sistema de Avaliatividade, e as especificidades de cada produto audiovisual (ABUD, 2018; ABUD; ARAÚJO, 2020; ARRAES, 2017; CLAUDINO, 2019; LIMA, 2019).

Várias pesquisas estudaram AD de imagens cujas características se aproximam do presente estudo. Um dos estudos investigou um seriado brasileiro exibido em uma plataforma de *streaming* (LIMA, 2019), e três enfocaram peças teatrais infantis brasileiras (ABUD, 2018; ABUD; ARAÚJO, 2020; PRAXEDES FILHO; SANTOS; FARIAS JÚNIOR, 2017). Outros trabalhos analisaram longas-metragens *live-action* (*i.e.*, com pessoas ou animais reais em movimento) estrangeiros e brasileiros (ARRAES, 2017; DA SILVA, 2014; DA SILVA; PRAXEDES FILHO, 2014; FARIAS JÚNIOR, 2016; FARIAS JÚNIOR; PRAXEDES FILHO, 2019). Outros, ainda, estudaram curtas-metragens *live-action* brasileiros (ALMEIDA, 2015; OLIVEIRA JÚNIOR, 2016; OLIVEIRA JÚNIOR; PRAXEDES FILHO, 2016).

A presente pesquisa se diferencia dos trabalhos citados no que diz respeito aos objetivos, à metodologia, aos textos escolhidos e à abordagem teórica. Quanto aos objetivos, já considera como comprovada a ausência de neutralidade em roteiros de AD e dá como certa a possibilidade de assinatura e de estilo avaliativos dos roteiros. Portanto, o objetivo passa a ser comparar a expressão de sentimentos nas narrativas visual e verbal (audiodescritiva<sup>7</sup>), ou seja, fazer o cotejo das duas narrativas. Quanto à metodologia, ao contrário das pesquisas da segunda e terceira fases supramencionadas, não se utiliza, exclusivamente, a metodologia baseada em *corpus* nem se dá destaque a dados numéricos. Assim, a metodologia do presente trabalho salienta o aspecto qualitativo, utilizando a contagem como suporte para traçar tendências gerais dos textos analisados, sem o uso de percentuais. Outra diferença está no texto audiovisual escolhido para análise, um curta-metragem de animação, um tipo de texto ainda não estudado nessa perspectiva. No que tange à perspectiva teórica, esta tese inscreve-se no âmbito do

---

<sup>7</sup> Com relação à narrativa verbal do filme *Bravura* audiodescrito, esta tese se restringe à narrativa verbal audiodescritiva, porque a animação em questão não tem diálogos. Do filme original (sem audiodescrição), esta tese faz um recorte que se restringe à narrativa visual (somente as imagens), por entender que ela é o texto-fonte para a audiodescrição, esta última entendida como texto-traduzido. Esse recorte não desmerece a importância dos sons diegéticos e extradiegéticos, muito menos da locução da audiodescrição, que podem ser analisados em pesquisas futuras.

arcabouço teórico-metodológico de Martin (1992) e Martin e Rose (2007; 2008<sup>8</sup>), utilizando-o como base para investigar o texto verbal no que tange ao Sistema de VALORAÇÃO (MARTIN; WHITE, 2005). Alinha-se, ainda, com o modelo de Painter, Martin e Unsworth (2013) para a leitura de narrativa visual. Quando da análise das complementaridades, essa leitura das imagens é complementada por sistemas não previstos nesse modelo – os Sistemas de JULGAMENTO e APRECIÇÃO, conforme Economou (2009), que oferece um caminho para entender o Sistema de VALORAÇÃO no modo semiótico visual.

Os trabalhos anteriores, embora tenham relacionado valores expressos no texto audiodescritivo com aspectos do produto audiovisual estudado, fizeram-no com base na perspectiva da narratologia fílmica, adotada por Jiménez Hurtado (2010) (cf. ABUD, 2016; ABUD, 2018; ABUD; ARAÚJO, 2020; LIMA, 2019; LIMA; CLAUDINO; PRAXEDES FILHO, 2018; NÓBREGA, 2015; SEOANE, 2015), ou no conceito ‘programas de efeitos’, de Gomes (2004) (cf. ARRAES, 2017). Além disso, todos usaram a metodologia baseada em *corpus*. Por sua vez, esta tese privilegia o aspecto qualitativo e interpretativo e fundamenta-se na abordagem sociossemiótica da Teoria Sistêmico-Funcional (TSF), utilizando arcabouços teóricos distintos daqueles usados em TAVa para realizar o cotejo entre texto visual (texto-fonte) e texto verbal (texto-traduzido). Diferentemente das abordagens anteriores, portanto, a presente pesquisa adota parcialmente a perspectiva sociossemiótica metodológica de Iedema (2001) quanto à divisão do filme em diferentes unidades da narrativa visual fílmica para posterior análise. A presente pesquisa também enfoca o texto audiodescritivo, em parte, conforme Martin e Rose (2008), pois busca identificar os estágios da narrativa audiodescritiva, porém não aborda as fases (etapas menores dentro dos estágios).

Além do já citado referencial, esta tese também discute os resultados com base em Vercauteren (2016) e em Payá (2007; 2010; 2016). Embora com um referencial diferente do proposto aqui, pois foi baseado na narratologia fílmica, os autores também trazem uma contribuição na comparação dos modos semióticos visual e verbal, em filmes audiodescritos.

Ademais, pelo seu vínculo acadêmico-institucional, esta pesquisa alinha-se com os trabalhos do Grupo de Pesquisa Multimodalidade e Estudos da Tradução (GPMET), do Laboratório Experimental de Tradução (LETRA), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos (POSLIN) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). No âmbito da linha de pesquisa na interface leitura de narrativas visuais e TAVa, esta tese estuda

---

<sup>8</sup> Martin e Rose (2007) propõem sistemas para analisar textos verbais, conforme as metafunções do discurso, enquanto Martin e Rose (2008) abordam os gêneros narrativos em textos verbais. Ambas as obras adotam a perspectiva da Semântica do Discurso de Martin (1992).

os significados construídos na interseção da narrativa visual de um curta-metragem e da narrativa verbal do seu roteiro de audiodescrição, ampliando o escopo da TAVa para inserir a leitura de imagens em movimento.

Os textos analisados são, de um lado, a versão do curta-metragem *Bravura* exibida na Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis e, de outro, o roteiro de audiodescrição utilizado na referida exibição. Para os fins desta tese, são analisados o curta-metragem em sua narrativa visual, da tomada 6 à 76, e verbal, da inserção 4 à 50. Portanto, o primeiro texto analisado é um curta-metragem de animação, o que significa que são analisadas imagens em movimento. Embora Painter, Martin e Unsworth (2013) analisem as narrativas visuais de livros ilustrados – ou seja, imagens estáticas – entende-se, com base em Barbosa Júnior (2005), que o referencial teórico proposto por eles é adequado para a análise das imagens em movimento no escopo desta tese por causa das similaridades entre as narrativas de livros ilustrados e de filmes de animação. De fato, Barbosa Júnior (2005) relaciona as origens do cinema de animação tanto às ilustrações quanto aos quadrinhos, herdando algumas características de ambos.

Outro ponto a se destacar é que o curta-metragem de animação original *Bravura* não dispõe de falas ou legendas, o que faz com que seus significados sejam construídos somente por meio dos seus dois modos semióticos: o som da trilha sonora, tanto diegético como extradiegético, e as imagens exibidas em sua narrativa visual. Por conseguinte, entende-se que parte relevante dos significados do filme original, isto é, aqueles construídos pelo texto visual constituído pelas imagens em movimento, é contemplada neste trabalho via análise do ponto de vista da função interpessoal. Além disso, neste estudo, pressupõe-se que a audiodescrição se propõe a traduzir essa narrativa visual. Assim sendo, na versão do filme para PcDVs, entende-se que esta pesquisa contempla uma parte relevante dos significados que chegam a esse público. Vale salientar que, embora os sons diegéticos e extradiegéticos do curta-metragem tenham relevância no produto cultural que chega às PcDVs, delimita-se o recorte desta tese às narrativas visual (apenas as imagens do filme) e verbal (roteiro de audiodescrição na sua versão escrita), por se entender o roteiro de audiodescrição escrito como a tradução verbal da narrativa visual fílmica. Também fica fora do escopo desta pesquisa a locução da audiodescrição, por envolver aspectos que vão além desse recorte da tradução da narrativa visual para a verbal, apesar do papel fundamental dessa locução em AD no produto cultural destinado às PcDVs.

Dos resultados dos estudos anteriores que fizeram a interface entre o Sistema de Avaliatividade e a TAVa e dos trabalhos que abordaram a narrativa visual e fílmica da perspectiva sociossemiótica, foram tomados os seguintes pressupostos:

- 1) o curta-metragem é uma narrativa visual fílmica, assim como a audiodescrição é uma narrativa verbal, ambas constituídas de estágios genéricos (IEDEMA, 2001; MARTIN; ROSE, 2008);
- 2) como narrativa visual, o curta-metragem expressa significados interpessoais próprios (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013);
- 3) o roteiro de AD do curta-metragem expressa significados interpessoais valorativos próprios de atitude e gradação (MARTIN; WHITE, 2005); e
- 4) os significados interpessoais de cada estágio das narrativas visual e verbal podem ser comparados (IEDEMA, 2001; MARTIN; ROSE, 2008), tendo em vista que a AD é uma tradução da narrativa visual fílmica (JIMÉNEZ HURTADO, 2010; VERCAUTEREN, 2016), o que enseja convergências e divergências entre os significados interpessoais expressos nas narrativas visual e verbal (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013).

As seguintes questões de pesquisa foram formuladas com base nesses pressupostos:

- 1) Quais são os estágios genéricos do curta-metragem e da audiodescrição?
- 2) Quais são os significados interpessoais de cada estágio e de todo o curta-metragem?
- 3) Quais são os significados interpessoais valorativos de atitude e gradação de cada estágio e de todo o roteiro de AD?
- 4) Quais são as convergências e divergências entre os significados interpessoais das narrativas visual e verbal em cada estágio e no todo?

Essas quatro perguntas visam responder à principal pergunta de pesquisa: Quais sentimentos e valores são expressos nas imagens do curta-metragem *Bravura* e em sua AD? Essa pergunta traduz o objetivo geral de “analisar as complementaridades na expressão de sentimentos e valores na narrativa visual do curta-metragem *Bravura* e na narrativa verbal de sua AD”. Para tal, foram delineados os seguintes objetivos específicos, que coadunam com as perguntas arroladas anteriormente:

- 1) identificar e segmentar os estágios da narrativa fílmica e da narrativa audiodescritiva;
- 2) identificar os significados interpessoais de cada estágio e de todo o curta-metragem;
- 3) identificar os significados interpessoais valorativos de atitude e gradação no roteiro de AD do curta-metragem (por estágio e no todo), até o segundo nível de delicadeza<sup>9</sup>; e

---

<sup>9</sup> O termo “delicadeza” é explicado na Fundamentação teórica, na subseção 2.2.1.

4) identificar as convergências e divergências entre as narrativas visual e verbal.

Para alcançar esses objetivos, a metodologia adotada compreendeu cinco principais procedimentos. No primeiro, segmentaram-se os dois textos para efeito de análise: no curta-metragem, foram delimitados cinco dos seis níveis de análise (tomada, cena, sequência, estágio e o filme todo), de acordo com Iedema (2001), além dos estágios da narrativa visual; no roteiro de AD, foram identificados os estágios da narrativa, conforme Martin e Rose (2008). Os segundo e terceiro procedimentos foram de anotação, por meio do *software* ELAN 6.1, respectivamente dos textos visual e verbal: a narrativa visual de *Bravura* foi anotada conforme os sistemas da função interpessoal propostos por Painter, Martin e Unsworth (2013); e a audiodescrição foi anotada com base nos termos<sup>10</sup> da valoração (atitude e gradação) até o segundo nível de delicadeza (MARTIN; WHITE, 2005). O quarto procedimento consistiu na organização, quantificação e interpretação qualitativa dos sentimentos e valores encontrados nos textos. O último procedimento compreendeu identificar as convergências e divergências entre os significados das narrativas visual e verbal a partir do conceito de complementaridade de Painter, Martin e Unsworth (2013).

O Quadro 1 reúne os pressupostos, as perguntas e os objetivos específicos correspondentes.

---

<sup>10</sup> Na TSF, fala-se que um sistema apresenta termos à disposição para serem escolhidos, o que não poderia ser diferente quanto ao Sistema de VALORAÇÃO. Esses termos ou escolhas são também no contexto deste trabalho as categorias de análises da metodologia.

**Quadro 1 – Pressupostos, perguntas e objetivos em relação**

<i>Objetivo geral</i>		
Analisar as complementaridades na expressão de sentimentos e valores na narrativa visual do curta-metragem <i>Bravura</i> e na narrativa verbal de sua AD.		
<i>Pressupostos</i>	<i>Questões</i>	<i>Objetivos específicos</i>
O curta-metragem e a audiodescrição são narrativas visual e verbal, respectivamente, constituídas de estágios genéricos (IEDEMA, 2001; MARTIN; ROSE, 2008).	Quais são os estágios genéricos do curta-metragem e da audiodescrição?	Identificar e segmentar os estágios das narrativas fílmica e audiodescritiva.
Como narrativa visual, o curta-metragem expressa significados interpessoais próprios (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013).	Quais são os significados interpessoais de cada estágio e de todo o curta-metragem?	Identificar os significados interpessoais de cada estágio e de todo o curta-metragem.
O roteiro de AD do curta-metragem expressa significados interpessoais valorativos próprios de atitude e gradação (MARTIN; WHITE, 2005).	Quais são os significados interpessoais valorativos de atitude e gradação de cada estágio e de todo o roteiro de AD?	Identificar os significados interpessoais valorativos de atitude e gradação no roteiro de AD do curta-metragem, até o segundo nível de delicadeza.
Os significados interpessoais de cada estágio das narrativas visual e verbal podem ser comparados (IEDEMA, 2001, MARTIN; ROSE, 2008), tendo em vista que a AD é uma tradução da narrativa visual fílmica (JIMÉNEZ-HURTADO, 2010; VERCAUTEREN, 2016), o que enseja convergências e divergências entre os significados interpessoais expressos nas narrativas visual e verbal (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013).	Quais são as convergências e divergências entre os significados interpessoais das narrativas visual e verbal em cada estágio e no todo?	Identificar as convergências e divergências entre as narrativas visual e verbal.

Fonte: Elaborado pela autora.

Além desta Introdução, a presente tese está dividida em outros seis capítulos. No segundo capítulo, delineiam-se os arcabouços teóricos e teórico-metodológicos que embasam a pesquisa. No terceiro capítulo, são apresentados os textos escolhidos. No quarto, relatam-se os procedimentos metodológicos. No quinto, apresentam-se os resultados da análise. No sexto, realiza-se a discussão. No sétimo capítulo, prossegue-se para as considerações finais.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O presente capítulo aborda, em duas seções, os fundamentos teóricos desta pesquisa. Na primeira, parte-se dos conceitos de Tradução Audiovisual Acessível e audiodescrição, para, em seguida, delinear as interfaces entre AD e narratologia fílmica. Na segunda seção, aborda-se a teoria sociosemiótica nas linguagens visual e verbal; situa-se a pesquisa no âmbito do arcabouço semântico-discursivo da Teoria Sistêmico-Funcional; e ocupa-se das implicações da Semântica do Discurso como fundamento do Sistema de VALORAÇÃO, da análise de gêneros, da leitura de imagens em movimento e da leitura de narrativas visuais.

### 2.1 A audiodescrição no contexto da Tradução Audiovisual Acessível

A audiodescrição<sup>11</sup> é um tipo de Tradução Audiovisual (TAV), de acordo com a definição de Díaz Cintas (2005), por ser uma tradução em que há um sinal acústico e/ou um sinal visual, independentemente da utilização de telas. Ela é também Tradução Audiovisual Acessível (TAVa), conforme o termo cunhado por Jiménez Hurtado (2010) e usado em Aderaldo (2014). No âmbito da TAVa, a AD é a tradução de imagens em palavras, tendo como objetivo tornar as primeiras acessíveis às Pessoas com Deficiência Visual.

Segundo as definições de Jakobson (2010), complementadas por Plaza (2013), a AD é também entendida como uma tradução intersemiótica, já que traduz de um modo semiótico para outro. Também pode se configurar como uma tradução intralinguística quando os elementos verbais escritos na tela (quando se trata do cinema) são transformados em locução a ser ouvida dentro de uma mesma língua. A audiodescrição também pode ser uma tradução interlinguística<sup>12</sup>. Isso ocorre uma vez com o roteiro escolhido nesta tese, quando uma palavra em espanhol aparece na tela e é traduzida na AD para o português, caracterizando uma tradução interlinguística. Logo, a audiodescrição fílmica pode ser conceituada como uma modalidade de TAVa que pode proporcionar às PcDVs a fruição dos elementos visuais de um filme, traduzindo-os para o modo escrito (roteiro de AD), inicialmente, e locucionando-os, posteriormente, para a linguagem verbal oral (ABUD, 2022, p. 219-220). Ao ser locucionada,

<sup>11</sup> Conforme Aderaldo e Nunes (2016), o termo audiodescrição foi cunhado por Margareth Rockwell Pfanstiehl em 1981, quando um teatro de variedades nos Estados Unidos da América – o *Arena Stage* – solicitou-lhe que acessibilizasse uma peça de teatro. Embora a ideia da audiodescrição tenha surgido em 1975 com a dissertação de mestrado de Gregory Frasier, na Universidade de São Francisco, a equipe coordenada por Margareth cunhou o termo para a ocasião dessa proposta de trabalho.

<sup>12</sup> Mais frequentemente, a AD pode ser inteiramente uma tradução interlinguística quando um roteiro de AD em uma língua estrangeira é traduzido para uma língua nativa (o que não é o caso nesta tese).

a AD fílmica se insere nos espaços de tempo sem diálogo, sendo cada trecho chamado de inserção.

No campo da TAVa em geral e da audiodescrição fílmica em particular, destacam-se vários estudos que buscam descrever as características próprias do roteiro de AD, por meio da interface com a narratologia fílmica. Dentre eles, em um estudo seminal, Jiménez Hurtado (2010) entende o roteiro de AD de filmes como tendo características recorrentes. Dessas características, consideraram-se como pertinentes nesta tese: a tradução dos elementos narratológicos (personagens, ações e ambiente) e da linguagem fílmica (planos, movimento de câmera, ângulos e outros efeitos).

Outra pesquisa que aborda a AD fílmica do ponto de vista narratológico e que contribui para a presente tese é a de Vercauteren (2016). O autor estuda a seleção de conteúdo na audiodescrição fílmica com base na narratologia. Como modo de pensar a comparação entre o texto fílmico e a audiodescrição, Vercauteren parte dos três níveis narratológicos propostos por Bal (2017): o texto narrativo, a estória<sup>13</sup> (*story*) e a fábula. Bal define o texto narrativo como intrinsecamente condicionado pelo meio no qual a estória é contada, seja ele a linguagem verbal, imagética, sonora ou qualquer combinação desses recursos. A estória produz uma manifestação particular de uma fábula. É no nível da *story* que se decide em que ordem e com que frequência os eventos e ações da narrativa vão ser apresentados: se em ordem cronológica ou obedecendo a outra lógica causal ou outra, como os *flashbacks*. É nesse nível também que se decide a duração de cada evento ou ação (se a duração será a da “vida real” ou mais lenta ou mais rápida). A fábula, por sua vez, é “uma série de eventos relacionados lógica e cronologicamente que são causados ou experienciados por agentes”<sup>14,15</sup> (BAL, 2017, p. 5). Em outras palavras, o texto narrativo enfoca o meio, as técnicas e os recursos empregados; a estória se refere à disposição e apresentação reais de uma fábula, que independe do meio, ou seja, uma mesma estória pode ser materializada em um livro, peça ou filme, por exemplo; já a fábula somente é acessível ao observador por inferências e deduções, a partir da compreensão do texto narrativo e da “leitura” da estória. Ao se distinguirem os três níveis narratológicos tanto no texto fílmico quanto em sua audiodescrição, torna-se possível traçar um paralelo comparável entre os dois textos.

---

<sup>13</sup> Optou-se por traduzir o termo inglês “*story*” por “estória” apesar de o termo em português estar em desuso, por entender que essa tradução manifesta a diferença existente entre os termos ingleses “*story*” e “*history*” (*i.e.*, o primeiro, diferentemente do segundo, refere-se a textos que não são fatos da história).

<sup>14</sup> Todas as traduções de citações são da autora desta pesquisa.

<sup>15</sup> Texto-fonte: “*a series of logically and chronologically related events that are caused or experienced by actors*”.

Vercauteren (2016) também afirma que, do ponto de vista narratológico, a aparência física das personagens não costuma ser tão fundamental quanto a dimensão interna e psicológica. A dimensão psicológica é aquela que, segundo Vercauteren (2016, p. 204), “motiva as ações e reações que fazem avançar a cadeia narrativa de causa e efeito”<sup>16</sup>. Citando Herman e Vervaeck (2005), Vercauteren (2016) defende que, na narrativa, as personagens são um componente indispensável sem o qual não existe ação. No contexto do cinema hollywoodiano, Vercauteren (2016) argumenta que a maioria dos filmes tem sua cadeia de causa e efeito conduzida pelas personagens e por suas emoções.

A relevância atribuída por Vercauteren (2016) ao mundo emocional das personagens enseja a dificuldade de se interpretarem as emoções expressas nas imagens com a finalidade de as audiodescrever. O autor afirma que, em narrativas verbais, principalmente em livros, é possível explorar ao máximo a descrição de realidades abstratas, como estados mentais, pensamentos e emoções. No entanto, em narrativas visuais, os recursos são limitados às aparências externas (expressões faciais, gestuais e comportamentais), o que demanda sempre uma interpretação. Citando Ekman e Friesen (2003), Vercauteren (2016) afirma que interpretar um rosto é mais complexo ainda, porque essa parte do corpo comunica mensagens que podem ser tanto efêmeras quanto multifacetadas. Uma mesma fisionomia pode expressar, ao mesmo tempo, emoção, humor, atitude, personalidade, inteligência, idade, sexualidade, raça e muito mais. Uma expressão facial também pode ser espontânea ou controlada (podendo, nesse caso, não condizer com a realidade do sentir). Mesmo havendo seis emoções ditas como universais (*i.e.*, surpresa, medo, desgosto, raiva, felicidade e tristeza), essas podem ser combinadas e graduadas, dificultando a interpretação (EKMAN; FRIESEN, 2003 *apud* VERCAUTEREN, 2016).

Vercauteren (2016) traz a perspectiva de Rimmon-Kenan (1983) sobre a plenitude das personagens para o estudo da AD, entendendo que quanto mais plena é uma personagem, mais merece ser audiodescrita. Segundo Rimmon-Kenan (1983), essa plenitude se expressa em um *continuum* ao longo de três eixos ou escalas móveis: a complexidade, o desenvolvimento e a vida interior. O eixo da complexidade indica o número de traços que uma personagem possui. Esses traços são construtos que podem existir no nível abstrato da estória, mas não precisam ser nomeados no nível do texto narrativo (por conseguinte, podem ser mencionados explicitamente em diálogos ou estar implícitos nas ações de uma personagem). O eixo do desenvolvimento tem a ver com a evolução, os retrocessos ou as mudanças de traços pelas quais

---

<sup>16</sup> Texto-fonte: “*motivates the actions and reactions that drive the narrative chain of cause and effect forward*”.

passa uma personagem ao longo da trama. O eixo da vida interior é relativo a quanto a narrativa consegue penetrar na consciência, nos pensamentos, nos sonhos ou nos sentimentos de uma personagem.

Finalmente, Vercauteren (2016) elenca critérios para determinar quando uma informação precisa ou não estar na audiodescrição. Por exemplo, uma informação que está na fala não precisa estar na AD – é o caso de diálogos ou monólogos que descrevem a vida interior, personalidade ou opinião de uma personagem; também é o caso de emoções expressas na fala ou até sotaques que caracterizam uma personagem. Outro momento em que não é preciso incluir uma informação na AD é quando um humor ou estado de espírito é transmitido pelo ambiente – nesse caso, a AD pode traduzir essa atmosfera pela descrição do ambiente, sem precisar atribuí-la a alguma personagem diretamente.

De modo oposto, há casos em que uma informação sobre as personagens precisa estar na AD (*e.g.*, quando uma característica de uma personagem é apresentada de maneira indireta por meio de uma ação ou do físico do participante representado). Nesse caso, decide-se se a informação é relevante pela função que cumpre na trama. Vercauteren (2016) se fundamenta em Rimmon-Kenan (1983) para distinguir ações únicas de ações habituais e aparências permanentes de aparências efêmeras. As ações únicas precisam estar na audiodescrição se refletirem reações emocionais e enfatizarem a dimensão dinâmica das personagens, levando a narrativa para frente ou até mudando o curso da narrativa. As ações habituais refletem, em princípio, uma dimensão mais estável das personagens, e sua menção na AD é, portanto, desnecessária. O mesmo se aplica à aparência física, a qual não precisa ser verbalizada novamente em uma mesma AD quando for permanente, mas precisa ser verbalizada na AD se for efêmera e se influenciar a trama.

Complementarmente à abordagem proposta por Vercauteren (2016), dentro da mesma perspectiva da narratologia fílmica, Payá (2007; 2010; 2016) também traça a relação entre a narrativa visual fílmica e sua narrativa audiodescrita. Para a autora, o filme audiodescrito é “uma viagem de ida e volta<sup>17</sup>” (PAYÁ, 2007, p. 82). Isso porque todo filme começa por um roteiro fílmico – que utiliza a linguagem verbal. Todo filme é concretizado em uma linguagem visual e sonora. Por fim, todo filme audiodescrito termina em um roteiro de audiodescrição, que também usa a linguagem verbal. Portanto, para entender como se deve escrever esse roteiro de audiodescrição, Payá propõe que se trace esse caminho “de ida e volta”, desde o roteiro

---

<sup>17</sup> Texto-fonte: “*un viaje de ida y vuelta*” (PAYÁ, 2007, p. 82).

filmico, passando por sua efetivação visual, quando o filme é rodado, até voltar à linguagem verbal, por meio da AD.

Nessa comparação entre roteiro filmico e roteiro de audiodescrição filmico, Payá observa que, além das indicações de como deve ser a atuação dos atores e como devem ser as imagens, o roteiro filmico contém também os diálogos das personagens, algo que não está presente no roteiro de AD. Para Payá (2007), a maior semelhança entre o roteiro filmico e o roteiro de AD está na descrição que ambos trazem das ações das personagens, da ordem dos acontecimentos e da linguagem filmica das câmeras. Dessa forma, no roteiro filmico, estão presentes as três formas de linguagem que Payá (2007) escolhe para também direcionar o roteiro de audiodescrição: a encenação; a composição do fotograma; e o sequenciamento<sup>18</sup>.

A autora define encenação como o conjunto da atuação dos atores, do cenário, da iluminação, da decoração, do vestuário e da maquiagem. Payá (2007) define composição do fotograma como a expressão da linguagem de câmera, o modo como se realizam as imagens, plano a plano. Ela explica que a composição fotográfica do filme se realiza por meio do enquadramento, incluindo: os diversos planos (primeiro plano, plano médio, plano geral etc.); a posição da câmera, os movimentos e a angulação da câmera; assim como a utilização de filtros ou lentes especiais. Payá (2007) conceitua o sequenciamento como o elemento central do relato cinematográfico. É quando as imagens já gravadas são colocadas em determinada ordem, constituindo “o momento em que a história que contamos se converte em discurso”<sup>19</sup> (PAYÁ, 2007, p. 85).

Apesar das similaridades entre roteiro filmico e roteiro de audiodescrição, Payá (2007) ressalta que é com base no filme que se escreve o roteiro de AD, e não no roteiro filmico. Isso porque o filme concretiza de forma inalterável as imagens mentais que estavam presentes no roteiro filmico. Ela entende que a AD deve descrever o que foi realmente concretizado – o filme –, e não o que foi planejado – o roteiro filmico. A autora sugere que a encenação precisa ser traduzida na AD por um vocabulário adequado ao que foi realizado concretamente, que a composição do fotograma deve ser traduzida na AD pela prioridade dada à descrição dos elementos mais salientes e que o sequenciamento deve ser traduzido na AD por meio de expressões temporais ou especiais.

Dentro da análise da imagem filmica, Payá (2010) descarta o fotograma – ou, como ela o chama, o conteúdo da imagem – explicando que é contemplado pelo nível da encenação e que está fora do escopo do capítulo que escreve. Payá (2010) elenca como elementos do nível da

<sup>18</sup> Texto-fonte: “*Puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie*” (PAYÁ, 2007, p. 83).

<sup>19</sup> Texto-fonte: “*el momento en el que la historia que contamos se convierte en discurso.*” (PAYÁ, 2007, p. 85).

imagem que ela analisa: o “plano”, a montagem e a sequência. Para a autora, a análise da imagem começa no que ela chama de “plano” (p. 124), definido como “o tempo durante o qual se oferece determinado ponto de vista de um objeto ou uma pessoa, seja estático ou em movimento dentro de um filme<sup>20</sup>.” Na presente tese, para uma definição semelhante se adota o termo “tomada”, conforme Iedema (2001) (cf. seção 2.2.2 desta tese). O segundo elemento que Payá (2010) define é a cena, a qual corresponde à combinação de um ou vários planos, como uma unidade de ação continuada que é desenvolvida pelas mesmas personagens em um mesmo lugar e sem interrupção temporal. Nesta tese, adota-se o termo “cena” (IEDEMA, 2001) (cf. seção 2.2.2 desta tese) com uma definição similar. Payá (2010) também define sequência como unidade dramática que contém duas ou mais cenas e que pode envolver mudança de personagem, tempo ou espaço. Nesta tese (cf. seção 2.2.2), adota-se o termo “sequência”, conforme definido por Iedema (2001), com um significado parecido.

A próxima seção dedica-se à abordagem da sociossemiótica, incluindo o arcabouço semântico-discursivo e o Sistema de VALORAÇÃO. Também explora as perspectivas relacionadas à narrativa fílmica, à leitura de narrativas visuais e ao conceito de gênero, para o estudo do texto verbal.

## **2.2 Abordagem sociossemiótica das linguagens verbal e visual**

Esta seção trata da abordagem sociossemiótica das linguagens verbal e visual. Ela está dividida em quatro subseções. A primeira versa sobre o Sistema de VALORAÇÃO e a proposta de análise semântico-discursiva de gêneros, no âmbito da Teoria Sistêmico-Funcional. A segunda enfoca a imagem em movimento pela óptica da sociossemiótica. A terceira expõe a proposta de leitura de narrativas visuais. A quarta apresenta o conceito de complementaridade entre os sistemas visual e verbal.

### ***2.2.1 Análise sociossemiótica do discurso***

Martin (1992) e Martin e Rose (2007) propõem um arcabouço teórico-metodológico para uma análise sociossemiótica do discurso, dentro do escopo da TSF, tomando como unidade de análise o texto em contexto social de uso. Nesse arcabouço, em cada contexto social de uso, o potencial de recursos do sistema da língua permite ao falante/escritor fazer escolhas para

---

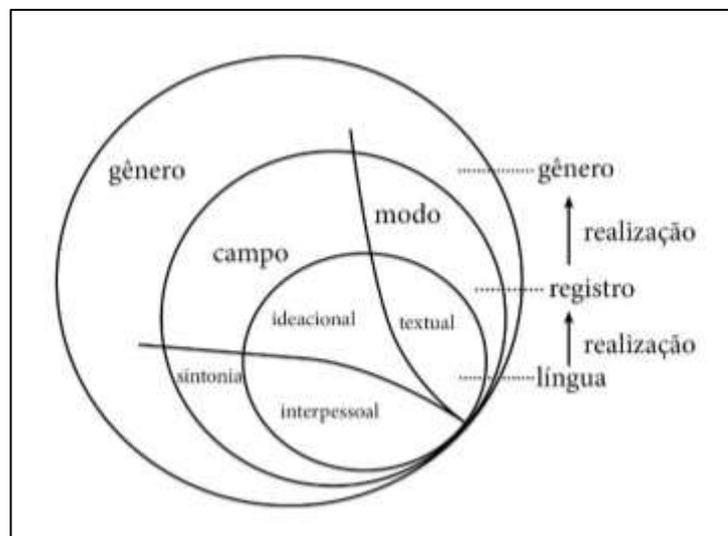
<sup>20</sup> Texto-fonte: “*De manera general, un plano abarca el tiempo durante el cual se ofrece un determinado punto de vista de un objeto o de una persona, estático o en movimiento dentro de un film.*” (PAYÁ, 2010, p. 124).

produzir textos, os quais cumprem funções. Os textos são instâncias do sistema. Cada instância é um construto da dimensão dos estratos contextuais e linguísticos. Os estratos mais abstratos do contexto de cultura e contexto de situação são realizados por estratos da língua de menor abstração: a semântica do discurso (o discurso), a lexicogramática e a fonologia (para a fala) e a grafologia (para a escrita).

Portanto, o arcabouço teórico de Martin (1992) e Martin e Rose (2007) compreende a língua como um sistema semiótico integrado, no qual os conceitos abstratos de registro e gênero são considerados como unidades de análise dos contextos de situação e de cultura, respectivamente. O registro é modelado pelas variáveis de campo (o que está acontecendo, a natureza da ação social), sintonia (a natureza dos participantes e suas relações na situação de comunicação) e modo (a organização dos recursos textuais). Essas variáveis se realizam pelo estrato da semântica do discurso, que se constitui das metafunções: ideacional (representação das experiências externas e internas), interpessoal (estabelecimento e manutenção das relações sociais) e textual (organização da mensagem).

A Figura 1 ilustra a concepção da linguagem verbal do arcabouço teórico de Martin (1997) no âmbito da TSF.

**Figura 1 – Relação entre a linguagem, registro e gênero**



Fonte: Martin (1997, p. 8, tradução da autora).

As três metafunções encontram-se entrelaçadas no discurso de modo que os seres humanos possam exercer as três funções sociais simultaneamente. A cada metafunção, Martin e Rose (2007) relacionam conjuntos de significados que constituem os sistemas do discurso<sup>21</sup>.

<sup>21</sup> Conforme Martin e Rose (2007), além do Sistema de VALORAÇÃO (*appraisal*), os demais sistemas do discurso são, nos seus nomes originais em inglês: *ideation*; *conjunction*; *identification*; *periodicity*; e *negotiation*.

Para os fins desta pesquisa, interessa o Sistema de VALORAÇÃO (SV) da metafunção interpessoal. Esse sistema tem recursos para expressar valores ou sentimentos na interação e para marcar o posicionamento do escritor/falante e o alinhamento de leitores/ouvintes a esse posicionamento.

O SV tem seis níveis de delicadeza, entre os quais serão enfocados os dois primeiros níveis dos sistemas de atitude e gradação. Os níveis de delicadeza vão do geral (condição de entrada) ao específico (sendo mais específico a cada nível, começando pelo primeiro), de acordo com as escolhas realizadas pelo falante/escritor, dentro do potencial da língua. A delicadeza indica o nível de refinamento dessas escolhas – quanto maior o nível, mais refinadas ou delicadas as escolhas.

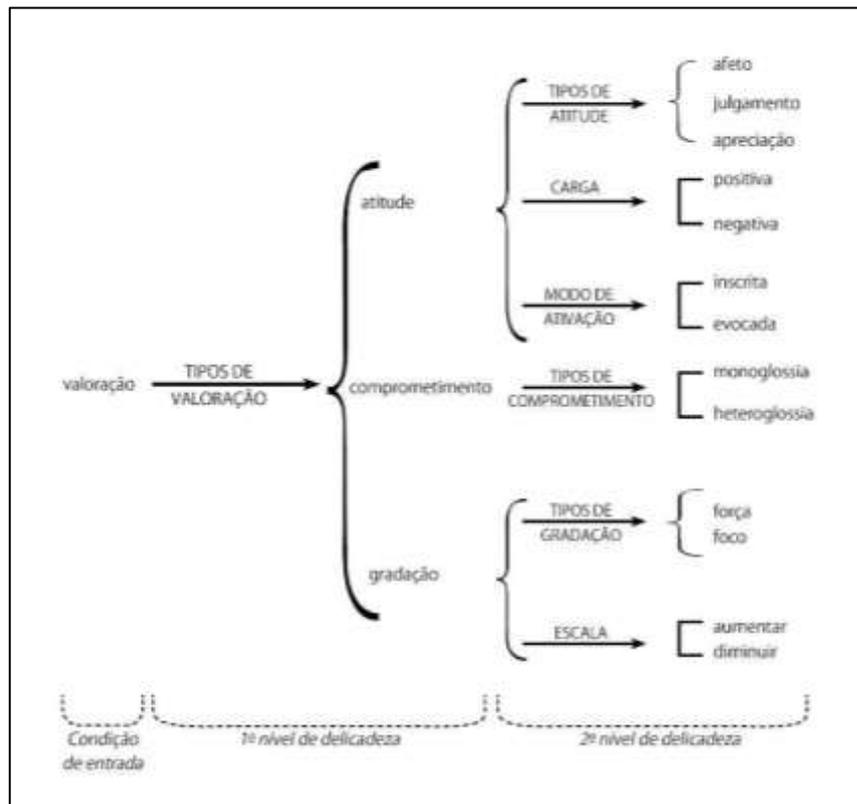
A condição de entrada para o primeiro nível de delicadeza do SV é o termo valoração, que significa a presença de algum valor no texto analisado. O primeiro nível é constituído pelos sistemas de atitude (sentimentos e valores expressos no texto), comprometimento (dialogismo ou monologismo no texto) e gradação (intensidade dos sentimentos e do comprometimento).

No segundo nível de delicadeza, a atitude é constituída pelos sistemas de afeto (sentimentos emotivos), julgamento (sentimentos éticos e legais) e apreciação (sentimentos estéticos). A atitude também pode ter carga positiva (quando os sentimentos são favoráveis) ou negativa (quando são desfavoráveis). O modo de ativação dos itens atitudinais pode ser inscrito (quando a atitude é explícita) ou evocado (quando a atitude é implícita).

A gradação constitui-se de recursos para aumentar ou diminuir o volume da atitude ou do comprometimento; esses recursos são de força (quantidade ou intensidade) ou foco (grau de prototipicidade). Os recursos de gradação são escolhidos em uma escala em que são aumentados (quando os sentimentos ou o comprometimento são reforçados) ou diminuídos (quando os sentimentos ou o comprometimento são atenuados).

A Figura 2 resume o Sistema de VALORAÇÃO até o segundo nível. A representação é lida da esquerda para a direita, começando pela condição de entrada e prosseguindo pelos níveis de delicadeza, em escolhas cada vez mais delicadas. As chaves simbolizam a possível cosseleção de escolhas, enquanto os colchetes significam que uma escolha exclui as demais.

Figura 2 – Sistema de VALORAÇÃO até o segundo nível de delicadeza<sup>22</sup>



Fonte: Baseada em Martin e White (2005), tradução sugerida por Souza (2011) e pelo GPMET.

As escolhas realizadas pelo falante/escritor no Sistema de VALORAÇÃO podem permitir a identificação de um gênero e das suas etapas/estágios em determinado texto analisado. Martin e Rose (2008) pleiteiam que os gêneros são tipos de textos que concretizam tipos de contextos sociais. Como definição operacional, eles estabelecem que um gênero é um processo social em etapas, orientado para uma meta ou um propósito. Eles explicam que um gênero é progressivo, porque se costuma necessitar de várias etapas para se chegar à meta. O gênero também é social, porque os escritores modelam seus textos para certo tipo de leitor.

Em uma definição mais técnica, no entanto, Martin e Rose (2008) conceituam gênero como configurações recorrentes de significados que encenam as práticas sociais de determinada cultura. Isso faz com que os gêneros tenham que ser estudados uns em comparação com os outros. Os estágios, etapas em que se desenvolve o gênero, são os componentes mais estáveis e previsíveis e definem o gênero, em especial os estágios obrigatórios de cada gênero. Para efeitos de análise, os estágios são anotados com a primeira letra maiúscula e, quando não são obrigatórios, são anotados entre parênteses.

<sup>22</sup> O Sistema de COMPROMETIMENTO não é abordado nesta tese.

Entre os gêneros apresentados por Martin e Rose (2008), estão os que formam a família de gêneros denominada “estórias” (*stories*)<sup>23</sup>. De acordo com os autores, a família de estórias é definida como aquela que reconstrói eventos reais ou imaginários, os quais são avaliados para criar ligações de solidariedade entre os interlocutores. Entre as funções das estórias está formatar e manter as relações sociais no nível das comunidades. Os autores destacam o papel central das estórias em todas as culturas. São parte da família de estórias os gêneros: relato, anedota, *exemplum*, observação, narrativa e notícia.

O relato constitui-se de uma série de eventos temporais sem uma perturbação significativa, os quais relembram uma experiência pessoal. A anedota é uma estória que envolve uma perturbação notável da usualidade à qual se reage emocionalmente, sem resolvê-la. O *exemplum* distingue-se dos demais gêneros por envolver uma perturbação que é interpretada, geralmente com julgamento sobre os comportamentos, porém sem haver reação ou solução. A observação consiste na descrição de um evento significativo, seguida por um comentário pessoal apreciando algum aspecto, seja positiva ou negativamente. A narrativa designa uma estória cujo padrão inclui a resolução de uma complicação (uma perturbação da normalidade). A notícia (*news story*) caracteriza-se por sua estrutura baseada no texto (*text structured*) e não cronológica (*time structured*), além de oferecer acesso a uma multiplicidade de fontes e de seus pontos de vista.

A compreensão do gênero como configurações de significados evidencia a centralidade dos vários sistemas do discurso para sua identificação. Entre os sistemas, para a família de gênero estória, Martin e Rose (2008) apontam a importância do Sistema de VALORAÇÃO como parâmetro para diferenciar cada gênero. Os recursos atitudinais constituem padrões de significados distintos nas etapas dos diferentes gêneros da família de estórias.

Martin e Rose (2008) distinguem como estágios obrigatórios da narrativa, gênero aqui abordado, os seguintes: Complicação  $\wedge$  Avaliação  $\wedge$  Resolução (em que o símbolo  $\wedge$  significa “seguido por”). Martin e Rose (2008) também explicam que cada tipo de estória (família na qual a narrativa se inscreve) começa por uma Orientação, embora esta seja uma etapa opcional.

Rothery e Stenglin (1997) apresentam todas as etapas da narrativa, com os estágios não obrigatórios entre parênteses, a saber: (Resumo)  $\wedge$  (Sinopse)  $\wedge$  Orientação  $\wedge$  Complicação  $\wedge$  Avaliação  $\wedge$  Resolução  $\wedge$  (Coda). Macken-Horarik (2003) argumenta que os recursos valorativos são instanciados nos vários estágios e que a Avaliação não constitui um estágio em

---

<sup>23</sup> De modo semelhante à tradução que foi adotada para o termo “story” em BAL (2017), no contexto do estudo de gêneros narrativos pela TSF, o termo “estória”, embora em desuso no português, foi selecionado para diferenciar a família de gêneros ficcionais da família de gêneros factuais, denominada “*history*” (história).

si. Adota-se, nesta pesquisa, a delimitação de estágios, incluindo os não obrigatórios conforme Rothery e Stenglin (1997); entretanto, concorda-se com Macken-Horarik (2003) em não considerar a avaliação como estágio da narrativa verbal.

Rothery e Stenglin (1997) definem todos os estágios possíveis na narrativa. O Resumo fornece uma avaliação prospectiva do que está por vir e estabelece um contexto interpessoal do que segue. A sinopse traz, no início do texto, uma síntese dos eventos da estória, com um foco experiencial (relacionado com a metafunção ideacional). Tanto o Resumo quando a Sinopse são mais comuns em textos orais, devido à necessidade de captar a atenção do ouvinte. A Orientação é comum a todas as estórias. Além de introduzir as principais personagens e as circunstâncias, ela cria o contexto para se entender o que segue nos estágios subsequentes. A Complicação costuma ser realizada por uma sequência de atividades contendo uma perturbação da usualidade, que constitui um problema a ser resolvido por um ou mais participantes. A Avaliação destaca os significados interpessoais que dão sentido à perturbação que está presente na Complicação. A Resolução conduz ao retorno a uma estabilidade na estória após a perturbação. A Coda é um estágio opcional e adicional para todas as estórias, em que, similarmente ao Resumo, constrói-se uma avaliação dos acontecimentos do texto, porém de modo retrospectivo.

A próxima seção trata da leitura de imagens em movimento, na perspectiva sociossemiótica.

### ***2.2.2 A leitura de imagens em movimento***

No âmbito da sociossemiótica, vários autores contribuem para a leitura de imagens em movimento. Martinec (2000; 2001) elabora uma tipologia dos processos em ação e descreve seus recursos interpessoais. Nessa tipologia, que concebe processo no sentido hallidayano<sup>24</sup>, processos em ação seriam aqueles expressos visualmente em situação de comunicação real ou em imagens gravadas em movimento. Existem três tipos de ação: apresentante (*presenting*), representante (*representing*) e indexadora (*indexical*). A ação apresentante (*presenting action*) comunica significados relacionados com o aqui e agora, não tendo significado representacional. Exemplos dela são a expressão facial natural e os posicionamentos do corpo no ato comunicacional, dois recursos contemplados em Painter, Martin e Unsworth (2013), nos Sistemas de DISTÂNCIA SOCIAL, ENVOLVIMENTO, ORIENTAÇÃO e PROXIMIDADE, que serão

---

<sup>24</sup> Os processos constituem um dos três elementos ideacionais-experienciais fundamentais, junto com os participantes e as circunstâncias. Na língua, os processos são realizados por grupos verbais.

expostos posteriormente. Por sua vez, a ação representante (*representing action*) inclui gestos convencionais que podem ser usados no lugar da fala, como um punho fechado com o polegar para cima ou para baixo. A ação indexadora (*indexical*) ocorre apenas de modo simultâneo à fala, porque ela precisa ser contextualizada para ter sentido. É exemplo dado por Martinec (2000) desse tipo de ação: quando se aponta para alguém pronunciando uma frase que se refere a essa pessoa sem nomeá-la, como em “vá até ela”<sup>25</sup> (apontando para a pessoa). Dentre as várias funções interpessoais que esses gestos convencionais podem exprimir está a afirmação (*statement*), uma informação dada a pessoas na interação. Martinec (2001) dá como exemplo de *statement* quando alguém fica com o punho fechado e somente o dedo mindinho e o polegar estendidos, em um gesto significando “te ligo”.

Dentre outros trabalhos sobre imagens em movimento, ainda relacionados com a perspectiva sociosemiótica, alguns não são utilizados na presente pesquisa, apesar da relevância acadêmica. Bateman (2014) propõe uma abordagem para análise de filmes, a partir da semântica do discurso. Ele defende que essa perspectiva possibilita fazer uma ponte entre a análise quantitativa de produtos audiovisuais, obtidos por meio de métodos automáticos e semiautomáticos, e o aspecto estético, cultural e abstrato do filme na construção de significados. Para tanto, ele indica seis do que chama de regiões funcionais no discurso fílmico e aprofunda três delas. Bateman (2016) busca traçar um arcabouço para abordar o fenômeno da multimodalidade e servir de suporte a pesquisas baseadas em *corpus* e experimentais. Para tanto, o autor associa a semântica do discurso com a análise do que ele chama de organização lexicogramatical (*lexicogrammatical organization*) e de materialidade (*materiality*) dos textos multimodais. Baldry e Thibault (2006) propõem um modelo de transcrição da análise multimídia de publicidades televisivas, de uma perspectiva sociosemiótica e levando em conta as três metafunções das linguagens verbal e visual.

Tseng (2013) concentra-se na metafunção textual de filmes e propõe novos sistemas para modelar a coerência e coesão multimodais. Seu livro propõe um arcabouço para explorar sistematicamente como os elementos fílmicos interagem coerentemente na produção de significado para os espectadores. Tseng analisa quatro elementos – personagens, objetos, cenários e ações das personagens – e como eles são coesamente conectados uns aos outros. Entretanto, considera-se que a proposta de Painter, Martin e Unsworth (2013) supre melhor as finalidades da presente pesquisa por se dedicar a narrativas de livros ilustrados, que apresentam

---

<sup>25</sup> Texto-fonte: “*Go over to her*” (MARTINEC, 2000, p. 263).

similaridades narrativas e de recursos com o cinema de animação. Os autores também enfocam a (meta)função interpessoal, o que possibilita comparar os recursos com a valoração.

Iedema (2001) aborda um documentário sobre a gestão de um hospital e propõe um modelo de análise que é adotado na presente pesquisa como referencial teórico-metodológico. O autor aponta que, apesar de ter como matéria-prima o real, o documentário analisado conduz uma argumentação para mostrar as falhas administrativas, em contraponto à competência das equipes de saúde. Ele define o gênero do documentário como expositivo, em contraposição com o gênero narrativo do cinema ficcional.

As estratégias analíticas propostas por Iedema (2001) estão preocupadas com as implicações políticas do texto analisado e com o posicionamento do leitor. A análise sociossemiótica proposta, embora detalhada, tem como ponto de partida e de chegada a práxis, sendo voltada para as relações sociais e políticas. Iedema (2001) enfatiza que a sociossemiótica reconhece que a posição de leitura do pesquisador guia suas interpretações, mas vê isso como um aspecto positivo, mais do que uma falha. Dessa forma, a análise adquire uma relevância sociopolítica e se afasta de uma abstração teórica. A preocupação se volta para como o observador é posicionado e como são promovidos valores por meio do filme. Não se objetiva dar um valor de verdade aos resultados; busca-se fundamentar os resultados em evidências sistemáticas, nas quais se possam basear os argumentos.

Iedema (2001) propõe uma metodologia sociossemiótica específica para a análise de filmes, a qual usa duas ferramentas. A primeira consiste na divisão do filme em seis níveis de análise. A segunda entende que o texto fílmico deve ser averiguado sob o enfoque das três metafunções da linguagem verbal, que Iedema renomeia como representação (ideacional), orientação (interpessoal) e organização (textual).

Assim, Iedema (2001), para analisar um documentário, divide-o nos seguintes níveis de análise: fotograma, tomada, cena, sequência, estágio genérico e o filme como um todo. O fotograma seria a imagem congelada ou a fotografia saliente ou representativa de uma tomada (*i.e.*, uma cena de filme em que não houve cortes ou edição, registrando os reais movimentos da câmera). A cena é constituída por várias tomadas, contanto que haja entre elas uma mesma unidade de tempo ou espaço. A sequência contém várias cenas adjacentes relacionadas pela continuidade temática ou lógica e não pela continuidade de tempo e espaço; nela, a câmera se move com uma ou várias personagens através de diversas unidades de tempo ou espaço. O estágio corresponde ao conceito de Martin e Rose (2008) de etapas maiores e mais estáveis de um gênero. Finalmente, a unidade maior é o filme completo, que pode conseguir ser classificável como um gênero. Segundo Iedema (2001), a classificação primária de gêneros

filmicos se divide entre narrativos e factuais – conforme explicado adiante. No entanto, o autor pondera que a fronteira entre esses dois gêneros pode ser ultrapassada para finalidades específicas. Assim, documentários podem utilizar recursos ou construções ficcionais. De modo semelhante, narrativas podem retratar fatos de modo tão realístico que se assemelhem a um documentário. Em outras palavras, diretores de cinema podem mesclar características de um gênero ou outro para servir aos seus propósitos específicos.

Iedema (2001) retoma o conceito de gênero das categorias sociosemióticas usadas na análise dos gêneros. Com base em Nichols (1981; 1991), define dois gêneros filmicos primários: os narrativos (ficcionais e dramáticos) e os factuais (expositivos, temáticos ou orientados para problemas). Os gêneros narrativos enfocam a resolução de algum tipo de contradição, problema ou falta, sendo essa resolução obtida ao longo do tempo e por meio do envolvimento das personagens. Assim, narrativas estão centradas em uma problemática que deve ser solucionada e em ações de personagens que definem o progresso e as relações causais do filme. Para Iedema (2001), narrativas filmicas tendem a apresentar os três estágios básicos (*i.e.*, Orientação, Complicação e Resolução), adicionados, por vezes, da Coda. Em contrapartida, os filmes factuais (que ele chama também de expositivos) precisam ser mais realísticos do que imaginados e centrar-se em questões ou indivíduos específicos. Outrossim, são argumentativos e descritivos, além de basearem sua coerência na continuidade lógica.

Iedema (2001) afirma que os limites de cada estágio filmico são marcas de mudanças significativas em uma narrativa ou documentário. Essas mudanças deixam frequentemente pistas nos recursos de edição do filme, como uma alteração na forma de usar a câmera, em um efeito visual realizado por alguma técnica de filmagem ou edição ou ainda na trilha sonora. Podem também envolver uma alteração no modo como as personagens se posicionam em relação umas às outras ou em como o observador é posicionado. Os estágios dizem em que parte da narrativa ou documentário se está e possibilitam definir o gênero filmico. Isso porque, como já colocado, narrativas começam em uma Orientação e resolvem uma Complicação em uma Resolução, enquanto documentários mudam de argumento de um estágio para outro.

A segunda ferramenta de análise proposta por Iedema (2001) está relacionada às metafunções da linguagem verbal, que ele assim renomeia: representação (ideacional), ou seja, sobre o que é o filme; orientação (interpessoal), ou seja, como o social é encenado; e organização (textual), ou seja, como os elementos são dispostos no construto semiótico. Os padrões e as escolhas de cada metafunção realçam e reforçam uns aos outros. Ao se abordar o filme sob a perspectiva metafuncional, percebe-se quais padrões prevalecem e têm-se pistas de como operam em conjunto. Independentemente da metafunção escrutinizada, os recursos

visuais identificados por Iedema (2001) advêm de Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006), e os recursos sonoros, de Van Leeuwen (1985; 1986; 1989; 1991; 1996; 1999). Esse aspecto dos sons não é retomado na presente pesquisa. Além de Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), esta tese utiliza principalmente Painter, Martin e Unsworth (2013), a ser explicado a seguir.

Na próxima seção, aborda-se a leitura de narrativas visuais.

### **2.2.3 A leitura de narrativas visuais**

Painter, Martin e Unsworth (2013) inscrevem seu trabalho no escopo da Teoria Sistêmico-Funcional, sobre o alicerce do trabalho seminal de Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006), a partir do qual adaptam ou criam sistemas para as metafunções de narrativas visuais, especificamente dos livros ilustrados. Todas as traduções do inglês para o português brasileiro dos termos dos sistemas propostos por Painter, Martin e Unsworth (2013) usadas nesta tese são propostas pelo GPMET e estão compiladas no Apêndice A.

Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006) estabeleceram as bases para a análise de imagens no âmbito da perspectiva sociosemiótica, adaptando e renomeando as metafunções da linguagem verbal para esse modo semiótico como significados: representacional (ideacional), interacional (interpessoal) e composicional (textual)<sup>26</sup>. Para eles, o significado interacional aborda os recursos imagéticos que constituem e mantêm as relações entre dois tipos de participantes: os representados (as pessoas, os lugares e as coisas retratadas) e os interativos (as pessoas que se comunicam por meio das imagens, ou seja, o produtor e o observador da imagem). Esse significado considera três tipos de relação: entre os participantes representados; entre o participante interativo (observador) e os representados; e entre os participantes interativos (produtor e observador). Para delinear essas relações, no significado interacional, Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006) propõem os Sistemas de CONTATO, de DISTÂNCIA SOCIAL e de ATITUDE (que inclui os Sistemas de ENVOLVIMENTO e PODER). Ainda no significado interacional, os autores propõem recursos de MODALIDADE, para análise de imagens.

A partir dessa proposta, Painter, Martin e Unsworth (2013) retomam os Sistemas de DISTÂNCIA SOCIAL e de ATITUDE. Eles reinterpretem o de CONTATO, criando o Sistema de FOCALIZAÇÃO, e se inspiram no Sistema de MODALIDADE, criando o de AMBIÊNCIA.

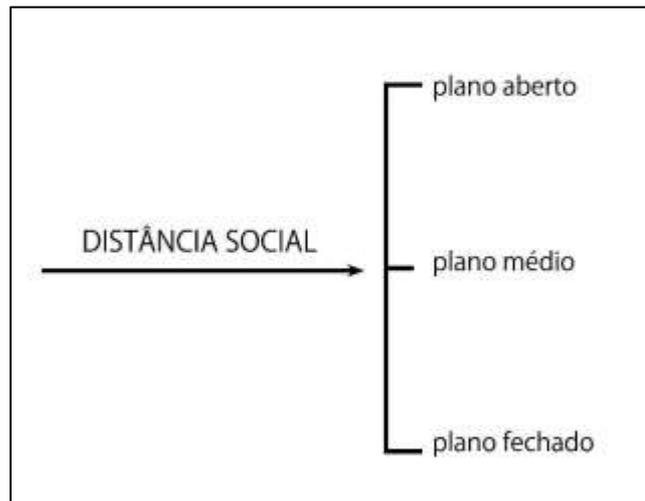
Quanto ao Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL, adotam, na análise da narrativa visual do livro ilustrado, os seguintes significados propostos por Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006),

---

<sup>26</sup> Painter, Martin e Unsworth (2013), por sua vez, usam o termo função e os termos ideacional, interpessoal e textual.

referentes à relação entre participantes representados e participantes interativos: de distância íntima, realizada por meio do plano fechado; distância social, realizada pelo plano médio; e distância impessoal, realizada pelo plano aberto. A Figura 3 resume os significados do Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL.

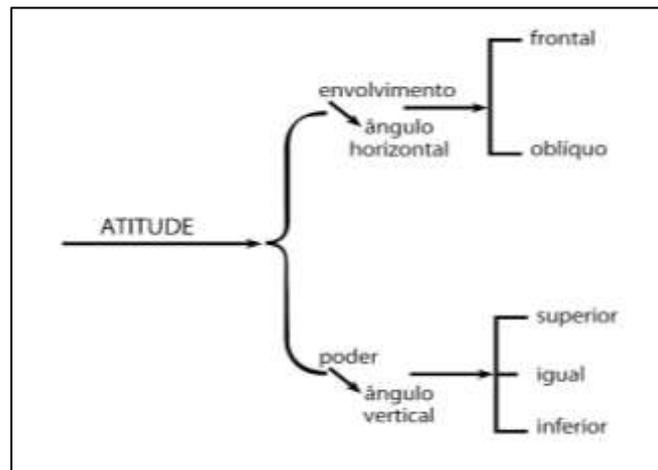
**Figura 3 – Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL**



Fonte: Baseada em Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006).

O Sistema de ATITUDE (incluindo ENVOLVIMENTO e PODER), do modelo inicial da gramática do *design* visual, também integra o modelo de Painter, Martin e Unsworth (2013) para a narrativa visual dos livros ilustrados. Os significados desse sistema são realizados pelo ângulo ou eixo em que a câmera registra a imagem, seja horizontal ou vertical, e, segundo a gramática do *design* visual, constroem subjetividade na imagem. No Sistema de ENVOLVIMENTO, o ângulo horizontal pode ser frontal, o que constrói envolvimento entre participante representado e interativo, como se o participante representado fosse parte do mundo do participante interativo; ou oblíquo, o que constrói alheamento ou distanciamento do participante interativo em relação ao participante representado. No Sistema de PODER, o ângulo vertical constrói relações de hierarquia. O ângulo superior, de cima para baixo, diminui o poder do participante representado em relação ao participante interativo; o ângulo inferior, de baixo para cima, confere poder ao participante representado; e o ângulo mediano constrói relações de igualdade entre o participante representado e o participante interativo. Embora não o explicitem em sua exposição sobre os sistemas, Painter, Martin e Unsworth (2013) utilizam as opções do Sistema de PODER para definir também as relações de hierarquia entre os participantes representados. A Figura 4 resume as categorias do Sistema de ATITUDE.

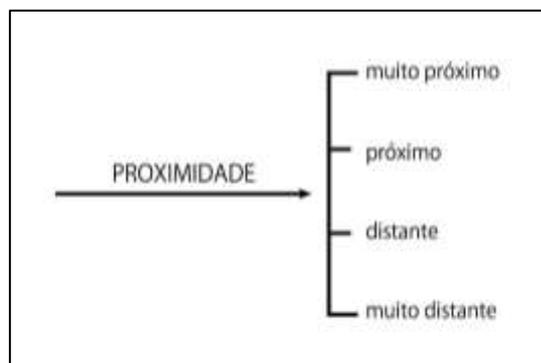
**Figura 4 – Sistema de ATITUDE**



Fonte: Baseada em Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006).

De modo complementar ao Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL, Painter, Martin e Unsworth (2013) propõem o Sistema de PROXIMIDADE, que contempla as relações sociais entre os participantes representados. Esse sistema tem escolhas para construir a distância física entre os participantes representados na imagem e permite inferir o tipo de relacionamento entre eles, se muito próximo, próximo, distante ou muito distante, ou em uma escala da intimidade à indiferença. A Figura 5 representa o Sistema de PROXIMIDADE com suas categorias.

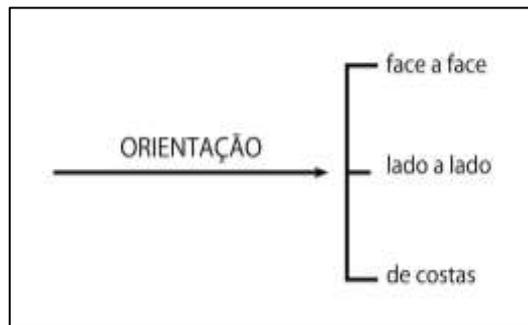
**Figura 5 – Sistema de PROXIMIDADE**



Fonte: Baseada em Painter, Martin e Unsworth (2013).

De forma semelhante, para o significado de envolvimento ou não entre os participantes representados nas imagens, os autores propuseram um sistema paralelo, o Sistema de ORIENTAÇÃO. Esse sistema observa o posicionamento entre os participantes representados e oferece as opções: face a face, que constrói um engajamento maior entre as personagens; lado a lado, que constrói um engajamento um pouco menor; ou de costas, que constrói um engajamento mínimo e pode significar conflito ou discórdia. Na Figura 6, visualizam-se o Sistema de ORIENTAÇÃO e seus termos.

**Figura 6 – Sistema de ORIENTAÇÃO**

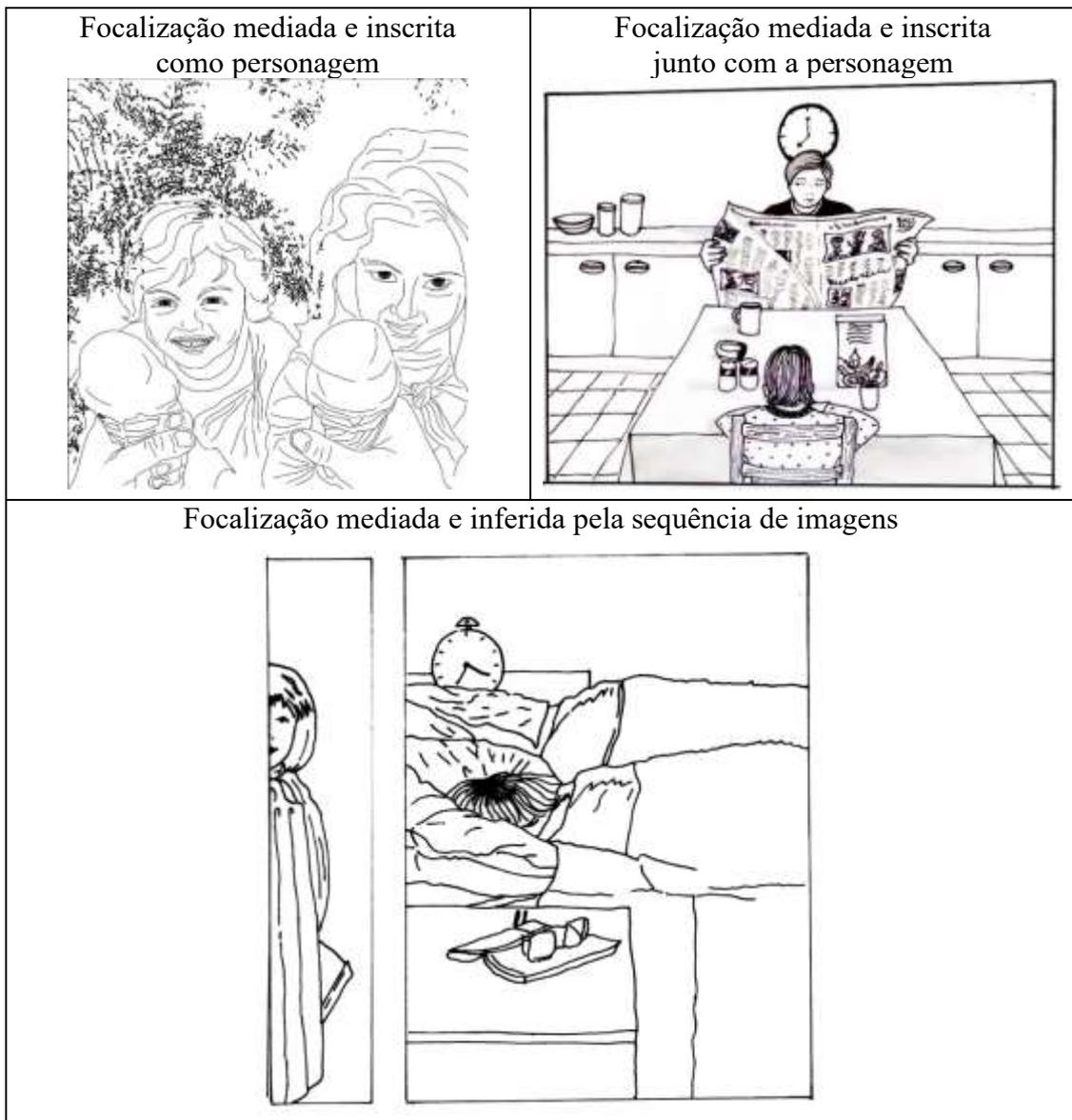


Fonte: Baseada em Painter, Martin e Unsworth (2013).

Painter, Martin e Unsworth (2013) reinterpretam o Sistema de CONTATO de Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006) e propõem o Sistema de FOCALIZAÇÃO. Os significados desse sistema são realizados pelo olhar e consequente contato entre participantes representado e interativo. Se houver contato entre os dois pelo olhar, pode-se escolher entre um olhar frontal (direto) ou de soslaio, com a cabeça e olhos virados de lado (convidado). O sistema também prevê se a visão que temos da cena é mediada por uma personagem “como personagem” (*i.e.*, a personagem que media a visão não aparece, ou aparecem somente partes do corpo dela) ou “juntamente com a personagem” (quando a imagem mostra a personagem de costas vendo o que o observador vê).

A Figura 7 ilustra três tipos de focalização, com exemplos extraídos de Painter, Martin e Unsworth (2013, p. 22, 24 e 28). A primeira focalização é mediada e inscrita como personagem. A segunda é mediada e inscrita junto com a personagem. A terceira é mediada e inferida pela sequência de imagens.

**Figura 7 – Tipos de focalização**

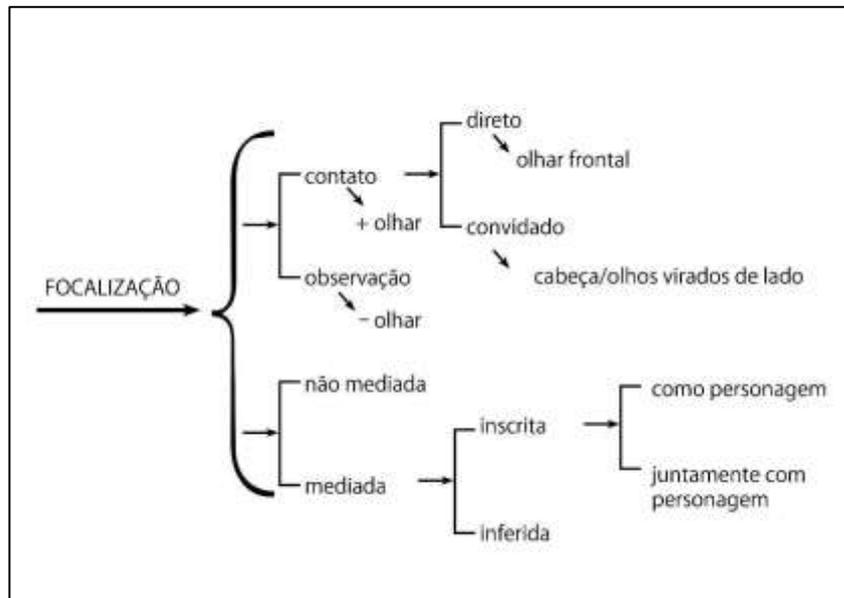


Fonte: *Drac and the Gremlin*, *Gorilla* e *Sunshine* (apud PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013, p. 22, 24 e 28).

Caso a focalização seja mediada, entende-se que o participante interativo está posicionado como uma personagem. Nesse caso, a mediação pode ser inscrita ou inferida. Se inscrita, a imagem tem indícios da presença dessa personagem pelos olhos de quem vê a cena, como uma sombra projetada ou uma parte do corpo, sejam mãos, braços ou pés (focalização como personagem), ou mesmo pelo fato de a personagem estar de costas em primeiro plano (focalização junto com a personagem). Se a mediação for inferida, a perspectiva da personagem é deduzida por meio da sequência de imagens – por exemplo, vê-se uma personagem de frente com contato do olhar ou não e, em seguida, visualiza-se o que essa personagem olha. No caso de mediação inferida, o ângulo em que a imagem é mostrada pode ajudar a inferir a focalização,

por estar posicionada na perspectiva da personagem. A Figura 8 ilustra o Sistema de FOCALIZAÇÃO e suas opções de significados.

**Figura 8 – Sistema de FOCALIZAÇÃO**



Fonte: Painter, Martin e Unsworth (2013, p. 30, tradução sugerida pelo GPMET).

Painter, Martin e Unsworth (2013) propõem também os Sistemas de PATHOS e AFETO. Enquanto, em Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006), a modalidade é relacionada com o realismo e, portanto, com o valor de verdade de uma imagem, o Sistema de PATHOS liga o realismo às formas de alinhar e posicionar o leitor. O pathos é realizado pelo estilo do desenho, o qual pode construir dois tipos de engajamento com o leitor: alienante, se for caricatural ou contiver contrastes hiper-reais; ou envolvente, com estilo minimalista (*i.e.*, simplificado em traços de expressão das emoções, menos realístico e mais fácil de entender), genérico (*i.e.*, um pouco mais realístico e um pouco mais elaborado, com uma maior gama de traços de expressão de emoções) ou naturalístico (com traços de expressão de emoções bem próximas do real e muito mais complexas). A Figura 9 apresenta os três tipos de estilos que são encontrados em livros ilustrados.

**Figura 9 – Tipos de estilo de desenho e o respectivo tipo de engajamento**

Estilo de desenho	Exemplo	Tipo de engajamento do observador
Minimalista		Apreciativo: certa distância emocional
Genérico		Empático: reconhecimento de uma humanidade em comum
Naturalístico		Personalizante: retrata a personagem como um indivíduo “real”

Fonte: Adaptado de Painter, Martin e Unsworth (2013, p. 34, tradução sugerida pelo GPMET).

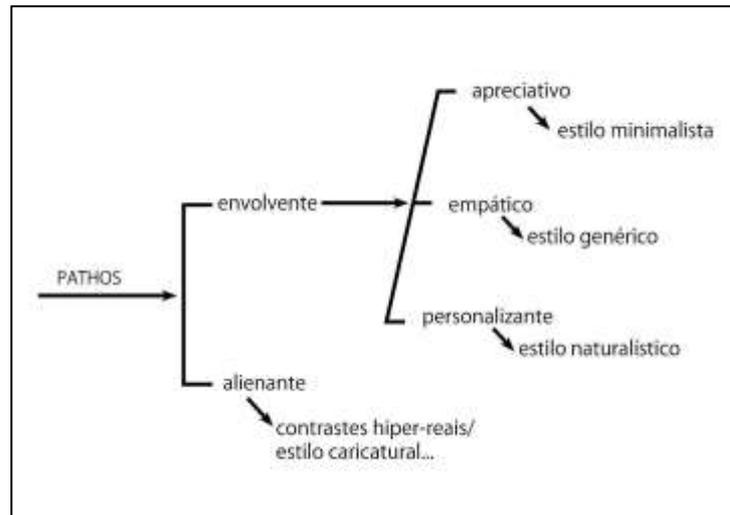
Cada estilo posiciona o leitor de forma distinta. O estilo minimalista permite um acesso limitado às emoções da personagem e, por conseguinte, um distanciamento maior por parte do leitor, cujo alinhamento é apreciativo. O estilo genérico permite um posicionamento empático, em que se reconhece o pertencimento a uma mesma humanidade, com a possibilidade de o leitor partilhar das emoções da personagem. O estilo naturalístico amplia ainda mais a gama de emoções e alinha uma leitura personalizante em relação à personagem.

O Sistema de AFETO é apresentado por Painter, Martin e White (2013) em interface com os Sistemas de PATHOS, de FOCALIZAÇÃO e de AMBIÊNCIA. O afeto pode ser inferido pelo leitor através da: (i) expressividade que o pathos proporciona ou limita; (ii) perspectiva e contato do olhar, opções da focalização que pode ser ou não mediada por alguma personagem; e (iii) escolha de cores das ilustrações, as quais constroem a atmosfera emocional de um desenho ou uma cena. Além disso, o Sistema de AFETO é influenciado pelos outros sistemas. Por exemplo, a distância social do plano médio ou fechado, ao contrário daquela do plano aberto, favorece a visualização da expressividade dos rostos, ligada ao afeto. O ângulo horizontal frontal ou oblíquo (envolvimento), respectivamente, aumenta ou diminui o envolvimento do observador com informações visuais ligadas ao afeto. A orientação entre as personagens complementa o afeto, pois uma posição face a face possibilita mais interação de afeto entre

personagens, seja positivo ou negativo. Uma orientação de costas também acrescenta informação à expressão de afeto, possivelmente negativo. A proximidade entre as personagens, sendo muito próxima ou próxima, possibilita mais interação entre as personagens, o que potencializa as manifestações ligadas ao afeto.

A Figura 10 ilustra o Sistema de PATHOS e suas opções de significado.

**Figura 10 – Sistema de PATHOS**



Fonte: Painter, Martin e Unsworth (2013, p. 35, tradução sugerida pelo GPMET).

Outro sistema que é parte da reinterpretação do Sistema de MODALIDADE de Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006) é o Sistema de AMBIÊNCIA, que envolve a possibilidade de ausência de ambiente, ambiente somente com texturas – com ou sem efeitos de luz – e ambiente com outros recursos ativados. Esse sistema também faz uso da cor para criar uma atmosfera emocional ou estado de espírito. De acordo com Painter, Martin e Unsworth (2013), a cor exerce as funções: textual, ao tornar saliente um participante ou ao ser usada repetidamente; ideacional, ao representar a aparência de uma coisa no mundo (*e.g.*, o sol amarelo, o solo marrom ou a grama verde); e interpessoal, por expressar e provocar emoções.

Em algumas ilustrações, a ambiência pode estar ausente – é quando o desenho tem apenas linhas, sem cores (inclusive com o fundo totalmente branco) e sem texturas ou efeitos de luz. Essa opção é chamada de não ambiente e implica mais esforço de interpretação, com ênfase na metafunção ideacional no desenho das personagens e de outros elementos. Quando a ambiência está presente (opção ambiente), ela pode ser diluída ou concentrada. A opção diluída é aquela técnica em que há menos cor (geralmente em tons de cinza) e mais texturas, podendo envolver duas opções: dramatizada, com mais efeitos de luz realçando as texturas; ou uniforme, com menos efeitos de luz. Na ambiência diluída, mesmo sem cores, os efeitos de luz e texturas

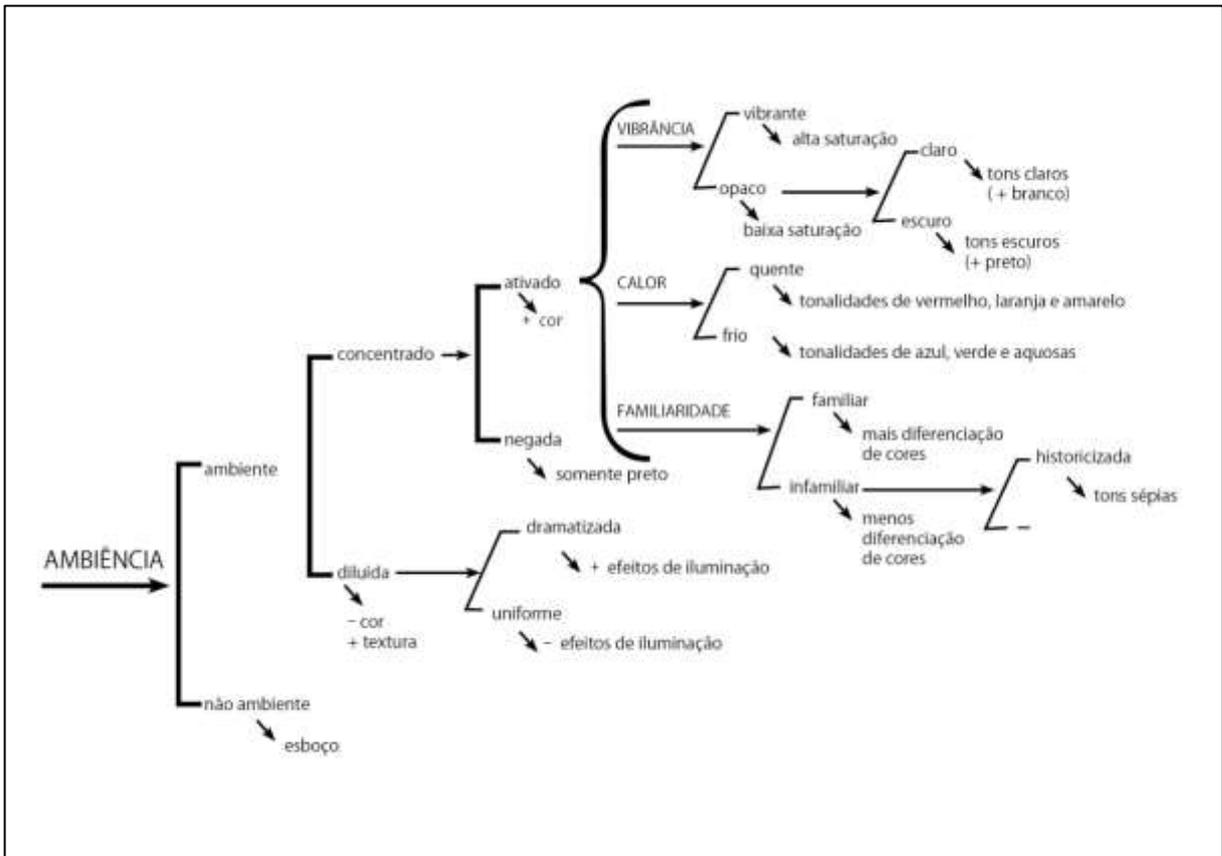
podem produzir uma atmosfera emocional, além de também dar ênfase à metafunção ideacional. Já a ambiência concentrada dispõe de duas opções possíveis: ativada – explicada adiante – e negada. Quando a ambiência é negada, há apenas a cor preta, sem textura ou efeitos de luz. Diferentemente de uma página branca (não ambiente), a cor preta produz significado pela total ausência de luz, que elimina a vibrância, o calor e a familiaridade. A ausência desses três recursos causa frustração no observador, na sua expectativa de se relacionar emocionalmente com a imagem. Ocorre, por exemplo, quando há uma margem preta contendo uma outra imagem embutida ou quando há um fundo de página inteiramente em cor preta, sobre o qual se lê um texto.

A escolha mais comum em livros ilustrados é por uma ambiência concentrada e ativada. Nela, o poder de emocionar da cor se dá por três opções no sistema: a vibrância (*i.e.*, saturação ou não da cor); o calor (*i.e.*, escolha de cores frias, em tons de azul ou verde; ou quentes, em tons de amarelo, laranja ou vermelho); e a familiaridade (*i.e.*, mais ou menos variedade na paleta de cores).

Quanto mais vibrantes as cores, mais induzem um sentimento de vitalidade e entusiasmo. Em contrapartida, cores opacas produzem sentimentos mais suaves ou até apatia. Os tons opacos podem ser mais claros ou mais escuros. Com relação ao calor, tons quentes trazem alegria, positividade e conforto, enquanto tons frios inspiram tristeza, negatividade e preocupação. No que tange à familiaridade, quanto mais cores, mais familiar e mais próximo da vida real; quanto menos cores, mais infamiliar e distante do mundo real. Um desenho cuja cor é infamiliar pode ser historicizado, em tons sépia, com uma atmosfera de recordação e saudade, como em fotografias antigas.

A Figura 11 resume o Sistema de AMBIÊNCIA e suas escolhas.

Figura 11 – Sistema de AMBIÊNCIA

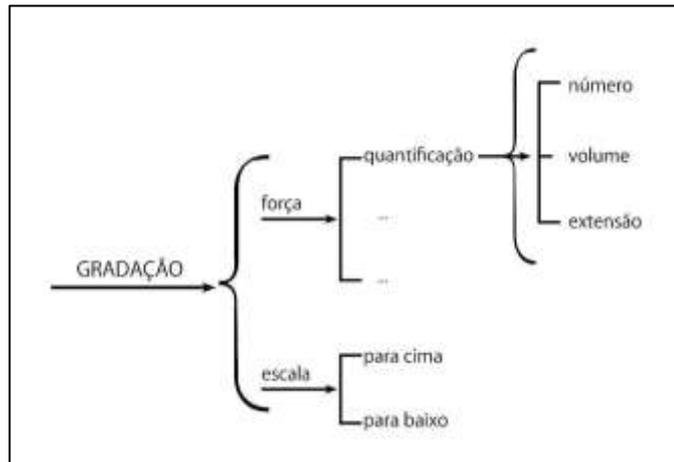


Fonte: Painter, Martin e Unsworth (2013, p. 36, tradução sugerida pelo GPMET).

O último sistema da função interpessoal utilizado por Painter, Martin e Unsworth (2013) é o Sistema de GRADAÇÃO, o qual foi emprestado de Martin e White (2005) e inspirado em parte no trabalho de Economou (2009), que propôs esse sistema para a leitura da linguagem visual de fotografias jornalísticas. A gradação tem a opção de força, que permite aumentar o impacto atitudinal dos elementos visuais nos livros ilustrados. Nesse sistema, pode ser feita a escolha por quantificação, a qual pode ser realizada pelo termo ‘número’, que diz respeito à quantidade de objetos ou participantes que aparecem em uma imagem, sendo poucos ou numerosos. Outra opção da quantificação é ‘volume’, relacionada ao tamanho das pessoas e coisas nos desenhos em uma escala em que algo é relativamente maior ou menor em comparação com outros elementos. Finalmente, a quantificação tem o termo ‘extensão’, quando um elemento se estende para além do espaço da imagem ou quando se limita demais dentro dele. Em qualquer uma dessas opções de quantificação, a força varia em uma escala que vai de cima para baixo, do aumentado para o diminuído.

A Figura 12 exhibe o Sistema de GRADAÇÃO e as escolhas que são utilizadas para a leitura de livros ilustrados.

**Figura 12 – Sistema de GRADAÇÃO nos livros ilustrados**

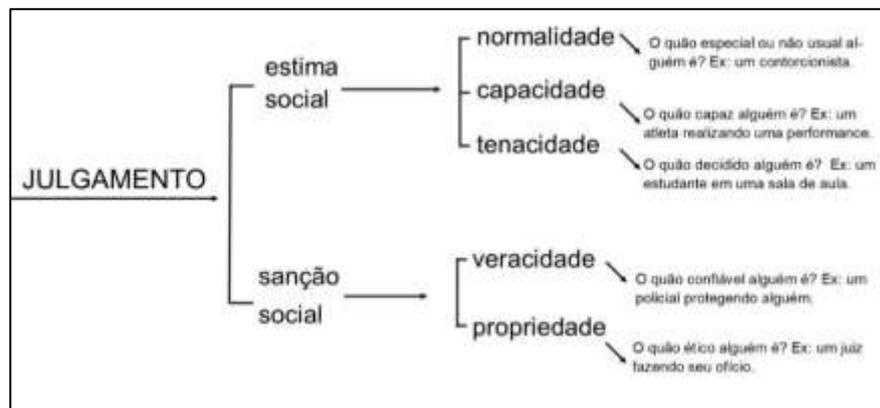


Fonte: Painter, Martin e Unsworth (2013, p. 45).

Apesar de não proporem um sistema para expressar julgamento na imagem, Painter, Martin e Unsworth (2013), ao explicarem as complementaridades entre os significados verbal e visual (explicitadas adiante no Quadro 4), mencionam, sem aprofundar, a possibilidade de as imagens evocarem significados de julgamento. Entretanto, dentro do escopo da TSF, outra autora – Economou (2009) – propõe um sistema de julgamento para a leitura de fotografias jornalísticas. Esse sistema será abordado aqui por ter oferecido suporte para reflexões durante a análise comparativa dos modos semióticos visual e verbal, quando encontradas instâncias de julgamentos no roteiro da audiodescrição.

As categorias utilizadas por Economou (2009) para o julgamento nas imagens são as mesmas propostas por Martin e White (2005) para o julgamento na linguagem verbal, conforme pode ser visualizado na Figura 13, a seguir.

**Figura 13 – Sistema de JULGAMENTO nas imagens conforme Economou (2009)**



Fonte: Elaborada pela autora, com base em Economou (2009).

Para Economou (2009), apesar de serem raras as instâncias que inscrevem e evocam julgamento na imagem, esse sentimento pode ser evocado por fotografias jornalísticas e até estar nelas inscrito. Há julgamento inscrito quando as expressões faciais ou os gestuais de um participante representado na fotografia puderem expressar aprovação ou desaprovação de um comportamento. O julgamento seria inscrito desde que esses gestos ou essas expressões sejam coletivamente consensuais ou icônicos. A autora fornece como exemplo uma fotografia de pessoas batendo palmas (mesmo que o alvo das palmas não esteja representado). Outro exemplo é o de um registro fotográfico de uma vitória na Fórmula 1, em que várias pessoas, com rostos alegres, erguem acima de seus ombros um campeão de corrida. Esses seriam expressões e gestos reconhecidos em diversas culturas como sinais de aprovação. Nesses casos, os participantes representados são a fonte do julgamento.

Economou (2009) considera como julgamento evocado determinados comportamentos expressos por gestos ou pelo rosto de um participante representado que inspiram, no participante interativo, empatia, repulsa, aprovação ou reprovação, seja ética ou legalmente, devido a uma visão de mundo compartilhada pela maioria. A referida autora fornece como exemplos uma fotografia de uma mãe cuidando de um bebê e outra em que um grupo de pessoas agride alguém sem defesa. A autora entende que muitos desses julgamentos dependem: de conhecimentos compartilhados sobre a situação retratada; da contextualização, que pode se dar por um texto verbal; ou até de ideias preconcebidas sobre gênero, idade, religião, classe social ou etnia.

Em todos esses casos, a fonte do julgamento são os participantes interativos. Economou (2009) ilustra essa questão com uma fotografia de uma política que olha outra pessoa com uma estranha careta agressiva, a qual precisa de análise contextual e pode indicar tanto um afeto negativo quanto um julgamento. A respeito de outras duas fotografias, em que são mostrados desportistas em ação, Economou (2009) argumenta que suas *performances* e até as aparências físicas podem evocar julgamento de capacidade. Por último, a autora aponta que um julgamento negativo pode ser evocado por fotografias de jovens trajados como muçulmanos quando há participantes interativos com ideias preconcebidas.

O Quadro 2 resume as características do Sistema de JULGAMENTO no modo semiótico visual, proposto por Economou (2009).

**Quadro 2 – Características do julgamento nas imagens**

Avaliador	Os participantes representados (expressões faciais e gestuais que expressam reprovação ou aprovação). Os participantes interativos (com base em conhecimento compartilhado sobre os comportamentos representados).
Alvo	Pode ou não estar representado. Devem ser pessoas ou seus comportamentos. Nas imagens, existe uma dificuldade em se distinguir entre um julgamento sobre um comportamento e uma apreciação de uma <i>performance</i> ou do produto do comportamento.
Modo de ativação	Pode ser inscrito (mais raro) ou evocado.
Quando ocorre	É inscrito quando as expressões faciais ou gestuais de um participante representado comunicam aprovação ou reprovação de um comportamento. É evocado quando comportamentos representados inspiram no participante interativo empatia, repulsa, aprovação ou reprovação. Sempre é com base em um conhecimento compartilhado.

Fonte: Elaborado pela autora, com base em Economou (2009).

A abertura de Economou (2009) para a possibilidade de se instanciarem julgamentos na imagem pode ajudar a explicar convergências ou divergências entre a modalidade visual e a verbal. Por exemplo, divergências poderiam ser explicadas pelos casos em que o texto verbal instancia julgamentos que aparentemente não estariam inscritos na imagem, mas seriam evocados por ela.

Outra contribuição de Economou (2009) para esta tese está no seu entendimento da instanciação de apreciação nas fotografias jornalísticas. As categorias propostas por Economou são retomadas aqui na análise da apreciação de *Bravura*, assim como suas potenciais realizações. Entretanto, no âmbito desta tese, quando Economou observa a fotografia como obra de arte (últimas categorias de apreciação expostas aqui), sua contribuição teórica necessita de algumas adaptações. De fato, no que diz respeito a entender o cinema de animação como a expressão estética de uma arte, entende-se aqui que as características artísticas de uma animação são diferentes das de uma fotografia jornalística.

Começando a explanação sobre apreciação nas fotografias, Economou (2009) observa que na imagem, ao contrário da linguagem verbal, não é possível distinguir entre o julgamento de alguém representado para com outrem e a apreciação sobre a *performance* ou o produto desse comportamento julgado. Portanto, Economou entende não ser possível inscrever a apreciação na imagem, sendo a apreciação visual sempre evocada. Além disso, segundo a autora, na linguagem visual, uma apreciação pode ser evocada pela imagem nos participantes interativos, e quase nunca uma apreciação é atribuída aos participantes representados. A apreciação também ocorre, muitas vezes, simultaneamente ao julgamento e/ou afeto. Configura-se assim uma “maior complexidade valorativa” do modo semiótico visual em relação

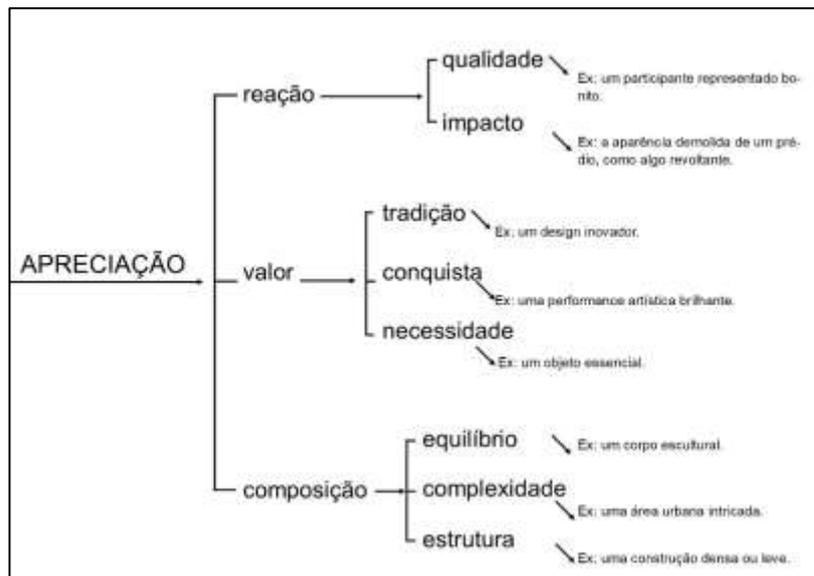
ao verbal (ECONOMOU, 2009, p. 134), ou seja, há mais ocorrências simultâneas de valoração no modo semiótico visual.

Economou (2009) afirma que a apreciação visual avalia objetos materiais, como árvores, prédios ou móveis, lugares (*e.g.*, praias ou ruas) e fenômenos naturais (*e.g.*, fogo, água ou relâmpago). Todavia, um participante humano também pode ser alvo de apreciação quando seu corpo ou parte dele é avaliado como “objeto”. A apreciação no modo semiótico visual ocorre de acordo com três critérios: reação, valor e composição. Conforme o critério da reação, um objeto representado é avaliado pelas suas qualidades (*e.g.*, “é bonitinho”) e pelo seu impacto (*e.g.*, “é revoltante”). No caso da reação por impacto, embora indique uma reação emocional a um sentimento estético, ela se diferencia do afeto porque se dirige a uma coisa.

A apreciação de valor – segundo critério para apreciação – se assemelha ao julgamento e depende do campo institucional a partir do qual se avalia a coisa. Ela pode ser relativa à tradição, como “inovativo” ou “conservador”. A apreciação de valor também pode ser relativa a uma conquista, como “brilhante” ou “malsucedido”. Também pode ser em termos de necessidade, como expresso em “essencial”, ou como em “significante”. O terceiro critério é a composição, podendo ser: por equilíbrio, como expresso em “escultural” ou “torto”; por complexidade, como expresso em “aperfeiçoado” e “intricado”; e em termos de estrutura, como em “denso” e “solto”.

O Sistema de APRECIÇÃO proposto por Economou (2009) para as imagens pode ser visualizado na Figura 14.

**Figura 14 – Sistema de APRECIÇÃO nas imagens conforme Economou (2009)**



Fonte: Elaborada pela autora, com base em Economou (2009).

Quando dirigida a um corpo humano ou a parte dele, a apreciação visual pode ser de reação, quando se entende o corpo como “atraente”, por exemplo. Pode ser de composição, caso o corpo seja visto como “proporcional”, por exemplo. Também pode ser de valor, caso o corpo seja compreendido, por exemplo, como “extraordinário”. Economou (2009) ressalta a importância da “boa aparência” dos participantes representados em fotografias, o que pode influenciar inclusive um julgamento positivo ou negativo, por estima ou sanção social, a respeito dos seres representados. Quando direcionada a objetos, lugares e corpos não humanos, a apreciação visual também pode acoplar julgamentos. Por exemplo, uma obra arquitetônica considerada “bela” implica julgamento positivo do seu arquiteto; e um carro acidentado “feio” evoca um julgamento negativo do condutor. Em certas imagens, segundo Economou (2009, p. 138), as cargas das valorações podem ser contrárias, como no exemplo do prédio do Taj Mahal em chamas: a apreciação do prédio é positiva e implica um julgamento negativo do comportamento de quem incendiou.

Economou (2009) também explica que, no modo semiótico visual, quando um participante representado e sua ação estão pertos da câmera e bem visíveis, uma valoração de julgamento é observada de modo inscrito. Porém, quando um participante representado e sua ação estão distantes, pequenos, borrados ou quase invisíveis, a primeira valoração manifestada é de apreciação sobre a situação ou o lugar em que ocorre a ação. Economou entende que, nesse segundo caso, os participantes estão “visualmente abstraídos”. Ela dá como exemplo uma fotografia em “*plongée*” (de cima para baixo) em plano aberto de um escritório com trabalhadores vistos de longe e cujos rostos não se consegue identificar. Outro exemplo que Economou oferece é das fotografias dos atentados do 11 de Setembro de 2001 às Torres Gêmeas nos Estados Unidos. Nessas fotografias, veem-se as torres de longe e os aviões se chocando contra elas; por sua vez, as pessoas estão invisíveis, pois o observador apenas deduz que há pessoas dentro dos aviões e dentro das torres, sem ver essas pessoas. Portanto, o afeto e o julgamento negativos estão evocados, mas a apreciação negativa, apesar de evocada, é a primeira a ser percebida.

Economou (2009) ressalta um último aspecto da apreciação no visual, que ocorre quando a própria imagem é vista como uma obra de arte ou um objeto artístico. Nesta tese, entende-se que isso se aplica ao cinema de animação, mesmo quando não conceitual ou quando para um público infantil. Economou busca, nesse quesito, mencionar critérios que levam uma fotografia a ser publicada em um jornal, quanto ao valor, à reação e à composição. No âmbito do cinema de animação, poderia ser traçado um paralelo com os critérios estéticos que orientam um tipo de desenho ou determinada técnica de animação, critérios estes a serem utilizados no

contexto de um desenho de animação para um público infantil. A respeito do cinema de animação, Barbosa Júnior (2005) defende a natureza artística como intrínseca a esse tipo de cinema, por ter suas origens e influências nas artes gráficas, na ilustração ou nos quadrinhos. Para Barbosa Júnior, isso diferencia a animação do cinema *live-action*, que lida com imagens, em princípio, reais, por se originar da fotografia. O autor também relata a construção e consolidação pelos Estúdios Disney de uma estética específica para a animação.

Quanto à apreciação de valor para a fotografia enquanto arte jornalística, Economou (2009) aborda a noção de “valor notícia” no jornalismo, que corresponde à necessidade de haver impacto, atualidade, proximidade e fatualidade para que uma fotografia seja noticiável. Em um raciocínio similar, no cinema de animação para crianças, as imagens poderiam ter o parâmetro da estética consolidada pelos Estúdios Disney, como referencial de qualidade, atualidade e adequação ao público. Essa estética é perpetuada pelos estúdios estadunidenses *Twentieth Century Animation*, *Sony Picture Animation*, *Warner Animation Group*, *Marvel Animation*, *Cartoon Network*, *Dreamworks Animation* (ou SKG) e *Pixar*, dentre outros<sup>27</sup>. Essa estética está claramente presente em *Bravura*, isentando o público-alvo de estranhamentos nesse campo.

Quanto à apreciação de reação da fotografia jornalística enquanto arte, Economou (2009) a relaciona com o apelo por reação de afeto ou julgamento no observador ao comportamento humano retratado. Esse fator, no jornalismo, pode ser associado ao sensacionalismo, pois tem a ver com um potencial de impacto emocional ou comportamental no observador. No cinema de animação, entende-se que estaria relacionado com o apelo emocional ou comportamental, cujo gatilho estaria na aparência das personagens ou do cenário. Assim, responderia à pergunta: que reação a estética das personagens ou do cenário provoca no observador?

Quanto à apreciação de composição (relacionada a equilíbrio, atratividade ou beleza, por exemplo), Economou (2009) defende que a fotografia jornalística que adquire a aura de arte perde um pouco de seu caráter jornalístico. Nesta tese, entende-se que o caráter artístico de um desenho animado não provoca uma perda de valor ou de identidade no cinema de animação, já que Barbosa Júnior (2005) advoga pela origem artística desse tipo de cinema. Observa-se que a apreciação de composição está relacionada ao conhecimento de mundo compartilhado sobre a beleza da composição de um desenho animado e até à *performance* técnica da animação.

---

<sup>27</sup> Outra corrente estética dominante que influencia o atual cenário estético do cinema de animação infantil vem do Japão, com os animes e mangás. Essa outra corrente também não causaria estranhamento entre o público jovem. Porém, entendeu-se que *Bravura* tende a seguir a estética estadunidense.

A seguir, o Quadro 3 traz o resumo das características do Sistema de APRECIÇÃO, conforme proposto por Economou (2009).

**Quadro 3 – Características da apreciação nas imagens**

Avaliador	Os participantes interativos (com base em conhecimento compartilhado sobre a estética do que é representado). Economou (2009) não fornece exemplos de apreciação inscrita ou evocada vinda dos participantes representados.
Alvo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetos materiais (árvores, prédios, móveis ou lugares);</li> <li>- Fenômenos naturais (fogo, água, relâmpagos etc.);</li> <li>- Pessoas, apreciadas enquanto coisas estéticas, ou seja, “coisificadas”;</li> <li>- Comportamentos humanos “abstráidos”. Ocorrem quando a imagem mostra as pessoas muito distantes, pequenas ou borradas. (Observação: se esses comportamentos forem representados de perto, são categorizados como julgamento na imagem).</li> </ul>
Modo de ativação	Quase sempre evocada. Segundo Economou (2009), isso ocorre porque é impossível dissociar o julgamento do participante representado para com outrem de uma apreciação sobre a <i>performance</i> ou o produto desse comportamento.
Complexidade valorativa	É como Economou (2009) chama a tendência de as imagens instanciarem a apreciação, simultaneamente com julgamento ou afeto.

Fonte: Elaborado pela autora, com base em Economou (2009).

Resta abordar pontualmente Van Sijll (2017). Embora não comungue da mesma perspectiva teórica aqui adotada, a autora faz uma compilação de cem convenções cinematográficas das narrativas fílmicas, identificando quais significados elas constroem. No presente trabalho, alguns desses significados foram considerados como complementando Painter, Martin e Unsworth (2013), porque ajudam a entender especificidades das imagens em movimento, que não foram contempladas por esses autores. Foram quatro as convenções cinematográficas citadas por Van Sijll (2017) e utilizadas nesta análise.

A primeira convenção está relacionada ao eixo horizontal da tela. O movimento de uma personagem da direita para a esquerda traz desconforto para o observador, pelo fato de a leitura ocidental ser no sentido contrário. Nos grandes estúdios, isso é utilizado para traçar o perfil do “vilão” como desfavorável aos olhos do público. O contrário também é válido, ou seja, o “mocinho” caminha da esquerda para a direita. “Quando essas duas forças se dirigem uma na direção da outra, nós naturalmente antevemos algum tipo de confrontação”, conclui van Sijll (2017, p. 22).

A segunda convenção é a de justaposição da ação. Significa dilatar o tempo por meio de planos rápidos que mostram vários ângulos e detalhes de uma mesma cena. O efeito alcançado é prolongar a cena, conferindo-lhe um “valor dramático” (VAN SIJLL, 2017, p. 102) e mostrando guinadas no enredo, cenas culminantes ou revelações, além de criar suspense.

A terceira convenção é a de câmera lenta, que confere esse mesmo valor dramático à cena, intensificando as emoções. Ao mesmo tempo, a lentidão da imagem pode sugerir a perspectiva de uma personagem em um momento de destaque (*e.g.*, um trauma ou até um estado alterado de consciência).

A quarta convenção é a de efeito *push-in*, que ocorre quando a câmera se desloca rapidamente em linha reta, em direção a um objeto. A câmera parte de um plano aberto e vai se aproximando até chegar a um plano de um detalhe. Essa técnica possibilita, dentre outras coisas, o destaque de um objeto, para finalidades dramáticas ou de transição.

Na próxima seção, expõem-se as complementaridades entre os modos semióticos visual e verbal.

#### **2.2.4 Complementaridades entre os modos semióticos**

Painter, Martin e Unsworth (2013), além de proporem sistemas para a leitura de narrativas visuais, elaboram, para fins de análise, um quadro com as complementaridades entre os Sistemas dos modos semióticos verbal e visual. Esse quadro tem por base o postulado de que, para cada escolha em um dos sistemas em um dos modos, há uma escolha equivalente no sistema correspondente no outro modo, dentro da mesma metafunção. A complementaridade entre os modos semióticos permite duas alternativas de escolha: elas podem convergir ou divergir, o que implica significados mais ou menos semelhantes nos dois modos. Para determinar convergências ou divergências entre os modos, é necessário entender como os significados são calibrados ou acoplados quando instanciados dentro de cada modo semiótico.

No processo de instanciação, todo texto bimodal ou multimodal pode calibrar uma soma diferente de potencial de significados de dado sistema (*e.g.*, do sistema de VALORAÇÃO). Calibragem, por conseguinte, refere-se a escolhas feitas nos diferentes níveis de delicadeza de um sistema para instanciar. Quanto mais delicadeza os recursos instanciados envolvem, mais significados são calibrados. Também no processo de instanciação de um texto bimodal ou multimodal podem ocorrer padrões de significados que se repetem, ou seja, que são acoplados. Assim, o acoplamento corresponde a copadronizações repetidas em um texto de realizações de um ou mais sistemas. Essas seleções podem ser feitas dentro do mesmo sistema, da mesma metafunção ou entre metafunções, seja em texto monomodal ou entre modos semióticos diferentes em um texto bimodal ou multimodal.

Ao analisarem os textos bimodais, Painter, Martin e Unsworth (2013) propõem possíveis complementaridades entre os sistemas verbal e visual na dimensão das metafunções.

Os autores esclarecem que as tabelas de complementaridades propostas servem de indicação esquemática dos sistemas envolvidos e suas possíveis realizações, indicando apenas os nomes e as características gerais do potencial de significados envolvidos. Também especificam que essas complementaridades não são exatas, tendo em vista que cada sistema e modo semiótico tem recursos próprios. Os sistemas complementares podem ser convergentes quando realizam significados e recursos equivalentes ou divergentes quando não instanciam significados equivalentes. Painter, Martin e Unsworth (2013) nomeiam as convergências no acoplamento de significados que ocorrem dentro da função interpessoal, enfoque desta pesquisa, de “ressonância” (*resonance*).

O Quadro 4 reproduz as complementaridades encontradas pelos autores na função interpessoal.

**Quadro 4 – Complementaridades entre sistemas de significados da (meta)função interpessoal**

Potencial de significado visual	Realizações visuais	Potencial de significado verbal	Realizações verbais
Focalização visual	Direção do olhar da personagem; olhar do leitor alinhado ou não com a personagem	Focalização verbal	Fonte das percepções como internas ou externas à estória
Pathos	Estilo do desenho: minimalista, genérico ou naturalístico	Caracterização	Vários recursos linguísticos descritivos e atitudinais
Poder	Ângulo vertical de observação (alto, médio ou baixo) pelo participante interativo; pela personagem em relação a outras personagens	Poder	Reciprocidade de escolhas linguísticas entre personagens (de designação, <i>i.e.</i> , como as personagens são nomeadas, função da fala, metáfora interpessoal...)
Distância social/proximidade	Distância do enquadramento; proximidade dos participantes representados	Distância social	Natureza das escolhas de designação, termos carinhosos etc.
Envolvimento/Orientação	Ângulo horizontal do participante interativo; ângulo horizontal de um participante representado para outro; + ou – mutualidade de olhar	Solidariedade	Proliferação de escolhas linguísticas (de atitude, designação, léxico especializado, gírias); contração de realizações ( <i>e.g.</i> , “I’m” ou “we’re”, no inglês)
Ambiência	Escolha de cores em relação a vibrância, calor e familiaridade	‘Tom’	Elaboração de circunstanciação a serviço do tom
Afeto visual	Emoção retratada nas características faciais e posicionamentos corporais	Atitude Afeto verbal	Linguagem valorativa Linguagem emocional
Julgamento visual	Não há sistema, mas o significado pode ser evocado no leitor.	Atitude	Linguagem valorativa
Gradação: força	Tamanho ou ângulo exagerado, proporção do plano preenchido, repetição de elementos	Gradação: força	Intensificação, quantificação, repetição...

Fonte: Painter, Martin e Unsworth (2013, p. 137, tradução da autora).

Além dessas complementaridades formuladas por Painter, Martin e Unsworth (2013), esta tese utilizará outras, harmônicas com os direcionamentos propostos pelos autores. No Quadro 5, a seguir, com base em Economou (2009), amplia-se a correspondência no Sistema de VALORAÇÃO entre o modo semiótico visual e o modo semiótico verbal, proposto por Martin e White (2005). Assim, além da complementaridade de valoração de julgamento entre imagem

e linguagem verbal, acrescenta-se a possibilidade de complementaridade entre apreciação visual e verbal. Os exemplos de realização verbal são de Economou (2009).

**Quadro 5 – Complementaridade entre a apreciação visual e verbal**

Potencial de significado visual	Realizações visuais	Potencial de significado verbal	Realizações verbais
Apreciação no visual sobre “coisas”.	Sentimentos estéticos compartilhados sobre “coisas” visuais (ambientes, objetos, fenômenos naturais e até pessoas “coisificadas”, <i>i.e.</i> , quando o corpo humano é visto como objeto estético).	Apreciação verbal.	Apreciação verbal de reação ( <i>e.g.</i> , “atraente” ou “bonito”), de composição ( <i>e.g.</i> , “proporcional”, “intricado” ou “denso”) ou de valor ( <i>e.g.</i> , “inovador”, “essencial” ou “significante”).
Apreciação no visual sobre “comportamentos abstraídos”.	Comportamentos humanos “abstraídos” (quando a imagem os mostra distantes, pequenos ou borrados).	Apreciação verbal.	Apreciação verbal de reação, composição ou valor (mesmos exemplos citados acima na apreciação visual sobre coisas).
Apreciação no visual: a imagem como obra de arte.	Escolhas estéticas próprias do cinema e do cinema de animação, relativas a um padrão de qualidade encabeçado pelos grandes estúdios.	Apreciação verbal.	Apreciação verbal de reação, composição ou valor (mesmos exemplos citados acima na apreciação visual sobre coisas).

Fonte: Elaborado pela autora, conforme Economou (2009).

Resolveu-se também tornar mais explícitas, no Quadro 6, as complementaridades do Sistema de AFETO no modo visual com o Sistema de AFETO no modo verbal. Conforme explicado na explanação da leitura de narrativas visuais (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013), o Sistema de AFETO no modo visual dialoga com vários outros Sistemas. Com isso, vários dos Sistemas propostos por Painter, Martin e Unsworth (2013) contribuem para a complementaridade com o modo verbal.

**Quadro 6 – Outras complementaridades entre sistemas de significados da (meta)função interpessoal**

Potencial de significado visual	Realizações visuais	Potencial de significado verbal	Realizações verbais
Afeto no visual (diálogo com o pathos).	O estilo do desenho também pode limitar (minimalista), mitigar (genérico) ou expandir (naturalístico) as possibilidades de expressões faciais das personagens.	Afeto verbal.	Descrição evocada ou inscrita de emoções ou de expressões faciais.
Afeto no visual (diálogo com a ambiência).	Cores quentes podem expressar emoções alegres, enquanto cores frias, emoções mais melancólicas. A vibrância também pode modificar a intensidade da emoção (vibrante tem alta saturação e, portanto, mais intensidade emocional/opaca tem baixa saturação e, portanto, menos intensidade).	Afeto verbal.	Descrição evocada ou inscrita de emoções.
Afeto no visual (diálogo com a focalização que inclui o contato do olhar e a mediação, quando se vê pelos olhos de uma personagem).	O contato do olhar pode transmitir diretamente a emoção de uma personagem para o observador. Já na focalização mediada, a perspectiva é da personagem e pode levar a imagem a expressar o afeto dessa personagem (por meio da ambiência ou do pathos) ou o afeto dirigido à personagem que está vendo a cena por uma personagem que está sendo vista.	Afeto verbal.	Descrições de emoções ou de expressões faciais ou gestuais.
Afeto no visual (diálogo com a distância social).	A distância social do plano médio ou fechado permite visualizar melhor a expressão facial ou gestual. Aproximando a visualização, dá-se mais destaque às expressões faciais e gestuais.	Afeto verbal.	Descrições de emoções ou expressões faciais ou gestuais.
Afeto no visual (diálogo com a proximidade).	A proximidade entre duas ou mais personagens favorece mais expressões ou gestuais entre elas.	Afeto verbal.	Descrições de emoções ou expressões faciais ou gestuais.
Afeto no visual (diálogo com a orientação).	A orientação de uma personagem para com outra acrescenta significado ao afeto (face a face é intimidade; de costas é alheamento).	Afeto verbal.	Descrição de emoções ou expressões faciais ou gestuais.

Fonte: Elaborado pela autora, conforme Painter, Martin e Unsworth (2013).

Tendo concluída a fundamentação teórica, no próximo capítulo descrevem-se os textos escolhidos.

### 3 TEXTOS ESCOLHIDOS

Os textos escolhidos para análise nesta pesquisa são o curta-metragem em animação *Bravura* (2014) e a sua audiodescrição<sup>28</sup>. Compreender melhor o cinema de animação começa por entender que ele traz influências tanto da linguagem e técnica do cinema quanto das artes visuais e dos quadrinhos (BARBOSA JÚNIOR, 2005). Com efeito, entre as muitas etapas que levaram ao nascimento da animação, há, desde os primórdios, influenciadores vindos do cinema, como o francês Georges Méliès (1861-1938), responsável por criar os primeiros filmes de efeitos (*trickfilms*) e a técnica da substituição por parada da ação. Méliès, ilusionista e cineasta dos primórdios do cinema, destacou-se por inovar o cinema com efeitos especiais, inaugurando várias técnicas a eles relacionadas, e por fazer os primeiros filmes de ficção científica, inspirados no escritor Júlio Verne (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

A primeira técnica utilizada no cinema de animação adveio do trabalho de Méliès. Trata-se da técnica da substituição por parada de ação, a qual consiste em parar a filmagem e retomá-la exatamente do mesmo ângulo, plano e cenário, substituindo apenas um elemento ou personagem para o qual se deseja criar uma ilusão de transformação, desaparecimento ou qualquer outra ilusão de mágica. Méliès descobriu que, ao fazer isso, o corte da montagem não era percebido pelo observador, o que criava uma ilusão de mágica ou transformação (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Como precursores do campo das ilustrações e quadrinhos, podem ser citados, dentre outros, o ilustrador inglês James Stuart Blackton (1875-1941), criador do primeiro desenho animado, em 1906, e o quadrinista Windsor McCay, cujo primeiro quadrinho foi adaptado para o cinema em 1911. A primeira animação produzida por Blackton tem o título de *Humorous phases of funny faces* (o título do filme não foi traduzido em português). Windsor McCay (1866-1934), outro pioneiro do cinema de animação, é autor da série de quadrinhos *Little Nemo* (1905 a 1927), na qual o leitor adentra no mundo onírico do pequeno Nemo, com personagens, cenários e aventuras extraordinários.

Segundo Barbosa Júnior (2005), a consolidação da animação viria mais tarde, tendo Walt Disney (1901-1966) – também advindo do universo dos quadrinhos e da ilustração – como o responsável por consolidar sua linguagem e sistematizar seus princípios básicos. O cinema de animação ampliou o universo cinematográfico ao unir imagens capturadas da realidade a desenho, pintura, fotografia e cinema, possibilitando o “uso das formas ilimitadas das artes

---

<sup>28</sup> O filme *Bravura* audiodescrito está disponível no YouTube, pelo endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=XbGHux2F5Rg&t=19s>.

gráficas explorando as características cinematográficas do filme” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 18). Com o amadurecimento do cinema de animação, foram formuladas regras artísticas próprias, constituindo “os princípios fundamentais da animação – abordagens de desenho baseadas na observação do movimento que resultaram em conceitos básicos capazes de proporcionar encenação convincente às figuras criadas no papel” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 19).

Bordwell, Thompson e Smith (2017) ressaltam que a diferença da animação para o cinema *live-action* (com pessoas ou animais reais em movimento) está no tipo de trabalho feito no estágio de produção. Substitui-se a filmagem contínua de uma ação em tempo real por uma série de imagens fotografadas uma a uma, constituindo cada uma um fotograma. O animador introduz mudanças entre cada fotograma exposto: “[q]uando projetadas, as imagens criam um movimento ilusório comparável ao movimento do cinema *live-action*”<sup>29</sup> (BORDWELL; THOMPSON; SMITH, 2017, p. 387). O cinema de animação pode realizar qualquer tipo de filme, inclusive documentário, embora seja especialmente conveniente para mostrar coisas invisíveis ao olho nu ou escondidas, como o funcionamento interno de maquinários ou mudanças geológicas muito lentas. Essa versatilidade sinaliza que, diferentemente do curta-metragem *Bravura*, que é uma narrativa, um desenho animado poderia se encaixar também na definição dos gêneros factuais ou expositivos, como seria um documentário.

No Brasil, segundo o sítio eletrônico do Instituto de Cinema de São Paulo<sup>30</sup>, o primeiro curta-metragem de animação foi lançado em 1907 e o primeiro longa-metragem, em 1953. Em 1971, seria lançado o primeiro longa-metragem animado em cores, e as produções tiveram um crescimento maior no período de 1980 a 2000. Consoante o referido instituto, as animações brasileiras herdaram a linguagem das charges e dos quadrinhos, tendo como características marcantes a provocação e a criatividade.

Dentro desse universo, *Bravura* é um curta-metragem brasileiro de animação em 3D (um tipo de animação gerada por computador) com duração de 4 minutos e 13 segundos. Produzido em 2014 pela Cafundó Estúdio Criativo<sup>31</sup>, do diretor e roteirista Giovanni Scoz Girardi e do roteirista Luiz Gustavo dos Santos, foi exibido com audiodescrição na 14ª Mostra

<sup>29</sup> Texto-fonte: “*When projected, the images create illusory motion comparable to that of live-action filmmaking.*”

<sup>30</sup> Ver mais informações em: <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/historia-da-animacao-no-brasil>. Acesso em: 31 jan. 2022.

<sup>31</sup> A empresa Cafundó Estúdio Criativo foi fundada em 2008, com sede em Florianópolis, Santa Catarina. Trabalha com animação, dentre outras atividades de produção de mídia. Mais informações em: <https://cafundoestudio.com.br/trabalhos/bravura/>. Acesso em: 31 jan. 2022.

de Cinema Infantil de Florianópolis<sup>32</sup>, realizada em 2015. Sua audiodescrição em português brasileiro foi produzida pela Filmes que Voam<sup>33</sup>, com roteiro de Mônica Magnani, consultoria de Elizabete Dias de Sá e narração de Agnaldo Filho. O roteiro da AD tem 643 palavras em 60 inserções, ao passo que sua locução totaliza 3 minutos e 34 segundos de duração. Esse roteiro de audiodescrição de *Bravura* sem anotações pode ser conferido no Anexo A. Além da narrativa visual e da audiodescrição, *Bravura* tem uma banda sonora com sons diegéticos e extradiegéticos, que estão fora do escopo deste trabalho, pelo fato de se ter escolhido estudar aqui somente os textos visual e verbal, por entendê-los respectivamente como texto-fonte e texto-traduzido. A locução da audiodescrição também se encontra fora do recorte desta pesquisa. Esse recorte não desmerece a importância dos elementos sonoros citados (sons diegéticos e extradiegéticos e locução), que podem ser objeto de pesquisas posteriores.

O curta-metragem audiodescrito *Bravura* narra a 100<sup>a</sup> tourada de Paco Bravo, no México, no Dia dos Mortos. O filme começa com o toureiro se preparando no seu camarim, em meio aos retratos de seus antecessores e cartazes das numerosas touradas das quais participara. Quando entra triunfante na arena, Paco é surpreendido por um público inteiro de esqueletos, vestidos a caráter com as roupas mexicanas. Seu espanto se confirma quando o touro que adentra na arena é também um esqueleto. Para piorar a situação, o touro se recusa a lutar.

Paco adota em vão várias estratégias para convencer o touro a entrar no jogo da tourada. Em vez disso, o touro propõe amizade, oferecendo-lhe um desenho que mostra os dois de mãos dadas e os dizeres: “MELHORES AMIGOS” (“*Mejores amigos*”, em espanhol, na imagem). Somente quando o toureiro desiste da sua empreitada, o touro barra seu caminho e dá-lhe um cascudo que provoca seu desmaio. O desmaio é acompanhado do retorno das memórias do toureiro, que mostram como ele morreu em uma tourada passada. Uma vez consciente da realidade, Paco se vê transportado automaticamente a uma nova condição de ser mais um espectador das touradas, assumindo a forma de um esqueleto como os demais da plateia.

Não se pode entender o filme *Bravura* sem contextualizá-lo na cultura mexicana do *Día de Muertos* ou Dia dos Mortos. O curta de animação se funde nessa cultura, ao entender a morte como uma continuidade da vida, como uma outra realidade inevitável e que precisa ser aceita. Isso fica mais evidente ao final do filme, quando Paco compreende sua nova condição de morto

<sup>32</sup> A Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis está em sua 20<sup>a</sup> edição e é realizada pela Lume Produções Culturais. Mais informações em: <https://www.mostradecinemainfantil.com.br/quem-somos/historico/mostra-2015/>. Acesso em: 31 jan. 2022.

<sup>33</sup> A empresa Filmes que Voam tem 25 anos de existência e sede em Florianópolis. Trabalha com acessibilidade para cegos, surdos e pessoas com outras deficiências. Mais informações em: <https://www.filmesquevoam.com.br/filmes/filmes-infantis-audiodescricao/>. Acesso em: 31 jan. 2022.

e se integra ao touro e à plateia, que também estão mortos. Desde as primeiras cenas, o *Día de Muertos* dá o tom do filme, quando é indicado pela verbiagem como sendo o dia em que toda a história ocorre. Essa festividade mexicana ocorre anualmente, no período que vai de 31 de outubro a 2 de novembro, quando os mexicanos acreditam que seus antepassados retornam para os visitar. Trata-se de um sincretismo religioso que une crenças pré-hispânicas dos Maias e Astecas e crenças do catolicismo. Os povos autóctones do México encaravam a morte com mais leveza, como uma passagem festiva entre dois mundos que se comunicam. Quando da chegada do catolicismo, o clero não conseguiu destruir essa relação. As atuais festividades ironizam a morte com as famosas caveiras coloridas e enfeitadas, já que a cultura originária trazia festividades nos enterros e em tudo que dizia respeito à morte. Atualmente, a festa inclui a montagem de altares nas residências e jantares festivos nos cemitérios, com muitas flores e oferendas para os antepassados que retornam para visitar os vivos. São ofertados água, cinzas, velas, papéis picados, pães doces tradicionais – *pan de muerto* –, além caveiras de açúcar ou chocolate para as crianças e de bebidas alcoólicas para os adultos. Nas festividades, as pessoas gostam de se maquiar de caveiras e se vestir com trajes típicos (ARAÚJO; BRAGA, 2018; LEMOS, 2009; VILLASENOR; CONCONE, 2012).

Para além da diversidade regional de expressões culturais manifestadas no Dia dos Mortos mexicano, vários autores (*e.g.*, CONACULTA, 2006) ressaltam o valor cultural imaterial desses festejos, que foram reconhecidos como patrimônio imaterial da humanidade, em 2003, pela Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO). De fato, o sincretismo retoma elementos culturais e religiosos de 41 grupos étnicos do país, sendo oriundo de uma mescla entre as culturas de vários povos originários mexicanos e entre essas e a cultura cristã católica, trazida pelos colonizadores (CONACULTA, 2006). Dentre os elementos originários estão a compreensão de uma continuidade ente a vida e a morte, a ideia de oferendas aos entes falecidos que “visitam” os vivos, a alegria que marca os festejos e a presença de entidades como La Catrina – uma “dama da morte” que teria como origem uma deusa asteca (ARAÚJO; BRAGA, 2018). Dentre os elementos católicos que deram suporte para o sincretismo das crenças estão a crença em uma vida eterna, a escolha da data dos festejos, o costume católico de oferendas à Igreja para obter “indulgências” (o perdão dos pecados), o costume de construir e manter cemitérios e a ideia de haver almas penadas, vindas do purgatório (CONACULTA, 2006).

O próximo capítulo aborda os procedimentos metodológicos adotados para a condução desta pesquisa.

## 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa é qualitativa e de natureza interpretativa. Contudo, fez-se a contagem simples das ocorrências das categorias utilizadas na análise dos modos visual e verbal, de maneira que os números absolutos pudessem, apenas, mostrar tendências características de cada um, com o fim de facilitar a análise das complementaridades. Esta tese tem como objetivo geral investigar as complementaridades na expressão de sentimentos e nos valores, na narrativa visual do filme *Bravura* (2014) e em seu roteiro de AD. Para tal, adotou, nesta ordem, os seguintes procedimentos:

- 1) divisão do curta-metragem em cinco dos seis níveis de análise (IEDEMA, 2001) e do roteiro de audiodescrição nos estágios do gênero (MARTIN; ROSE, 2008);
- 2) anotação das imagens do curta-metragem de acordo com os termos/categorias dos sistemas da função interpessoal (distância social, proximidade, envolvimento, orientação, poder, focalização, pathos, afeto, ambiência e gradação) por meio do *software* ELAN 6.1;
- 3) anotação dos termos/categorias da valoração (atitude e gradação) até o segundo nível de delicadeza, no roteiro de AD por meio do *software* ELAN 6.1;
- 4) análise dos significados interpessoais na imagem e da valoração na audiodescrição de *Bravura*;
- 5) análise das convergências e divergências no que diz respeito às complementaridades entre as narrativas visual e verbal.

Este capítulo descreve esses cinco procedimentos metodológicos em cinco seções.

### 4.1 Divisão do curta-metragem e da audiodescrição

Nesta pesquisa, a unidade de análise do curta-metragem foi o filme como um todo, que foi dividido em estágios fílmicos, tendo como níveis menores as cenas e as tomadas que compõem esses estágios, conforme os critérios de Iedema (2001). Já para a audiodescrição, foram identificados os estágios do gênero (MARTIN; ROSE, 2008), os quais foram, então, relacionados com as inserções do roteiro de AD, também entendido como narrativa e dividido em estágios. Ressalta-se que esta tese, embora tenha delimitado os estágios da narrativa verbal audiodescritiva utilizando os conceitos de Martin e Rose (2008), não procedeu à análise de gênero completa proposta por esses autores. De fato, entende-se que a metodologia precisou ser adaptada, para os fins da comparação com o modo visual fílmico, que não possui fases

comparáveis. Portanto, como primeiro procedimento metodológico, tanto a narrativa visual como a verbal ficaram divididas em três estágios: Orientação, Complicação e Resolução (cf. seção 5.1 e Apêndice B).

Compete sublinhar que o fotograma, primeiro nível proposto por Iedema (2001), foi descartado como nível de análise, tendo como fundamentação Graça (2006), que estuda o cinema de animação. Por um lado, Graça (2006) reconhece o fotograma como constituinte fundamental da animação, cuja manipulação é própria do ofício do animador, diferenciando-o do cineasta (o qual lida com imagens de pessoas e movimentos reais). Por outro lado, a referida autora defende que, da perspectiva do produto final, a ilusão da continuidade e do movimento é o que estabelece seu diferencial e demonstra a *expertise* do animador. Essa ilusão do filme de animação é criada a partir das diferenças e semelhanças (que a autora chama de descontinuidade e continuidade) entre cada fotograma. Sendo assim, no filme a que o espectador assiste – foco desta pesquisa –, a percepção de movimento é o aspecto mais evidente, sendo observado não no fotograma, estático, mas a partir da tomada como o seu primeiro nível de expressão.

A divisão do modo semiótico visual (imagens do filme) e do modo verbal (audiodescrição) encontra-se na seção 5.1, a qual, estando no capítulo de apresentação dos resultados da análise, concentra os dados que permitem responder à primeira questão de pesquisa, que indaga sobre os estágios genéricos das narrativas visual e verbal. Também pode ser visualizada em quadros, no Apêndice B, que trata do cotejo das narrativas visual e verbal. Na próxima seção, detalha-se o segundo procedimento metodológico, referente à anotação da narrativa visual.

## 4.2 Anotação da narrativa visual

O segundo procedimento metodológico foi o de anotação das imagens de cada tomada do curta-metragem inteiro, de acordo com os termos dos sistemas da função interpessoal de Painter, Martin e Unsworth (2013). Esse procedimento foi realizado utilizando-se o *software* ELAN 6.1, o qual permite a anotação paralela do vídeo e da audiodescrição, além da sua visualização simultânea. Para as anotações dos dois modos semióticos, foram utilizados os termos das categorias de análise em inglês.

As categorias anotadas foram as propostas para narrativas visuais por Painter, Martin e Unsworth (2013), conforme explicadas na fundamentação teórica. Os demais recursos imagéticos expostos na fundamentação são utilizados de maneira adicional, no momento da análise das complementaridades entre os modos semióticos visual e verbal. São eles: os

Sistemas de APRECIÇÃO e JULGAMENTO de Economou (2009) e alguns recursos visuais adicionais abordados por Van Sijll (2017) e Martinec (2000; 2001).

Esse segundo procedimento de anotação das imagens serviu como base tanto para a análise numérica (seções 5.2.1, 5.3.1 e 5.4.1) quanto para a análise qualitativa (seções de 5.2.2 até 5.2.6, de 5.3.2 até 5.3.14 e de 5.4.2 até 5.4.6) da narrativa visual. Os números proporcionaram uma visão geral da narrativa visual inteira e de cada um de seus estágios. Já a análise qualitativa verificou tomada por tomada, cena por cena e estágio por estágio os significados anotados, buscando responder à segunda questão de pesquisa sobre os padrões de significados interpessoais de cada estágio e de todo o curta-metragem. No Apêndice C, podem ser visualizados todos os dados numéricos do modo semiótico visual, por estágio.

No *software* ELAN, uma vez criado um novo arquivo (pelo comando “Arquivo>Novo”), toda anotação inicia pela criação de trilhas, pelo caminho: “Trilha>Adicionar Nova Trilha”. As trilhas são tiras de anotações, paralelas à linha do tempo do *software*. Na interface padrão do ELAN, à medida que transcorre o vídeo analisado, o cursor se move pelas trilhas, indicando o tempo de vídeo e a anotação correspondente.

Cada trilha corresponde a um tipo de anotação. As trilhas-mãe são independentes e estão associadas diretamente à linha do tempo. Elas são chamadas assim porque podem conter trilhas subordinadas, chamadas de dependentes, que registram novas anotações relacionadas com subcategorias de suas respectivas trilhas-mãe. Uma característica específica de uma trilha-mãe é que as suas propriedades influenciam cada trilha dependente – por exemplo, não se pode realizar anotações em trilhas dependentes que estejam fora da delimitação temporal do que foi anotado na trilha-mãe.

A Figura 15 ilustra um recorte da interface do *software* ELAN destacando a visualização das trilhas. À esquerda, está a hierarquia (ou arquitetura) das trilhas com seus nomes. Observam-se as duas trilhas-mãe “*audio description*” e “*image*” visualmente recuadas em relação a suas trilhas dependentes. À direita, cada linha constitui uma trilha que se estende temporalmente com suas respectivas anotações.

Figura 15 – Destaque da visualização das trilhas no *software* ELAN



Fonte: Elaborada pela autora.

Outro conceito relevante na anotação no *software* ELAN é o de comando, que pode se referir a Tipo Linguístico, Estereótipo ou Vocabulário Controlado. Escolheu-se grafar cada comando com a primeira letra em maiúscula para reproduzir o modo como são grafados no próprio ELAN. O Tipo Linguístico é um comando que reúne todas as propriedades de uma trilha e define as regras ou restrições na maneira como ela poderá ser anotada. A criação do Tipo Linguístico de uma trilha inclui as restrições ligadas ao Estereótipo – que define a maneira de delimitar as anotações – e ao Vocabulário Controlado escolhido (caso haja) – que define as subcategorias de estudo relacionadas àquela anotação. Como foi indicado, a criação de qualquer trilha se dá no menu “Trilha>Adicionar Nova Trilha”. Na janela que se abre, são definidos: o nome da trilha; se há ou não trilha-mãe; e o Tipo Linguístico.

A Figura 16 ilustra a janela de criação de uma nova trilha, com as características de uma trilha-mãe.

**Figura 16 – Janela para adicionar uma nova trilha de anotação**

**Adicionar Trilha**

Trilhas Existentes

Nome da T...	Trilha Mãe	Tipo Linguí...	Participante	Anotador	Língua pad...	Content La...
audio des...	-	default-It	subject1	JA	-	-
attitude	audio des...	Attitude	subject1		-	-
graduation	audio des...	graduation	subject1		-	-
affect	attitude	affect	subject1		-	-
judgement	attitude	judgement	subject1		-	-
appreciation	attitude	appreciation	subject1		-	-

Adicionar Mudar Apagar Importar

audio description

Nome da Trilha: audio description

Participante:

Anotador:

Trilha Mãe: none

Tipo Linguístico: default-It

Língua padrão: None

Content Language: None - -

Mais Opções...

Adicionar Fechar

Fonte: Elaborada pela autora.

Nesta pesquisa, somente as trilhas-mãe implicaram a escolha do Estereótipo e do Vocabulário Controlado, porque foram criadas com o padrão do Tipo Linguístico Default-It, preexistente e automático no *software* ELAN. Ao adotar esse Tipo Linguístico, criaram-se automaticamente as trilhas-mãe como independentes de outras trilhas, alinhadas diretamente à linha do tempo e permitindo liberdade de anotação. Essa liberdade de anotação permitiu definir temporalmente os trechos anotados conforme fosse necessário, com ou sem espaço entre as anotações. Também possibilitou anotar a trilha-mãe da imagem com uma numeração, enquanto a trilha-mãe da audiodescrição consistiu na transcrição de seu conteúdo verbal. Todas essas variações somente são possíveis no Tipo Linguístico Default-It, adequado para as trilhas-mãe.

A criação de todas as trilhas dependentes passou pela criação prévia do Vocabulário Controlado (VC) e do Tipo Linguístico (ao qual está vinculado um Estereótipo), necessariamente nessa ordem cronológica. Nesta pesquisa, o Vocabulário Controlado correspondeu aos termos mais delicados dos sistemas anotados.

O VC é criado pelo caminho “Editar>Editar Vocabulário Controlado”. Na janela que se abre, escolhem-se um nome, o valor da entrada e a descrição da entrada. O valor da entrada é o código ou nome que aparece na interface principal do *software* ELAN quando se visualiza uma trilha. Uma vez associado a uma trilha, o valor da entrada não pode ser alterado posteriormente.

Porém, uma vez definido o valor de entrada, ele pode ser associado à categoria que for preciso e o nome dessa categoria pode ser alterado em qualquer momento da pesquisa. Sendo assim, para esta pesquisa, os valores de entrada foram números, porque isso conferia liberdade para futuras alterações, se necessárias, das categorias às quais os números remetiam. A descrição da entrada continha os nomes dos termos delicados a serem anotados (*e.g.*, “*positive*”, “*negative*”, “*inscribe*”, “*invoke*”, “*close up*”, “*mid shot*”, “*long shot*” etc.). No ato de anotar qualquer trilha com VC, quando se clica no trecho a anotar, aparecem os valores de entrada possíveis e suas respectivas descrições de entrada.

A Figura 17 ilustra a janela para criação do Vocabulário Controlado.

Figura 17 – Janela para editar o Vocabulário Controlado

Fonte: Elaborada pela autora.

Depois de criado o Vocabulário Controlado, criaram-se os Tipos Linguísticos (TL) correlatos pelo caminho “Tipo>Adicionar Novo Tipo Linguístico”. Na janela que se abre, é preciso escolher o nome do TL, o Vocabulário Controlado vinculado (dentre os já criados previamente pelo pesquisador) e o Estereótipo (entre opções automáticas do próprio ELAN). Os Estereótipos padrão do *software* são “None”, “Time Subdivision”, “Included in”, “Symbolic Subdivision” e “Symbolic Association”.

A Figura 18 ilustra a janela para criação do Tipo Linguístico.

**Figura 18 – Janela para adicionar um novo Tipo Linguístico**

**Adicionar Tipo**

Tipos Existentes

Nome do Tipo	Estereótipo	Usar Vocabulári...	DC ID	Alinhado ...
default-It	-	-	-	✓
Attitude	Included In	attitude	-	✓
graduation	Included In	graduation	-	✓
affect	Symbolic Subdivi...	affect	-	---
judgement	Symbolic Subdivi...	judgement	-	---
appreciation	Symbolic Subdivi...	appreciation	-	---

Adicionar Mudar Apagar Importar

Nome do Tipo: default-It

Nome do Tipo: Atitude

Estereótipo: Included In

Usar Vocabulário Controlado: attitude

Lexicon connection: [ ] [ ] [+ ] [- ]

Categoria de Dados ISO: [ ] [ ] [+ ] [- ]

Alinhado ao Tempo:

Adicionar Fechar

Fonte: Elaborada pela autora.

A opção “None” cria uma trilha independente e alinhada diretamente à linha do tempo – exatamente como uma trilha-mãe com o Tipo Linguístico Default-It, com a diferença de que se pode associar à trilha um VC. A opção *Time Subdivision* possibilita subdividir todo o espaço já delimitado pela trilha-mãe em trechos desiguais, mas sem espaço entre as anotações. De modo muito semelhante, a escolha por *Included In* permite a subdivisão das anotações em unidades menores, mas com a possibilidade de deixar espaço entre as anotações. O Estereótipo *Symbolic Subdivision* autoriza subdividir a trilha em vários trechos, porém sem delimitar o tempo, de modo que visualmente o espaço das anotações fica dividido automaticamente em trechos iguais. Por fim, a opção *Symbolic Association* não permite subdivisão das anotações, pois cada anotação da trilha dependente tem que ter o tamanho igual ao da anotação da trilha-mãe à qual corresponde.

O Quadro 7 resume os procedimentos para anotar, no *software* ELAN, as Trilhas, os Tipos Linguísticos, os Estereótipos e o Vocabulário Controlado.

Quadro 7 – Procedimentos para realizar as anotações no *software* ELAN

	Trilha	Tipo Linguístico	Estereótipo	Vocabulário Controlado
Como criar cada comando	Trilha>Adicionar Nova Trilha	Tipo>Adicionar Novo Tipo Linguístico	Tipo>Adicionar Novo Tipo Linguístico	Editar>Editar Vocabulário Controlado
O que cada comando define na anotação	Nesta pesquisa, o sistema anotado, seja o de valoração na AD ou os sistemas interpessoais nas imagens.	A escolha do Estereótipo (preexistente no <i>software</i> ELAN) e do Vocabulário Controlado (previamente criado) associados à Trilha.	Modo de anotação da trilha.	Nesta pesquisa, os termos mais delicados dos sistemas anotados.
Observações	Na janela para criar uma trilha, definem-se o nome, a trilha-mãe (se houver) e o Tipo Linguístico (previamente criado).	Na janela para criar um Tipo, definem-se o nome, o Estereótipo associado (preexistente no <i>software</i> ELAN) e o Vocabulário Controlado associado (previamente criado).	Preexistente no <i>software</i> ELAN, podendo ser: <i>Default-It</i> , <i>Included In e Symbolic Subdivision</i> (utilizados nesta pesquisa), além de <i>Time Subdivision e Symbolic Association</i> (não utilizados).	Criado antes de todas as anotações, para o caso de ser utilizado. Na janela de um novo vocabulário, definiu-se o nome; no campo entrada, utilizaram-se números; na descrição da entrada, nomeou-se a categoria de análise.

Fonte: Elaborado pela autora.

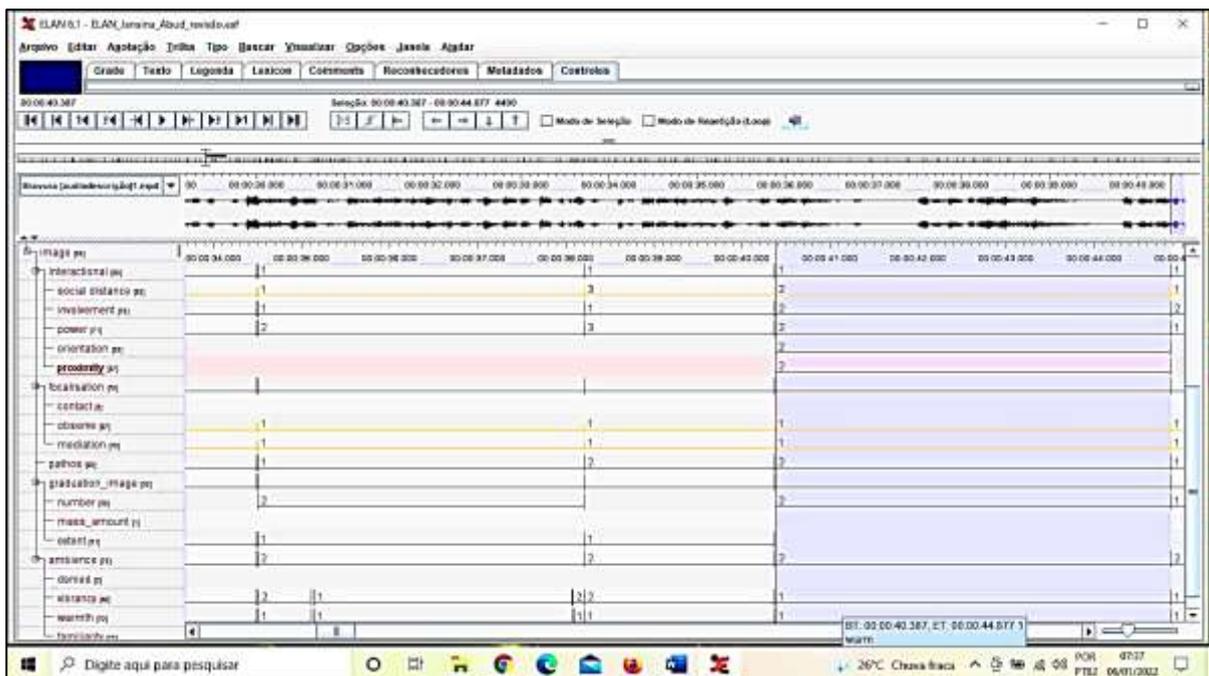
Usando esses procedimentos, a anotação da narrativa visual ocorreu em três etapas. A primeira consistiu na criação da trilha-mãe principal, nomeada como “*image*”, com sua subdivisão em tomadas, segundo a definição de Iedema (2001). A segunda correspondeu à criação e anotação das trilhas diretamente dependentes às trilhas-mãe, nomeadas como “*interactional*”, “*focalisation*”, “*pathos*”, “*graduation\_image*” e “*ambience*”. A trilha “*graduation\_image*” foi assim denominada para se diferenciar do sistema de mesmo nome no Sistema de VALORAÇÃO na audiodescrição, cujas anotações são visualizadas na mesma interface. A terceira etapa compreendeu a criação de novas trilhas dependentes dessas últimas cinco trilhas citadas, identificando-se as categorias mais refinadas de análise.

A trilha-mãe principal *image* viabilizou a contagem das tomadas, assim como a visualização da duração de todas as tomadas e de cada anotação relacionada a elas. O *software* possibilitou delimitar cada tomada com um clique de arrasto em cada trecho selecionado da

trilha. Em seguida, com um duplo clique, cada fragmento foi selecionado e numerado, de 1001 a 1084, no filme todo. A escolha pela numeração na casa dos 1000 (e não de 1 a 84) foi para facilitar a visualização na tela, por se tratar de números maiores. Ao selecionar uma tomada já numerada com um clique, visualizava-se na interface do *software* não apenas a anotação da tomada, como também a correspondência dessa anotação com as trilhas e categorias anotadas no excerto. Ademais, a delimitação das tomadas permitiu assistir a cada uma isoladamente, sempre que necessário.

A Figura 19 fornece um exemplo da interface completa do *software* ELAN, dando destaque às trilhas de anotação das imagens. A interface de exibição do vídeo (o retângulo azul no canto superior esquerdo) foi propositalmente reduzida para possibilitar a visualização de todas as trilhas juntas. A versão exibida é a 6.1.

Figura 19 – Trilhas que exibem as anotações das imagens de *Bravura* no *software* ELAN



Fonte: Elaborada pela autora.

Quatro das trilhas dependentes da trilha *image* foram definidas e nomeadas conforme os termos dos sistemas da função interpessoal para análise da narrativa visual: “*focalisation*” (focalização), “*pathos*” (pathos), “*graduation\_image*” (gradação) e “*ambience*” (ambiência). A trilha *interactional* foi assim nomeada por agrupar os sistemas do significado interacional de Kress e Van Leeuwen (2006) e os sistemas criados por Painter, Martin e Unsworth (2013) como complemento a esses primeiros sistemas.

Os sistemas agrupados na trilha *interactional* foram: “*social distance*” (distância social), “*involvement*” (envolvimento), “*power*” (poder), “*orientation*” (orientação) e “*proximity*” (proximidade). Cada um desses sistemas consistiu em uma nova trilha dependente da trilha *interactional*, a qual funcionou como mãe. Cada uma das trilhas diretamente dependentes da trilha-mãe “*image*” teve definido como Estereótipo *Included in*, de modo que as anotações puderam apresentar espaço livre, quando necessário, e ter tamanhos variados, definidos com clique de arrasto no local escolhido. Cada trecho selecionado passa a ter um comprimento que corresponde ao intervalo de tempo do filme em que recursos de um sistema são realizados.

Somente a trilha “*pathos*” não teve trilhas dependentes. Além da trilha “*interactional*”, já mencionada com seus respectivos sistemas, a trilha “*focalisation*” teve como trilhas dependentes: “*contact*” (contato), “*observe*” (observação) e “*mediation*” (mediação). A trilha “*graduation\_image*” ficou como mãe das trilhas: “*number*” (número), “*mass/amount*” (volume) e “*extent*” (extensão). A trilha “*ambience*” foi definida como mãe das trilhas: “*denied*” (negada), “*vibrancy*” (vibrância), “*warmth*” (calor), “*familiarity*” (familiaridade) e “*defused*” (diluída).

As trilhas dependentes das trilhas “*interactional*” e “*focalisation*” tiveram como Estereótipo *Symbolic Subdivision*, de modo que os trechos definidos em relação à trilha-mãe puderam ser subdivididos em várias anotações, porém em tamanhos iguais automáticos, não correspondendo a intervalos de tempo. As trilhas dependentes de “*graduation\_image*” e “*ambience*” foram do Estereótipo *Included in*, permitindo delimitação no tempo e espaço entre as anotações.

Termos dos níveis de mais delicadeza de cada sistema foram anotados por meio das ferramentas do *software* ELAN chamadas de Tipo Linguístico e Vocabulário Controlado. Quando se cria o Tipo Linguístico, associam-se o Vocabulário Controlado e o Estereótipo desejados. À trilha “*pathos*” (diretamente ligada à trilha “*image*”) e às trilhas dependentes de “*interactional*”, “*focalisation*”, “*graduation\_image*” e “*ambience*” foi adicionado um Tipo Linguístico exclusivo, com um Vocabulário Controlado correspondendo aos termos dos níveis de mais delicadeza de cada sistema.

O Quadro 8 permite visualizar o Vocabulário Controlado correspondente a cada trilha citada.

Quadro 8 – Vocabulário Controlado conforme cada trilha

Trilha/Tipo Linguístico	Vocabulário Controlado
<i>Trilha-mãe – interactional</i>	
<i>Social distance</i> (distância social)	<i>close up</i> (plano fechado), <i>mid shot</i> (plano médio) e <i>long shot</i> (plano aberto)
<i>Involvement</i> (envolvimento)	<i>oblique</i> (oblíquo) e <i>frontal</i> (frontal)
<i>Power</i> (poder)	<i>superior</i> (superior), <i>equal</i> (igual) e <i>inferior</i> (inferior)
<i>Orientation</i> (orientação)	<i>face to face</i> (face a face), <i>side by side</i> (lado a lado) e <i>back to back</i> (de costas)
<i>Proximity</i> (proximidade)	<i>very close</i> (muito próximo), <i>close</i> (próximo), <i>distant</i> (distante) e <i>very distant</i> (muito distante)
<i>Trilha-mãe – focalisation</i>	
<i>Contact</i> (contato)	<i>direct</i> (direto) e <i>invited</i> (convidado)
<i>Observe</i> (observação)	<i>no gaze</i> (sem olhar)
<i>Mediation</i> (mediação)	<i>unmediated</i> (não mediada) e <i>mediated</i> (mediada)
<i>Trilha-mãe – image</i>	
<i>Pathos</i> (pathos)	<i>appreciative</i> (apreciativo), <i>empathic</i> (empático), <i>personalizing</i> (personalizante) e <i>alienating</i> (alienante)
<i>Trilha-mãe – graduation image</i>	
<i>Number</i> (número)	<i>low</i> (baixo) e <i>high</i> (alto)
<i>Mass/amount</i> (volume)	<i>small scale</i> (escala menor) e <i>large scale</i> (escala maior)
<i>Extent</i> (extensão)	<i>large space</i> (espaço maior) e <i>small space</i> (espaço menor)
<i>Trilha-mãe – ambience</i>	
<i>Denied</i> (negada)	Não há vocabulário controlado
<i>Vibrancy</i> (vibrância)	<i>vibrant</i> (vibrante) e <i>muted</i> (opaco)
<i>Warmth</i> (calor)	<i>warm</i> (quente) e <i>cool</i> (frio)
<i>Familiarity</i> (familiaridade)	<i>familiar</i> (familiar) e <i>removed</i> (infamiliar)
<i>Defused</i> (diluída)	<i>dramatised</i> (dramatizada) e <i>flat</i> (uniforme)

Fonte: Elaborado pela autora.

Na próxima seção, detalha-se o terceiro procedimento metodológico, referente à anotação da audiodescrição.

### 4.3 Anotação da audiodescrição

O terceiro procedimento metodológico consistiu em anotar, no roteiro de AD inteiro, os termos da valoração até o segundo nível de delicadeza dos Sistemas de ATITUDE e GRADAÇÃO. Os dados numéricos da narrativa verbal estão disponíveis no Apêndice D. Essa anotação da audiodescrição, também realizada no *software* ELAN 6.1, ocorreu em três etapas similares àquelas da narrativa visual, quais sejam: (i) criação da trilha-mãe principal denominada “*audio description*” (audiodescrição em inglês); (ii) subdivisão da trilha-mãe de acordo com as inserções; e (iii) criação das duas trilhas dependentes principais, relativas aos Sistemas de ATITUDE (trilha “*attitude*”) e de GRADAÇÃO (trilha “*graduation*”). Cada uma dessas duas trilhas subordinadas também passou a ser mãe de outras trilhas dependentes, relativas aos sistemas dos

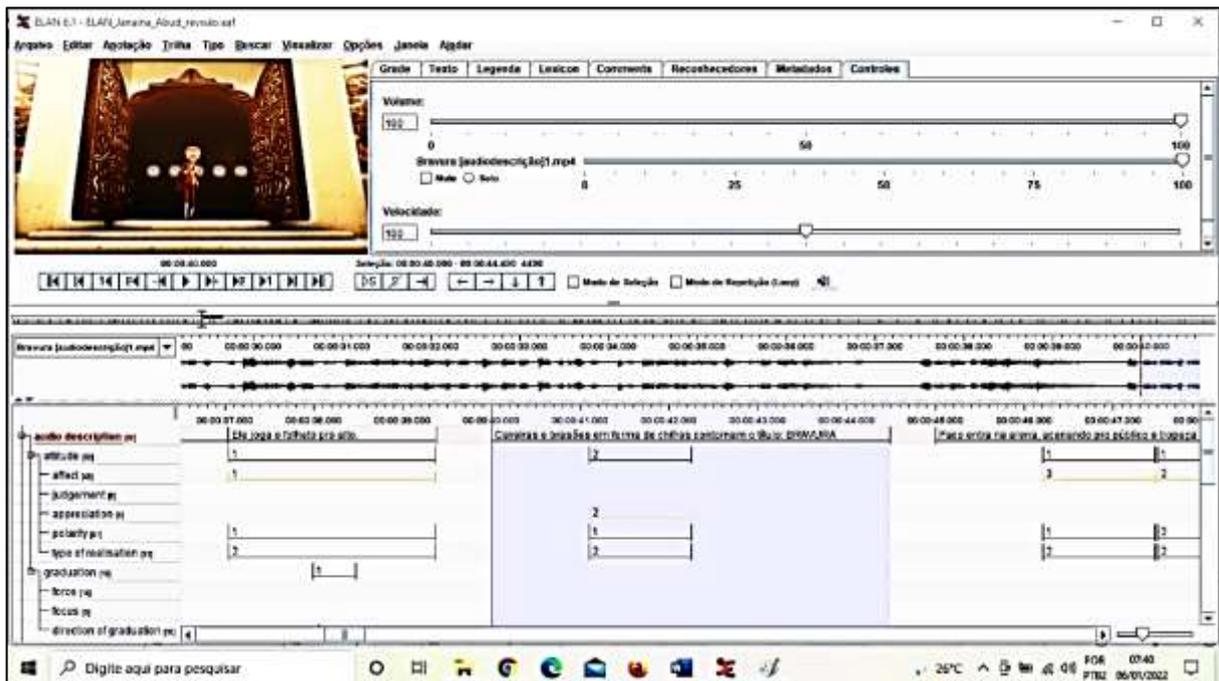
níveis de maior delicadeza. Vale esclarecer que a escolha por não criar uma trilha “*Appraisal*” (avaliação) acima das trilhas “*attitude*” e “*graduation*” orientou-se por um desejo de simplificação da anotação, pois entendeu-se que quanto menos trilhas houvesse, mais simples seriam a visualização e a utilização dos resultados.

A trilha “*audio description*” foi preenchida com a transcrição manual das inserções da audiodescrição de *Bravura*. O texto original do roteiro de AD de *Bravura* foi cedido pela própria audiodescritora. Essa operação foi realizada por meio de clique de arrasto na trilha, para delimitar cada tempo de inserção, e por meio de duplo clique na mesma trilha, para digitar o respectivo texto. Isso permitiu delimitar as inserções conforme a linha do tempo do curta-metragem, realizar a contagem da quantidade de inserções e ter acesso ao texto da inserção. Para fins desta pesquisa, a delimitação das inserções está relacionada à anotação realizada no *software* ELAN, tendo sido descartada a delimitação própria do roteiro original. Isso alterou o número de inserções originais, sem, entretanto, distorcer o roteiro, tendo em vista que a locução da AD é quase que contínua em todo o filme. Durante a análise, a nova delimitação das inserções facilitou estabelecer a correspondência entre AD e tomadas.

Além de possibilitar a criação das trilhas subsequentes, essa trilha principal da audiodescrição auxiliou na visualização do roteiro completo, na correspondência de cada inserção com as imagens e na percepção da necessidade de descartar algumas inserções iniciais e finais, por não integrarem a narrativa. O *software* ELAN também permitiu gerar um arquivo com extensão .srt (Arquivo>Exportar Como>Texto de Legenda) para exibir, em formato de legendas, o roteiro de AD junto com o vídeo do filme.

A Figura 20 mostra a interface do *software* ELAN, com destaque para as trilhas de anotação da avaliação na audiodescrição. Os nomes das trilhas ficam situados em uma coluna na metade inferior esquerda, e as trilhas são visualizadas em sequência, estendendo-se pela metade inferior. Nesta imagem, também é possível observar o vídeo (no canto superior esquerdo) em paralelo com as anotações (na metade inferior).

Figura 20 – Trilhas com a anotação da valoração na audiodescrição de *Bravura* no software ELAN



Fonte: Elaborada pela autora.

A arquitetura das trilhas foi determinada até o segundo nível de delicadeza dos sistemas analisados (*i.e.*, atitude e gradação). Assim sendo, duas trilhas “*attitude*” e “*graduation*” (nessa ordem) foram associadas como dependentes diretas da trilha “*audio description*”, tendo sido todas as duas conforme o Estereótipo *Included in*. A trilha “*attitude*” teve como trilhas dependentes e respectivos Estereótipos: “*affect*” (afeto)/*Symbolic Subdivision*, “*appreciation*” (apreciação)/*Symbolic Subdivision*, “*judgement*” (julgamento)/*Symbolic Subdivision*, “*loading*” (carga)/*Included in* e “*mode of activation*” (modo de ativação)/*Included in*. Já as trilhas subordinadas a “*graduation*”, todas do Estereótipo *Symbolic Subdivision*, foram definidas como: “*force*” (força), “*focus*” (foco) e “*volume*” (descendo ou subindo em uma escala). O Estereótipo *Included in* foi escolhido para possibilitar subdividir a trilha dependente conforme a linha do tempo, com espaço entre as anotações. O Estereótipo *Symbolic Subdivision* foi escolhido quando a necessidade era apenas apontar qual subcategoria prevalecia, sem precisar delimitar o tempo.

As trilhas “*affect*”, “*appreciation*”, “*judgement*”, “*loading*”, “*mode of activation*”, “*force*”, “*focus*” e “*volume*” receberam Vocabulários Controlados específicos, integrantes de um Tipo Linguístico exclusivo, de acordo com os termos de níveis de mais delicadeza de cada sistema. O Quadro 9 resume os Vocabulários Controlados associados a cada uma dessas trilhas e seus respectivos Tipos Linguísticos.

**Quadro 9 – Vocabulários Controlados e seus Tipos Linguísticos**

Trilha/ Tipo Linguístico	Vocabulário Controlado
<i>Trilha-mãe – attitude</i>	
<i>Affect</i> (afeto)	<i>happiness</i> (felicidade); <i>security</i> (segurança); <i>satisfaction</i> (satisfação)
<i>Appreciation</i> (apreciação)	<i>reaction</i> (reação); <i>composition</i> (composição); <i>valuation</i> (avaliação)
<i>Judgement</i> (julgamento)	<i>social esteem</i> (estima social); <i>social sanction</i> (sanção social)
<i>Loading</i> (carga)	<i>positive</i> (positivo); <i>negative</i> (negativo)
<i>Mode of activation</i> (modo de ativação)	<i>inscribe</i> (inscrito); <i>invoke</i> (evocado)
<i>Trilha-mãe – graduation</i>	
<i>Force</i> (força)	<i>intensification</i> (intensificação); <i>quantification</i> (quantificação)
<i>Focus</i> (foco)	Não houve Vocabulário.
<i>Volume</i> (volume)	<i>up-scale</i> (subir); <i>down-scale</i> (descer)

Fonte: Elaborado pela autora.

Na próxima seção, expõe-se o quarto procedimento metodológico de análise dos significados na imagem e na AD.

#### 4.4 Análise dos significados interpessoais de *Bravura* e de sua audiodescrição

O quarto procedimento metodológico consistiu em analisar os significados interpessoais na imagem e na audiodescrição de *Bravura*. Para tanto, com base nas anotações realizadas no *software* ELAN, foram gerados, no *software* Microsoft Word, um quadro para o texto visual e outro para o texto verbal. O quadro do texto visual incluiu, para cada cena, todas as tomadas numeradas do trecho analisado do filme e uma descrição básica explicativa.

O Quadro 10 exemplifica o modelo adotado para análise na narrativa visual, com um recorte do quadro original.

**Quadro 10 – Recorte do quadro de análise do gênero na narrativa visual**

Etapas do gênero do filme <i>Bravura</i> (no modo semiótico visual)		
ORIENTAÇÃO (primeira sequência)		
Cena	Tomada	O que acontece
CENA 1 (Paco dentro do camarim)	6	Imagem dos vitrais em forma de caveira.
	7-14	Apresentação da identidade de Paco, do lugar (camarim do toureiro) e da atividade (a tourada).

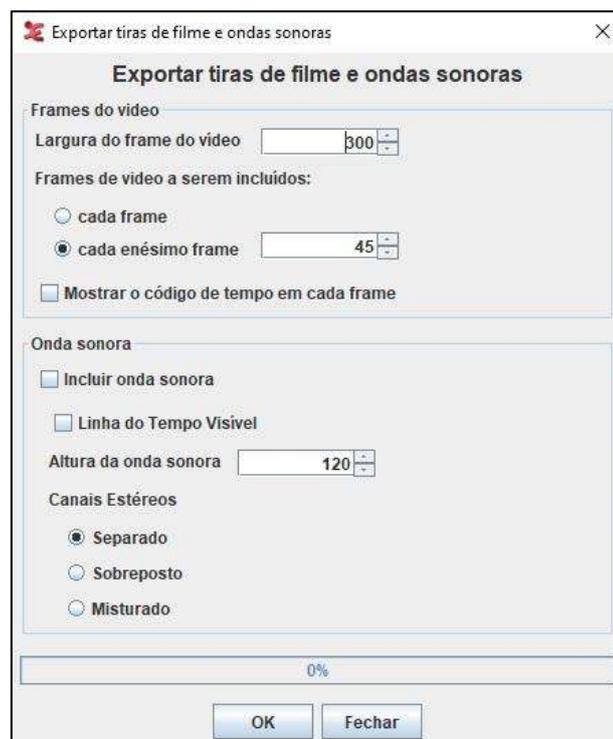
Fonte: Elaborado pela autora.

Para facilitar a visualização das análises das imagens, geraram-se tiras das imagens do curta-metragem pelo seguinte caminho do *software* ELAN: “Arquivo>Exportar como>Imagem de Tiras de Filme”. Todas as tiras geradas podem ser consultadas no Apêndice E. Testaram-se várias configurações para as tiras até se alcançar uma que atendessem às necessidades da

pesquisa. A configuração escolhida proporcionou uma visualização de cada tomada que permitiu, concomitantemente, entender a movimentação das personagens e encurtar a ilustração de cada tomada. A configuração final foi estabelecida na janela para configuração das tiras de filme. Optou-se por uma “largura do *frame* [fotograma] do vídeo” de 300 e pela configuração “*frames* [fotograma] de vídeo a serem incluídos”, marcando-se a opção “a cada enésimo *frame* [fotograma]” e o número “45”.

A Figura 21 ilustra a janela para configurar as tiras de filme no *software* ELAN 6.1.

**Figura 21 – Janela para configurar as tiras de filme no *software* ELAN**



Fonte: Elaborada pela autora.

O resultado foram tiras que representavam visualmente as imagens de cada tomada. Essas tiras permitiram ter em mãos uma representação estática de cada tomada. A Figura 22 ilustra uma tira de filme da tomada 75 da cena 10, pertencente à Resolução e à terceira sequência.

**Figura 22 – Exemplo de tira de filme com a tomada 75 (00:03:25,735 > 00:03:30,535)**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014).

Para a audiodescrição, foi elaborado, por meio do *software* Microsoft Word, um quadro do texto verbal que discriminou para cada cena: o número que identifica as inserções da AD no trecho analisado; os excertos identificados como valorativos; e o tipo de valoração encontrado. A divisão por cena foi adotada, mesmo em relação à AD, em razão de facilitar o próximo procedimento metodológico de comparação das complementaridades entre os textos visual e verbal.

O Quadro 11 reproduz um recorte do quadro em que foram identificadas as valorações relativas às etapas do gênero na AD.

**Quadro 11 – Recorte do quadro de análise do texto verbal**

Estágio 1 – ORIENTAÇÃO		
Inserção	Itens valorativos (em negrito neste trabalho)	Valoração
CENA 1		
4	Caveiras <b>coloridas decoram</b> as vidraças de uma casa.	Apreciação positiva inscrita. Apreciação positiva evocada.
5	Um homem <b>ajeita</b> a roupa <b>cheia</b> de enfeites <b>dourados</b> .	Julgamento positivo evocado. Apreciação positiva inscrita. Gradação de força para cima.
6	...ele é Paco Bravo, o <b>grande</b> toureiro, de cabelos negros, sobancelhas <b>grossas</b> e bigode <b>fino</b> .	Julgamento positivo inscrito. Gradação de força para cima. Apreciação positiva evocada. Gradação de força para cima. Apreciação positiva evocada. Gradação de força para baixo.

Fonte: Elaborado pela autora.

Outra etapa que contribuiu para a análise tanto do texto visual quanto do texto verbal foi a geração, no *software* Microsoft Word, de quadros com a contagem das principais categorias analisadas, que estão disponíveis nos Apêndices C e D. Embora esta pesquisa seja interpretativa, esses quadros possibilitaram uma visão geral do número de categorias interpessoais visuais e de instâncias valorativas dos estágios e serviram de suporte para a interpretação.

O Quadro 12 ilustra a contagem da Orientação da narrativa visual.

**Quadro 12 – Contagem da Orientação da narrativa visual**

TOTAL Quantitativos ORIENTAÇÃO – Tomadas de 06 a 24			
SISTEMA	OCORRÊNCIAS DE CATEGORIA		
distância social	15 planos fechados	2 planos médios	2 planos abertos
atitude – envolvimento	13 oblíquos		6 frontais
atitude – poder	2 superiores	15 iguais	2 inferiores
atitude – orientação	–	3 lado a lado	3 de costas
atitude – proximidade	2 + próximos	–	– 4 muito distantes
Focalização	1 contato e 19 observar		17 não mediados e 2 mediados
Pathos	9 apreciativos		14 empáticos
gradação de força	10 de número; 1 de volume; e 4 de extensão		15 para cima

Fonte: Elaborado pela autora.

Os dados numéricos da narrativa visual (Orientação, Complicação e Resolução) foram compilados manualmente, cena por cena, por intermédio de um arquivo criado no *software* Microsoft Word com todas as categorias em branco e que pode ser conferido no Apêndice F. O arquivo foi impresso. Os dados foram registrados no papel e colocados de volta no computador. Embora o *software* ELAN 6.1 tenha uma ferramenta de Estatísticas das anotações, no menu Visualizar – em “Visualizar>Estatísticas das Anotações” –, essas estatísticas abrangiam apenas os dados numéricos por trilhas e por Tipo Linguístico, sem contemplar o Vocabulário Controlado. Além disso, considerou-se que o procedimento disponível no *software* ELAN para gerar estatística por tomadas ou por cenas seria dispendioso, porque demandaria a criação de um arquivo de anotação (arquivos .eaf) para cada tomada, único modo de se ter acesso às estatísticas para cada tomada. Por causa dessa limitação, preferiu-se, então, contar as instâncias de recursos interpessoais da narrativa visual manualmente e cena a cena, o que só foi possível devido ao tamanho dos textos escolhidos.

A Figura 23 ilustra a interface do *software* Microsoft Word, com exibição no modo de leitura, de um dos arquivos para contagem das ocorrências, também disponível no Apêndice F.

**Figura 23 – Arquivo para quantificação das categorias das cenas nas imagens**



Fonte: Elaborada pela autora.

Para conferir confiabilidade à contagem da audiodescrição e facilitar a revisão pela autora e por outros pesquisadores, optou-se por fazer a anotação do roteiro de AD com etiquetas (*tagging*), seguindo os princípios da Linguística de *Corpus*. Entendeu-se que seria a maneira mais segura de gerar os dados numéricos que dão suporte inicial às análises qualitativas e interpretativas da AD. Por conseguinte, foram gerados arquivos separados para cada estágio da AD anotados no *software* Microsoft Word, além de um arquivo com a AD inteira. Foi feito um primeiro arquivo com o trecho do roteiro de AD que constitui a Orientação, um segundo arquivo com o trecho da AD que constitui a Complicação e um terceiro arquivo com o trecho da AD que constitui a Resolução. Para possibilitar a geração dos dados numéricos, um último arquivo contou com o trecho da AD, anotado com etiquetas, que soma a Orientação, a Complicação e a Resolução juntas.

Para cada estágio da AD e para os três estágios juntos, foram gerados, no *software* Microsoft Word, quatro arquivos anotados com as etiquetas somente de afeto, somente de julgamento, somente de apreciação e somente de gradação. Cada um desses arquivos com os três estágios anotados pode ser visualizado nos Apêndices G, H, I e J. Esses arquivos originais em Microsoft Word foram salvos em formato .txt e utilizou-se, para contagem, o concordanciador Concord4Subs, disponível *on-line* gratuitamente no endereço: <http://concord4subs.herokuapp.com/>. Esse concordanciador já era conhecido pela pesquisadora, porque foi produzido por Mota (2021), graduando de Computação da

Universidade Estadual do Ceará (UECE), no contexto da sua monografia de término de curso. O trabalho foi orientado pela Profa. Dra. Alexandra Frazão Seoane (POSLA/UECE)

O Quadro 13 mostra as etiquetas utilizadas na anotação dos trechos do roteiro de AD de *Bravura*.

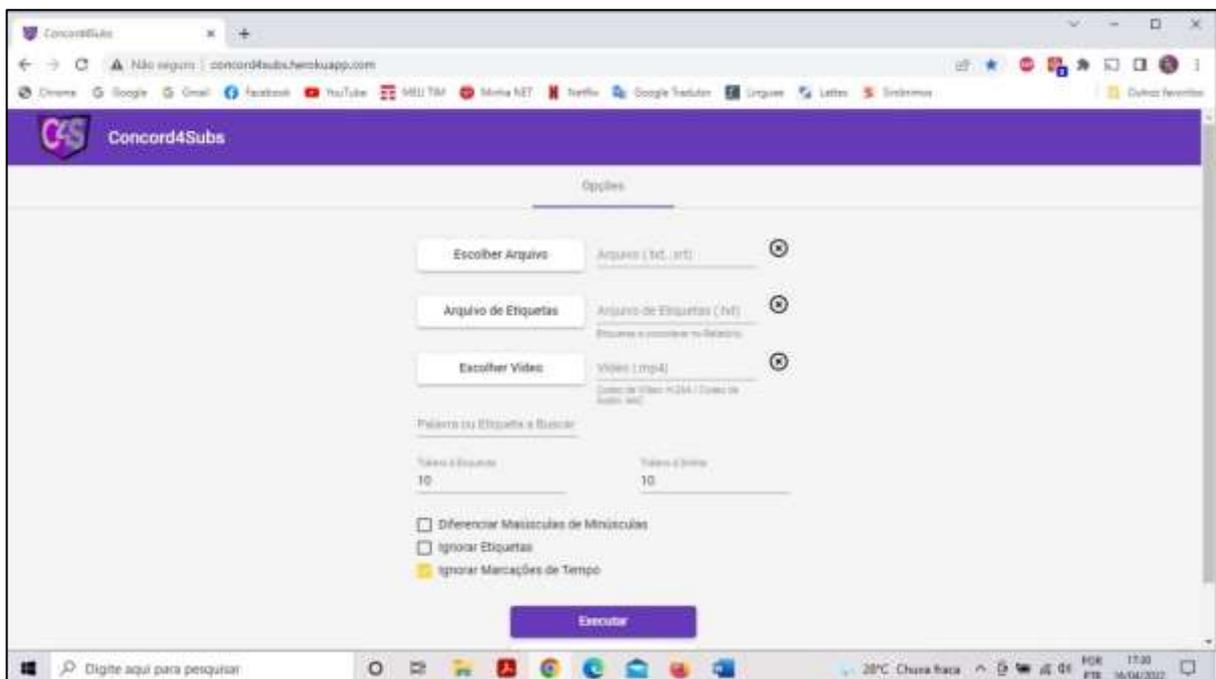
**Quadro 13 – Etiquetas das categorias valorativas de atitude e gradação adotadas nesta pesquisa**

ETIQUETA	CATEGORIA VALORATIVA
<AT AF>	Identifica atitude afeto
<AT JU>	Identifica atitude julgamento
<AT AP>	Identifica atitude apreciação
<AT POS>	Identifica atitude positiva
<AT NEG>	Identifica atitude negativa
<AT INS>	Identifica atitude inscrita
<AT EVO>	Identifica atitude evocada
<GRA FOR>	Identifica gradação de força
<GRA FOC>	Identifica gradação de foco
<GRA AUM>	Identifica gradação aumentando
<GRA DIM>	Identifica gradação diminuindo

Fonte: Elaborado pela autora.

A Figura 24 ilustra a interface do Concord4Subs na internet.

**Figura 24 – Interface do Concord4Subs**



Fonte: Elaborada pela autora.

Também visando à confiabilidade das análises qualitativas do modo semiótico visual e do modo verbal, ou seja, das categorias identificadas na narrativa visual e na audiodescrição, o

trabalho de categorização foi submetido a uma dupla verificação (*double-check*) por outros pesquisadores. O arquivo no Microsoft Word do roteiro de AD inteiro anotado e comentado foi enviado por *e-mail* a dois pesquisadores com *expertise* na área: o Prof. Dr. Cliver Dias<sup>34</sup> e a Ma. Kethleen Claudino<sup>35</sup>. Esses dois pesquisadores retornaram os arquivos corrigidos e comentados por *e-mail*. Também foram enviados, por *e-mail*, à Prof.<sup>a</sup> Dra. Cristina Lazzerini<sup>36</sup>, também *expert* na área, os arquivos .jpg das tiras de filme das tomadas do filme que deixaram dúvida na autora desta tese. A pesquisadora/revisora retornou seus comentários no corpo do *e-mail*.

O *double-check* é um procedimento metodológico inspirado em Iedema (2001) em reconhecimento ao fato de que, em sociosemiótica, o pesquisador assume uma posição de leitura que guia suas interpretações. Tendo isso em mente, os resultados não adquirem valor de verdade, mas essa premissa tampouco implica que os resultados prescindem de evidências sistemáticas e argumentáveis. Logo, a dupla verificação teve como objetivo conferir maior solidez aos argumentos que fundamentam cada categorização. Esse procedimento vai ao encontro da posição de leitura, ou análise, que Martin e White (2005, p. 62) chamam de “leitura tática”, ou seja, uma “leitura tipicamente parcial e interessada cujo objetivo é utilizar um texto para propósitos sociais diferentes daqueles para os quais esse texto foi concebido”<sup>37</sup>.

Devido à limitação de tempo, somente as categorias da narrativa visual que despertaram dúvida foram reanalisadas pela revisora Lazzerini, com *expertise* nas teorias de Painter, Martin e Unsworth (2013) e de Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006). As dúvidas dirimidas foram a respeito dos Sistemas de DISTÂNCIA SOCIAL e ENVOLVIMENTO, conforme relatado a seguir. A revisora divergiu da autora na maneira de categorizar a distância social em imagens contendo somente objetos inanimados – que representam 10 das 71 tomadas analisadas. A revisora entendeu que, nesse caso, o plano é aberto, mesmo que o objeto seja mostrado bem de perto. A justificativa da revisora foi que os objetos estariam sendo retratados em sua totalidade, e não como parte de um todo maior. A autora optou por conservar os planos médio e fechado mesmo nesses casos. No presente trabalho, entendeu-se que, mesmo inanimado, o cenário ou ambiente pode ser entendido como um todo, dentro do qual um detalhe está sendo realçado pelo plano fechado. Outro argumento para a permanência dos planos abertos e fechados foi a leitura de Jiménez Hurtado (2010), que usa esses conceitos, na linguagem cinematográfica, mesmo para

<sup>34</sup> *Link* para o currículo de Cliver Gonçalves Dias: <http://lattes.cnpq.br/8711357881640203>.

<sup>35</sup> *Link* para o currículo de Kethleen de Almeida Gonçalves: <http://lattes.cnpq.br/7848334459163056>.

<sup>36</sup> *Link* para o currículo de Cristina Lazzerini de Souza: <http://lattes.cnpq.br/5164871387903855>.

<sup>37</sup> Texto-fonte: “[...] a typically partial and interested reading, which aims to deploy a text for social purposes other than those it has naturalized [...]”.

objetos inanimados. Na Figura 25, a seguir, ilustrando uma tomada com detalhes inanimados, Lazzerini entendeu ser um plano aberto, por mostrar o objeto inteiro. Já a autora entendeu ser um plano fechado, porque o plano fecha em um objeto do cenário, considerado como um detalhe desse ambiente.

**Figura 25 – Exemplo de plano fechado em objetos na tomada 10**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:00:19,927 > 00:00:24,967).

A revisão desses dois sistemas na narrativa visual também possibilitou confirmar algumas decisões. Por exemplo, a escolha final foi por computar as variações de planos e ângulos dentro de uma mesma tomada, mesmo quando ocorrem para uma mesma personagem. A revisão também foi decisiva para entender que distância social e envolvimento deveriam ser descritos separadamente para cada personagem da imagem, ao invés de buscar escolher uma única categoria desses sistemas que abrangesse todos os elementos de uma imagem. Outro ponto esclarecido foi que, pelo fato de Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006) trabalharem a distância social como um *continuum*, a delimitação dos planos como fechado, médio e aberto, durante a análise, poderia ser apontada como uma tendência, e não como um valor exato. A revisora classificou imagens como “tendendo” a um plano, mais do que outro. Por exemplo, as tomadas 42 e 48 foram classificadas como plano médio pela autora e como “tendendo” a médio pela revisora, já que não existe fronteira rígida entre cada plano.

Como já relatado, paralelamente à revisão da anotação do visual, dois pesquisadores experientes na análise de valoração revisaram toda a análise da audiodescrição: Dias e Claudino. O resultado permitiu chegar aos dados consolidados que foram utilizados nesta pesquisa. A dupla verificação proporcionou adotar com segurança todos os resultados convergentes entre os revisores. Outros trechos revisados, mesmo tendo sido entendidos diferentemente pelos dois revisores, demonstraram ser tão bem fundamentados na teoria ou na natureza da audiodescrição que não deixaram dúvidas à autora quanto à necessidade de correção. De modo geral, aceitou-se grande parte das correções da revisora e do revisor. No caso de divergências, a decisão final foi da autora, por considerar como prevalecendo o lugar de leitura da autora.

Claudino fez 19 correções no roteiro de AD completo. A revisora encontrou 14 valorações que poderiam ser eliminadas, três que poderiam ser modificadas e duas que

poderiam ser acrescentadas. Com exceção das correções que foram feitas por desconhecimento da narrativa visual<sup>38</sup>, todas as correções de Claudino foram aceitas e efetuadas. A revisora concordou com todas as duplas categorizações da AD de *Bravura*. As duplas categorizações ocorrem quando um mesmo trecho da AD instancia, ao mesmo tempo, dois tipos de valoração de atitude (afeto, julgamento ou apreciação). Ocorrências de valoração de atitude conjuntamente com gradação foram bem aceitas pelos dois revisores, pois a teoria não deixa dúvida quanto a essa possibilidade. Como exemplo das correções de Claudino que foram aceitas, concordou-se com vários argumentos da revisora, em função da coerência demonstrada como sistemicista, *expert* em analisar valoração em roteiros de AD. Por exemplo, a revisora apontou valorações que não deveriam ser consideradas na análise, porque a AD apenas “leu” a verbiagem que aparece na tela (*e.g.*, o título do filme *Bravura* e a expressão “melhores amigos”). Portanto, entendeu-se que a valoração instanciada pela verbiagem não é fruto da audiodescrição (da tradução), mas é inerente à própria narrativa visual. O nome do toureiro “Bravo” também foi desconsiderado como valoração, tanto porque aparece na imagem quanto porque é nome próprio. Também a partir de um raciocínio semelhante, foi descartada como valoração uma descrição estética que retrata exatamente o que é visto na tela (*i.e.*, quando o touro foi audiodescrito como “esqueleto”). Semelhantemente, certas valorações foram corrigidas por Claudino, alterando a carga.

Quanto às correções de Dias, na AD inteira, ele sugeriu realizar 49 correções: três acrescentando valorações, 13 modificando o modo de ativação e 33 eliminando a anotação de valoração. A autora aceitou a alteração de 13 instâncias que estavam como ativadas de modo inscrito que foram alteradas para evocadas, pelo fato de serem descrições ideacionais que levaram a valorações pela propagação da prosódia<sup>39</sup>. Para o revisor, certas descrições ideacionais também poderiam ser questionadas quanto à expressão de valoração, pois só seriam consideradas instâncias evocadas quando estivessem “diretamente relacionadas a instâncias inscritas no desenrolar do texto, levando em consideração as relações de sinonímia, de composição e de contraste, bem como os padrões valorativos em determinada fase discursiva” (comunicação pessoal). Portanto, Dias se refere aqui aos modos de identificar uma valoração quando esta estivesse evocada pela prosódia da AD. A maioria das 33 valorações que Dias

<sup>38</sup> Por exemplo, a inserção 25 – “Resultado: glória e fama” – contém dois itens avaliativos. A correção de Claudino foi: “Esses dizeres aparecem no quadro negro? Se sim, não é inserção avaliativa. O audiodescritor apenas mencionou o que está reproduzido no quadro”. Como a tomada 41 que essa inserção traduz não tem esses dizeres, a valoração foi entendida como sendo parte da audiodescrição.

<sup>39</sup> Martin e White (2005, p. 19) citam Halliday (1979, p. 66-67), para quem os significados interpessoais, por vezes, desencadeiam-se ao longo de um texto, com um efeito cumulativo. Esse tipo de realização é chamado de prosódico, porque o significado é distribuído ao longo do trecho de um discurso como uma prosódia.

sugeriu eliminar estava relacionada a esse argumento; outras foram com base em evitar dupla categorização; e poucas, convergentemente a Claudino, por entender que o item não era valorativo (e.g. os atos do garoto esqueleto de entregar *nachos* e de Paco os receber instanciam valoração pela polidez das ações de ambos os personagens, porém os *nachos*, em si, não instanciam valoração). Apesar de entender os argumentos como válidos (das descrições ideacionais e da dupla categorização), a autora conservou várias dessas valorações com base no argumento levantado em Martin e White (2005, p. 62), segundo os quais:

[o] ponto principal aqui é que a seleção de significados ideacionais é suficiente para evocar valoração, mesmo na ausência de léxico atitudinal que nos diga diretamente como sentir. À primeira vista, pode parecer que a análise da avaliação evocada por seleções ideacionais introduz um elemento indesejável de subjetividade na análise. Por outro lado, evitar uma avaliação evocada desse tipo equivaleria a sugerir que o significado ideacional seja selecionado sem levar em conta as atitudes que ele gera – uma posição que achamos insustentável.<sup>40</sup>

As únicas mudanças sugeridas por Dias que não foram aceitas por completo foram as relacionadas com o argumento de que deveria ser evitada a dupla categorização de um termo ou expressão valorativa. Com efeito, o revisor recomendou reduzir as classificações duplas ao máximo. Ele entendeu que, onde houvesse dupla categorização, seria possível eleger uma delas e eliminar a segunda. Essa eliminação se daria com base nas relações intratextuais no desenrolar do texto, considerando as instâncias inscritas que antecedem ou procedem essa dupla categorização. Entretanto, chamou a atenção da autora que a primeira revisora – Claudino – aceitou todas as duplas categorizações. Isso foi entendido como um indício de que um posicionamento diferente poderia ser adotado, levando em conta se tratar de uma audiodescrição. Esse tipo de texto faz parte da *expertise* de Claudino, tendo a pesquisadora ajudado a consolidar a análise da valoração em AD, na linha das pesquisas que antecederam esta tese. Além disso, entendeu-se, com base em Martin e White (2005), que o Sistema de VALORAÇÃO aceita a possibilidade de dupla categorização quando esta puder ser argumentada:

Onde grupos nominais constroem um participante consciente em um papel institucional ou nomeiam um processo complexo como uma coisa, então virtualmente as mesmas palavras atitudinais podem ser usadas para julgar ou apreciar [...]. (p. 60)<sup>41</sup>

<sup>40</sup> Texto-fonte: “*The general point here is that the selection of ideational meanings is enough to invoke evaluation, even in the absence of attitudinal lexis that tells us directly how to feel. At first blush it might seem that analysing the evaluation invoked by ideational selections introduces an undesirable element of subjectivity into the analysis. On the other hand, avoiding invoked evaluation of this kind amounts to a suggestion that ideational meaning is selected without regard to the attitudes it engenders – a position we find untenable.*”

<sup>41</sup> Texto-fonte: “*Where nominal groups construe a conscious participant in an institutional role or name a complex process as a thing then virtually the same attitudinal lexis can be used either to judge or appreciate [...].*”

Ao lado dessas complementaridades, há um pequeno conjunto de palavras atitudinais que indiscutivelmente interpreta tanto o afeto quanto o julgamento ao mesmo tempo [...]. (p. 60)<sup>42</sup>

O reconhecimento da atitude inscrita e evocada significa que podemos permitir a dupla codificação das categorias limítrofes [...]. Quando os participantes jogadores são explicitamente julgados em um papel, pode-se reconhecer uma apreciação evocada de suas realizações; da mesma forma, quando uma atividade é explicitamente apreciada como uma coisa, o julgamento de quem a realizou pode ser reconhecido como evocado [...]. (p. 67)<sup>43</sup>

Além disso, entendeu-se que a presente análise difere da análise valorativa de outros trabalhos, por focar a comparação da narrativa visual (imagens do filme), entendida como o texto-fonte, com a visual (audiodescrição), entendida como o texto-traduzido. De modo diverso, outras pesquisas (e.g., DIAS, 2018; 2022, dentre outros) estudam narrativas verbais traduzidas, cotejando um texto-fonte e um texto-traduzido, ambos verbais. Assim como feito por Dias (2018; 2022), uma pesquisa que enfoque uma tradução interlinguística implica a possibilidade de comparação entre o texto-fonte e o texto-traduzido, em nível de todas as etapas do texto, incluindo as fases. Nesse contexto, evitar dupla categorização parece ajudar a melhor identificar tendências nas etapas das duas narrativas verbais estudadas, ajudando na comparação. Em contrapartida, entende-se que o cotejo de uma narrativa visual com uma verbal impossibilita a comparação entre as fases da narrativa, já que Iedema (2001) não inclui as fases entre as etapas da narrativa fílmica. Além disso, o modo semiótico visual parece instanciar mais significados simultaneamente, justificando, no entender deste trabalho, que a pesquisa abranja todas as valorações encontradas na narrativa verbal, com a finalidade de compará-las.

Outros trabalhos (MACKEN-HORARIK, 2003; MARTIN; ROSE, 2008; ROTHERY; STENGLIN, 1997) também estudam narrativas verbais na perspectiva de gênero, porém sem se interessar por elas como tradução. Trata-se de pesquisas com um enfoque diferente desta tese, no qual se abrangem todas as etapas do texto (incluindo as fases), com a finalidade de se identificar o gênero desse texto e a maneira como os significados desse texto são construídos, etapa por etapa. Nesse contexto, que difere da presente tese, restringir a dupla categorização também pode proporcionar uma melhor compreensão das tendências valorativas de cada etapa.

Por conseguinte, refletiu-se novamente sobre cada dupla categorização e reviram-se as que poderiam ser excessivas, buscando-se conservar apenas as que pudessem ser bem

---

<sup>42</sup> Texto-fonte: “*Alongside these complementarities, there is a small set of attitudinal lexis which arguably construes both affect and judgement at the same time [...].*”

<sup>43</sup> Texto-fonte: “*Recognition of inscribed and invoked attitude means that we might allow for double codings of the borderline categories [...]. Where players are explicitly judged in a role, an invoked appreciation of their accomplishments might be recognised; similarly, where an activity is explicitly appreciated as a thing, a judgement of whoever accomplished it might be invoked [...].*”

justificadas pela teoria, pelo léxico, pelas descrições ideacionais ou pelo cotexto. Com isso, foram eliminados oito julgamentos e cinco afetos. Outra possibilidade que foi alertada pelo segundo revisor foi a de algumas categorizações terem sido influenciadas pela imagem; com base nisso, fez-se uma nova revisão completa a fim de verificar se, em algum momento, isso poderia ter acontecido. Ao término dessa verificação, na inserção 30, a valoração de julgamento em “balançando a cabeça” deveria ser retirada, ficando apenas o afeto em “diz ‘não’”, como sugerido por Dias. Segue o texto completo da inserção 30: “Balançando a cabeça, o touro **diz** ‘**não**’ para a cor de rosa... e para a amarela”. O entendimento da autora é que a imagem poderia ter instanciado esse julgamento, na expressividade dos rostos das personagens, e, assim, ter influenciado o ato de identificar essa valoração. O roteiro de AD com as anotações finais e os comentários pessoais da autora desta pesquisa encontram-se no Apêndice K.

Na próxima seção, explanam-se o quinto e último procedimento metodológico de análise.

#### **4.5 Análise comparativa das convergências e divergências entre as narrativas visual e verbal**

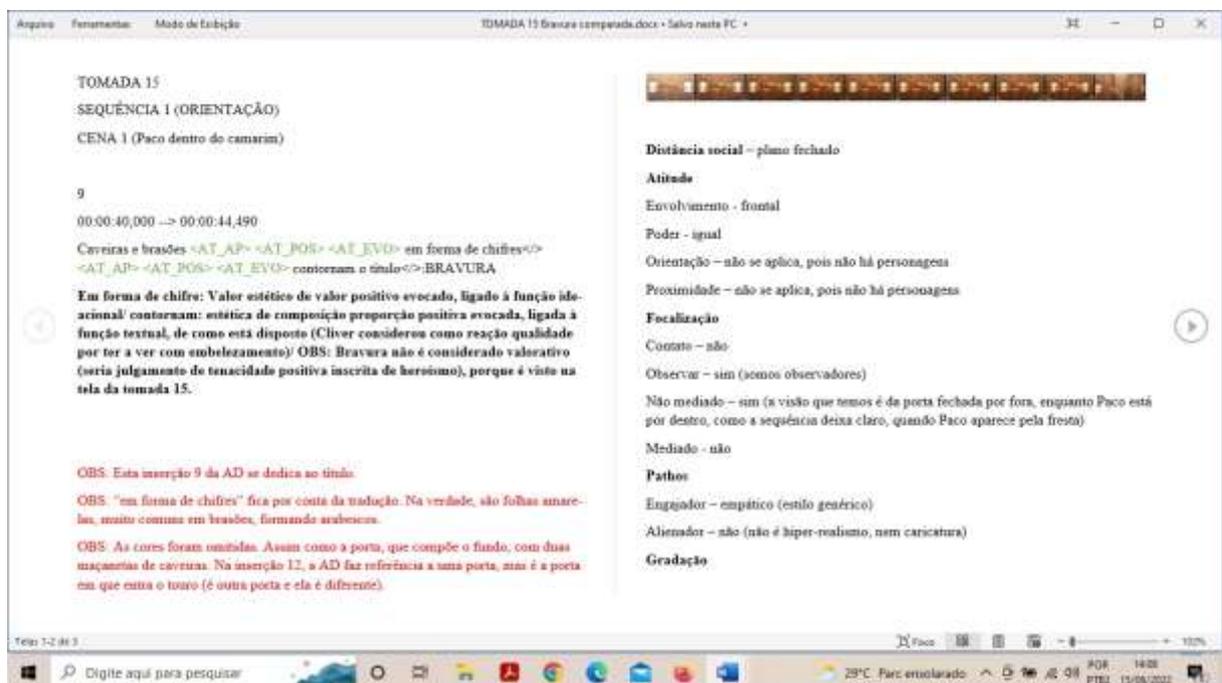
O quinto procedimento metodológico se refere à análise comparativa dos recursos interpessoais das narrativas visual e verbal, para identificar convergências e divergências em suas complementaridades. Vale assinalar que, para os fins desta pesquisa, incluíram-se, nas complementaridades entre os modos semióticos visual e verbal, não apenas recursos que instanciam significados opostos ou diferentes entre os dois modos, mas também aqueles significados que foram omitidos ou condensados na tradução do visual para o verbal. O motivo é que, ao comparar a narrativa visual filmica com sua audiodescrição, a presente análise difere daquelas de livros ilustrados, nos quais as imagens são lidas em conjunto com a verbiagem. Sendo assim, a presente pesquisa lida com dois textos que não vão ser lidos ao mesmo tempo (a não ser para fins de pesquisa), pois o público-alvo PcDV da audiodescrição não tem acesso às imagens. Seguindo esse raciocínio, nesta tese, a omissão de significados expressos pelas imagens também configura uma divergência.

Foram comparadas as análises da narrativa visual da tomada 6 até a 76 e da narrativa verbal da inserção 4 até a 50. A partir do cotejo, na interface do *software* ELAN, do vídeo e da audiodescrição simultaneamente, foram gerados arquivos no *software* Microsoft Word para cada uma das tomadas analisadas. Cada arquivo condensava: (i) as referências da tomada (número da tomada, número da cena, número da sequência e nome do estágio); (ii) a transcrição

e numeração da inserção correspondente à tomada; (iii) os recursos valorativos instanciados na inserção; (iv) a imagem das tiras de filme da tomada; e (v) os recursos instanciados na imagem daquela tomada.

A Figura 26 mostra um exemplo desse tipo de arquivo com a comparação entre as narrativas visual e verbal, na interface do *software* Microsoft Word, no modo de leitura. Um exemplo desse tipo de arquivo também pode ser conferido no apêndice L, com a tomada 36 e a inserção 21. A Figura 26 exibe o número da tomada 15, a inserção correspondente 9 anotada, os comentários a respeito, a imagem da tira de filme e as análises do modo visual.

Figura 26 – Exemplo de arquivo com a comparação entre visual e verbal



Fonte: Elaborada pela autora.

Esses arquivos no *software* Microsoft Word, relativos a cada uma das tomadas do curta-metragem e exemplificados na Figura 26, foram organizados por pastas com o nome das respectivas cenas a que pertenciam. Por exemplo, os arquivos das tomadas de 6 a 15 foram agrupados na pasta Cena 1; os arquivos das tomadas de 16 a 24 foram agrupados na pasta Cena 2; os arquivos das tomadas 25 e 26 foram agrupados na pasta Cena 3; os arquivos das tomadas de 27 a 34 foram agrupados na pasta Cena 4; e assim por diante. As pastas nomeadas pelo número das cenas foram, por sua vez, organizadas em pastas indicando os estágios dos textos analisados. Com isso, as pastas das Cenas 1 e 2 foram agrupadas na pasta Orientação; as pastas das Cenas 3 a 8 foram agrupadas na pasta Complicação; e as pastas das Cenas 9 e 10 foram agrupadas na pasta Resolução. A partir desse modo de organização, foi possível acessar os

arquivos de cada modo semiótico analisado e cotejá-los, de modo a agilizar a análise e a escrita de seu relato.

Vale sublinhar que os arquivos com os dados das anotações geradas no ELAN, em formato *eaf*, e com o roteiro de audiodescrição separado por inserções, em formato *srt*, estão disponíveis para livre consulta e *download* na página do Grupo de Estudos em Expertise (GESTE, coordenado pelo orientador desta pesquisa): [www.gestexperts.com.br](http://www.gestexperts.com.br).

No próximo capítulo, apresentam-se os resultados da análise dos dados obtidos conforme a metodologia ora descrita.

## 5 RESULTADOS DA ANÁLISE DOS DADOS

Este capítulo apresenta os resultados da análise das complementaridades na expressão dos sentimentos nos modos semióticos visual e verbal do filme audiodescrito *Bravura* quanto à metafunção interpessoal: com base nos sistemas da função interpessoal da narrativa visual e com base no sistema de valoração da narrativa verbal. Primeiramente, a seção 5.1 apresenta os resultados relativos à primeira pergunta de pesquisa, ao identificar os estágios genéricos da narrativa visual do filme e da narrativa verbal de sua audiodescrição. A segunda, a terceira e a quarta perguntas de pesquisa são respondidas simultaneamente a partir dos resultados das seções 5.2, 5.3 e 5.4, procedendo por estágio das narrativas visual e verbal paralelamente. Na seção 5.2, analisam-se, nesta ordem, os significados visuais e verbais e suas complementaridades na Orientação de *Bravura*. Na seção 5.3, analisam-se, nesta ordem, os significados visuais e verbais e suas complementaridades na Complicação de *Bravura*. Por fim, na seção 5.4, analisam-se os significados visuais e verbais e suas complementaridades na Resolução de *Bravura*. Cada uma das seções 5.2, 5.3 e 5.4 tem subseções correspondentes a cada cena nos modos semióticos visual e verbal, concluindo com as complementaridades do estágio da narrativa correspondente.

A escolha pela análise estágio a estágio coaduna com a escolha por uma análise qualitativa mais adequada para o entendimento das complementaridades entre as narrativas visual e verbal de *Bravura*. De fato, com base na perspectiva sociosemiótica de Martin e Rose (2008), Painter, Martin e Unsworth (2013) e Iedema (2001), compreende-se que as narrativas verbal e visual têm seus significados construídos em etapas ou estágios. Isso quer dizer que cada estágio pode apresentar características visuais que, embora numericamente inferiores, são relevantes para a trama. Por exemplo, há uma personagem de *Bravura* – a plateia – que é quantitativamente preponderante se considerada a narrativa visual inteira, porém quase não manifesta afeto na função interpessoal visual. Com efeito, a plateia está em quase todas as cenas e com gradação numérica, porém é desenhada em estilo minimalista (com expressividade limitada), quase sem interação e muito distante, além de, muitas vezes, borrada.

Prossegue-se, na seção 5.1, com a delimitação dos estágios genéricos das narrativas visual e verbal de *Bravura*.

### 5.1 Divisão em estágios das narrativas visual e verbal de *Bravura*

Com relação aos níveis de análise da narrativa visual do filme, observou-se que o curta-metragem é dividido em três sequências, que coincidem com os três estágios da narrativa, conforme Iedema (2001) os observa em filmes de ficção e conforme a notação de Rothery e Stenglin (1997): Orientação (primeira sequência)  $\wedge$  Complicação (segunda sequência)  $\wedge$  Resolução (terceira sequência). Na narrativa visual, as tomadas de 1 a 5, assim como as de 77 a 84, foram descartadas nesta análise, por não integrarem a narrativa visual do filme, sendo todas tomadas de créditos. Por conseguinte, a narrativa visual fílmica corresponde a 71 tomadas, estando: a primeira sequência contemplada nas tomadas de 6 a 24; a segunda, nas tomadas de 25 a 62; e a terceira, nas tomadas de 63 a 76. Semelhantemente, na narrativa verbal da audiodescrição, as inserções de 1 a 3, assim como as de 51 a 60, foram descartadas por não integrarem a narrativa da audiodescrição fílmica, sendo referentes a créditos iniciais e finais. Sendo assim, a narrativa audiodescritiva corresponde a 47 inserções, estando o primeiro estágio contemplado nas inserções de 4 a 11; o segundo estágio, nas inserções de 12 a 38; e o terceiro estágio, da inserção 39 à 50.

Na primeira sequência visual, ou seja, na Orientação, há duas cenas e 19 tomadas. A cena 1 dura da tomada 6 à 15; e a cena 2, da tomada 16 à 24. Na primeira cena, Paco é apresentado em seu camarim como um famoso toureiro profissional na ativa. Na segunda cena, Paco entra na arena da tourada e, junto com o participante interativo, percebe sua plateia e o ambiente ao seu redor. Essas duas cenas são consideradas como constituindo o estágio da Orientação por apresentarem o protagonista, a plateia e o cenário do filme, além de prepararem a narrativa para o conflito que surge no próximo estágio.

A segunda sequência, ou Complicação, estende-se por seis cenas (de 3 a 8) e por 38 tomadas (de 25 a 62). Na terceira cena (tomadas 25 e 26), que inicia esse estágio, ocorre a abertura da porta da arena, com a aparição do olho e da silhueta do touro. Na quarta cena (tomadas 27 a 34), tem-se a entrada imponente do touro na arena. Na quinta cena (tomadas 35 a 38), vê-se o impasse entre Paco e o touro – o primeiro empolgado e decidido a fazer a tourada; o segundo não cooperando. Na sexta cena (tomadas 39 a 46), Paco resolve ensinar ao touro seu papel na tourada e se frustra. Na sétima cena (tomadas 47 a 56), Paco adota a estratégia de convencer o touro pela sedução e se frustra. Já na oitava cena (tomadas 57 a 62), o jogo começa a se inverter, com Paco parecendo desistir e o touro tentando propor a Paco uma nova forma de ver a situação.

A terceira sequência, ou Resolução, abrange duas cenas e 13 tomadas. Na nona cena (tomadas de 63 a 69), o touro levanta a pata e bate de leve com o casco no alto da cabeça de Paco, que desmaia e relembra as antigas touradas e o momento de sua morte em sua última apresentação de tauromaquia. Na décima cena (tomadas de 70 a 76), de repente, Paco se vê sentado na plateia da arena e descobre que virou um esqueleto que integra a plateia. Um garoto-esqueleto oferece-lhe um *nacho*, e ele aceita. Então, as cortinas se fecham.

O Quadro 14 apresenta essa decupagem do filme completo com a correspondência entre os níveis das tomadas, das cenas, das sequências filmicas e dos estágios da narrativa.

**Quadro 14 – Níveis de análise do filme *Bravura* como um todo**

1. Primeira sequência (corresponde à ORIENTAÇÃO): apresentação do protagonista e do cenário. Composta das tomadas 6 a 24.		
Primeira cena	Tomadas de 6 a 15	Paco dentro do camarim.
Segunda cena	Tomadas de 16 a 24	Entrada de Paco na arena (percepção de que algo está errado).
2. Segunda sequência (corresponde à COMPLICAÇÃO): interlocução Paco, touro e plateia. Composta das tomadas 25 a 62.		
Terceira cena	Tomadas de 25 a 26	Abertura da porta (olho no escuro e silhueta do touro).
Quarta cena	Tomadas de 27 a 34	Entrada triunfante do touro.
Quinta cena	Tomadas de 35 a 38	Impasse entre Paco e o touro (este não coopera).
Sexta cena	Tomadas de 39 a 46	Paco ensinando ao touro.
Sétima cena	Tomadas de 47 a 56	Paco “seduzindo” o touro.
Oitava cena	Tomadas de 57 a 62	Touro ensinando a Paco.
3. Terceira sequência (corresponde à RESOLUÇÃO): Paco toma consciência da sua morte e a aceita. Composta das tomadas de 63 a 76.		
Nona cena	Tomadas de 63 a 69	Lembranças de touradas e da morte.
Décima cena	Tomadas de 70 a 76	Tomada de consciência e aceitação por Paco.

Fonte: Elaborado pela autora.

As etapas da narrativa na audiodescrição tiveram as suas inserções relacionadas com os estágios da narrativa, com a finalidade de possibilitar a posterior comparação das narrativas visual e verbal. Assim, delimitou-se quais inserções do roteiro de AD correspondem à Orientação, à Complicação e à Resolução. Vale sublinhar que o roteiro de audiodescrição de *Bravura* contém 60 inserções, das quais as três primeiras são de créditos iniciais e as dez últimas são de créditos finais, não tendo sido analisadas por se considerar que não integram a narrativa.

Pela delimitação realizada dos estágios, percebe-se que a audiodescrição, assim como o filme original, delinea-se como segue:

Orientação  $\wedge$  Complicação  $\wedge$  Resolução

A narrativa na audiodescrição é constituída por 47 inserções. Da inserção 4 até a 11, encontra-se o estágio da Orientação, em que são apresentados Paco, o cenário da tourada e a plateia, além de começarem a surgir suspeitas de uma “anomalia” na tourada. Da inserção 12 até a 38, tem-se a Complicação – quando o touro surge e cai por terra a expectativa de que haveria uma tourada, constituindo-se, então, um conflito entre Paco (que se esforça para levar a termo a tauromaquia) e o touro (que se coloca a impedi-la). Da inserção 39 até a 50, há a Resolução, na qual o touro bate de leve com o casco no alto da cabeça de Paco, o que o faz lembrar as grandes touradas que protagonizou e se dar conta de que morreu, virando, então, um espectador e aceitando a própria morte.

O Quadro 15, a seguir, apresenta o resumo das etapas do gênero na audiodescrição de *Bravura* (2014). Considerou-se como critério para tal a própria definição dessas etapas, conforme Rothery e Stenglin (1997):

- 1) a Orientação introduz as principais personagens e as circunstâncias em que se encontram e deixa pistas do conflito que está por vir, o que contextualiza a estória e prepara o leitor/ouvinte/participante interativo para os estágios subsequentes;
- 2) a Complicação tem no seu âmago uma perturbação da usualidade, a qual constitui um problema a ser resolvido por um ou mais participantes; e
- 3) a Resolução busca retornar a um equilíbrio, por meio de uma ou mais soluções.

Portanto, o Quadro 15 procura apontar as inserções de cada estágio e os significados particulares que ensinaram e justificam a delimitação proposta.

**Quadro 15 – Etapas da narrativa na audiodescrição de *Bravura***

<b>Estágio 1 – ORIENTAÇÃO</b>	
Inserções de 4 a 11	Paco é apresentado no seu camarim, com os retratos de seus antepassados e seus cartazes de antigas touradas. Ele adentra a arena e percebe, espantado, uma plateia de esqueletos.
<b>Estágio 2 – COMPLICAÇÃO</b>	
Inserções de 12 a 38	O touro entra na arena e se recusa a desempenhar sua função na tourada. Paco tenta sem sucesso, de várias formas, convencer o touro a cooperar.
<b>Estágio 3 – RESOLUÇÃO</b>	
Inserções de 39 a 50	O touro dá uma leve batida no alto da cabeça de Paco com seu casco, e, ao desmaiar, ele se lembra das suas mais gloriosas atuações. Ele percebe que morreu na última tourada. Diante dessa consciência, Paco aceita sua morte e se torna parte da plateia.

Fonte: Elaborado pela autora.

Na próxima seção, inicia-se o relato da análise dos recursos das narrativas visual e verbal de *Bravura* na Orientação. Para cada estágio, começa-se por uma visão geral baseada nos dados

numéricos, seguindo para a análise qualitativa nas narrativas visual e verbal e finalizando com as complementaridades.

## **5.2 Resultado da análise da Orientação**

A narrativa visual de *Bravura* é composta, ao todo, por 71 tomadas e dez cenas, da tomada 6 à 76. Dentro da Orientação, a cena 1 é composta das tomadas de 6 a 15 e a cena 2, de 16 a 24. No que diz respeito à narrativa verbal, dentro do roteiro de audiodescrição de *Bravura*, delimitou-se a narrativa em 47 inserções. Da inserção 4 à 11, identificou-se o estágio da Orientação, em que são introduzidos Paco, o cenário da tourada e a plateia. A cena 1 é da inserção 4 à 9, e a cena 2 é da inserção 10 à 11.

Na próxima subseção, inicia-se o relato da análise da Orientação, por uma visão geral desse estágio, sob a perspectiva quantitativa.

### **5.2.1 Visão geral da Orientação nos modos visual e verbal**

No modo semiótico visual, embora as duas cenas da Orientação veiculem significados imagéticos diversos, podem ser destacados alguns pontos de similaridade, tanto em termos de categorias ativadas quanto em termos de unidade de sentido. O agrupamento das cenas 1 e 2 como parte do estágio da Orientação se justifica porque as duas constroem a identidade de duas personagens importantes, a plateia e Paco, sendo este último o protagonista da estória. Também justifica essa delimitação da Orientação o fato de que, no final da cena 2, a tensão entre Paco e a plateia passa a ser latente, visível nas expressões de medo e insegurança de Paco, preparando o participante interativo para a Complicação. Além disso, as duas cenas definem o contexto social de uma tourada e o seu cenário, do qual tanto o camarim quanto a arena fazem parte. Então, a Orientação de *Bravura* tanto situa a estória quanto prenuncia a tensão da fase posterior.

O Quadro 18 resume a contagem das ocorrências dos recursos visuais nas cenas 1 e 2 que constituem a Orientação.

**Quadro 16 – Resumo da contagem na Orientação no modo visual**

SISTEMA	OCORRÊNCIAS POR CATEGORIA		
DISTÂNCIA SOCIAL	11 planos fechados	8 planos médios	5 planos abertos
ATITUDE – ENVOLVIMENTO	13 oblíquos		11 frontais
ATITUDE – PODER	2 inferiores	15 iguais	2 superiores
ATITUDE – ORIENTAÇÃO		3 lado a lado	4 de costas
ATITUDE – PROXIMIDADE	2 + próximos		4 muito distantes
FOCALIZAÇÃO	1 contato e 18 observar		17 não mediados e 2 mediados
PATHOS	9 apreciativos		14 empáticos
GRADAÇÃO DE FORÇA	10 de número; 1 de volume; e 4 de extensão		15 para cima

Fonte: Elaborado pela autora.

Os dados numéricos reunidos no Quadro 18 apontam para algumas tendências observadas na Orientação do modo semiótico visual, apesar de não serem informativos o suficiente e de deixarem, por vezes, espaço para dúvidas. O caráter parcialmente elucidativo dos dados numéricos ocorre por dois motivos. Primeiro, porque se restringiu a análise a um único estágio, isolando apenas uma etapa da narrativa, cujos significados refletem a função desse estágio. Segundo, porque a Orientação é constituída de apenas duas cenas, não sofrendo tantas variações nos recursos utilizados visualmente.

Quanto ao que há de comum nas duas cenas em termos de categorias identificadas, destaca-se, por exemplo, que a ambiência é continuamente em tons quentes, ou seja, alegres. Na análise qualitativa por vir, perceber-se-á que há duas ambiências, embora com esses pontos em comum. Quanto à focalização, a maior parte das tomadas promove o participante interativo a mero observador (18 vezes) e de modo não mediado por personagem (17 vezes). Portanto, são poucas as vezes em que o observador se coloca na pele de Paco. Há gradação para cima por 16 vezes, intensificando os sentimentos expressos.

Ainda com relação aos dados do Quadro 18, constata-se que a predominância de planos fechados (11) e médios (oito) leva o participante interativo a uma intimidade com Paco. Já a instanciação de planos abertos (cinco) conduz a mais distanciamento em relação à plateia. Vale notar, todavia, que os dados numéricos, por si sós, não identificam quais personagens são retratadas – essa informação é de cunho interpretativo. O envolvimento por ângulos oblíquos (13) e frontais (11), quase em mesmo número, aponta para distanciamento e aproximação, ao mesmo tempo, o que traz dúvida quanto à interpretação. Na verdade, ao se examinar mais

detalhadamente, tem-se que a plateia é mais vista em ângulo horizontal frontal e Paco o é somente momentaneamente, quando se movimenta.

A igualdade de poder (15) cria uma identificação do participante interativo com as personagens. Os números do Sistema de ORIENTAÇÃO entre as personagens mostram que os participantes representados alternam entre interação (três lado a lado) ou não (quatro de costas). A falta de proximidade entre as personagens reforça que há pouca interação entre elas: quatro vezes muito afastadas. A falta de um número significativo de contatos (um) e de mediações pela perspectiva de personagem (dois) afasta o participante interativo dos sentimentos dos representados. A preponderância de pathos com engajamento empático (14) possibilita o acesso aos sentimentos da personagem Paco, cuja presença é maior. Por fim, 15 gradações para cima sinalizam uma ênfase dada aos sentimentos.

Portanto, alguns recursos parecem aproximar o participante interativo dos representados (planos fechados, ângulos frontais, igualdade de poder, pathos com engajamento empático e gradação), enquanto outros aparentam afastá-lo da expressão de sentimentos (ângulos oblíquos, posição de costas, falta de contato e falta de focalização mediada). Não é possível atribuir um desses conjuntos de recursos somente a uma ou outra personagem (entre as duas personagens que contracenam na Orientação, Paco e plateia). Por exemplo, pensando nos recursos que engajam com os sentimentos, tanto Paco quanto a plateia são vistos em igualdade de poder e com planos fechados. Já pensando nos recursos que se distanciam desses mesmos sentimentos, tanto Paco quanto a plateia são visualizados com ângulos oblíquos.

Além dos recursos já analisados, acrescenta-se, na tomada 17, uma técnica própria do cinema que consiste na movimentação de uma personagem percorrendo a tela em sentido inverso ao da leitura ocidental. Nessa tomada, Paco se desloca da direita para a esquerda na tela. Em sua análise, Iedema (2001) identifica um recurso da metafunção interpessoal semelhante no posicionamento da personagem na tela, porém não na movimentação. Com base em Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006), o autor afirma que personagens à esquerda do enquadramento são vistas como familiares (o dado) e as à direita são vistas como estranhas (o novo). Porém, nesta análise, entende-se que, além do posicionamento na tela, o deslocamento da personagem poderia ser incluso na metafunção interpessoal. No caso, isso contribuiria para o posicionamento do participante interativo em relação às ações de Paco. Segundo Van Sijll (2017), a movimentação de uma personagem da direita para a esquerda da tela causa desconforto no observador, no contexto dos efeitos cinematográficos. Delimitar-se-ia, portanto, com esse recurso, seu comportamento como desconfortável e reprovável e prenunciar-se-ia o conflito por vir.

Prosseguindo para a audiodescrição, nela a Orientação manifesta 23 instâncias de atitude e oito de gradação. Há prevalência de apreciação, com nove instanciações, seguida de afeto, oito vezes, e de julgamento, seis vezes. Essa constatação está em harmonia com a função desse estágio, que, para estabelecer o contexto da narrativa, frequentemente delinea as personagens, as situações e os cenários. Nessa mesma direção, Vercauteren (2016) assinala que, no início de uma AD de filme, a tendência é descrever as aparências externas de participantes e cenários, com a finalidade de fazê-los conhecer pelo participante interativo. Seguindo esse raciocínio, pode-se dizer que, em *Bravura*, a Orientação faz um retrato físico (apreciação) e psicológico (afeto e julgamento) de Paco e de seu ambiente de trabalho.

O Quadro 19 resume os dados numéricos na Orientação do roteiro de AD, que é composta pelas inserções de 4 a 11, nas cenas 1 e 2.

**Quadro 17 – Resumo da contagem na Orientação da audiodescrição**

Tipo de atitude e gradação	Quantidade de itens valorativos	Carga/Direção	Modo de ativação
Julgamento	6	3 positivas	2 inscritos 1 evocado
		3 negativas	0 (zero) inscrito 3 evocados
Afeto	8	4 positivas	1 inscrito 3 evocados
		4 negativas	2 inscritos 2 evocados
Apreciação	9	8 positivas	6 inscritas 2 evocadas
		1 negativa	1 inscrita 0 (zero) evocada
Gradação	10 de força	3 subindo	– –
		7 descendo	– –
Total de atitude	23	15 positivas	12 inscritas e 11 evocadas
		8 negativas	

Fonte: Elaborado pela autora.

Os dados do Quadro 19 apontam para uma Orientação de *Bravura* que apresenta mais valorações positivas (15) que negativas (oito) e instancia tanto itens valorativos inscritos (12) quanto evocados (11). Em vista disso, Paco é audiodescrito, nesse primeiro momento, favoravelmente para o participante interativo, e essa descrição se dá de maneira explícita, ou seja, sem deixar muita margem para interpretações contrárias. O total de atitude positiva na Orientação contrasta com as atitudes negativas da Complicação. Além de refletir a definição dos estágios, essas variações mostram a complexidade da personagem Paco, que é revelado, em

um primeiro momento, como corajoso até no nome (“toureiro Paco Bravo”), admirável (“o **grande** toureiro”) e feliz (“entra na arena, **acnando** pro [sic] público”). Há pouca gradação (dez vezes, sendo sete descendo e três subindo); porém, há um pouco mais de gradação do que em outros trechos dessa AD, já que a Orientação concentra dez instâncias, de um total de 17 em todo o roteiro analisado. Na Orientação, o uso de gradação é proporcionalmente maior, já que essa primeira sequência tem dez instâncias em oito inserções, com 23 ocorrências de atitude, e a Complicação tem somente sete instâncias em 27 inserções, com 75 ocorrências de atitude. Dessas oito instâncias de gradação, sete estão acopladas com apreciação nas descrições físicas: da aparência física de Paco, do seu vestuário e da aparência da plateia.

Considerando os significados expressos, as inserções de 4 a 9 do modo semiótico verbal traduzem a cena 1 do visual no filme. Trata-se do trecho da narrativa em que o camarim e Paco são mostrados como circunstância e participante, respectivamente. Essa cena se encerra com a aparição do título na tela. As inserções de 10 a 12 traduzem a cena 2 – é quando Paco entra na arena confiante, mas se espanta com uma plateia de esqueletos e por tropeçar em uma caveira no chão (um fato inesperado que o deixa inseguro).

Na cena 1, a inserção 4 audiodescreve os vitrais do camarim, cujas cores vivas e alegres são expressas por “caveiras coloridas decoram as vidraças”. As inserções 5, 6 e 7 apresentam Paco, sua atividade e o lugar. A inserção 8 mostra os sentimentos de Paco diante da própria fama, quando se contempla no cartaz e o joga para o alto, enquanto a inserção 9 descreve os arabescos e as caveiras que compõem o título do filme e a porta da arena como pano de fundo. Na cena 2, a inserção 10 consiste, mais uma vez, em criar a identidade de Paco, seu ambiente e sua função de toureiro. Em seguida, a inserção 11 expressa as emoções e o comportamento de Paco, quando ele se assusta e fica desestabilizado ao tropeçar em uma cabeça de caveira no chão.

Em toda a Orientação, os afetos e julgamentos estão em número de oito e seis, respectivamente. As cargas são, meio a meio, positivas e negativas. De fato, a cena 1 apresenta mais afetos e julgamentos favoráveis, construindo para Paco um perfil emocional e comportamental de um homem feliz, amoroso, e de um profissional cuidadoso, corajoso. Já a cena 2 instancia mais afetos e julgamentos negativos, pois é um prenúncio do conflito: são negativas as reações emocionais e comportamentais de Paco diante da plateia de caveiras. O modo de ativação é predominantemente evocado para os afetos e julgamentos, o que torna esse tipo de atitude mais sutil no texto.

Os dados numéricos das narrativas visual e verbal da Orientação proporcionam uma primeira possibilidade de cotejo. Na narrativa visual da Orientação, com relação ao afeto (oito

ocorrências), vários recursos do modo semiótico visual direcionam o participante interativo a observar a aparência e as emoções das personagens: planos fechados (11) e médios (oito), ângulos frontais (11), igualdade de poder (15), pathos com engajamento empático (14) e gradação para cima (15).

Por conseguinte, nesse quesito, a narrativa verbal parece convergir com a visual na Orientação. Todavia, vale ressaltar que alguns recursos imagéticos aparentam também mitigar a aproximação do participante interativo dos sentimentos instanciados, a saber: ângulos oblíquos (13), orientação de costas (quatro), contato (um) e perspectivas não mediadas (17). Da subseção 5.2.2 até a 5.2.6, os resultados qualitativos são analisados com vistas a elucidar essas aparentes contradições.

Outra questão é que os dados numéricos da narrativa verbal do Quadro 19 ignoram a contribuição de Economou (2009) sobre apreciação na imagem. A correlação com os recursos de apreciação visual é explorada na análise qualitativa da subseção 5.2.6, quando são apontadas as complementaridades entre os modos semióticos na Orientação. O mesmo ocorre com a instanciação de julgamento (seis ocorrências) pela audiodescrição, que é abordada também na subseção 5.2.6.

Tendo concluído essa visão geral da Orientação, com base nos dados numéricos, a próxima subseção apresenta qualitativamente a Cena 1 na narrativa visual.

### ***5.2.2 Cena 1 no modo semiótico visual***

A Orientação visual do filme coincide com a primeira sequência e se divide em duas cenas e 18 tomadas: cena 1 (tomadas de 6 a 15) e cena 2 (tomadas de 16 a 24). Na cena 1, o participante interativo conhece Paco com seu traje típico de toureiro e seus cartazes que estampam atuações passadas e gloriosas. Também se vê um ambiente de camarim de toureiro, enfeitado de vitrais com imagens de caveiras coloridas, um espelho grande cercado de luzes, típico de camarim, e retratos de antigos toureiros. A cena 1 termina com o aparecimento do título do filme na tela, tendo como pano de fundo a face externa da porta da arena.

As tomadas da cena 1 utilizam planos fechados (seis) e médios (quatro), o que aproxima o observador da personagem Paco, dando pouca ou mediana distância social. Segundo o Sistema de ENVOLVIMENTO, ângulos frontais (cinco) estão na mesma quantidade que os oblíquos (cinco), portanto aproximando o participante interativo na metade das vezes e afastando-o na outra. No Sistema de PODER, Paco é visto quase sempre em pé de igualdade com o participante interativo (oito vezes), o que estabelece uma afinidade entre ele e o observador.

Apenas uma vez, na tomada 7, o ângulo mostra Paco como superior a quem assiste ao filme, enfatizando sua grandeza em nível profissional.

A Figura 27 ilustra a tomada 7, em que se apresenta o toureiro levemente de baixo para cima, conferindo-lhe mais poder em relação ao observador. A tomada também é exemplo de um plano médio (média distância social), de um ângulo horizontal oblíquo (afastando o observador da personagem), de um desenho genérico (que promove empatia por Paco), da ausência de focalização e de uma ambiência concentrada, ativada e opaca (pouca saturação de cores), com cores quentes e infamiliars (pouca diversidade de cores).

**Figura 27 – Tomada 7 da cena 1**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:00:12,637 > 00:00:15,007)

Quanto à focalização, o participante interativo está na cena inteira em postura de observação não mediada, ou seja, sem contato com o olhar de Paco. Isso limita a interação de Paco (único participante representado na cena 1) com o participante interativo, deixando este último menos engajado com seus sentimentos. Ainda no Sistema de FOCALIZAÇÃO, o observador vê a cena de forma não mediada por personagem em nove tomadas. Destaca-se, porém, que a imagem é mediada uma vez pelo olhar de Paco, na tomada 12. Esse único instante em que se vê pelos olhos de Paco é quando ele olha para o cartaz da tourada que vai começar. Nesse momento, o texto verbal que é visto pelos olhos do toureiro ajuda a dar o tom da grandeza da tourada e do toureiro: “monumental plaza de toros, México: toreador Paco Bravo”. A verbiagem presente na imagem é valorativa, com uma apreciação e uma gradação em “monumental” e um julgamento em “Bravo”, evocando a grandeza do espetáculo e inscrevendo a coragem do toureiro. Entretanto, por ser um momento isolado, o que domina a cena é uma menor imersão do observador no mundo da personagem.

A Figura 28 destaca a tomada 12, em que se vê um exemplo de focalização mediada inscrita como personagem, pois o ângulo sugere que a imagem é vista pelos olhos de Paco, e ao ângulo se soma a visão da mão de Paco segurando o cartaz da tourada. Essa focalização aproxima o observador da perspectiva do toureiro. A tomada também é exemplo de plano fechado (mais intimidade), de ângulo horizontal frontal (mais engajamento no Sistema de ENVOLVIMENTO), de pathos com engajamento empático com os sentimentos de Paco e de

gradação por extensão, já que o cartaz ocupa toda a altura da tela. Além disso, a ambiência é concentrada e ativada, com vibrância opaca escura, assim como de cores quentes e infamiliars.

**Figura 28 – Tomada 12 da cena 1**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:00:26,182 > 00:00:28,552).

Por outro lado, o Sistema de PATHOS utiliza majoritariamente (oito vezes) o modo empático com um estilo genérico de desenho, o que aproxima o observador da personagem Paco, o único a estar na cena 1, por meio de uma maior expressividade facial e gestual. A respeito disso, vale observar que, em todo o filme, a personagem Paco é desenhada em um estilo genérico. Portanto, essa aproximação dos seus sentimentos se mantém constante. Especificamente na cena 1, as imagens recebem gradação por seis vezes, o que enfatiza esses sentimentos de Paco.

A ambiência tem características quase constantes ao longo da cena 1, sendo em todas as tomadas (dez) concentrada e ativada (quando há menos texturas e mais presença de cores, que vão além do preto e branco). Também apresenta cores quentes, ou seja, dentro da paleta dos tons amarelos, laranja e vermelhos, o que inspira alegria. Somente a primeira tomada (6) e a última (15) destoam por serem caracterizadas. A tomada 6 difere somente nas cores vibrantes, com mais saturação. A tomada 15 se diferencia pela vibrância das cores e sua familiaridade – quando há diversidade de cores, em uma representação mais realista. Na tomada 6, é quando são mostrados os vitrais, única abertura do camarim que deixa entrar a luz externa. Esse contraste entre a luminosidade externa da tomada 6 e a relativa sombra das que seguem ajuda a construir o significado de que se está adentrando em um universo íntimo, onde se percebe a subjetividade da personagem. Já na tomada 15, as cores vibrantes e familiares do título do filme são o prenúncio do cenário da cena subsequente, em que se muda para a arena.

A Figura 29 exemplifica, com a tomada 6, a utilização do recurso da luz na ambiência, ajudando a contrastar com o sépia das tomadas posteriores da mesma cena 1. Esse contraste ajuda a destacar a nostalgia que o sépia inspira como sendo parte da subjetividade de Paco. Portanto, as imagens exibem uma ambiência concentrada e ativada, com cores vibrantes, quentes e infamiliars (sépia). A tomada 6 também é exemplo de plano fechado, ângulo horizontal oblíquo, ausência de focalização, pathos com engajamento apreciativo e gradação de número.

**Figura 29 – Tomada 6 da cena 1**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:00:10,733 > 00:00:12,623).

As demais tomadas (nove ocorrências) têm um colorido opaco – quando as cores não são saturadas – e escuro, isto é, com menos luz. Também se observam cores cuja familiaridade está ausente, que é quando ocorre o tom sépia (imitando o tom amarelado do processo de envelhecimento de fotografias), categorizado na teoria como historicizado. A constância de cores quentes na cena 1 traz um clima de emoções alegres. Já a ambiência historicizada remete a memórias nostálgicas de um passado. Na construção da narrativa de *Bravura*, essa evocação do passado é um prenúncio da revelação final – que se dá somente no estágio da Resolução – de que Paco está morto e suas touradas acabaram.

A Figura 30 exemplifica as categorias encontradas na tomada 11 da cena 1. Ela tem plano médio, envolvimento em ângulo oblíquo, igualdade de poder e focalização em modo de observação não mediada. Também ilustra um desenho em estilo genérico e uma ambiência opaca, escura, com cores quentes e sem familiaridade, além de historicizadas.

**Figura 30 – Tomada 11 na cena 1**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:00:24,972 > 00:00:26,182).

### **5.2.3 Cena 1 no modo semiótico verbal**

Analisando mais detalhadamente as valorações que constituem a cena 1, identifica-se, nas inserções de 4 a 6, a prevalência de apreciação, seguida de julgamento e afeto. A inserção 4 (exemplo 1) se caracteriza por instanciar exclusivamente duas apreciações positivas e inscritas a respeito de qualidades estéticas, relacionadas com os vitrais que servem de janela ao camarim de Paco: “Caveiras **coloridas decoram...**”. As inserções 5 e 6 (exemplos 2 e 3) manifestam três valores apreciativos, além de dois julgamentos e um afeto, assim como quatro gradações. Na inserção 5, a estética destacada é a do traje (“**enfeites dourados**”), com ênfase por gradação de

força (“roupa **cheia** de enfeites”). Na inserção 6 (exemplo 3), são os “cabelos **negros**, as sobrancelhas **grossas** e os bigodes **finos**” que chamam a atenção por sua qualidade agradável, valoração de apreciação que é reforçada por gradação de força aumentando em “**grossas**” e diminuindo em “**finos**”.

Os exemplos 1, 2, 3 e 4 trazem, respectivamente, as inserções 4, 5, 6 e 7 como ilustrativas de vários tipos de valores – afeto, julgamento, apreciação e gradação – presentes na cena 1 da Orientação.

- (1) Caveiras **coloridas decoram** as vidraças de uma casa. (inserção 4)
- (2) Um homem **ajeita** a roupa **cheia de enfeites dourados**. (inserção 5)
- (3) Os cartazes na parede mostram que ele é Paco Bravo, o **grande** toureiro, de cabelos **negros**, sobrancelhas **grossas** e bigode **fino**. (inserção 6)
- (4) Paco olha as fotos de parentes penduradas na parede e **beija** um folheto que anuncia a presença do “Toureiro Paco Bravo” numa tourada no México, no Dia dos Mortos. (inserção 7)

No exemplo 3, as apreciações positivas estão em “**grossas**” e “**finos**”, que também instanciam gradação, porque valoram a estética do toureiro e acoplam quantificação de volume. Por sua vez, “**grande**” apresenta, além da gradação de volume, um julgamento que pode ser de normalidade, por expressar o quão especial é Paco, ou de capacidade, pela habilidade profissional que demonstra. O trecho “**beija** um folheto” instancia afeto positivo inscrito. Como assinalado na metodologia, o item valorativo “Bravo” não foi levado em consideração para a AD, pois corresponde ao nome de família de Paco, além de estar na verbiagem da narrativa visual que a AD traduz. Em um outro tipo de texto, seria um julgamento positivo inscrito de tenacidade pela coragem expressa.

As três inserções 5 a 7 evidenciam também julgamentos. Primeiro, sobre o zelo de Paco com sua roupa, que ele “**ajeita**”, o que instancia julgamento positivo evocado de tenacidade, devido ao zelo por seu traje de toureiro. O mesmo ato de ajeitar também evoca afeto de felicidade por estar vestindo a roupa. Há também uma ocorrência de afeto positivo de felicidade inscrita, valorando o ato de Paco que “**beija** um panfleto” anunciando a tourada. O item “**beija**” também é considerado aqui como evocando um julgamento positivo de normalidade, por sinalizar o quão especial é a tourada. Na inserção 7, mais uma vez, “Bravo” não é considerado como valoração da AD.

Os exemplos 5 e 6 trazem, respectivamente, as inserções 8 e 9. As valorações instanciadas em cada inserção serão comentadas a seguir.

- (5) Ele **joga** o folheto **pro** (*sic*) **alto**. (inserção 8)

- (6) Caveiras e brasões **em forma de chifres contornam** o título: BRAVURA.  
(inserção 9)

Na inserção 8 (exemplo 5), o ato de **jogar** o folheto para o alto instância afeto de felicidade positiva evocada. Finalizando a cena 1 com a inserção 9 (exemplo 6), a descrição do título como tendo “**formas de chifres**” traz implícita uma apreciação estética de valor positivo, assimilando os arabescos a um atributo do touro, que é um atributo de força e até de beleza. Vale assinalar que essa assimilação pode ser caracterizada como um “desvio descritivo categórico”, segundo o conceito de Praxedes Filho e Magalhães (2015), referente a uma audiodescrição não modalizada em desacordo com o que a imagem mostra. O desvio descritivo categórico ocorre quando a audiodescrição descreve algo que não está na imagem. Por exemplo, aqui o título do filme *Bravura* está na tela envolto de folhagens amarelas cheias de arabescos. Essas folhagens são um elemento comum em brasões, cujo significado não está associado com os chifres de um touro. Também na inserção 9 (exemplo 6) a AD encerra a cena 1 com outra apreciação positiva inscrita ao dizer que as caveiras e os brasões “contornam” o título, pois a apreciação está ligada a como os elementos estão dispostos no desenho, uma questão de simetria. A inserção 9 também cita o título do filme *Bravura*, que não foi considerado como valoração, porque é apenas a leitura do que está na tela.

#### 5.2.4 Cena 2 no modo semiótico visual

A cena 2, tomadas 16 a 24 do modo visual, inicia com a entrada de Paco na arena. Ele começa altivo e firme, mudando para espantado e inseguro. O motivo da mudança é uma plateia de esqueletos e um tropeço em uma caveira bem no meio da arena.

Na cena 2, há uma maior parcela de planos fechados (cinco) e abertos (cinco), seguidos de planos médios (quatro). Isso demonstra a necessidade de dar prioridade às expressões faciais de Paco ou dos esqueletos nos planos fechados (18, 20, 22, 23, 24), mas sem perder de vista o cenário, em que a plateia é mostrada em plano aberto (tomadas 20, 21, 22 e 24) ou plano médio junto com Paco (tomadas 17 e 19). O plano aberto da tomada 16 proporciona mostrar a grandeza da porta da arena em relação a Paco.

O envolvimento com o protagonista é atenuado por ângulos oblíquos por oito vezes, enquanto a plateia é vista, na maioria das vezes, em ângulos frontais (seis vezes). Segundo o Sistema de PODER, o participante interativo é posicionado majoritariamente em igualdade (seis vezes) com Paco, o que o aproxima da personagem. Na tomada 16, o ângulo revela uma visão de baixo para cima, expressando a superioridade de Paco (sua grandeza como toureiro) e,

na tomada 21, apontando a superioridade da plateia, o que contribui para torná-la impressionante. Uma vez, na tomada 18, a focalização é mediada por Paco e vê-se de cima para baixo a cabeça de caveira no chão, o que a torna menos assustadora, por lhe conferir menos poder.

A Figura 31 ilustra as tomadas 16, 17 e 18, respectivamente, como exemplo: do poder de Paco em relação ao observador ao entrar na arena; do caminhar de Paco em plano médio, seguido de seu olhar para baixo; e, finalmente, da focalização mediada inferida pela perspectiva de Paco e pela sequência. A ambiência das três tomadas é concentrada e ativada, assim como mostra cores vibrantes, quentes e familiares. As tomadas também instanciam outros recursos que são elencados na figura.

**Figura 31 – Tomadas 16, 17 e 18 da cena 2**



Fonte: Elaborada pela autora.

Com relação ao Sistema de ORIENTAÇÃO, que está presente pela primeira vez no filme na cena 2, considerou-se, em muitos casos, como uma só personagem a plateia inteira. A razão disso é que o público da tourada se apresenta em grande parte do filme como uma massa homogênea de esqueletos com ponchos – por vezes, com suas silhuetas nítidas e, por vezes,

não. A plateia é também uniforme em suas reações e atitudes em todo o filme. Esse público de caveiras posiciona-se em relação a Paco, geralmente, na lateral ou às costas. Quando mostrado de perto, cada esqueleto está sentado um ao lado do outro. Somente nesses planos fechados é que se revelam as feições em estilo minimalista e os trajes com detalhes, a exemplo da cena 2, nas tomadas 18, 21 e 23. A tomada 18 apresenta o contexto da ação, tendo como um de seus elementos essa plateia sem expressão facial. As tomadas 21 e 23 destacam as respostas emocionais e comportamentais de Paco e da plateia.

A Figura 32 exemplifica uma tomada que coloca Paco em evidência, na cena 2, tomada 19. As imagens são ilustrações de ambiência em cores vibrantes, quentes e familiares. Além disso, também são exemplos do plano médio para Paco e a plateia, em um ângulo horizontal oblíquo para Paco e frontal para a plateia, com igualdade de poder e orientação lateral de Paco em relação à plateia. A focalização é de observação não mediada, e o estilo é minimalista para a plateia e genérico para Paco. Também há gradação de número na plateia.

**Figura 32 – Tomada 19 na cena 2**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:00:46,407 > 00:00:47,957).

Ainda na cena 2, pelo Sistema de PROXIMIDADE, Paco e a plateia são representados muito distantes um em relação ao outro, enquanto os esqueletos da plateia estão muito próximos uns dos outros. Esse fato aponta para uma grande coesão entre os membros da plateia e um afastamento inclusive atitudinal entre Paco e a plateia, tendo em vista a plateia reprovar o que considera um fracasso das ações de Paco como toureiro. O observador não tem contato com o olhar de nenhuma personagem (por nove tomadas). Isso evita um engajamento maior com as personagens. A exceção é no início da tomada 24, em que há um contato convidado muito rápido, quando Paco está com o rosto de perfil e olha o observador de soslaio. Essa tomada exhibe Paco se virando de um lado para o outro para contemplar a plateia, sob todos os ângulos – em uma atitude de espanto.

No que diz respeito ao Sistema de PATHOS, como já foi observado, Paco tem um desenho sempre no modo empático ou estilo genérico (com seis ocorrências). Já a plateia é sempre em modo apreciativo, quando os traços são mais minimalistas e simplificados (sete ocorrências). Ao longo da cena 2, utiliza-se nove vezes alguma forma de gradação: sete de número, pela

quantidade de esqueletos na plateia; uma de volume, na tomada 16 (quando da entrada de Paco na arena, a porta é imensa, desproporcional à personagem); e uma de extensão, quando alguns esqueletos da plateia são mostrados em cheio, ocupando toda a imagem. Essa gradação colabora para construir as características da plateia e da arena como sendo assustadoras.

A Figura 33 ilustra a tomada 23, penúltima da cena 2, que mostra a plateia em plano fechado, ângulo oblíquo, igualdade de poder, orientação lado a lado e com muita proximidade. O participante interativo está em observação não mediada. O estilo é minimalista, e há gradação por extensão. A ambiência permanece de cores vibrantes, quentes e familiares.

**Figura 33 – Tomada 23 na cena 2**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:00:51,292 > 00:00:52,442).

Em relação ao Sistema de AMBIÊNCIA, a partir da cena 2, de forma paralela à mudança de cenário (com a entrada na arena), as categorias da ambiência mudam e permanecem até o final do filme, com uma exceção na tomada 41 da cena 6. Embora a ambiência se mantenha concentrada e ativada (quando se manifestam as cores além do preto e branco) como na cena 1, a cena 2 inteira passa a ter cores vibrantes, quentes e familiares. Em suma, o conjunto dos recursos visuais que une cores vibrantes (*i.e.*, com mais saturação), cores quentes (nos tons amarelos e vermelhos) e cores familiares (*i.e.*, semelhantes à vida real) contribui para um cenário mais perto do real, além de trazer vivacidade e alegria.

### **5.2.5 Cena 2 no modo semiótico verbal**

A cena 2 abre na inserção 10 (exemplo 7). Nela, o novo ambiente em que Paco adentra é audiodescrito como “arena” e “público”, sobre os quais, contudo, não incide valoração.

- (7) Paco entra na arena, **acenando** pro [sic] público e **tropeça** em uma cabeça de caveira. (inserção 10)

Em termos de valoração, há dois afetos que vêm ser acrescentados às características de Paco, colocadas até agora na Orientação, dando pistas da mudança a ser delineada na

Complicação. O primeiro valor é positivo e está na descrição do afeto de felicidade implícita de Paco “**acenando** pro [sic] público”. O segundo é negativo pelo fato de o toureiro tropeçar. Esse tropeço tanto evoca uma insegurança da personagem, por ter sido pego de surpresa, como evoca um julgamento negativo de tenacidade, sugerindo distração ou desatenção. Essa dupla categorização do item “**tropeça**” se fundamenta na definição do verbo “tropeçar” como “dar topada involuntária; esbarrar. Encontrar empecilho ou obstáculo inesperado. Cair em erro. Hesitar.” (DICIONÁRIO PRIBERAM DA LÍNGUA PORTUGUESA, 2008). Portanto, entendeu-se que no ato havia tanto a ideia de surpresa quanto a de desatenção.

O encerramento da cena 2 ocorre na inserção 11, em que predominam respostas emocionais – três afetos, em relação a duas apreciações e a dois julgamentos. O exemplo 8 mostra em negrito os itens valorativos – afeto, apreciação, julgamento e gradação – instanciados na cena 2, na inserção 11.

- (8) Ele **pula de susto** e **arregala os olhos** pra (sic) plateia, **lotada de caveiras**, **todas com poncho e sombreiro**. (inserção 11)

Na inserção 11, quando é dito que Paco “**pula de susto**” e “**arregala os olhos**”, instanciam-se, de modo inscrito, dois afetos negativos de segurança. Ao mesmo tempo, ocorrem julgamentos negativos evocados de tenacidade, pois aquela personagem de quem se esperava – por ser um toureiro – coragem demonstra ser medrosa. Além disso, há gradação de força fusionada nos dois trechos. De fato, a escolha lexical poderia ter sido por “ele se assusta” (que teria menos força) e, também, por “ele abre os olhos” (também mais suave). A plateia é descrita como “**lotada de caveiras, todas com poncho e sombreiros**”, excerto que contém apreciações explícitas de qualidades. O trecho “**lotada de caveiras**” foi entendido como negativo, porque, embora uma plateia cheia seja algo bom para um espetáculo, uma plateia cheia de “**caveiras**” parece ser algo inquietante ou anormal. Há gradação aumentando em “**lotada**”. Já o trecho “**todas com poncho e sombreiros**”, além da gradação aumentando em “**todas**”, foi entendido como positivo por ser condizente com o ambiente de uma tourada. Porém, em “**lotada de caveiras**”, há também a evocação de um afeto negativo de segurança, porque caveiras estão relacionadas no imaginário coletivo com a sensação de medo.

### 5.2.6 Complementaridades entre os modos visual e verbal na Orientação

Como já foi explicado no capítulo de fundamentação teórica, Painter, Martin e Unsworth (2013) definem complementaridades entre os sistemas semióticos visuais e verbais.

Essas complementaridades significam que os sistemas podem ser comparados, podendo ser traçado um paralelo entre alguns de seus recursos dentro de uma mesma metafunção. Embora apontem certo limite nessa comparação, relacionado com as diferenças próprias às modalidades semióticas e às possibilidades exclusivas de cada sistema, os autores também ressaltam a utilidade dessas complementaridades na análise de textos bimodais. Dentro desse espírito, procede-se à análise dessas complementaridades em *Bravura*, observando-se as convergências e divergências dos significados encontrados, ou seja, quando os significados apontam para uma direção em comum ou não.

As convergências e divergências entre as narrativas visual e verbal se manifestam nas escolhas mais refinadas dos sistemas complementares envolvidos em cada modo semiótico. A partir daí, podem ser identificadas nas estruturas das narrativas visual e verbal próprias a cada modalidade semiótica – as tomadas e inserções – e influenciam a delimitação dos estágios do gênero narrativo. Tanto no filme original quanto na audiodescrição, os significados interpessoais e valorativos, respectivamente, ajudam a delimitar os estágios, fazendo, assim, progredir a narrativa. Ficou evidente que tanto o filme quanto o roteiro de AD apresentaram os mesmos estágios.

Antes de entrar na análise comparativa detalhada por estágio, vale destacar dois aspectos comparativos que configuram uma constante ao longo do filme audiodescrito. O primeiro é que, na modalidade semiótica visual, a ambiência contribui de forma ininterrupta para os sentimentos expressos. Como foi visto, existem três tipos de ambiência no filme. Na cena 1 da Orientação, a ambiência é concentrada, caracterizada por ter cores ativas, de vibrância opaca escura (baixa saturação e tons escuros), cores quentes (tons amarelados), infamiliaridade (pouca diversidade de cores) e cor historicizada (sépia). O sépia traz um clima de nostalgia, embora sem tristeza, por causa das cores quentes. A partir da tomada 14, que fecha a cena 1 da Orientação, até a tomada 64 da cena 9 da Resolução, incluindo a Complicação em toda a sua extensão, a ambiência continua com cores ativas e permanecem as cores quentes (significando alegria); porém, muda para a presença de vibrância (alta saturação) e passa a haver diversidade de cores ou familiaridade. Esses fatores aproximam as imagens do real, além de significarem afetos alegres e vivacidade. Da tomada 65 da Resolução até a última tomada, 76, volta a ambiência opaca, escura, quente, infamiliar e historicizada, porém em tons avermelhados.

A Figura 34 ilustra os três tipos de ambiência que dão o tom emocional da narrativa visual de *Bravura*.

**Figura 34 – Comparativo dos três tipos de ambiência em *Bravura***

ORIENTAÇÃO	COMPLICAÇÃO
<p>Tomada 11 da cena 1 (00:00:24,972 &gt; 00:00:26,182)</p> 	<p>Tomada 22 da cena 2 (00:00:50,222 &gt; 00:00:51,292)</p> 
<p>Inserção 7 Paco olha as fotos de parentes penduradas na parede e <b>beija</b> um folheto que anuncia a presença do “Toureiro Paco Bravo” numa tourada no México, no Dia dos Mortos.</p>	<p>Inserção 11 Ele <b>pula de susto</b> e <b>arregala os olhos</b> pra plateia, <b>lotada</b> de caveiras, <b>todas</b> com poncho e sombreiro.</p>
RESOLUÇÃO	
<p>Tomada 70 da cena 10 (00:03:08,090 --&gt; 00:03:12,520)</p> 	
<p>Inserções 43 e 44 Agora na arquibancada, Paco olha para as mãos <b>ossudas</b>. Com a roupa <b>justa</b> de toureiro, ele virou uma <b>caveira</b>.</p>	

Fonte: Elaborada pela autora.

A Figura 34 permite observar que, embora haja valoração nas inserções 7 e 11, ela se refere às expressões faciais ou corporais de Paco ou incide sobre suas ações: “beija”, “pula de susto” e “arregala os olhos”. Quando o cenário é mencionado, como na inserção 11 – descrevendo a plateia –, a descrição não chega a expressar a alegria instanciada pelas cores quentes e vibrantes da tomada 22 ou a similaridade com o real que o aspecto da familiaridade traz à imagem. Na inserção 7, os elementos ideacionais dos quadros dos parentes podem contribuir indiretamente para um clima de nostalgia, à semelhança da ambiência sépia do visual, porém sem chegar a instanciar valoração.

Isso se repete na Orientação, na Complicação e na Resolução. Todos esses sentidos da ambiência quase não são instanciados na modalidade semiótica verbal. De fato, os afetos instanciados na narrativa verbal podem ser relacionados muito mais às expressões faciais, gestuais e corporais das personagens do que ao ambiente. As descrições estéticas são poucas na

AD inteira e incidem mais sobre a aparência física das personagens. As descrições valorando o ambiente são mais reduzidas. Por exemplo, nessas inserções da Figura 34, as apreciações valoram as “mãos **ossudas**” e as “roupas **justas**”, porém deixam o elemento de cenário que são as arquibancadas sem valoração. Entre as 17 ocorrências de apreciação em 121 de atitudes de toda a AD, somente sete apreciações são relativas ao ambiente ou a objetos desse ambiente. Essas sete apreciações valoram os vitrais do camarim (duas apreciações), a estética do logotipo do título do filme, uma das portas da arena, o ambiente do desenho que o touro faz, a arena vazia e a porta da arena novamente.

Talvez a ambiência tenha tido alguma interferência em apenas alguns detalhes, como itens de apreciação, valorando o brilho da roupa ou o colorido das capas, como se verá posteriormente, respectivamente, quando forem analisadas a cena 1 (tomada 7, inserção 5) e a cena 7 (tomada 47, inserção 29). Portanto, por ora, o que se destaca é a abrangência de significados acoplados (na junção de várias escolhas repetidas) e calibrados (na delicadeza expressa) pelo Sistema de AMBIÊNCIA, significados esses que foram quase omitidos na audiodescrição.

Outra questão que merece ser destacada é a onipresença da plateia nas imagens, como pano de fundo, mesmo quando borrada. Influi no Sistema de GRADAÇÃO, pelo grande número de esqueletos presentes nessa plateia. Influencia também os Sistemas de PROXIMIDADE e ORIENTAÇÃO, pelos seus posicionamentos relativos a outras personagens, mesmo quando a plateia não se manifesta com afeto. A onipresença da imagem tem efeito no Sistema de ENVOLVIMENTO, pois a plateia está em determinado ângulo em relação ao participante interativo. A análise mostra a quase omissão da plateia na audiodescrição, o que não contempla o acoplamento desses significados, não encontrando complementaridade no modo verbal. A plateia ou as caveiras são mencionadas em apenas seis inserções (10, 11, 14, 21, 33 e 46). Dessas menções, somente três vezes esse personagem é referido como “plateia”, nas inserções 11, 21 e 33. Nas imagens, as manifestações de sentimento pela plateia são pontuais – por exemplo, quando a plateia joga objetos em Paco. Somente nesses momentos é que sua presença é traduzida verbalmente como afeto ou julgamento. Na AD, a plateia também recebe apreciação e gradação quando de sua primeira descrição (inserção 11). Isso posto, prossegue-se com a análise cena a cena e estágio por estágio.

A omissão desses significados, tanto da ambiência quanto da plateia, pode ser atribuída às restrições de tempo para audiodescrever ou pode remeter a escolhas tradutórias. Embora o filme não apresente falas, a AD tal como foi veiculada já tem duração de 3 minutos e 34 segundos, dos 4 minutos e 13 segundos do filme. Isso implica que apenas 39 segundos do filme

não têm locução. Na discussão dos resultados (capítulo 6), alguns critérios de seleção de conteúdo em audiodescrição de filmes são trazidos (VERCAUTEREN, 2016) para ajudar a entender como se dá essa seleção.

A Orientação se inicia com a cena 1, que compreende as tomadas de 6 a 15 e as inserções de 4 a 9. A cena 1 se inicia na tomada 6, que se equipara aos significados da inserção 4; ambas apelam para o sentido da visão. No modo visual, isso se manifesta por uma ambiência diferenciada por mais luminosidade advinda dos vitrais em forma de caveiras, o que faz a imagem ganhar em familiaridade das cores, enquanto, no modo verbal, há duas apreciações positivas inscritas sobre esses mesmos vitrais: “caveiras **coloridas decoram** as vidraças de uma casa”. Além disso, caso se analisassem esses mesmos vitrais pela óptica do Sistema de APRECIÇÃO do modo visual, poder-se-ia também entender essa luminosidade – e essas múltiplas cores que a luz evidencia – como apreciação da qualidade de ser bela, que estaria traduzida diretamente na palavra “coloridas”, somente faltando a menção à luz. Adicionalmente, poder-se-ia entender o desenho das caveiras como sendo típico das caveiras do *Día de Muertos* mexicanos, o que seria uma apreciação de valor relativa a essa tradição festiva.

Nessa mesma cena 1, no modo visual, as tomadas de 7 a 14 têm recursos que apresentam uma constância: concentram-se no plano fechado ou médio, no ângulo horizontal oblíquo, no desenho empático e na ambiência em tons de sépia. Todos esses recursos apontam para uma ênfase mais intimista em afeto e nostalgia, contextualizando Paco e seu ambiente de trabalho.

Nas inserções de AD que correspondem às tomadas de 7 a 14, há, no que tange à expressão de sentimentos, convergências e divergências de significados em relação à imagem. Começando com a tomada 7, que é traduzida na inserção 5, a imagem dá prioridade à ocupação social de toureiro: o rosto é ocultado, e o enquadramento está na roupa típica e no gesto de limpá-la.

A Figura 35 permite observar imagens da tomada 7 e a inserção 5. As setas e círculos foram acrescentados pela pesquisadora como forma de destacar detalhes.

**Figura 35 – Tomada 7 e inserção 5**



Fonte: Elaborada pela autora.

Nota: Setas e círculos introduzidos pela autora.

Há divergências no fato de a ambiência da tomada 7 trazer nostalgia, enquanto, no modo semiótico verbal da inserção 5, todo o cenário é omitido (ver Figura 35), não sendo expressa a atmosfera do discurso que está começando a ser tecido. A gradação é um ponto de convergência entre os modos semióticos visual e verbal, pois os pontos brilhantes da roupa são numerosos na imagem, expressando gradação (cf. setas azuis apontando para os enfeites). A audiodescrição dá destaque à estética da roupa (“**enfeites dourados**”), com ênfase por gradação (“**cheia**”). Possivelmente poderia haver apreciação de qualidade na imagem, pois os enfeites da roupa são belos, porque brilham, contrastando com a penumbra. A tradução verbal encontrada estaria na qualidade “dourada” dos enfeites. Outra possível apreciação visual que não encontra paralelo na AD é que a tomada 7 enquadra Paco do pescoço até os quadris, dando destaque ao seu traje típico de toureiro (conhecido como “*traje de luces*”, especialmente o “*chaleco*”, ou casaco), o que pode ser compreendido como uma apreciação de valor, quanto à tradição do traje.

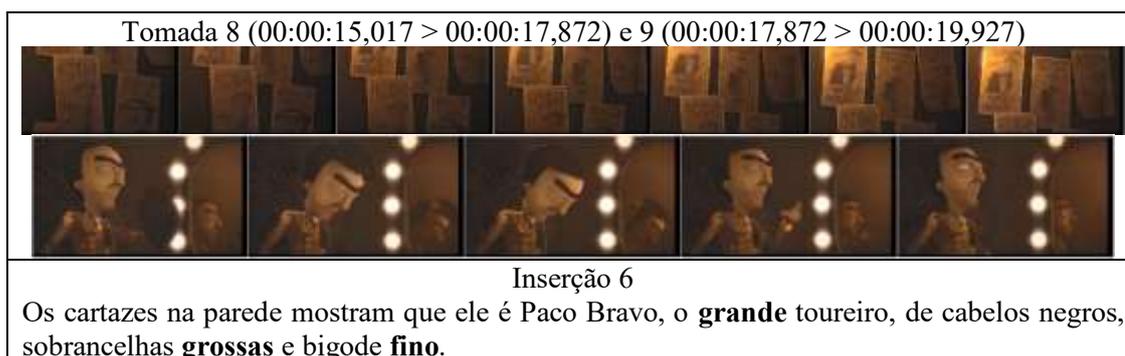
A inserção 5 ressalta ainda o zelo do toureiro pela ação de “ajeitar”. Trata-se de um julgamento não presente na imagem, conforme os sistemas criados por Painter, Martin e Unsworth (2013). Todavia, talvez pudesse ser observado julgamento, com base em Economou (2009). De fato, o observador talvez possa inferir coragem evocada pelo traje típico de toureiro ou inferir cuidado pelo gesto (cf. movimento das mãos circulado de vermelho) que o toureiro faz de passar as mãos no traje.

As tomadas 8 e 9 correspondem à inserção 6 e são em parte convergentes. Nas imagens da tomada 8, aparecem os cartazes revelando, pela verbiagem, a importante função social de Paco como toureiro. Na tomada 9, vê-se a sua aparência facial pela primeira vez. Isso é traduzido na AD por duas apreciações que são explicadas no parágrafo que segue a Figura 36.

Significados da verbiagem da imagem, como os textos dos cartazes, são usados como gancho na audiodescrição para trazer à tona julgamento relativo ao destaque social do toureiro: “Os cartazes na parede mostram que ele é Paco Bravo, o **grande toureiro**”. Nota-se, porém, que, na imagem, os cartazes não têm escrito que Paco é um grande toureiro. Somente citam seu nome como sendo: Paco Bravo (o que já implicaria julgamento positivo de bravura, caso não fosse o sobrenome dele e caso não estivesse na imagem). Na narrativa visual, a grandeza é inferida por intermédio do afeto nas várias tomadas, inclusive na tomada 9: pela expressão do rosto, pela postura ereta, pelo traje e pela gradação do número de cartazes (que remete a uma longa carreira). Alguns desses itens imagéticos citados remetem ao entendimento de Economou (2009) de que julgamentos podem estar na imagem de modo evocado por um conhecimento de mundo compartilhado pelo observador sobre os toureiros.

A Figura 36 faz o cotejo das tomadas 8 e 9 e da inserção 6.

**Figura 36 – Tomadas 8 e 9 e inserção 6**



Fonte: Elaborada pela autora.

Comparada à imagem da tomada 9, a inserção 6 omite todo o cenário, que, além de trazer a estética do camarim, duplica a imagem de Paco em um reflexo no espelho, ajudando a construir sua centralidade na trama por meio de gradação de número. Na audiodescrição de toda a cena 1, o clima emocional de nostalgia, proporcionado pela ambiência (cores quentes, escuras e historicizadas), é ignorado, a não ser por mencionar os significados da escrita no cartaz (verbiagem já presente no modo visual) e dos retratos nas paredes (figuras ideacionais), que remetem ao passado e aos antepassados do toureiro. Porém, a inserção 6 usa apreciações positivas inscritas (“sobrancelhas **grossas**” e “bigodes **finos**”), acopladas a gradações de volume para descrever a aparência física de Paco. Na óptica da seleção de conteúdo para uma audiodescrição, conforme Vercauteren (2016), a ocorrência da descrição de Paco com apreciações se justifica aqui, por se tratar da primeira aparição da personagem.

Outra questão a ser comentada a respeito da tomada 9 é a possibilidade de haver nela uma apreciação visual de valor relacionada mais uma vez à tradição. De fato, as imagens mostram que atrás de Paco há um grande espelho rodeado por luzes, ou seja, um espelho típico de camarim. A estética desse espelho ajuda o observador a situar a ação, porém é omitida na AD.

As tomadas 10 a 12, parte da 13 e a 14 inteira estão audiodescritas de modo condensado na inserção 7. Somente a tomada 13 recebeu mais detalhamento, necessitando das inserções 7 e 8 para ser traduzida – a inserção 8 evocando um afeto no ato de jogar o folheto. A inserção 7 relata que o olhar de Paco percorre as fotos antigas. Na linguagem imagética da tomada 10 correspondente, resta dúvida sobre essa focalização, pois, na tomada 9 que a precede, o olhar da personagem está para um ponto indeterminável fora da imagem e, na tomada 10, não é representado de maneira alguma.

Nos exemplos dados por Painter, Martin e Unsworth (2013), quando a sequência aponta para focalização mediada, o olhar do participante representado vai em direção ao participante interativo ou ao objeto. Em outras palavras, ou Paco olharia para o observador, porque este estaria no lugar da pessoa ou objeto a ser visto; ou Paco estaria de costas para o observador e de frente para a parede de quadros; ou se veria sua sombra projetada sobre os quadros; ou parte de seu corpo seria vista no primeiro plano antes dos quadros. Nenhuma dessas opções está instanciada nesse trecho de *Bravura*, o que deixa uma dúvida sobre haver ou não focalização mediada.

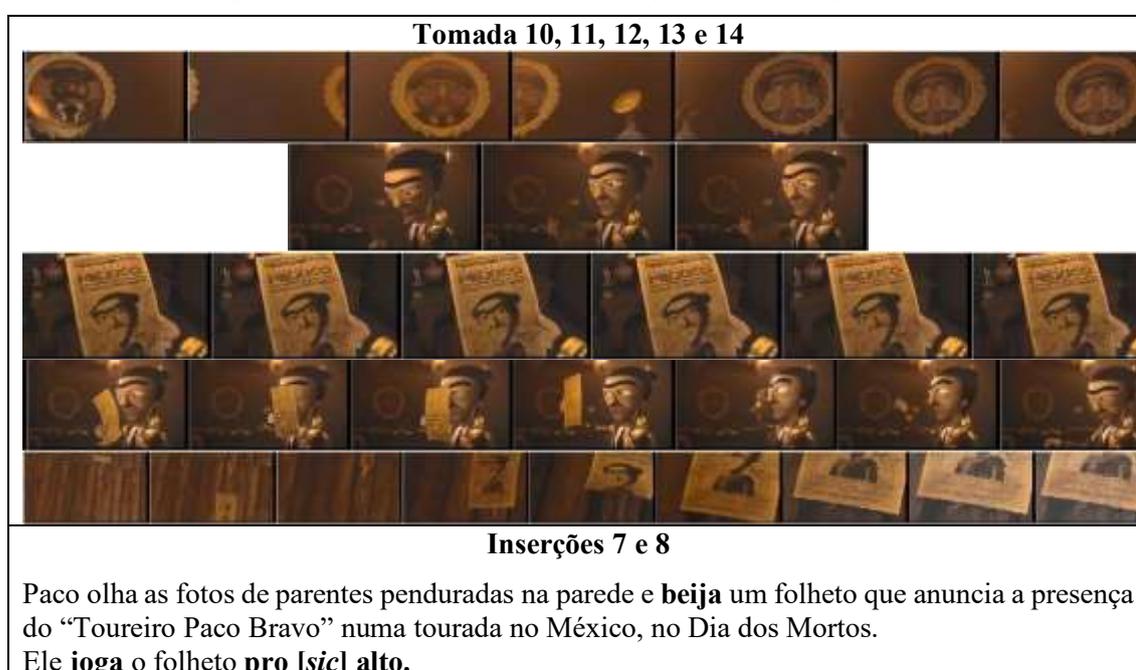
As tomadas 11 a 13 trazem dois dos significados da inserção 7, que são o olhar de Paco para o folheto que anuncia sua tourada e o beijo no papel. O ato de jogar o folheto está na inserção 8. Algumas possíveis divergências merecem ser apontadas. Não são instanciados na AD: o rosto sereno e satisfeito de Paco (elementos de afeto da imagem) e a descrição do ambiente. Exceto pela verbiagem dizendo que Paco participará de uma “*gran corrida de toros, día de muertos*” (uma grande tourada no Dia dos Mortos), os significados visuais contidos na tomada 14 são omitidos. Esses significados, omitidos na AD, estão instanciados imageticamente na queda vagarosa do folheto no chão, que é mostrada no filme, mas omitida na tradução verbal da inserção 7.

Essa imagem em câmera lenta poderia ser vista como uma forma de gradação (porque daria ênfase pela duração) ou como uma focalização, não contemplada por Painter, Martin e Unsworth (2013) por ser uma técnica própria da imagem em movimento. Van Sijll (2017) analisa esse recurso da lentidão como um recurso para fazer o observador entrar na pele da personagem, vivenciando mais intensamente seu aspecto afetivo. No modo visual, a série de

imagens dá ênfase ao cartaz que se repete nas tomadas de 11 a 14. A tomada 11 mostra Paco olhando o folheto. Na tomada 12, acompanha-se o olhar de Paco para o folheto, em uma focalização mediada com a personagem. Na tomada 13, Paco beija e joga o folheto. Na tomada 14, aparece o detalhe do folheto com a informação de que a tourada acontece no “*Día de Muertos*” (Dia dos Mortos). Essa presença do folheto nas tomadas diverge da AD, no sentido de que o folheto aparece em apenas duas inserções. Porém, essa divergência é inversa quando se observam as durações, pois as tomadas de 11 a 14 somam 6,328 segundos, enquanto as inserções 7 e 8 duram 10,698 segundos.

A Figura 37 faz o cotejo entre as tomadas 10 a 14 e as inserções 7 e 8 correspondentes.

Figura 37 – Tomadas 10 a 14 e as inserções 7 e 8 correspondentes



Fonte: Elaborada pela autora.

Finalizando a cena 1, a tomada 15 e a inserção 9 se dedicam ao título do filme. Compete salientar que ocorre novamente aqui o que Praxedes Filho e Magalhães (2015) qualificam como desvio descritivo categórico, que significa que a audiodescrição descreve uma coisa inexistente na imagem. De fato, o brasão que se desenha no entorno do título não é “em forma de chifres”, como diz a AD. Na verdade, representa folhas amarelas, muito comuns em brasões, formando arabescos. Portanto, na inserção 9, essa valoração estética de valor, implícita no trecho da AD, referente à semelhança com chifres é exclusiva da audiodescrição em epígrafe. Entretanto, embora de outra maneira, talvez haja mesmo uma apreciação visual de valor ligada à tradição

na tomada 15, pois, se as imagens mostram elementos de brasão, isso remete à heráldica (a arte dos brasões).

A Figura 38 proporciona visualizar um fotograma da tomada 15 e a inserção 9 que traduz essa tomada, possibilitando a comparação entre a imagem e a AD. Também traz o detalhe do título para uma melhor visualização dos detalhes.

**Figura 38 – Um fotograma da tomada 15 e a inserção 9**



Fonte: Elaborada pela autora.

Na mesma inserção 9, as caveiras da porta presentes na imagem da tomada 15 são ignoradas na AD, embora haja menção às caveiras que formam o brasão. As cores também foram omitidas no modo semiótico verbal, o que omite significado de afeto como alegria e vivacidade. Ademais, além da apreciação presente em “em forma de chifres”, a inserção 9 instancia uma apreciação positiva evocada – dessa vez, de composição (“contornam”) – ao descrever o título. O julgamento inscrito de tenacidade na palavra “Bravura” pertence à verbiagem da imagem. Como observado na metodologia, quando uma valoração já estava na narrativa visual, nesse caso como verbiagem, significa que essa valoração não advém do processo tradutório. Portanto, esse julgamento no título “Bravura” não é próprio da AD. Outro ponto é que, enquanto, na inserção 9, há valoração de composição em “**contornam** o título: Bravura”, na tomada 15 a composição do brasão (a forma como os elementos são dispostos na tela) pertence à metafunção textual, não sendo analisada aqui.

A cena 2 da Orientação consiste das tomadas de 16 a 24 e é traduzida nas inserções 10 e 11. As tomadas 16 a 18 são retratadas convergentemente na inserção 10, em relação à maior parte dos significados, embora a imagem acople mais recursos. O foco da AD incide sobre Paco, o que transparece quando suas ações recebem valoração quanto ao comportamento (um julgamento negativo inscrito de tenacidade, por demonstrar desatenção ao tropeçar) e às emoções (dois afetos evocados, sendo um positivo por acenar e outro negativo por tropeçar). Os demais elementos são apenas mencionados no modo semiótico verbal pela relação que têm com Paco e não recebem valoração – é o caso da caveira no chão na qual ele tropeça. O lugar também é mencionado como circunstância da ação: “na arena”. Na inserção 10, a descrição do cenário é omitida, apesar de estar na imagem das tomadas 16 e 17, como a porta enorme em relação a Paco, o ângulo em que se vê Paco de baixo para cima, as numerosas caveiras no público, os ponchos, os sombreros e as cores. Com isso, a AD, diferentemente da imagem, não instancia o poder conferido ao observador em relação a Paco, a gradação colocando-o como menor que o touro, nem o afeto relacionado ao ambiente.

Além disso, na tomada 16, a grandeza da porta em relação a Paco não apenas instancia gradação, mas possivelmente instanciará também apreciação visual de reação pelo impacto de ser grande e tão maior que Paco. Outra apreciação visual omitida na inserção 10 está na tomada 18, quando o plano fechado destaca a caveira no chão e nela se veem, distintamente, as pinturas típicas das caveiras do “*Día de Muertos*” mexicanos. Seria, assim, uma apreciação de valor, relacionada à tradicionalidade desses enfeites de caveiras.

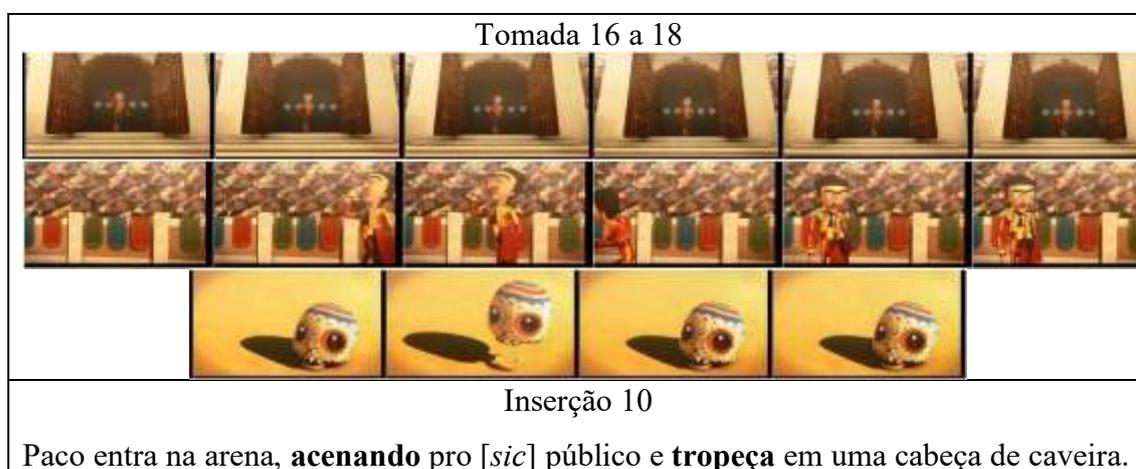
Os significados das imagens são, portanto, mais numerosos, embora esse fato possa em parte ser atribuído à diferença de natureza entre os modos semióticos. Na imagem das tomadas de 16 a 18, a ambiência muda para cores vibrantes, quentes e familiares, ativando, com isso, o afeto de alegria e a atmosfera vivaz. Essa ambiência se torna quase constante no restante do filme. Com relação aos outros recursos visuais, nessas tomadas 16 e 18, o envolvimento é, por vezes, frontal e, outras vezes, oblíquo (*i.e.*, aproximando o participante interativo ou distanciando-o). Há planos aberto, fechado e médio, começando por manter distância das personagens, depois descrevendo a movimentação e, finalmente, mostrando o detalhe da cabeça de caveira no chão. Em contraposição, a audiodescrição corresponderia mais a um plano médio constante enfocando as ações de Paco, com um pouco do ambiente em que ele evolui.

Por exemplo, o dizer “Paco entra na arena” seria um plano médio, porque se omitem a menção à porta, seu aspecto estético e a gradação no tamanho dessa porta em relação a Paco. Todos são recursos possibilitados pelo plano aberto. Quando a AD fala “**acenando pro** [*sic*] **público**”, considera-se que converge com o plano médio da tomada 17, pois o plano médio tem

essa finalidade de dar destaque à personagem e a um ambiente mais próximo. Já quando a AD prossegue com “**tropeça** em uma cabeça de caveira”, assemelhar-se-ia mais a um plano médio ou aberto (planos que mostrassem os pés do toureiro, além do olhar dele), porque enfoca a ação de Paco em tropeçar e a posição da caveira aos seus pés. Em vez disso, a tomada 18 dá mais destaque à expressividade e estética da caveira, sob a focalização mediada de Paco (inferida pela sequência e pelo ângulo), cuja expressão espantada (afeto) já foi mostrada.

A Figura 39 permite visualizar o cotejo das imagens das tomadas 16 a 18 com a audiodescrição na inserção 10 à qual corresponde.

**Figura 39 – Tomadas 16 a 18 e inserção 10 correspondente**



Fonte: Elaborada pela autora.

Já as tomadas de 19 a 24, ainda na cena 2, são traduzidas na inserção 11. Nessa inserção 11, as caveiras e os sombreiros são referenciados como objetos da reação emocional de Paco, que é o foco principal e recebe as marcas valorativas. É o final da Orientação que prepara para a Complicação, por meio dos sentimentos de Paco de medo e surpresa, os quais indicam que algo está fora de ordem. A AD traduz esse momento com duas instâncias de apreciação na descrição da plateia (como “**lotada**” e “**todas com poncho e sombreiros**”), acopladas de duas de gradação pela quantidade de caveiras e de um afeto evocado em “lotada”. Há dois afetos inscritos (expressando a insegurança de Paco em “**pula de susto**” e “**arregala os olhos**”) que se encontram acoplados com julgamentos evocados (expressando a covardia do toureiro) e com duas gradações que aumentam a emoção de medo expressa no ato de pular e de arregalar os olhos.

Na imagem das tomadas 19 a 24, são usados reiterados planos e contraplanos – trata-se de um recurso de dilatação do tempo para ênfase (VAN SIJLL, 2017), que se soma à gradação de número das caveiras na plateia. No modo semiótico visual, também é criado um contraste

entre a expressividade e emotividade de Paco, de um lado, e a total indiferença da plateia, do outro, pelo Sistema de PATHOS. Para além da sua atenção, com os olhos fixos em Paco, a plateia não apresenta nenhuma emoção, e isso é enfatizado pelas características do desenho apreciativo atribuído às caveiras, em contraste com o desenho empático do toureiro. Esses recursos visuais convergem parcialmente com a AD. Por exemplo, a gradação visual conduz à gradação verbal, quanto à plateia. O afeto visual que o pathos com engajamento empático produz no observador conduz aos afetos inscritos e evocados, relacionados unicamente às emoções de Paco.

A Figura 40 faz o cotejo de fotogramas das tomadas 19 a 24 com a inserção 11, ilustrando os diversos recursos utilizados nas narrativas visual e verbal.

Figura 40 – Cotejo das tomadas 19 a 24 com a inserção 11



Fonte: Elaborada pela autora.

Em comparação com os recursos do Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL no modo visual, os afetos e julgamentos presentes na AD convergem com os planos fechados das tomadas 20, 22

e 24, por darem ênfase à expressão facial (“**arregala os olhos**”). Outro afeto expresso no modo verbal corresponderia ao plano médio da tomada 19, por destacar o movimento corporal (“**pula de susto**”). A gradação da descrição da plateia da inserção 11 é convergente com o plano aberto da plateia na tomada 21. Também quando a inserção 11 descreve que as caveiras estão “todas com poncho e sombreiros”, há convergência de gradação da tomada 21 e apreciação das tomadas 21 e 23. Apesar disso, há omissão da pintura tradicional dos rostos das caveiras pelo Dia dos Mortos mexicanos, mais uma apreciação visual de valor sobre essa tradição. De modo similar, alguns recursos imagéticos divergem, porque não ocorrem na audiodescrição, como a inexpressividade facial e corporal da plateia, retratada em desenho minimalista, e seus olhares fixos em Paco.

Ao apresentar as complementaridades entre o modo semiótico visual e o modo verbal, Painter, Martin e Unsworth (2013) citam a possibilidade de haver julgamento evocado pela imagem, apoiando-se em Economou (2009). A partir disso, tenta-se compreender a origem dos julgamentos na inserção 11, aparentemente divergindo do modo semiótico visual. Observa-se que nenhum participante das tomadas 19 a 24 expressa careta ou risada de desaprovação ou dedos em riste, que poderiam, segundo Economou (2009), ser julgamentos inscritos na imagem. O julgamento evocado que surge na linguagem verbal poderia, nesse caso, estar relacionado ao conhecimento de mundo do ouvinte/observador. A partir do medo de Paco inscrito na AD (“**pula de susto**” e “**arregala os olhos**”) e na imagem (pelo desenho empático e pelos planos fechados), quem ouve a AD ou vê a imagem poderia inferir que a expectativa social de coragem para um toureiro não é manifestada na sua atitude real explicitada pelo afeto (tanto na imagem quanto no modo semiótico verbal). Não obstante haver apenas expressão imagética de afeto, sua covardia poderia ser julgada com base no referencial compartilhado socialmente que se tem de um toureiro. Essa observação agrega também na análise da Complicação por vir, em que há outros julgamentos evocados na AD e, *a priori*, omitidos na imagem.

O Quadro 20 resume as correspondências nos dois modos semióticos, na Orientação de *Bravura*.

**Quadro 18 – Resumo do cotejo entre os modos semióticos nas cenas 1 e 2 da Orientação de *Bravura***

Cena	Tomada	Inserção
CENA 1 (Paco dentro do camarim)	6	4
	7	5
	8 – 9	6
	10, 11, 12, 14	7
	13	7 e 8
	15	9
CENA 2 (entrada de Paco na arena)	16-18	10
	19-24	11

Fonte: Elaborado pela autora.

No Quadro 20, é possível visualizar a correlação entre as tomadas do modo visual e as inserções do modo verbal. Percebe-se que as tomadas 6, 7 e 15 têm como significados complementares, respectivamente, os das inserções 4, 5 e 9. Em termos estruturais, isso pode ser entendido como uma convergência entre as duas narrativas. Algumas tomadas precisaram ser agrupadas para ter seus significados audiodescritos. É o caso das tomadas 8 e 9, das tomadas de 16 a 18 e das tomadas de 19 a 24, que correspondem, respectivamente, às inserções 6, 10 e 11. Embora uma inserção corresponda a várias tomadas, ainda se pode compreender que há convergência, porque há instanciação nos dois modos semióticos e na mesma sequência. Entretanto, observam-se divergências estruturais na audiodescrição das tomadas 10, 11, 12, 13 e 14. Os significados das tomadas 10, 11, 12 e 14 correspondem aos da inserção 7. Da tomada 14, a AD apenas reinstanciou parte da verbiagem do cartaz (“no Dia dos Mortos”), omitindo outros elementos. Já a tomada 13 teve parte dos seus significados contemplados na inserção 7 (o ato de beijar o folheto) e outra parte na inserção 8 (o ato de jogar o folheto).

A despeito de as restrições de tempo exigirem a condensação dos significados na audiodescrição e de os modos semióticos serem distintos, a análise mostra dois lados opostos. De maneira esperada, existe uma calibragem maior dos significados nas imagens do filme em alguns sistemas ativados (*e.g.*, ambiência), assim como acoplamento de mais sentimentos de diferentes sistemas da função interpessoal imagética. Em contrapartida, o paralelo entre as duas narrativas se impõe em nível dos estágios do gênero e de alguns significados que guiam as duas narrativas de modo convergente. Isso reflete em uma narrativa semelhante sendo entregue ao ouvinte.

Na próxima seção, far-se-á a análise da Complicação, que corresponde à segunda sequência e ao segundo estágio no modo visual e corresponde ao segundo estágio no modo verbal do filme audiodescrito *Bravura*.

### 5.3 Resultados da análise da Complicação

A segunda sequência visual coincide em termos de significados com a Complicação. Divide-se em seis cenas, que congregam 37 tomadas, das tomadas 25 a 62. Na cena 3 (tomadas 25 e 26), vê-se, pelo lado de fora, a enorme porta da arena por onde o touro irá sair. Pela fresta, observa-se um único olho brilhante na escuridão. A porta se abre, e a silhueta do touro aparece. A cena 4 (tomadas 27 a 34) retrata a entrada vagarosa do touro, com as reações emocionais de medo de Paco. A cena 5 (tomadas 35 a 38) conta o primeiro face a face do touro e de Paco, em que há uma total quebra da expectativa com relação ao comportamento do touro, que se recusa a avançar contra o toureiro. Na cena 6 (tomadas 39 a 46), mostra-se Paco tentando ensinar, sem sucesso, ao touro seu papel em uma tourada em uma sala de aula improvisada no meio da arena. A cena 7 (tomadas 47 a 56) exhibe a segunda estratégia de Paco para conduzir a tourada, quando ele se esforça em vão por instigar o touro com capas de diversas cores. Por fim, a cena 8 (tomadas 57 a 62) reverte a situação e mostra o touro procurando convencer Paco a encarar a tourada de maneira diferente.

A narrativa verbal da audiodescrição consta de seis cenas e 27 inserções, da inserção 12 à 38. Os significados das cenas correspondem aos já citados na Complicação da narrativa visual. As cenas e suas respectivas inserções são: cena 3 (inserções de 12 a 14); cena 4 (15 a 17); cena 5 (18 a 23); cena 6 (24 a 28); cena 7 (29 a 33); e cena 8 (34 a 38).

Inicia-se esta parte do relato da análise percorrendo os dados numéricos das narrativas visual e verbal, a fim de propiciar uma visão geral da Complicação.

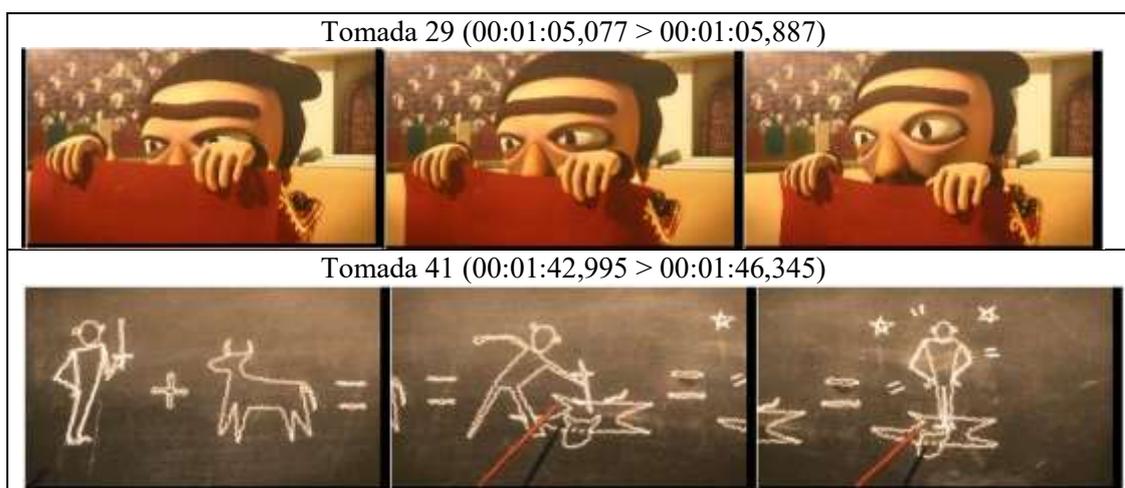
#### 5.3.1 Visão geral da Complicação nos modos semióticos visual e verbal

Em relação aos recursos interpessoais no modo visual, quase todas as tomadas da sequência têm como ponto em comum as mesmas escolhas no Sistema de AMBIÊNCIA, concentrada e ativada, com a dominância de cores vibrantes (saturadas), quentes (na paleta dos tons marrons, amarelos, laranja e vermelhos), trazendo alegria às imagens, e familiares (que se aproximam da diversidade característica da realidade). Exclui-se dessa constância apenas a tomada 41 da cena 6, que utiliza uma ambiência diluída e uniforme, ou seja, nela há menos cor e mais textura, ao mesmo tempo que estão quase ausentes efeitos de iluminação. A tomada 41 exhibe um plano fechado do quadro negro com a explicação a giz de como funciona uma tourada tradicional. Dessa maneira, o fundo é preto com uma leve textura, quase nada de luz refletida e

os poucos desenhos em formato de esboços lineares. O único movimento é o de uma vareta que aponta os elementos, um a um.

A Figura 41 compara a ambiência das tomadas 29 e 41. A tomada 29 é um exemplo da ambiência concentrada e ativada (com cores vibrantes, quentes e familiares) que prevalece na Complicação. A tomada 41 tem uma ambiência excepcional na Complicação por ser diluída e uniforme.

**Figura 41 – Diferença de ambiência na tomada 29 e na tomada 41 na Complicação**



Fonte: Elaborada pela autora.

Em relação aos dados do Quadro 21, vale sublinhar que os dados numéricos das categorias visuais da Complicação podem conduzir a algumas conclusões imprecisas, se não relacionados a alguns elementos qualitativos, como a identidade das personagens a que se referem. É o caso da quantidade de planos abertos (21), ângulos horizontais frontais (24), orientação de costas (22), grande distância entre as personagens (20), bem como da quase ausência de contato com o olhar (somente três ocorrências de contato) e pathos com engajamento apreciativo (37), ou seja, menos expressivo. Muitos são relativos à plateia, uma personagem secundária na trama, porém onipresente nas imagens. Por essa presença constante nas tomadas, as ocorrências de recursos referentes à plateia se sobrepõem em número àquelas dos demais participantes representados. De fato, os dados numéricos dos recursos imagéticos escondem que a plateia está sempre em segundo plano nas tomadas e, várias vezes, está borrada, além de interagir em poucas ocasiões. A análise qualitativa traz elementos para contrabalançar esses dados e aprofundar a compreensão, nas subseções de 5.3.2 a 5.3.14.

O Quadro 21 resume os dados numéricos da Complicação na narrativa visual.

**Quadro 19 – Resumo da contagem da Complicação no modo visual**

SISTEMA	OCORRÊNCIAS DE CATEGORIA			
DISTÂNCIA SOCIAL	11 planos fechados	24 planos médios	21 planos abertos	
ATITUDE – ENVOLVIMENTO	31 oblíquos		24 frontais	
ATITUDE – PODER	5 superiores	30 iguais		3 inferiores
ATITUDE – ORIENTAÇÃO	8 face a face	8 lado a lado		22 de costas
ATITUDE – PROXIMIDADE	6 + próximos	4 próximos	5 distantes	20 + distantes
FOCALIZAÇÃO	3 contatos e 36 observar		29 não mediados / 9 mediados	
PATHOS	37 apreciativos		20 empáticos	
GRADAÇÃO DE FORÇA	19 de número; 10 de volume; e 8 de extensão		35 para cima e 2 para baixo	

Fonte: Elaborado pela autora.

Outros recursos do Quadro 21 trazem significados próprios. No Sistema de PODER, o participante é colocado por 30 vezes em pé de igualdade com os representados, o que aproxima o observador da perspectiva da personagem. Quando há uso de ângulos inferiores (três instâncias) ou superiores (cinco instâncias) é para, respectivamente, engrandecer ou diminuir uma personagem, algumas vezes por conta de uma focalização. A gradação se manifesta 37 vezes, quase sempre intensificando os sentimentos.

Avança-se agora para o relato da análise quantitativa da Complicação na audiodescrição. Das inserções 12 a 38, foram identificadas 75 instâncias valorativas de atitude e sete de gradação. No estágio, predominam os afetos (39 ocorrências) e os julgamentos (30), seguidos de apenas seis apreciações. As instanciações de afeto relacionam-se com emoções de Paco, que variam da alegria e empolgação ao desânimo, à frustração e, principalmente, ao medo. Há ainda emoções do touro, que retratam sua tranquilidade (em contraste com o medo de Paco), sua satisfação e sua alegria (em oposição ao desânimo de Paco). Os julgamentos se reportam a comportamentos de Paco, do touro e da plateia. Paco alterna manifestações de coragem e covardia até chegar à desistência. O touro demonstra tranquilidade, amizade ou cautela. Já a plateia expressa confusão por tudo o que ocorre na tourada. A valoração de apreciação é utilizada para descrever a aparência do touro (porque ele aparece pela primeira vez na Complicação), das capas para atrair o touro e do desenho feito por este. Por fim, as sete gradações atuam para aumentar ou diminuir os valores a respeito da porta da arena, das ações do touro ou de sua aparência e dos comportamentos e emoções de Paco.

As 75 atitudes manifestadas são positivas (39 vezes) ou negativas (36 vezes). Isso reflete o conceito de Complicação, cujo enfoque está centrado em instaurar um conflito. Sobre Paco, a AD expressa atitudes tanto positivas quanto negativas que espelham seus momentos de medo,

raiva e hesitação em oposição às demonstrações de coragem, decisão e inteligência. Sobre o touro, há mais valoração positiva, pela tranquilidade e imponência física. As descrições da plateia instanciam atitudes negativas, porque ela está insatisfeita e confusa com o andamento do espetáculo. As atitudes também são prevalentemente evocadas (57 vezes), estando implícitas pela propagação da atitude na prosódia ideacional – no caso, relacionada, em geral, com a expectativa, por um lado, de manifestação de coragem pelo toureiro e, por outro, de um espetáculo glorioso. Essa expectativa começa a ser construída desde a Orientação (cenas 1 e 2), pelo peso das touradas passadas e do prestígio conferido a Paco. Ela se estabelece com o título *Bravura* e na imponência do touro (“um touro gigantesco”) como adversário, porém se consolida na Complicação, sendo personificada na insatisfação da plateia.

A Complicação contempla as cenas de 3 a 8, com um total de 27 inserções da audiodescrição. No Quadro 22, tem-se um resumo da contagem das marcas valorativas da Complicação.

**Quadro 20 – Resumo da contagem da Complicação na audiodescrição**

Tipo de atitude e gradação	Quantidade de itens valorativos	Carga/Direção	Modo de ativação
Julgamento	30	18 positivas	3 inscritas
			15 evocadas
		12 negativas	0 (zero) inscritas
			12 evocadas
Afeto	39	17 positivas	5 inscritas
			12 evocadas
		22 negativas	3 inscritas
			19 evocadas
Apreciação	6	4 positivas	4 inscritas
			0 (zero) evocadas
		2 negativas	2 inscritas
			0 (zero) evocadas
Gradação	7 de força	1 aumentar	–
			–
		6 diminuir	–
			–
Total de atitude	75	39 positivas	17 inscritas e
		36 negativas	58 evocadas

Fonte: Elaborado pela autora.

Examinando o Quadro 22, entende-se que os dados numéricos da AD na Complicação conseguem traçar sem distorções as linhas gerais dos sentimentos instanciados nesse estágio. Afeto e julgamento dominam (39 e 30 vezes respectivamente), porque esse é o estágio em que se manifestam as tensões, oposições e contradições, as quais condizem os números similares de ocorrências de cargas positivas (39) e negativas (36). Pelo fato de a contagem englobar toda a

Complicação, não há como distinguir, apenas por ela, quais as características dos sentimentos de cada personagem. Mais uma vez, faz-se necessário um aspecto qualitativo ligado, principalmente, a atribuir cada valoração à personagem ou ao elemento valorado.

Chama a atenção o número baixo de apreciação (seis) e gradação (sete). Como já comentado, a apreciação é usada para descrever o touro – que é apresentado pela primeira vez –, as capas e o desenho feito pelo touro. Muitos outros elementos são deixados de fora dessa descrição estética, o que marca uma escolha tradutória, cuja motivação está fora do alcance desta pesquisa. Também existe uma escolha em não enfatizar os sentimentos pelo recurso da gradação, cujo número (sete) é bem abaixo das ocorrências de atitude, que somam 75 instâncias (considerando afeto, julgamento e apreciação juntos).

Comparando as narrativas visual e verbal na Complicação, percebe-se que os números da audiodescrição apontam para uma prevalência dos sentimentos de afeto (39) e julgamento (30), sentimentos que não se sobressaem nos números dos recursos imagéticos, por escolhas em vários sistemas, conforme especificado a seguir. Nas imagens da Complicação, vale lembrar que há primazia numérica de recursos que afastam o participante interativo dos sentimentos dos participantes representados. Esses recursos são: planos abertos (21) e médios (24); ângulo horizontal oblíquo (31); orientação de costas (22); contatos do olhar de personagem com o olhar do observador (3); e pathos com engajamento apreciativo (37).

Na próxima subseção, o relato continua com a análise qualitativa da cena 3, primeira da Complicação.

### **5.3.2 Cena 3 no modo semiótico visual**

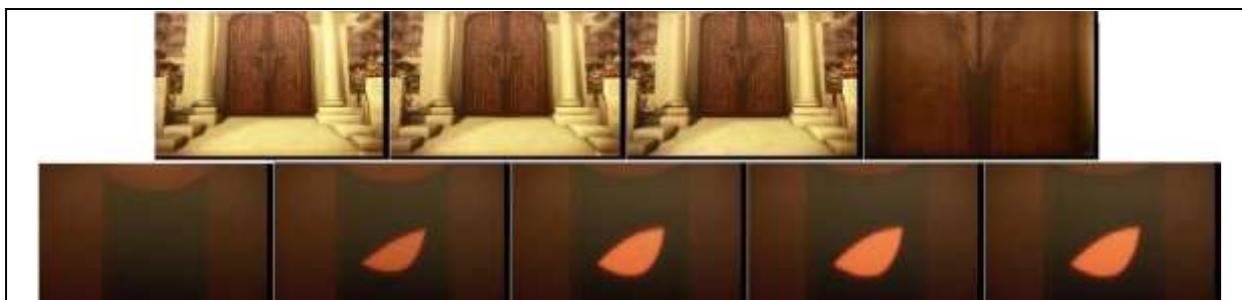
Os recursos imagéticos interpessoais utilizados na cena 3 (tomadas 25 e 26) contribuem para criar o suspense da entrada do touro. Na tomada 25, a câmera faz um movimento de aproximação contínua (chamado de *push-in* no cinema), o que significa, no Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL, que há os três planos em sequência. Esse movimento começa por um plano aberto de parte da arena e da porta ao centro. Ainda na tomada 25, um plano médio apresenta a porta e os esqueletos que estão prestes a abri-la. A tomada 25 termina com um plano fechado no detalhe do olho do touro pela fresta da porta. Na perspectiva da distância social, o *push-in* vai dando proximidade ao objeto do temor que representa o touro, o que significa, para Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006), um aumento progressivo do engajamento com esse touro e o medo que ele inspira. Jiménez Hurtado (2010) entende o plano fechado em um detalhe (que ela chama de “plano detalhe”, p. 140) como uma estratégia para fixar a atenção do observador em um

detalhe que tenha relevância dramática ou que acrescente no suspense. Em *Bravura*, entende-se que esses significados se apliquem.

Na tomada 26, volta-se ao plano aberto anterior, com dois esqueletos escancarando a porta e aparecendo a silhueta do touro. Na mesma tomada, o principal recurso visual é o da gradação de volume para cima pelo tamanho desproporcional da porta em relação aos dois esqueletos que a abrem. Também há gradação de volume para baixo em relação à descrição da silhueta do touro. Em todos esses momentos das tomadas 25 e 26, o envolvimento com as personagens é frontal. Na tomada 25, o Sistema de PODER coloca o participante interativo em posição de igualdade, enquanto, na tomada 26, o ângulo está levemente de baixo para cima, colocando o touro como superior. As personagens (os dois esqueletos) estão lado a lado e distantes uma da outra. A focalização das tomadas 25 e 26 pode ser entendida como mediada pela perspectiva de Paco, que é visto de frente para uma porta interna da arena, na tomada 24 anterior. Na tomada 25, há gradação por extensão quando a câmera preenche a tela com o escuro da fresta e um único olho. Na tomada 26, há gradação de volume, porque a silhueta do touro tanto é pequena em relação à porta quanto está embaçada. Tanto os esqueletos quanto o touro são representados com pathos com engajamento apreciativo.

A Figura 42 apresenta a tomada 25 com seus diversos recursos. É exemplo dos planos aberto, médio e fechado; do ângulo horizontal frontal e do ângulo vertical em igualdade de poder; da focalização mediada e por observação; de pathos com engajamento apreciativo; da gradação por volume e extensão; e da ambiência concentrada, ativada, vibrante, quente e familiar.

**Figura 42 – Tomada 25 na cena 3**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:00:54,017 > 00:00:57,032).

Na cena 3, as tomadas 25 e 26 trazem os primeiros indícios da presença do touro, por seu olho brilhando no escuro da fresta da porta e por sua silhueta, quando a porta se abre.

### 5.3.3 Cena 3 no modo semiótico verbal

A cena 3 trata da abertura da porta pelos esqueletos, com os primeiros indícios da futura aparição do touro (“um olho **brilha** no escuro”), que se desenrola da inserção 12 à 14. Os exemplos 9, 10 e 11 transcrevem, respectivamente, as inserções 12, 13 e 14, em que estão grifadas as valorações. Os exemplos serão comentados na sequência.

- (9) Paco vê uma **enorme porta** fechada, com um **cabeção de touro** no lugar da maçaneta. (inserção 12)
- (10) Pela fresta da porta, um olho **brilha** no escuro. (inserção 13)
- (11) Caveiras com sombreiro abrem a porta e **correm**. (inserção 14)

A primeira oração do exemplo 9 destaca duas apreciações inscritas impactando positivamente, aumentadas por gradações: “**enorme porta**” e “**cabeção de touro**”. As duas apreciações estéticas trazem consigo afetos negativos evocados de desinclinação de Paco diante da imponência da porta que evoca a perspectiva do perigo. O dicionário Priberam (2008) contempla como sentido primeiro de “enorme” o tamanho físico e como sentido figurado o excesso de importância. O exemplo 10 manifesta uma apreciação inscrita (“**brilha** no escuro”) que gera um impacto estético negativo e carrega, de modo evocado, afeto negativo de inclinação, porque a visão do olho e de seu brilho gera apreensão em Paco. Considerou-se que um olho brilhante implica medo por ser incomum, ao ponto de ser estranho. O exemplo 11 evoca um julgamento negativo com relação à covardia das caveiras (“**correm**”), por fugirem do perigo, ao mesmo tempo que esse ato de correr evoca medo, ou seja, um afeto de segurança negativo.

### 5.3.4 Cena 4 no modo semiótico visual

A cena 4 (tomadas 27 a 34) traz quatro planos fechados de modo a introduzir a presença do touro com uma estratégia de suspense e apreensão. Esses planos fechados enfocam detalhes do corpo do touro (o olho direito e o focinho, o rosto, os chifres e os cascos). Um outro plano fechado aponta as reações emocionais de Paco. Além disso, a cena 4 tem três planos médios: um de uma perna do touro e dois do busto de Paco. Com base em Van Sijll (2017), pode-se dizer que, por meio de sucessivos planos fechados e médios, as tomadas 28 a 34 usam uma convenção cinematográfica de dilatação do tempo, por justaposição da ação, evocando suspense e permitindo que se compartilhem as emoções do momento. Embora o recurso de articulação do tempo esteja

na metafunção ideacional (PAINTER: MARTIN; UNSWORTH, 2013), entende-se aqui, com base em Van Sijll (2017), que contribui também para a emoção do momento.

A Figura 43 expõe três tomadas sucessivas – as de 30 a 32 – que são um exemplo da dilatação do tempo com os planos fechados em detalhes do touro ou médios em atitudes do touro e de Paco. A tomada 31 também instancia focalização mediada pela perspectiva do touro, inferida pela sequência, além de afeto na expressividade do rosto de Paco, com desenho genérico. Há também gradação de volume e extensão, quando a pata direita do touro aparece desproporcional em relação à plateia e, em seguida, preenche quase toda a tela, na tomada 30, e gradação de extensão, por haver um detalhe do rosto que ocupa toda a tela, na tomada 32. A tomada 30 também utiliza o efeito de *push-in*, que é quando a câmera se aproxima rapidamente de um detalhe (no caso, a pata direita do touro). O *push-in* aumenta o engajamento e o afeto de temor do observador em relação a essa pata ao encurtar a distância. Outro efeito da tomada 30, que não é contemplado por Painter, Martin e Unsworth (2013), é que a imagem mostra a cena como se a câmera estivesse no chão. No contexto de *Bravura*, esse ângulo da câmera parece ser uma variante do Sistema de PODER, colocando o observador em posição inferior ao touro. Também poderia enfatizar a gradação, por colocar o participante interativo em uma posição que realça o tamanho do touro.

**Figura 43 – Tomadas 30 a 32 da cena 4**



Fonte: Elaborada pela autora.

Somente a tomada 27 da cena 4 aproveita o recurso do plano aberto em uma visão de cima para baixo de Paco no meio da arena (superioridade do touro sobre Paco no Sistema de PODER). Há focalização mediada pelo touro, do qual percebemos apenas os chifres em primeiro plano. Na tomada 28, também há diferença no Sistema de PODER, com um ângulo de baixo para cima, colocando o participante interativo em um posicionamento inferior ao touro, cujo focinho é visto em plano fechado.

A Figura 44 expõe a tomada 27 da cena 4, em que se vê um exemplo de plano aberto; com focalização mediada; posição de superioridade (poder); ângulo horizontal frontal (envolvimento); pathos com engajamento empático (Paco) e apreciativo (plateia); e gradação de volume, porque Paco é desproporcionalmente menor que o touro, além de gradação de número, quanto à plateia. A ambiência é constante.

**Figura 44 – Tomada 27 na cena 4**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:01:02,772 > 00:01:04,312).

As tomadas 29, 31 e 33 são mediadas, com focalização pela perspectiva do touro. Isso se dá pela sequência de imagens que mostram o rosto do touro seguido pelo rosto de Paco, escondido por detrás da capa – uma técnica conhecida como plano e contraplano, no cinema. Com relação ao Sistema de PATHOS, em toda a cena 4, o touro aparece cinco vezes em estilo apreciativo, enquanto Paco tem sua presença em três tomadas com o estilo genérico. Portanto, o participante interativo se aproxima do sentimento de medo de Paco, por intermédio do estilo genérico e sob a focalização do touro. A apresentação do touro por detalhes cria suspense, mas, por causa de seu desenho minimalista, fica difícil decifrar qualquer emoção nele.

No modo semiótico visual, a cena 4 mostra, portanto, a entrada vagarosa do touro e as reações de medo de Paco.

### **5.3.5 Cena 4 no modo semiótico verbal**

Na cena 4, com a inserção 15, o touro surge pela primeira vez (“um touro **gigantesco**”). A inserção 16 revela a condição surpreendente de o touro ser um esqueleto e a primeira reação de espanto de Paco (“**arregala os olhos**”). A inserção 17 relata mais reações de Paco, de

aparente medo (“**fecha os olhos**”), apesar da vontade de começar o espetáculo (“**vira o rosto e agita a capa**”).

Na cena 4, as três inserções serão comentadas na sequência. Os exemplos 12, 13 e 14 reproduzem, respectivamente, os textos das inserções 15, 16 e 17, sempre com o grifo na valoração.

(12) Um touro **gigantesco** se aproxima **devagar**. (inserção 15)

(13) Paco, o toureiro, **agita a capa** vermelha e **arregala os olhos** quando vê que o touro é um esqueleto. (inserção 16)

(14) **Fecha os olhos, vira o rosto e agita a capa**. (inserção 17)

No exemplo 12, “**gigantesco**” instancia apreciação positiva inscrita, pela força e imponência do animal, e gradação aumentando. No mesmo exemplo, “**devagar**” evoca tanto afeto como julgamento positivos, sendo o afeto de segurança pela tranquilidade demonstrada e o julgamento pela cautela do touro em relação ao toureiro. As duas valorações em “**devagar**” são diminuídas por gradação que dilui a aproximação do touro no tempo. No exemplo 13, no ato de Paco agitar a capa, está implícita sua coragem, que constitui um julgamento positivo evocado. Contudo, essa bravura entra em contradição com o medo explícito em “**arregala os olhos**”, um afeto negativo de segurança que traz consigo um julgamento evocado negativo de normalidade, pela situação imprevisível. O item “**arregala**” também instancia uma gradação aumentando em relação a simplesmente “abrir” os olhos. O exemplo 14 prossegue em mostrar as atitudes de Paco. Novamente há expressão de medo inscrita em “**fecha os olhos**” e “**vira o rosto**”, que evocam julgamento negativo indicando a falta de bravura do toureiro. Porém, quando ele continua agitando a capa, isso evoca de novo coragem.

### ***5.3.6 Cena 5 no modo semiótico visual***

A cena 5 (tomadas 35 a 38) utiliza diversos planos. Os planos abertos das tomadas 35 e 37 destacam o enfrentamento entre o touro e Paco, embora por motivos opostos aos esperados entre um touro e um toureiro. Nesses planos abertos, touro e toureiro são vistos em ângulo oblíquo, um de frente para o outro, com relativa proximidade entre os dois, considerando seus papéis antagônicos. Somente a plateia está posicionada frontalmente ao observador. Os planos abertos distanciam o participante interativo das emoções, porém não do antagonismo. Com efeito, os planos abertos permitem visualizar todas as atitudes corporais antagônicas simultaneamente e evidenciam a proximidade e orientação das personagens.

A Figura 45 ilustra os recursos da tomada 35 que instanciam: um plano aberto; um ângulo oblíquo (Paco e touro) e outro frontal (plateia); a igualdade de poder; uma orientação face a face; e uma relativa proximidade (entre Paco e touro). Há também uma orientação lateral para a plateia e grande distância entre a plateia e as duas outras personagens. Notam-se também os estilos minimalistas do touro e da plateia e o estilo empático de Paco. Há gradação de número na plateia. O afeto transparece na orientação, no gestual e no comportamental, além do posicionamento do touro à esquerda e de Paco à direita da tela. Segundo Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006), retomados por Iedema (2001), a personagem à esquerda seria o dado ou familiar, e a da direita seria o novo ou desconhecido (*unfamiliar*), conforme renomeados por Iedema (2001).

**Figura 45 – Tomada 35 da cena 5**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:01:09,852 > 00:01:23,532).

Prosseguindo com o Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL, o plano fechado da tomada 36 dá relevância à reação emocional de reprovação – os olhares trocados por dois esqueletos –, manifestada na plateia, contra o fiasco que se passa na arena. Isso é reforçado pelo ângulo horizontal frontal e, depois, oblíquo dos esqueletos em relação ao participante interativo, no Sistema de ENVOLVIMENTO. Já o plano médio da tomada 38 exhibe a reação de Paco, quando toma a decisão de convencer o touro a jogar a tourada. Com atitude corporal e facial de impaciência, Paco mais uma vez caminha da direita para a esquerda (VAN SIJLL, 2017). Quanto ao envolvimento, o ângulo é oblíquo para Paco, ou seja, de distanciamento em relação ao participante interativo. Já a plateia é vista de modo frontal. Paco e plateia estão na lateral um do outro e muito distantes entre si.

Com relação ao Sistema de PODER, toda a cena 5 é mostrada em igualdade entre participantes representados e participante interativo, promovendo o engajamento do observador. No que diz respeito à orientação, a tomada 35 apresenta Paco e o touro face a face (significando engajamento maior); a tomada 36 mostra as caveiras lado a lado (engajamento médio); e a tomada 37, devido à movimentação de Paco, alterna diversas posições (de face, de

lado e de costas). Considerando o Sistema de PROXIMIDADE, nas tomadas 35 e 37, Paco e o touro estão próximos um do outro (significando uma interação forte), enquanto a plateia está muito distante deles. Na tomada 36, as caveiras estão muito próximas, sentadas na arquibancada, significando uma interação muito forte. Já na tomada 38, Paco está sozinho na arena, mas tem como pano de fundo a plateia muito distante.

Quanto à focalização, toda a cena 5 é não mediada, e somente a tomada 36 coloca o olhar dos esqueletos em contato com o participante interativo, convidando para uma interação. No Sistema de PATHOS, como uma constante, o touro e a plateia têm desenho apreciativo; e Paco, empático. Por fim, há gradação principalmente quanto à plateia, que está em grande número nas tomadas 35, 37 e 38, quando aparece ao longe, ou se estende na tela na tomada 36, quando é vista de perto.

A Figura 46 destaca a tomada 38. Ela exemplifica os recursos de: plano médio; ângulo horizontal oblíquo (Paco) e frontal (plateia); igualdade de poder; focalização não mediada e por observação; pathos com engajamento empático (Paco) e apreciativo (plateia); e gradação de número. A ambiência é ativada com vibrância, calor e familiaridade. Na figura, também se observa o deslocamento da direita para a esquerda de Paco.

**Figura 46 – Tomada 38 na cena 5**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:01:35,380 > 00:01:37,930).

No modo semiótico visual, a cena 5 coloca a problemática da falta de agressividade e combatividade do touro e inicia a insatisfação de Paco com isso.

### **5.3.7 Cena 5 no modo semiótico verbal**

A cena 5 inicia na inserção 18, que destaca a indiferença do touro em relação a Paco (“o touro **para e olha em volta**”) e prossegue com a inserção 19, na qual mais indiferença (“o touro **nem dá bola**”) responde ao esforço de Paco em fazer o papel de toureiro (“Paco o **provoca** com a capa”). A inserção 20 prolonga essa indiferença às provocações e a amistosidade do touro, quando ele se “senta, abanando a cauda”. A inserção 21 registra a confusão da plateia, em “se entreolham”. Na inserção 22, Paco continua sua parte no espetáculo, sozinho, com alegria e coragem, quando salta, bate palmas e joga rosas – atitude à qual, na

inserção 23, o antagonista responde com uma satisfação e uma tranquilidade inesperada para o contexto (“o touro aplaude”).

A cena 5 é constituída por seis inserções. Os exemplos 15, 16, 17, 18, 19 e 20 mostram, respectivamente, as inserções 18, 19, 20, 21, 22 e 23. A valoração instanciada será comentada na sequência.

- (15) O touro **para... e olha em volta**. (inserção 18)
- (16) Paco o **provoca** com a capa e o touro **nem dá bola**. (inserção 19)
- (17) O touro **senta, abanando a cauda** de ossos. (inserção 20)
- (18) Na plateia, duas caveiras **se entreolham**. (inserção 21)
- (19) Na arena, Paco **salta** sobre o touro, **joga rosas vermelhas pro alto e bate palmas**. (inserção 22)
- (20) Deitado, o touro **aplaude**. (inserção 23)

O exemplo 15 apresenta, no trecho “**para... e olha em volta**”, um afeto negativo evocado de satisfação, pelo fato de o touro demonstrar indiferença ou tédio. O exemplo 16 contém itens valorativos de julgamento em “**provoca**” e “**nem dá bola**”, os quais estão evocados pelo contexto. Quem ouve a audiodescrição cria, desde a Orientação, a expectativa do espetáculo da tourada entre touro e toureiro, adicionada à promessa de atos de bravura. Partindo desse princípio, o julgamento em “**provoca com a capa**” é positivo, pois expressa essa coragem de Paco, e o julgamento em “**nem dá bola**” é negativo, porque instancia a indiferença do touro. Concomitantemente, “**nem dá bola**” instancia afeto negativo, no sentido de que demonstra desinteresse ou tédio por parte do touro.

No exemplo 17, as marcas de valor afetivo são positivas e evocadas, por marcarem a tranquilidade e alegria do touro, em “**senta**” e “**abanando a cauda**”. O ato de sentar é, pelo contexto, uma marca da tranquilidade do touro. Já o abanar da cauda é uma manifestação física reconhecida até no universo infantil como a de alegria dos cães, um afeto positivo. Ambas as valorações também evocam julgamento positivo no contexto, por mostrarem a capacidade do touro em estar calmo. Com relação a “**senta**”, a instância de julgamento é comentada nesta mesma subseção, a respeito das inserções 20 e 23. No exemplo 18, quando as duas caveiras “**se entreolham**”, entende-se que há julgamento de normalidade negativa evocada, porque o gesto evoca a reprovação pela situação fugir ao esperado. Também se compreendeu que há, no mesmo trecho, afeto de segurança negativo evocado, porque as caveiras estão confusas, por não verem o espetáculo acontecer.

No exemplo 19, o ato de Paco saltar sobre o touro instancia julgamento de tenacidade positivo evocado, pela coragem de enfrentar o touro, ao mesmo tempo que instancia afeto de felicidade positivo evocado, pela manifestação de alegria. No trecho “**joga rosas pro [sic] alto**”,

observa-se afeto de felicidade positivo por evocar alegria. Já “**bate palmas**” expressa novamente afeto de felicidade positivo evocado de alegria. No exemplo 20, o fato de o touro ser audiodescrito “**deitado**” traz um julgamento de capacidade positivo evocado, porque a personagem conserva a tranquilidade ou equilíbrio mesmo sendo provocada. A mesma palavra também evoca afeto de segurança positivo, pela tranquilidade expressa. Já a escolha de “**aplaude**” evoca afeto de satisfação positivo, porque é um encorajamento ao comportamento de Paco.

Nas inserções 20 e 23, dos exemplos 17 e 20, a pesquisadora conservou o julgamento evocado por “o touro **senta**” e “**deitado**”, embora Dias tenha contestado. Entendeu-se que, no contexto de uma tourada e no contexto das outras valorações, um touro sentado ou deitado, em uma arena de tourada, significava uma capacidade de manter o equilíbrio.

### **5.3.8 Cena 6 no modo semiótico visual**

No que tange à cena 6 (tomadas 39 a 46), o plano médio é o da maioria das tomadas (seis vezes). As tomadas mostram alternadamente: Paco ao lado de um quadro negro junto com o touro sentado à sua frente assistindo à aula; ou somente Paco ao lado do quadro negro; ou somente o touro sentado com a plateia às suas costas. Apesar disso, dois momentos utilizam plano fechado: quando o quadro negro preenche toda a tela e quando se veem o touro de perto e o toureiro arrancando os óculos do touro, descobrindo que este está dormindo.

A Figura 47 mostra as tomadas 39, 40, 42 e 45, que servem de ilustração para alguns dos recursos utilizados na cena 6, com a imagem inicial apresentando Paco de frente ao touro e a alternância que se segue entre imagens de Paco e do touro. A tomada 39 usa um plano médio, com o participante interativo em um ângulo horizontal oblíquo e em igualdade de poder. Entre as personagens Paco e o touro, a orientação é face a face, e há proximidade. A perspectiva é a do touro inscrita juntamente com a personagem.

Na tomada 40, o plano é médio, o envolvimento é oblíquo, a orientação é face a face, e há igualdade de poder. O touro está de costas para a plateia e distante dela. O desenho do touro e da plateia é minimalista. Há gradação de número nas caveiras da plateia.

Na tomada 42, a distância social é a do plano médio, o observador está em igualdade de poder com Paco e com ângulo horizontal oblíquo em relação a Paco. O pathos é empático.

A tomada 45 apresenta um plano fechado no rosto do touro, de quem Paco retira os óculos. O touro é visto de modo oblíquo e em igualdade com o observador. O touro está de

costas para a plateia, que é vista ao longe. A perspectiva é mediada por Paco de modo inscrito como personagem, pois vê-se o braço de Paco em primeiro plano.

**Figura 47 – Tomadas 39, 40, 42 e 45**



Fonte: Elaborada pela autora.

O envolvimento das personagens Paco e touro em primeiro plano é oblíquo, do início ao fim da cena 6. Entretanto, a plateia ao fundo está sempre de frente para o participante interativo e de costas para Paco e o touro. Em toda a cena, há igualdade de poder entre participantes representados e participante interativo. A orientação entre os participantes representados – o touro e Paco – é face a face nas tomadas 39 e 45, sendo que eles estão de costas para a plateia. Nas tomadas 40 e 43, a imagem mostra somente o touro, com a plateia ao fundo. Nas tomadas 42, 44 e 46, a imagem mostra apenas Paco, de costas para a plateia. No tocante ao Sistema de PROXIMIDADE, Paco e o touro estão próximos, na tomada 39, ou muito próximos, na tomada 45; porém, a plateia está distante ou muito distante dos dois.

O participante interativo está sempre como observador, sem contato com o olhar das personagens. Por duas vezes, a perspectiva é mediada por Paco. O primeiro momento é quando o toureiro vê, junto com o participante interativo, o quadro negro de perto e explica seu conteúdo para o touro (tomada 41). O segundo momento ocorre quando Paco se aproxima do touro e retira-lhe os óculos (tomada 45).

Em uma constante com o restante do filme, Paco é retratado em estilo genérico, enquanto o touro e a plateia estão em estilo minimalista. Mais uma vez, isso aproxima o observador de Paco e distancia esse observador das emoções das duas outras personagens. Há gradação pela quantidade de caveiras no público da tourada e pela extensão ocupada pelo quadro negro na tela. A tomada 41 é a única de todo o filme a ter ambiência diluída e uniforme. Nessa tomada, o quadro negro em tela cheia exibe mais textura e elimina os efeitos ligados à iluminação.

A Figura 48 expõe a tomada 41, que revela um plano fechado; ângulo horizontal frontal (envolvimento); igualdade de poder entre o observador e as personagens; orientação lado a lado e muita proximidade entre as duas personagens; focalização mediada e por observação; estilo minimalista; gradação por extensão, pois o quadro negro enche a tela; além de uma ambiência diluída e uniforme.

**Figura 48 – Tomada 41 na cena 6**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:01:42,995 > 00:01:46,345).

Nas tomadas de 39 a 44 da cena 6, Paco tem sua primeira iniciativa no sentido de retomar a normalidade da tourada e alcançar o espetáculo do confronto entre ele e o touro. Para tanto, usa a didática e tenta ensinar ao touro o seu ofício. No entanto, a tomada 45 da cena 6 revela o fracasso de Paco. Já a tomada 46 finaliza a cena com Paco rendendo-se à sua impaciência com a situação.

### **5.3.9 Cena 6 no modo semiótico verbal**

A cena 6 da audiodescrição se inicia, nas inserções 24 a 26, por Paco optando em ser didático com seu adversário e ensinar-lhe como se comportar na tourada. O touro finge entrar no jogo ao se sentar na sala de aula improvisada na arena. O toureiro descobre a farsa, na inserção 27, pois o touro está dormindo por trás de óculos que escondem seus verdadeiros olhos.

Paco reage na inserção 28 com um primeiro sinal de desânimo (“revira os olhos”) e, depois, com uma ideia repentina.

A cena 6 abrange as inserções de 24 a 28. Os exemplos 21, 22, 23, 24 e 25 trazem, respectivamente, os textos das inserções 24, 25, 26, 27 e 28. Cada exemplo será comentado na sequência.

- (21) Em um quadro negro, a adição: **TOUREIRO + TOURO = TOURO ABATIDO PELA ESPADA DO TOUREIRO.** (inserção 24)
- (22) RESULTADO: **GLÓRIA E FAMA.** (inserção 25)
- (23) Paco **ensina a lição** ao touro, que está de óculos, sentado em uma cadeira. (inserção 26)
- (24) Ele **arranca** os óculos do touro, que **dorme a sono solto.** (inserção 27)
- (25) **Desanimado**, Paco **revira os olhos...** e **tem uma ideia.** (inserção 28)

Toda a cena 6 mostra a nova estratégia encontrada por Paco para convencer o touro a cumprir seu papel na tourada. Sendo assim, o exemplo 21 retrata a mensagem a giz escrita pelo toureiro dirigida ao touro e leva a um julgamento evocado positivo pela capacidade do toureiro em executar sua tarefa com êxito. Observa-se que, embora “**abatido**” seja um léxico tendendo a negativo, considerou-se como positivo todo o trecho, porque, no contexto da tourada, a morte do touro seria “positiva”, isto é, significaria o sucesso do espetáculo. No exemplo 22, é exaltado o comportamento do toureiro como algo especial (normalidade), em dois julgamentos positivos inscritos nas palavras “**glória**” e “**fama**”. Em sua revisão, Claudino observou que, se “**glória e fama**” fossem verbiagem presente na imagem, então essas valorações não pertenceriam à audiodescrição. Entretanto, a justificativa para atribuir a valoração à AD é que a imagem não contém essa verbiagem, mas um desenho representando a vitória do toureiro. O exemplo 23 insiste nos julgamentos positivos e evocados, pois demonstra a *expertise* de Paco perante o touro, quando Paco “**ensina a lição** ao touro”.

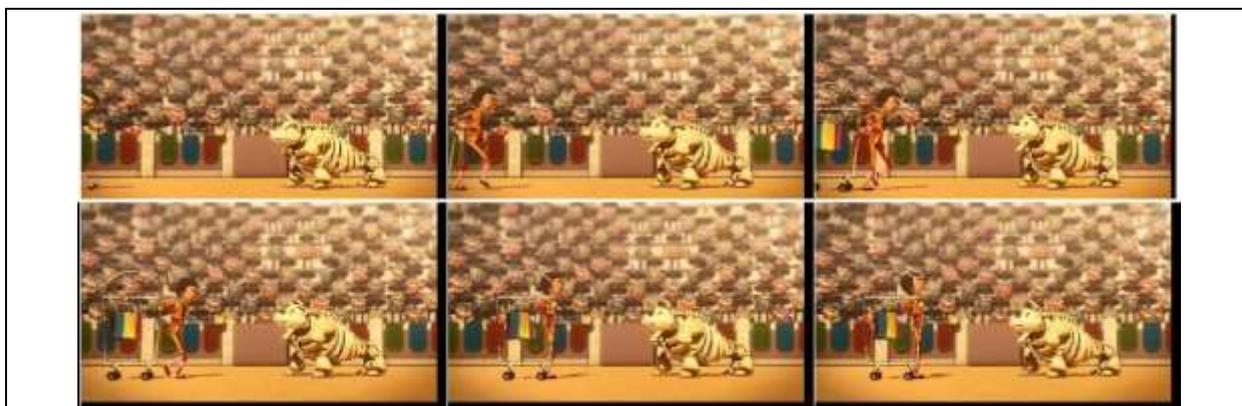
Nas inserções seguintes da mesma cena, descobre-se que o touro não somente é indiferente ao discurso do toureiro, como está até dormindo. Com isso, o exemplo 24 registra afeto de satisfação e julgamento de propriedade negativos evocados de Paco, quando ele age com violência e “**arranca** os óculos do touro”. Há um afeto positivo evocado, acoplado de uma gradação, pelo fato de o touro dormir “**a sono solto**”. No exemplo 25, existem também dois afetos negativos pelas reações emocionais de Paco: um inscrito por estar “**desanimado**” e outro evocado de insatisfação, quando “**revira os olhos**”. O exemplo 25 termina com um julgamento positivo de capacidade pela perspicácia de Paco, quando é dito que ele “**tem uma ideia**”.

### 5.3.10 Cena 7 no modo semiótico visual

Com referência à cena 7 inteira (tomadas 47 a 56), nela prevalece o plano médio (dez vezes), quando as tomadas mostram um plano e contraplano de Paco e do touro. Há sete planos abertos, os quais ocorrem no início da cena (tomada 47), no instante em que Paco entra na arena arrastando até o touro um cabideiro arara com as capas multicoloridas. Observa-se que a tomada 47 é a primeira em que o movimento de Paco se dá da esquerda para a direita, contrastando com todos os seus outros caminhares até então. Isso pode prenunciar uma mudança de posicionamento da personagem, que se confirma na cena 8, tomada 57. Os outros planos abertos se referem à plateia, que está como pano de fundo das imagens com Paco.

A Figura 49 apresenta a tomada 47, que é exemplo dos recursos de plano aberto, ângulo horizontal oblíquo de Paco e do touro, orientação face a face e proximidade entre Paco e o touro. As imagens exibem as personagens em igualdade de poder com o observador. Há gradação de número na plateia, que está posicionada frontalmente em relação ao observador e lateralmente em relação às outras personagens. O engajamento promovido pelo desenho é empático para Paco e apreciativo para os demais participantes representados.

Figura 49 – Tomada 47 da cena 7



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:01:58,330 > 00:02:00,360).

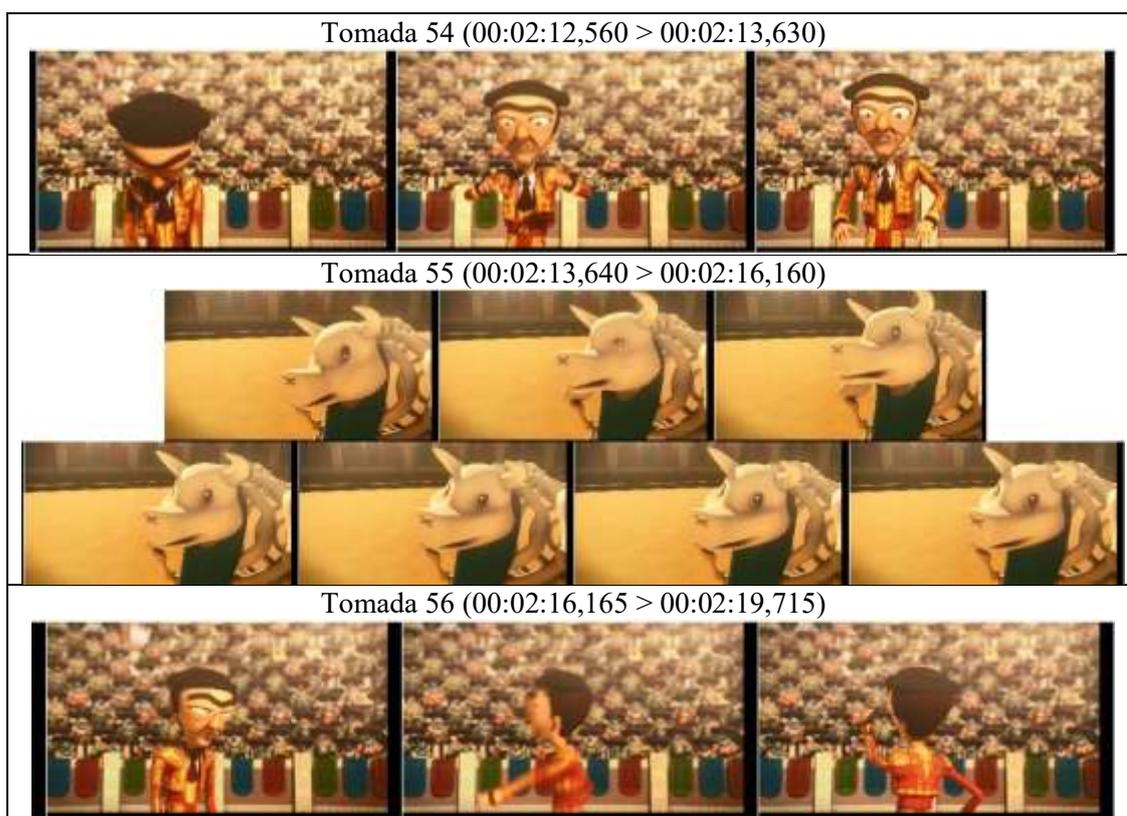
Excluindo-se a tomada 47, todas as tomadas que mostram Paco (48, 50, 52, 54 e 56) o apresentam de modo frontal, em contraste com as que exibem o touro, sempre oblíquo (tomadas 49, 51, 53 e 55). Isso aproxima o observador dos sentimentos de Paco e o afasta dos sentimentos do touro. O participante interativo está mais vezes em igualdade de poder com as personagens – por exemplo, na tomada que exhibe Paco e o touro (tomada 47) e nas que mostram somente Paco (tomadas 48, 50, 52, 54 e 56). A exceção são as tomadas enfocando as reações do touro (tomadas 49, 51, 53 e 55), em que a câmera expressa a superioridade do participante interativo.

Dessa maneira, a igualdade ajuda no engajamento do observador com as personagens, quando Paco e o touro são apresentados juntos em plano aberto. Esse engajamento se repete quando o observador vê somente Paco. Já nas tomadas somente com o touro, o ângulo em que essa personagem é apresentada coloca o observador acima das atitudes do participante representado.

Na tomada 47, Paco e o touro estão face a face e próximos entre si, enquanto a plateia encontra-se sempre às costas dos dois. Portanto, Paco e o touro demonstram interação, excluindo a plateia. Em todas as demais tomadas da cena 7, os Sistemas de ORIENTAÇÃO e PROXIMIDADE não se aplicam, já que as imagens mostram apenas Paco ou o touro de cada vez. As tomadas com Paco (48, 50, 52, 54 e 56) também têm a plateia como pano de fundo. Nessas tomadas, a plateia está sempre muito distante, tanto do participante representado quanto dos interativos. Os recursos do Sistema de PATHOS são convergentes com o restante do filme, com mais empatia por Paco. A gradação é instanciada no número de caveiras na plateia. Há também um face a face entre Paco e a plateia na tomada 56, quando Paco reage a objetos que lhe são lançados em protesto por não haver o espetáculo da tourada.

A Figura 50 destaca as tomadas 54, 55 e 56. Nela, constatam-se exemplos de: plano médio; ângulo horizontal frontal (envolvimento); igualdade de poder entre observador e personagens; focalização por observação mediada inferida; estilo empático; e gradação de número. A ambiência é constante, como já descrita.

**Figura 50 – Tomadas 54, 55 e 56 na cena 7**



Fonte: Elaborada pela autora.

Na cena 7, nas tomadas 47 e 48, Paco adota uma nova estratégia para convencer o touro a aceitar o confronto da tourada. Na tomada 49, entretanto, o touro recusa todas as cores de capas. A tomada 50 retoma a insistência de Paco na sua estratégia. Porém, na tomada 51, vê-se a mesma atitude de recusa do touro. Seguem-se mais uma insistência de Paco, na tomada 52, e nova tensão pelos mesmos motivos, na tomada 53. A tomada 54 quebra esse ciclo quando mostra o rosto espantado de Paco em uma reação emocional negativa. Na tomada 55, descobre-se o porquê do espanto de Paco, pois o touro pendura a capa como se fosse um lenço no pescoço. A cena 7 finaliza com a dupla reação da plateia, que lança objetos em Paco em protesto, e de Paco, que levanta o punho em sinal de raiva.

### **5.3.11 Cena 7 no modo semiótico verbal**

Na cena 7, a nova iniciativa de Paco é colocada em prática na inserção 29 (exemplo 26), quando ele “arrasta até o touro um cabideiro com capas **coloridas**”, instanciando-se aqui uma apreciação positiva inscrita em “**coloridas**”. Porém, a tentativa falha novamente, na inserção 30 (exemplo 27), quando “o touro **diz não**”, o que expressa um afeto de insatisfação inscrito. As inserções 31 a 33 são comentadas na sequência e correspondem aos exemplos 28, 29 e 30.

Nesses exemplos, o touro desvia a finalidade da capa para a usar como lenço, Paco se impacienta (“**respira fundo**”), e a plateia se revolta (“**joga objetos nele**”), provocando a raiva de Paco (“**mostra o punho fechado**”).

A cena 7 relata, em cinco inserções, a segunda estratégia de Paco, que se resume em seduzir o touro com a beleza das capas que lhe são apresentadas. Os exemplos 26, 27, 28, 29 e 30 reproduzem, respectivamente, as inserções 29, 30, 31, 32 e 33.

- (26) Arrasta até o touro um cabideiro com capas **coloridas**. (inserção 29)
- (27) Balançando a cabeça, o touro **diz “não”** para a cor de rosa... e para a amarela. (inserção 30)
- (28) **Encantado** com a verde, pendura a capa no pescoço, **sorri** e **levanta as sobrelhas**. (inserção 31)
- (29) Paco **respira fundo**. (inserção 32)
- (30) A plateia **joga objetos** nele, que **mostra o punho fechado**. (inserção 33)

Os exemplos 28, 29 e 30 se referem ao momento em que o touro gosta de uma das capas, mas não no sentido pretendido por Paco, pois o animal a usa como adereço de pescoço. O exemplo 28 expressa emoções positivas – por um lado, de satisfação inscrita do touro, em “**encantado**”, e satisfação evocada, em “**levanta as sobrelhas**”; por outro lado, de felicidade inscrita, em “**sorri**”. O exemplo 29 é a reação emocional negativa evocada de frustração (afeto de satisfação negativo) de Paco, com um julgamento negativo evocado de tenacidade, porque a personagem está impaciente, já que “**respira fundo**”. O exemplo 30 instancia a insatisfação evocada da plateia, que “**joga objetos nele**”, e insatisfação evocada de Paco, que “**mostra o punho fechado**”, um gesto convencional de raiva. Há ainda um julgamento de propriedade negativo evocado pela impolidez da plateia ao jogar objetos em Paco.

### **5.3.12 Cena 8 no modo semiótico visual**

A cena 8 do texto visual (tomadas 57 a 62) começa com um plano aberto na tomada 57, em que Paco caminha da esquerda para a direita em direção ao touro, prefigurando uma reviravolta na estória, com o fim do desconforto causado pela caminhada em sentido inverso. Seguem-se planos médios só de Paco, nas tomadas 58, 60 e 62, ou dos dois interagindo, na tomada 61. A tomada 59 é a única que fecha o plano no desenho que o touro fez ilustrando a possível amizade entre touro e toureiro. Em todas as tomadas em que aparece a arena, a plateia é mostrada ao fundo em plano aberto. A distância social é predominantemente média para Paco

e o touro, o que aproxima relativamente o participante interativo desses dois representados. Já a plateia está sempre distante tanto das personagens quanto do observador.

A Figura 51 apresenta as tomadas 58, 59 e 60, que mostram Paco olhando o desenho feito pelo touro, o conteúdo do desenho e a reação emocional de Paco ao jogar o desenho para o alto. As tomadas 58 e 60 mobilizam recursos similares: planos médios; ângulo horizontal oblíquo; igualdade de poder; Paco de costas para a plateia, que está distante; e gradação de número na plateia. Como em toda a Complicação, o engajamento proporcionado pelo desenho de Paco é empático e o da plateia é genérico. A tomada 59 se diferencia pelo plano fechado e pelo estilo minimalista do desenho, que exhibe Paco e o touro muito próximos, lado a lado e de modo frontal para o observador, com contato dos olhos. A verbiagem do desenho traz afeto positivo inscrito nas palavras em espanhol: melhores amigos (“*Mejores amigos*”). Na tomada 59, há também uma focalização inscrita com a personagem, já que as mãos de Paco aparecem segurando o desenho.

**Figura 51 – Tomadas 58, 59 e 60 na cena 8**



Fonte: Elaborada pela autora.

Em todas as tomadas da cena 8, o participante interativo vê as personagens sempre em pé de igualdade com ele. Nas tomadas em que Paco e o touro interagem (57 e 61) e nas que retratam somente Paco, o ângulo em que são vistos é oblíquo. A igualdade configura um engajamento próximo; e o ângulo oblíquo, um engajamento distante. Quando as personagens aparecem juntas (tomadas 57 e 61), elas se movimentam muito, o que as faz estarem face a face, lado a lado ou de costas, variando muito a orientação. Nessas tomadas, há muita proximidade entre touro e Paco, enquanto a plateia permanece muito distante. Isso ratifica a relação de

interação entre Paco e o touro, enquanto a plateia pouco interage. Por ter características interpessoais diversas, a tomada 59 precisa ser entendida à parte, pois retrata em plano fechado o desenho que o touro faz. Nesse desenho, Paco e o touro estão em plano aberto, juntos, de frente para o observador, lado a lado e muito próximos, de mãos dadas.

Na maioria das tomadas da cena 8, não há cruzamento do olhar das personagens com o participante interativo. No entanto, na tomada 59, quando se vê o desenho, sob a focalização mediada inscrita pelo olhar de Paco, touro e toureiro retratados na folha de papel estão com os rostos e olhos voltados para frente, o que caracteriza uma focalização de contato direto. O estilo de desenhos é minimalista para o touro e a plateia e genérico para Paco, reforçando mais engajamento com as emoções de Paco. A exceção é o esboço da tomada 59, desenhado pelo touro, em que Paco e o touro estão representados ambos em estilo minimalista (desenho apreciativo). Porém, a tela mostra o esboço sendo segurado pelas mãos de Paco em estilo genérico, o que caracteriza a focalização mediada inscrita com a personagem. Há gradação pelo número de caveiras na plateia, nas tomadas 57, 58, 60, 61 e 62. Há gradação de extensão quando o desenho é exibido em tela cheia, na tomada 59.

A Figura 52 mostra a tomada 61. Veem-se: um plano médio para Paco e o touro (a plateia ao fundo está em plano aberto); a variação no envolvimento entre oblíquo e frontal entre o observador, de um lado, e Paco e o touro, juntos de outro lado; a igualdade de poder entre o observador e as personagens; a variação na orientação e na proximidade entre Paco e o touro; a orientação lateral e a falta de proximidade constante entre as duas personagens e a plateia; os estilos empático (Paco) e apreciativo (o touro e plateia); e a gradação de número na plateia. Mais uma vez, a ambiência é constante.

**Figura 52 – Tomada 61 na cena 8**



Fonte: Elaborada pela autora a partir de *Bravura* (2014) (00:02:32,565 > 00:02:42,615).

Na tomada 57, Paco vai em direção ao touro, que desenha deitado na arena. Em seguida, na tomada 58, exibe-se a expressão atenta de Paco vendo o desenho feito pelo touro. Na tomada 59, mostra-se um retrato simbólico de felicidade, que traz a solução alternativa proposta pelo touro para o confronto entre touro e toureiro. Paco joga o desenho para o alto na tomada 60. Depois, Paco quer se retirar desanimado, e o touro barra seu caminho na tomada 61. A cena acaba na tomada 62, com a expressão cansada de Paco em plano médio.

### 5.3.13 Cena 8 no modo semiótico verbal

A cena 8 compreende as inserções de 34 a 38. Ela encerra a Complicação com uma nova manifestação de tranquilidade do touro (implícita no ato de deitar e desenhar), na inserção 34. Segue-se, na inserção 35, uma proposta do touro, via um desenho, de amizade entre o toureiro e o touro. Na inserção 36, a reação de Paco é de completo desânimo e desistência (“se afasta **de cabeça baixa**”). Porém, nas inserções 37 e 38, o touro se interpõe a ele, e Paco tenta desviar.

A cena 8 configura um último momento de tensão, que corresponde à transição para o desfecho do próximo estágio. Os exemplos 31, 32, 33, 34 e 35 apresentam, respectivamente, as inserções 34, 35, 36, 37 e 38. Na sequência, serão comentadas as valorações expressas.

- (31) **Deitado** no meio da arena, o touro **desenha**. (inserção 34)
- (32) Paco pega o desenho, que mostra touro e toureiro **sorrindo** num gramado, num dia **ensolarado**, com a frase “melhores amigos”. (inserção 35)
- (33) Paco **joga** o desenho **pro (sic) alto** e **se afasta, de cabeça baixa**. (inserção 36)
- (34) O touro **barra o caminho** dele. (inserção 37)
- (35) Paco **desvia** e o touro **insiste**. (inserção 38)

O exemplo 31 expressa emoções de segurança positivas evocadas pela tranquilidade do touro que está “**deitado**” e “**desenha**” e, simultaneamente, contém julgamentos positivos evocados pela capacidade de equilíbrio demonstrada pelo touro. Como nas inserções 20 (exemplo 17) e 23 (exemplo 20), entenderam-se, contextualmente, os comportamentos de sentar, deitar e desenhar do touro, no meio da arena, como evocando não apenas afetos, mas também julgamentos positivos. A instanciação desses julgamentos foi contestada por Dias, que argumentou por optar pelo afeto.

Já o exemplo 32 reflete a solução alternativa proposta pelo touro, a qual comunica apenas atitudes positivas. De modo inscrito, há afeto positivo de felicidade em “**sorrindo**” e apreciação positiva por uma qualidade estética do dia “**ensolarado**”. De maneira evocada, identifica-se julgamento positivo de tenacidade pela confiabilidade demonstrada pelo touro e toureiro do desenho, como amigos sorridentes – amizade essa que é confirmada no trecho “melhores amigos”. Também há felicidade implícita em “um dia **ensolarado**”. A expressão “melhores amigos” seria tanto um julgamento positivo de tenacidade inscrito quanto um afeto positivo de felicidade. Todavia, conforme orientado por Claudino, essa expressão não foi considerada na análise, porque representa apenas a leitura do que está na tela do filme.

O exemplo 33 começa quando Paco “**joga o desenho pro alto**”, o que instancia um julgamento de tenacidade negativo evocado pela impaciência de Paco. O mesmo trecho evoca

afeto negativo pela manifestação de insatisfação. Em “**se afasta**”, há julgamento de tenacidade negativo evocado pela falta de perseverança de Paco, além de afeto de satisfação negativo evocado. Ambas as valorações são enfatizadas pela gradação de força, em “se afasta”, que traz uma ideia de distanciamento no espaço. O trecho “**de cabeça baixa**” expressa julgamento de tenacidade negativo evocado pela falta de perseverança e afeto de felicidade negativo evocado pela manifestação de tristeza.

O exemplo 34 instancia, em “**barra o caminho**”, um julgamento de tenacidade positivo evocado porque o touro está decidido a ter esse ato de firmeza. Ao mesmo tempo, há afeto de satisfação negativo evocado. Em “**desvia**”, o exemplo 35 expressa afeto de satisfação negativo evocado, pois manifesta frustração. Já em “**insiste**”, há julgamento de tenacidade positivo inscrito, pois o touro está determinado.

Na próxima seção, são analisadas as complementaridades para distinguir as convergências e as divergências entre os modos semióticos visual e verbal do filme audiodescrito *Bravura*.

#### **5.3.14 Complementaridades dos modos semióticos visual e verbal na Complicação**

A Complicação compreende as tomadas de 25 a 62 e as inserções de 12 a 38, das cenas 3 a 8. A análise comparativa da Complicação nas imagens e na AD se inicia com uma sutil divergência, na cena 3, que abrange as inserções 12 a 14, correspondentes às tomadas 25 e 26. Embora haja convergência na descrição de acontecimentos sucessivos (*i.e.*, a abertura da porta da arena e os primeiros sinais da presença do touro), a divergência está em um significado mobilizado do Sistema de FOCALIZAÇÃO.

Na audiodescrição da inserção 12, a focalização é explícita, colocando o participante interativo inequivocamente na perspectiva do toureiro: “Paco vê uma **enorme** porta fechada [...]”. Ao contrário, na narrativa imagética, na tomada 25, fica a dúvida se há focalização mediada por Paco ou não. Poder-se-ia pensar em focalização mediada pela sucessão de imagens que a sugeriria. Realmente, a tomada anterior, a 24 (cf. a última imagem da Figura 40), mostra Paco perto de uma porta. Porém, não se trata da mesma porta da tomada 25; pelo contrário, é a porta pela qual ele entrou na arena. A diferença é perceptível quando se congela a imagem e se observam os detalhes da porta, especialmente as maçanetas.

A Figura 53 expõe o cotejo entre o filme, nas tomadas 25 e 26, e a audiodescrição, nas inserções 12 a 14, na cena 3. A explicação vem em seguida.

**Figura 53 – Tomadas 25 e 26 e as inserções 12 a 14 correspondentes**



Fonte: Elaborada pela autora.

A tomada 25 foi compreendida como o início da Complicação, porque mostra a primeira aparição do touro, inferida pelo olho no escuro. O medo está presente na imagem, de modo inferido, pelo tamanho assustador da porta e pela estranheza do olho brilhando no escuro. Essa evocação do medo ocorre porque a tomada anterior (24) mostra as expressões faciais de Paco como transparecendo medo. Na tomada 25, esse medo está na imagem pela gradação de volume e extensão e pelo contato do olho brilhante com o participante interativo, no final da tomada. A sequência que vai do plano aberto ao fechado ajuda a destacar um elemento de detalhe que é um dos olhos do touro pela fresta. Ademais, na mesma tomada 25, poder-se-ia também ver, no contraste desse olho brilhando no escuro, uma apreciação visual de reação pelo impacto, assim como uma outra apreciação de impacto pelo tamanho da porta, quando se consideram os esqueletos que a ladeiam.

Em relação a esses recursos imagéticos, a tradução verbal divergiu na focalização – que não é certeza na imagem – e convergiu no destaque a um dos olhos, ao seu brilho e às descrições apreciativas inscritas da imponência da porta. Na AD, a focalização proporcionou a possibilidade de evocar afeto nas descrições estéticas, o que, no modo visual, é um aporte do medo de Paco expresso na tomada anterior (24).

Portanto, para traduzir a tomada 25, foram necessárias duas inserções: 12 e 13. A 12 enfatiza a focalização mediada por Paco em relação à porta, enquanto a 13 traz a informação sobre o olho que brilha pela fresta. O que foi definitivo para colocar ambas as inserções na Complicação foram os padrões similares nos itens avaliativos. Ambas estão marcadas por apreciações inscritas, gradações de volume aumentando e afetos evocados. Na inserção 12, as duas apreciações de impacto inscritas negativas relacionadas à porta (“**enorme** porta” e “com

um **cabeção** de touro”) são aumentadas por gradação de volume. A descrição da porta evoca dois afetos negativos de segurança em Paco, pelo medo que ele sente ao ver (“Paco vê”). Na inserção 13, mais uma vez, destaca-se uma apreciação inscrita negativa de impacto (em “**brilha** no escuro”), com gradação de volume. Novamente, o afeto negativo de segurança pelo medo de Paco é apenas evocado concomitante à apreciação.

A inserção 14 corresponde à tomada 26 e expressa, pela palavra “**correm**”, um julgamento de tenacidade (covardia) e afeto de segurança (medo), ambos negativos e evocados por parte das caveiras. Supõe-se que, como a inserção 12 já anunciou a apreciação da porta como assustadora pelo tamanho, foi dispensada nova descrição. Na imagem correspondente da tomada 26, diferentemente da audiodescrição, a gradação se repete na visualização da porta e dos esqueletos que a abrem, assim como a apreciação visual pela qualidade da porta em ser grande. O tamanho da porta é manifestado pela gradação de volume e extensão, pela desproporção entre o tamanho das caveiras e da porta e pela extensão da imagem ocupada por essa porta. Os tamanhos também instanciam apreciação de impacto na narrativa visual. Também há, imagetivamente, o aparecimento discreto (gradação diminuindo) da silhueta do touro pela abertura da porta, o qual gera suspense (o que pode ser associado à apreensão das caveiras ou de Paco). Essa silhueta no escuro é omitida na inserção 14, havendo omissão desse significado. Há, desse modo, convergências e divergências.

O Quadro 23 resume as correspondências na cena 3.

**Quadro 21 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 3**

Cena	Tomada	Inserção
CENA 3 (abertura da porta)	25-26	12-13
	26	14

Fonte: Elaborado pela autora.

Na cena 4, a inserção 15 da audiodescrição se refere à entrada do touro e condensa as tomadas 27, 28, 30, 32 e 34. Na audiodescrição, a inserção 15 descreve a aparência física do touro e seu andar. Ela é seguida das descrições das primeiras provocações de Paco mescladas de medo, nas inserções 16 (tomada 29) e 17 (tomadas 31 e 33). Na imagem, a entrada do touro (dividida nas tomadas 27, 28, 30, 32 e 34) fica intercalada com as reações afetivas de Paco, das tomadas 29, 31 e 33. A tomada 29 se refere aos significados da inserção 16, em que são mostradas as atitudes e ações de Paco ao ver o touro (“**agita a capa**” e “**arregala os olhos**”). As tomadas 31 e 33 são traduzidas na inserção 17 (“**fecha os olhos**” e “**vira o rosto**”), todas relativas ao estado emocional de Paco.

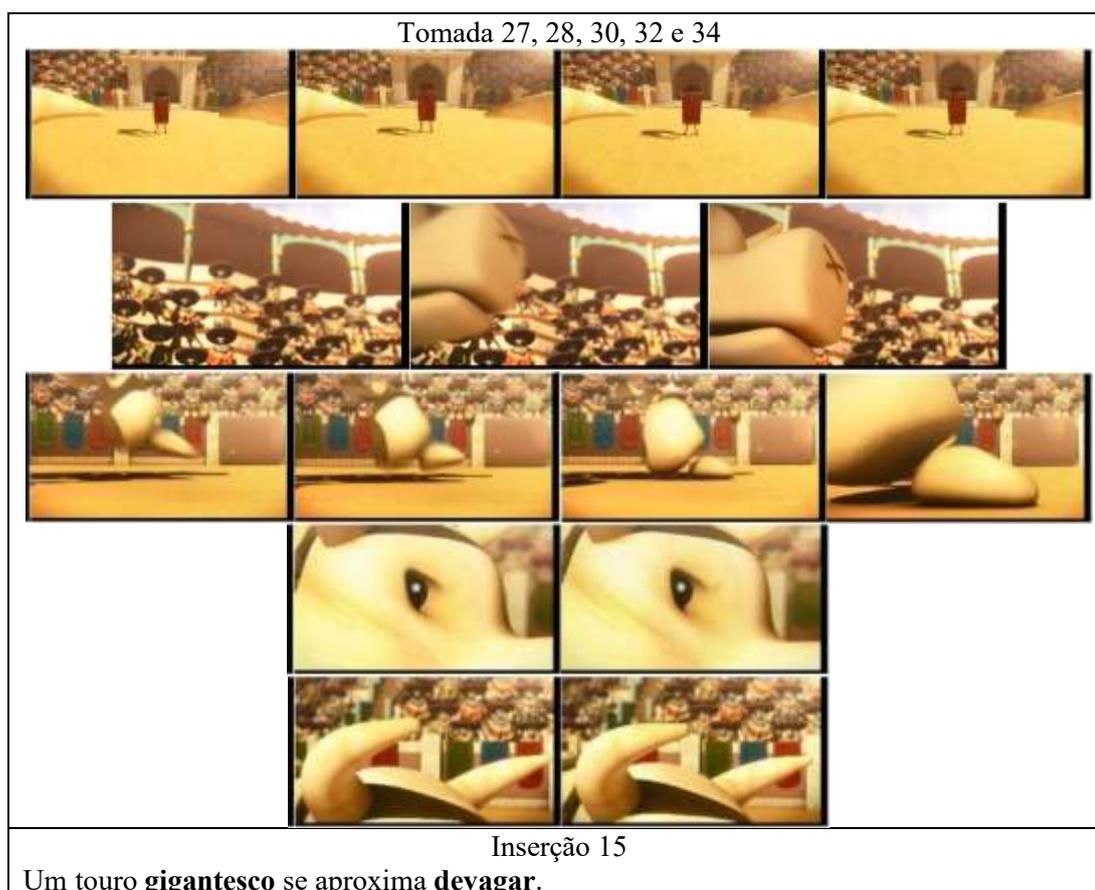
A inserção 15 da audiodescrição resume a entrada do touro. Uma apreciação de impacto positivo está inscrita (quanto ao tamanho do touro – “**gigantesco**”), reforçada por uma gradação de volume (quanto ao tamanho do touro em relação a Paco – “**gigantesco**”). Existem um julgamento de tenacidade e um afeto de segurança, ambos positivos e evocados, em “**devagar**”, por expressarem a cautela e a tranquilidade com a qual o touro entra em cena. Estas duas últimas atitudes são enfatizadas pela gradação de extensão/distribuição no tempo (quanto à lentidão da entrada do touro – “**devagar**”).

A imagem aposta em várias estratégias para comunicar essa presença imponente do touro, a qual foi traduzida pela inserção 15. Na tomada 27, os recursos interpessoais da imagem apontam para a superioridade do touro sobre Paco. A focalização mediada nos mostra a perspectiva do touro, olhando Paco de cima para baixo. A gradação de volume exhibe Paco proporcionalmente minúsculo, mesmo à medida que o touro se aproxima do toureiro. Ainda na tomada 27, há uma apreciação visual pelo impacto de Paco ser apresentado minúsculo em relação ao touro (inferido somente pelos seus chifres em primeiro plano). Essa apreciação visual ligada ao tamanho incide, portanto, sobre Paco na tomada 27, diferentemente da inserção 15, que relaciona a apreciação ao tamanho ao touro como “**gigantesco**” e omite a presença de Paco: “Um touro **gigantesco** se aproxima **devagar**”.

Ainda na tomada 27, o detalhe dos chifres em primeiro plano, além de nos mostrar a perspectiva do touro (focalização mediada como personagem), também aumenta o suspense. Na sequência de tomadas, o touro vai sendo mostrado por partes, detalhe a detalhe (chifre – tomada 27, rosto – tomada 28, patas – tomada 30, olhos – tomada 32, chifres e testa – tomada 34). Embora essa técnica seja parte da função ideacional relativa à manifestação e ao aparecimento das personagens, além da articulação do tempo da narrativa (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013), advoga-se, nesta análise, que ela também tenha reflexos na função interpessoal, ao criar um clima emocional de suspense e apreensão. Para apoiar esse entendimento, traz-se a análise de Van Sijll (2017) sobre a dilatação do tempo no cinema, pela justaposição da ação (planos e contraplanos sucessivos), como estratégia para compartilhar emoção e adicionar dramaticidade.

A Figura 54 contrapõe a inserção 15 e as tomadas que ela traduz (*i.e.*, 27, 28, 30, 32 e 34).

Figura 54 – Tomadas 27, 28, 30, 32 e 34 e a inserção 15



Fonte: Elaborado pela autora.

Compreendendo, assim, a narrativa visual, por meio dos recursos conjuntos da focalização, da gradação e do afeto, chama a atenção que esses recursos das tomadas 27, 28, 30, 32 e 34 são contemplados em termos tradutórios apenas pelas palavras “**gigantesco**” e “**devagar**” na inserção 15. Isso mostra uma divergência entre os modos visual e verbal com relação ao acoplamento de recursos para expressar significados análogos. Apesar de “**gigantesco**” expressar apreciação e gradação e de “**devagar**” instanciar julgamento, afeto e gradação, a insistência da imagem em mostrar o touro possibilita mais recursos mobilizados para descrever essa personagem.

Entende-se que há um efeito de destaque ao touro nas imagens, pela duração, pois as tomadas 27, 28, 30, 32 e 34 dedicam-se a mostrar partes do corpo do touro, totalizando 3,620 segundos. É verdade que, além de mostrar os chifres do touro, a tomada 27 também apresenta Paco muito pequeno na tela e sua duração é de 1,540 segundos. Porém, as tomadas 29, 31 e 33 mostram Paco e totalizam 2,420 segundos. O tempo dedicado ao touro é, portanto, maior que a Paco, conferindo-se mais ênfase ao animal.

Enquanto as imagens dão destaque ao touro por meio da duração, a audiodescrição diverge ao reservar, na cena 4, somente a inserção 15 (com 3,138 segundos) ao touro e duas inserções (16 e 17) a Paco (com duração de 9,855 segundos). Então, a inserção 16 traz julgamentos evocados a respeito do comportamento de Paco como tendo medo e covardia (“**arregala os olhos**”) e coragem evocada (“**agita a capa**”). Já a inserção 17 traz afetos negativos evocados de segurança, além de expressar covardia evocada (“**vira o rosto**” e “**fecha os olhos**”) e novamente coragem evocada, quando repete o agitar da capa.

Os significados convergem entre a tomada 29 e a inserção 16 à qual se refere. A tomada, por meio de um plano fechado, conduz o participante interativo a observar as expressões faciais negativas de Paco e o gesto positivo de agitar a capa. Já a inserção conduz os significados para a emoção negativa de Paco e traz julgamentos evocados sobre Paco: um positivo por agitar a capa (demonstrando coragem) e outro negativo por arregalar os olhos (sinal de covardia). O único elemento que difere entre a tomada 29 e a inserção 16 é a menção ao fato de o touro ser um esqueleto na AD, enquanto a imagem não mostra o touro na mesma imagem que Paco.

A Figura 55 realiza o cotejo entre a tomada 29 e a inserção 16 na cena 4.

**Figura 55 – Tomada 29 e inserção 16 correspondente**



Fonte: Elaborada pela autora.

A inserção 17 se define pelos afetos negativos evocados de segurança, em “**fecha os olhos**” e “**vira o rosto**”, que correspondem a julgamentos negativos evocados, por expressarem, ao mesmo tempo, medo e covardia. A mesma inserção também instancia afeto e julgamento positivos evocados, quando Paco “**agita a capa**” novamente.

A Figura 56 ilustra as tomadas 31 e 33 e a inserção 17, que traduz seus significados.

**Figura 56 – Tomadas 31 e 33 e a inserção 17**



Fonte: Elaborada pela autora.

Com isso, a inserção 17 converge com o significado das tomadas 31 e 33, as quais traduz. Essas tomadas privilegiam o afeto, por usarem o plano fechado no rosto de Paco somado ao desenho empático da personagem. Todas as três ações descritas na inserção 17 estão presentes nas tomadas 31 e 33. A diferença é que elas são simultâneas na imagem. O julgamento na imagem, mais uma vez, poderia ser justificado de acordo com Economou (2009), quando a autora entende haver possibilidade de julgamento a partir do conhecimento de mundo do observador. No caso das tomadas 31 e 33, esse conhecimento de mundo levaria a condenar atos de covardia e ratificar atos de coragem do toureiro.

O Quadro 24 resume as correspondências na cena 4.

**Quadro 22 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 4**

Cena	Tomada	Inserção
CENA 4 (entrada do touro)	27-28	15
	29	16
	30	15
	31	17
	32	15
	33	17
	34	15

Fonte: Elaborado pela autora.

A cena 5 inclui as tomadas 35 a 38, cujos significados se desdobram nas inserções 18 a 20. A tomada 36 é traduzida na inserção 21. A tomada 37 dá origem, na linguagem verbal, às inserções 22 e 23. O conteúdo da tomada 38 foi omitido na audiodescrição.

A tomada 35 é a mais longa no filme *Bravura*, constando de 13,68 segundos. Em tempo de duração, vem em segundo lugar a tomada 37 da cena 5, com 10,3 segundos. Por si só, talvez

a duração da tomada 35 possa justificar sua tradução em três inserções, as de número 18 a 20. Por sua vez, a tomada 37 tem seus significados traduzidos em duas inserções, a 22 e a 23.

Na inserção 18, o que caracteriza o comportamento do touro é o tédio, o que configura um afeto negativo evocado de satisfação, o qual se manifesta quando ele “**para e olha em volta**”. Na inserção 19, Paco age com coragem, instanciando julgamento de tenacidade evocado positivo (“Paco para e o **provoca**”), pois provocar implica desafiar o outro. Todavia, o comportamento de Paco não surte a resposta ou o efeito aguardado no touro, pois este “**nem dá bola**”. Isso instancia um afeto de satisfação evocado negativo, porque expressa tédio. A expressão “**nem dá bola**” também é julgamento negativo evocado de tenacidade, pois, segundo o dicionário de sinônimos<sup>44</sup>, significa desprezar, ignorar ou desconsiderar.

Portanto, as inserções 18 e 19 espelham a tomada 35 nessa função de quebrar as expectativas e gerar tensão. Entretanto, a inserção 20, embora seja continuação da tomada 35, difere por ressaltar afetos positivos, acoplados a julgamentos positivos evocados. Há uma emoção positiva inscrita de felicidade do touro, no ato de “abanar a cauda”, e outra evocada de segurança, no ato de se sentar, porque o primeiro afeto expressa alegria (como um cachorro o faria) e o segundo reflete a confiança do touro. Os julgamentos acoplados são relativos à capacidade de equilíbrio demonstrado.

As imagens da tomada 35 poderiam ser divididas em três momentos, o que remete à sua tradução em três inserções. Nos primeiros fotogramas da tomada, a atitude do touro parece expressar o desinteresse por Paco e por sua provocação com a capa. Nos fotogramas seguintes, Paco se aproxima do rosto do touro; suas mãos seguram a capa, em uma ação corajosa. O touro primeiro o encara indiferente e, depois, vira o rosto. Nos fotogramas finais, Paco se movimenta adotando uma postura de combatente, exibindo a capa. O touro olha tudo e se senta, abanando a cauda, como um cachorro. Essa atitude do touro demonstra sua recusa ao andamento tradicional da tourada, que inclui a violência esperada do espetáculo. Vendo isso, Paco abaixa a capa, permanecendo no mesmo lugar.

Como a tomada 35 inteira é em um plano aberto, os sentimentos não se destacam e não envolvem o participante interativo. Isso se reforça pelo ângulo horizontal oblíquo. Não há contato nem focalização mediada. Entre os participantes representados, há uma linguagem corporal em que a orientação mostra um engajamento de frente um para o outro. A expressão de afeto transparece apenas nas atitudes corporais das personagens uma em relação à outra. Isso tudo justifica entender que as reações emocionais não são a tônica das imagens, mas, ao

---

<sup>44</sup> Disponível em: <https://www.sinonimos.com.br/>. Acesso em: 4 abr. 2022.

contrário, são a contraexpectativa e o antagonismo que a dominam. Assim, a tomada constrói diretamente os significados típicos de uma Complicação.

A Figura 57 faz o cotejo entre a tomada 35 e as inserções 18 a 20, às quais corresponde.

**Figura 57 – Tomada 35 e inserções 18, 19 e 20**



Fonte: Elaborada pela autora.

Somando todos os significados das inserções 18 a 20, observa-se que a audiodescrição dá mais ênfase aos afetos e julgamentos do que as imagens da tomada 35. Na AD, são dois afetos negativos (“**para...** e **olha em volta**” e “**nem dá bola**”), dois afetos positivos (“**senta**” e “**abanando a cauda de ossos**”), um julgamento negativo (“**nem dá bola**”) e três julgamentos positivos (“**provoca**”; “**senta**”; e “**abanando a cauda de ossos**”). Tomando como base a compreensão de que os afetos da AD são associados em prioridade com as expressões faciais e gestuais da narrativa visual, percebe-se que a imagem em plano aberto não favorece a percepção da expressividade facial e gestual. De fato, o plano aberto distancia o observador dessas expressões das personagens. Isso faz a AD divergir em significados ao instanciar quatro afetos nas inserções de 18 a 20.

Por causa do plano aberto, a imagem da tomada 35 também enfatiza o antagonismo, pois dá visibilidade à posição de Paco e do touro, frente a frente, em lados opostos da tela, estando Paco à direita da tela, o que Iedema (2001) entende como significando o dado à esquerda e o novo (ou desconhecido) à direita. O ângulo oblíquo também distancia o participante interativo do estado emocional das personagens. Esse antagonismo não fica tão evidente na AD. Por um lado, as inserções de 18 a 20 instanciam quatro julgamentos, o que possibilitaria expressar posicionamentos sobre comportamentos conflituosos. Entretanto, por outro lado, as inserções instanciam cinco atitudes positivas, entre dois afetos (“**senta**” e “**abanando a cauda de ossos**”) e três julgamentos (“Paco o **provoca**”; “**senta**”; e “**abanando**

**a cauda de ossos**”), no que se refere às emoções e aos comportamentos das personagens. Essas atitudes favoráveis tendem a não expressar um aparente conflito.

Na tomada 36, após as tentativas frustradas de Paco de provocar o touro, mostra-se a reação das caveiras que estão na plateia. Embora o estilo seja minimalista, a linguagem corporal das caveiras expressa sua decepção, um afeto negativo. Na inserção 21 correspondente, as caveiras manifestam um julgamento de reprovação ao trocarem olhares (“duas caveiras **se entreolham**”), porque a tourada foge ao esperado e se torna excêntrica. Esse julgamento conversa com o julgamento da inserção 33, quando a plateia joga objetos em Paco. Há também afeto de segurança negativo evocado, porque as caveiras estão confusas quando se entreolham.

Na imagem da tomada 36, os sentimentos se expõem ao participante interativo, com um plano médio e um ângulo horizontal frontal. Os participantes representados também se envolvem por estarem lado a lado e muito próximos. Há contato do olhar das caveiras com o participante interativo, mas a focalização não é mediada. Os sentimentos são enfatizados pela gradação com muitas caveiras e por sua extensão na tela. Existe ainda apreciação de valor pela tradição dos trajes e pinturas faciais mexicanos dos esqueletos representados. Há, portanto, mais acoplamento de sentidos na imagem, apesar da convergência de significados afetivos e negativos entre imagem e AD.

A tomada 37 se decompõe nas inserções 22 e 23. Na audiodescrição, a inserção 22 mostra Paco fazendo seu espetáculo sozinho, realizando proezas de coragem que se expressam em um julgamento positivo de tenacidade. Essas proezas expressam também verbalmente três afetos positivos evocados pela alegria, que significa saltar, jogar rosas e bater palmas (“**salta** sobre o touro, **joga rosas vermelhas pro [sic] alto e bate palmas**”). Na inserção 23, o touro faz a expectativa de espetáculo cair por terra, ao bater palmas como um espectador (“o touro **aplaude**”), ao mesmo tempo que demonstra mais uma vez sua não violência. Entretanto, seu comportamento evoca um julgamento positivo evocado (“**Deitado**”), por permanecer em equilíbrio diante da situação de provocação. Além disso, expressa afetos positivos de segurança, quando fica deitado, e de felicidade, quando aplaude.

Na tomada 37, existe divergência entre o que expressa a imagem e o modo verbal das inserções 22 e 23. Pelo plano aberto e ângulo oblíquo da tomada, o destaque não está nas emoções, mas nas ações e nos gestos, mesmo sendo a orientação entre as personagens frontal, indicando engajamento entre as duas. O afeto transparece apenas nas atitudes corporais das personagens uma em relação à outra. Apesar da potencialidade de simultaneidade dos significados própria do meio semiótico imagético, as ações são sequenciais. A tomada começa

quando Paco salta por cima do touro, joga rosas e bate palmas; depois, o touro balança o rabo e, por fim, aplaude. Essa sequência é a mesma das inserções 22 e 23.

A Figura 58 proporciona o cotejo dos dois tipos de textos, da tomada 37 e das inserções 22 e 23. Em vez da tira de filme, escolheu-se congelar três fotogramas, para possibilitar melhor visualização das três ações sucessivas de Paco e dos detalhes das expressões faciais e gestuais em destaque.

Em seguida, a Figura 59 traz o destaque dos gestuais e das expressões faciais de Paco e do touro. A necessidade de aproximar a imagem para destacar os rostos das duas personagens reflete a pouca visibilidade que o plano aberto lhes oferece.

A tomada 38 salienta a reação decepcionada de Paco, que sai do fotograma, caminhando da direita para a esquerda, parecendo frustrado, mas decidido. O plano médio e o desenho empático ajudam a expressar as emoções de desânimo de Paco. A sua movimentação, da direita para a esquerda, causa desconforto no observador, demarcando um comportamento reprovável (VAN SIJLL, 2017). O fato de a personagem sair do campo de visão da câmera traz um ponto de interrogação sobre o que vai acontecer. Todos esses significados estão omitidos no modo verbal, já que não existe inserção com significado correspondente.

**Figura 58 – Tomada 37 e inserções 22 e 23 correspondentes**

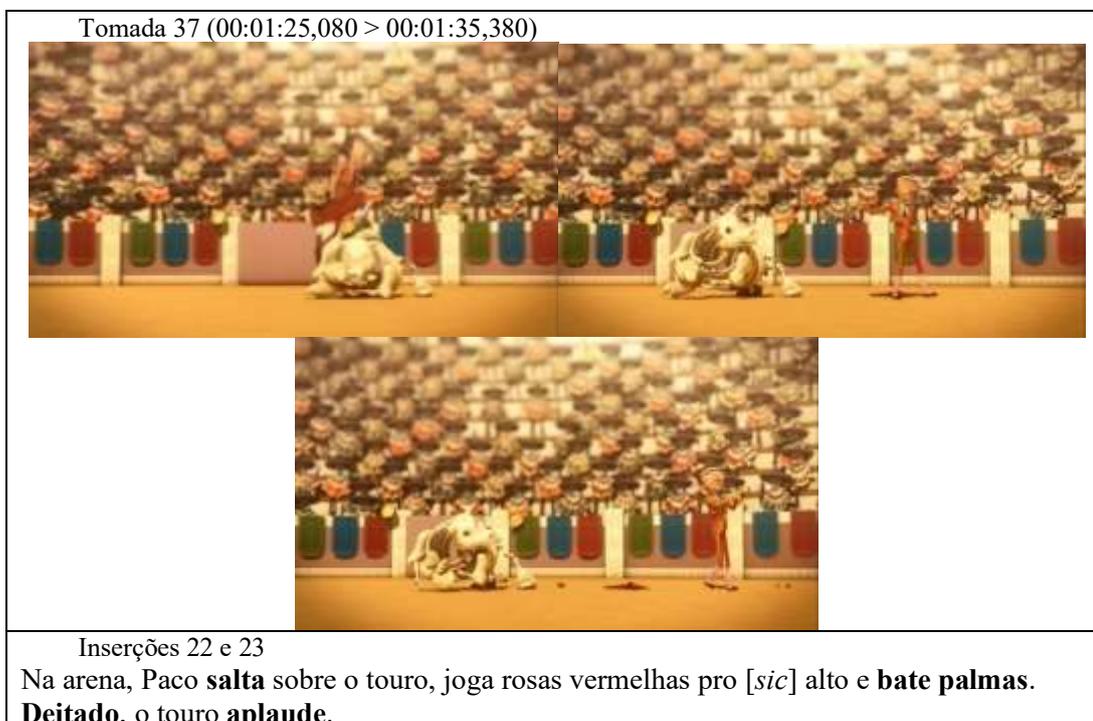


Figura 59 – Detalhe de Paco e do touro na tomada 37



Fonte: Elaborada pela autora.

O Quadro 25 resume a correspondência de significados entre os modos visual e verbal na cena 5.

Quadro 23 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 5

Cena	Tomada	Inserção
CENA 5 (impasse entre Paco e touro)	35	18-19-20
	36	21
	37	22-23
	38	Não corresponde a nenhuma inserção

Fonte: Elaborado pela autora.

A cena 6 vai da tomada 39 até a 46 e da inserção 24 até a 28, relatando como Paco tenta em vão ensinar ao touro o sentido tradicional da tourada. Nessa cena, a audiodescrição promove uma inversão cronológica no modo como a estória é narrada em relação ao modo visual. As inserções 24 e 25, que iniciam a cena 6 na AD, retomam os significados da tomada 41, que é a terceira tomada da cena 6 na narrativa visual.

As inserções 24 e 25 relatam, junto com a 26, como Paco busca ensinar ao touro o andamento de uma tourada clássica. As duas primeiras destacam a mensagem que o toureiro desenha no quadro negro, instruindo que o toureiro deve matar o touro e chegar à glória. Assim, as inserções 24 e 25 traduzem os recursos interpessoais da tomada 41 com três julgamentos positivos: um evocado pela capacidade de Paco em executar sua tarefa com êxito – **“touro abatido pela espada do toureiro”** – e dois deles de normalidade explícitos, por significarem o quão especial é o ato do toureiro, nas palavras **“glória”** e **“fama”**. Vale ressaltar que as palavras

“glória” e “fama”, utilizadas na AD, não estão presentes na narrativa visual e, por isso, foram contabilizadas na valoração da audiodescrição. Elas são uma tradução de um desenho do toureiro em pé, com as mãos na cintura, em cima do touro abatido. Ao redor do toureiro, essa imagem da tomada 41 mostra estrelas e traços duplos – que são uma convenção dos quadrinhos para dar destaque a um elemento. Ainda na tomada 41, destaca-se uma apreciação de composição pela baixa complexidade do desenho exposto no quadro negro. De fato, a mensagem de Paco é desenhada como um rabisco infantil estilizado por adulto, imitando um estilo comum aos desenhos elementares de criança<sup>45</sup>. Esse estilo não é contemplado pelos estilos listados por Painter, Martin e Unsworth (2013) (cf. Figura 9 da fundamentação teórica) e pode ser visualizado na Figura 60.

A Figura 60 faz o cotejo entre tomada 41 e as inserções 24 e 25.

**Figura 60 – Tomada 41 e as inserções 24 e 25**



Fonte: Elaborada pela autora.

A tomada 41 apresenta um plano fechado no quadro negro. Como esse quadro negro tem a representação das personagens de corpo inteiro, poder-se-ia considerar que as personagens estariam em plano aberto. No que concerne ao envolvimento, o quadro negro está posicionado frontalmente, assim como o último desenho do toureiro glorioso. Porém, as personagens em ação na tourada estão oblíquas. Há igualdade de poder, o que aumenta o engajamento do participante interativo. Toureiro e touro interagem em um face a face e próximos. Não há focalização, e o estilo do desenho é minimalista, afastando o observador das emoções das personagens. Ocorre gradação de extensão, com o quadro negro ocupando toda a tela. A ambiência é negada e uniforme, pois a imagem tem mais textura e pouco efeito de luz. Todos esses recursos interpessoais da imagem foram omitidos na AD, que explicitou apenas os

<sup>45</sup> Imbroisi e Martins (2023) nomeiam esse tipo de desenho de pré-esquemáticos, quando realizados por crianças.

significados ideacionais: “Em um quadro negro, a adição: toureiro + touro [...]”. Por conseguinte, a omissão de tradução desses recursos constitui uma divergência.

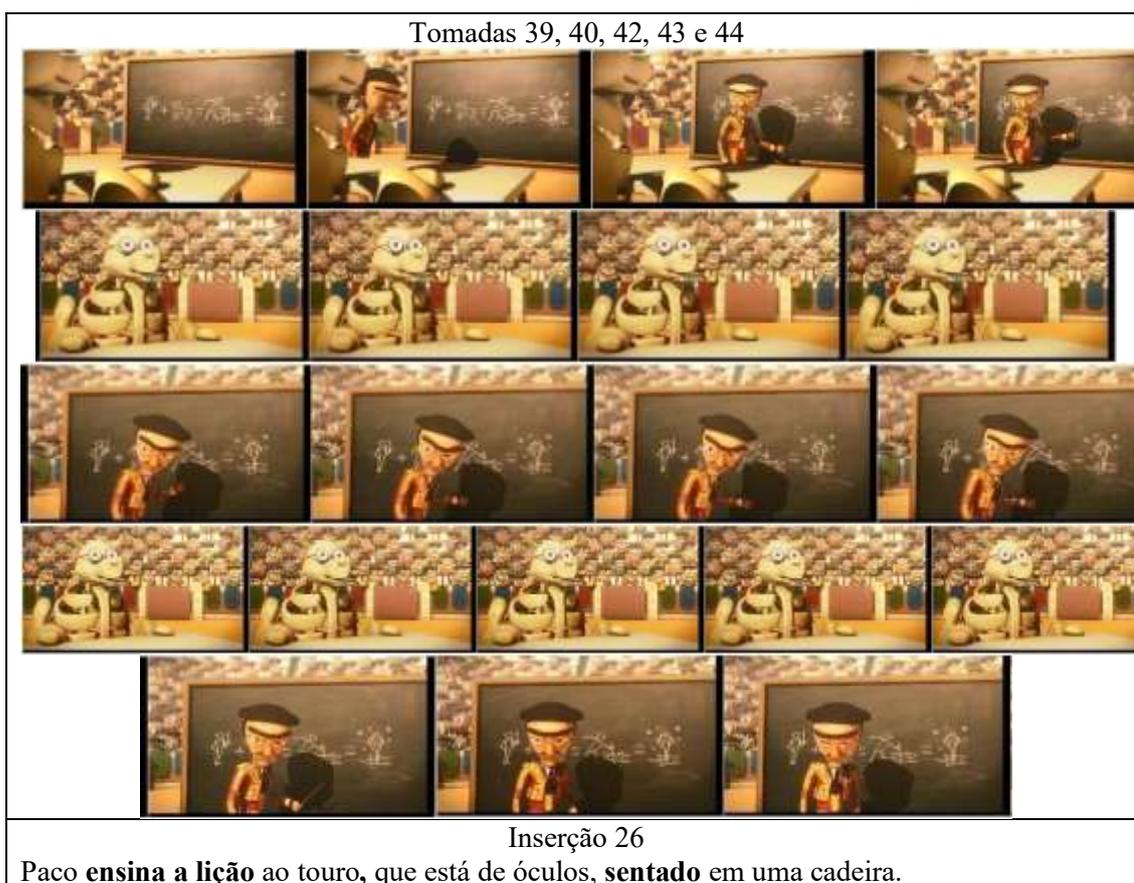
A inserção 26 condensa as tomadas 39, 40, 42, 43 e 44. Nessa inserção, a linguagem verbal instancia um julgamento de capacidade positiva evocada, pela *expertise* demonstrada na atitude de Paco ensinar ao touro e na atitude do touro de estar sentado supostamente ouvindo. Os significados das tomadas correspondentes à inserção 26 são parcialmente convergentes com a AD. De fato, se, por um lado, a inserção resume as ações de Paco e do touro, por outro lado, recursos impactantes como as mudanças de plano e as focalizações presentes nas imagens estão omitidos da AD. Esses dois recursos interpessoais permitem trazer para a narrativa visual os afetos das duas personagens.

Na narrativa imagética, um dos fatores que variam entre essas tomadas 39, 40, 42 e 44 são os planos e o que eles enquadram. A tomada 39 mostra o touro e Paco em plano aberto. As tomadas 40 e 43 exibem um plano médio do touro. As tomadas 42 e 44 fazem um plano médio de Paco. Todas essas tomadas mostram a tentativa de Paco de ensinar ao touro. A utilização de uma maioria de planos médios proporciona mostrar a fisionomia e o gestual das duas personagens, algo que não foi instanciado na inserção 26.

As tomadas 39, 42 e 44 mostram a perspectiva do touro em relação à lição e a Paco, que aparece em plano médio, isto é, com distância social relativa. Na tomada 39, a focalização é mediada inscrita como personagem, pois aparece parte do corpo do touro. Nas tomadas 42 e 44, a focalização é mediada inferida pela sequência. As tomadas 40 e 43 trocam a perspectiva para a visão de Paco inferida sobre o touro sentado em plano médio também. Na tomada 39, a qual mostra as duas personagens em plano aberto, a orientação é face a face (que aumenta a interação entre as personagens) e há relativa proximidade, se for considerado que ambas são antagonistas.

A Figura 61 coteja as tomadas de 39 a 44 com as inserções 24 a 26.

Figura 61 – Tomadas de 39, 40, 42, 43 e 44, com a inserção 26 correspondente



Fonte: Elaborada pela autora.

A tomada 45 é traduzida pela inserção 27. Trata-se do momento em que Paco descobre que o touro está fingindo assistir à aula, estando na verdade dormindo, tanto no modo semiótico visual quanto no modo verbal. Assim, a expectativa de que a iniciativa de Paco envolveria o touro na tourada cai por terra. Outrossim, há um efeito cômico causado pela descoberta da estratégia do touro em esconder sua dormida, por detrás de óculos.

No semiótico verbal da inserção 27, a valoração é de julgamento de propriedade negativo evocado (por causa da violência empregada) e afeto de satisfação negativo evocado (pela raiva), quando Paco “**arranca** os óculos”. Também há afeto de segurança positivo evocado pela calma do touro que “**dorme**”, além de gradação aumentando o volume, caracterizando o sono como “**solto**”.

A linguagem visual da tomada 45 é parcialmente convergente com a inserção 27, quando usa um plano fechado no rosto do touro que gera envolvimento com a sua tranquilidade. Contudo, a imagem contrabalança esse envolvimento com um posicionamento oblíquo do touro – a falta de contato do olhar e o desenho minimalista afastam o observador das emoções e atitudes dele. Outro ponto de possível divergência, entre a tomada 45 e a inserção 27, é que o

sono do touro é visualmente retratado apenas pelos olhos fechados. Com exceção disso, a postura do touro é ereta; e a boca, inexpressiva. Embora o touro não abra os olhos com o gesto de Paco “arrancar” seus óculos, pode-se afirmar que há uma possível divergência entre imagem e AD sobre a intensidade do sono, já que a imagem não expressa alguns sinais externos para qualificar o sono como “**solto**”. Em pano de fundo, a plateia é mostrada em plano aberto e com gradação de número, outro fator omitido na inserção 27.

Finaliza a cena 6 a inserção 28, que traduz a tomada 46. Mais uma vez, identificam-se divergências entre imagem e AD. Essas divergências estão no fato de que a imagem da tomada 46 retoma, em um plano médio, alguns elementos visuais das tomadas anteriores 39, 40, 42, 43 e 44, que são: o quadro negro com a mensagem de Paco para o touro e a plateia ao fundo. Em contrapartida, a inserção 28, à qual correspondem essas tomadas, ignora esse cenário. Ademais, a inserção enfoca apenas o comportamento e as expressões faciais de Paco. Pode-se observar que o destaque a esses elementos da audiodescrição corresponderia melhor a um plano fechado.

A Figura 62 apresenta alguns fotogramas da tomada 46, os quais destacam as expressões faciais de Paco, e a inserção 28 correspondente.

**Figura 62 – Tomada 46 e inserção 28 correspondente**



Fonte: Elaborada pela autora.

Apesar das divergências entre imagem e AD, observa-se que a imagem da tomada 46 traz os elementos visuais (expressões faciais, gestuais e corporais) que permitem ao modo semiótico verbal instanciar duas vezes afetos negativos, um inscrito e outro evocado –

“**desanimado**” (infelicidade) e “**revira os olhos**” (insatisfação) – e uma vez julgamento positivo evocado de capacidade (por Paco ter tido uma ideia). Porém, como já assinalado, esse afeto está em plano médio na imagem, o que confere mais distância social e permite ver o entorno, que também expressa outros recursos interpessoais. Na imagem, as expressões faciais demonstram a frustração de Paco, traduzida na AD pelo afeto negativo de “**desanimado**” e “**revira os olhos**”. No entanto, há também o ânimo positivo sugerido pelo seu rosto concentrado, seguido pelo ato de sair do fotograma (afeto não instanciado na AD). Quando Paco levanta o dedo indicador, na AD isso é traduzido por “tem uma ideia”, expressão na qual se entendeu haver um julgamento evocado de capacidade, já que o fato de ter uma ideia pode ser um sinal de que Paco é astuto.

Na narrativa visual, a atitude de Paco de levantar o dedo quando lhe surge uma ideia possivelmente se encaixaria no que Martinec (2000; 2001) entende como uma ação representante (*representing action*). Em outras palavras, seria um gesto convencional que substituiria a fala afirmativa “tive uma ideia” (a qual o autor tipifica como afirmação ou *statement*). Essa perspectiva ajudaria a compreender por que a audiodescrição traduz o gesto por “tem uma ideia”. Poder-se-ia então pensar, com base em Economou (2009), que, na imagem também, esse dedo levantado seria suficiente para sugerir julgamento positivo por ser astuto.

O Quadro 26 resume as correspondências entre os modos semióticos visual e verbal na cena 6.

**Quadro 24 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 6**

Cena	Tomada	Inserção
CENA 6 (Paco ensinando ao touro)	39, 40, 42, 43 e 44	26
	41	24 e 25
	45	27
	46	28

Fonte: Elaborado pela autora.

A cena 7 abrange as tomadas 47 a 56 e as inserções 29 a 33. Ela expõe a segunda estratégia do toureiro, que exhibe várias cores de capa com a finalidade de envolver o touro no jogo da tourada. A primeira divergência está na omissão, na AD, dos significados das tomadas 48, 50, 52 e 54. São quatro tomadas omitidas em um total de dez tomadas. No entanto, há convergência dos significados da cena 7 nos modos semióticos visual e verbal, ainda que significados tenham deixado de ser instanciados na tradução para a AD.

A tomada 47 abre a cena 7 e é traduzida pela inserção 29, a qual instancia apenas uma apreciação inscrita pela qualidade “colorida” das capas. A não instanciação de afeto converge

com a grande distância social das imagens, provocada pelo plano aberto. Porém, há divergência na presença de apreciação na AD, pois tanto expressões faciais quanto a qualidade colorida das capas na AD não estão em destaque na imagem, por estarem muito longe. Outra divergência está na omissão na inserção 29 do posicionamento antagônico das personagens, ainda que visível no imagético, por conta do mesmo plano aberto e de as personagens estarem em lados opostos e frente a frente.

Nas imagens da tomada 47 traduzida na inserção 29, há um afastamento do participante interativo dos sentimentos das personagens, por vários recursos. Esse afastamento se reflete na não instanciação de afeto na inserção 29. Na tomada 47, o plano é aberto, o envolvimento é oblíquo, não há contato do olhar de personagens com o observador nem perspectiva mediada por alguma personagem. Na relação entre personagens, há engajamento, pois o touro e Paco estão frente a frente, além de próximos, considerando-se seus papéis de antagonistas. A imagem realça, portanto, o antagonismo dos dois, por estarem frente a frente em lados opostos do enquadramento. Além disso, observa-se que Paco, desta vez, entra pela esquerda da tela, movimento que não causa mais desconforto no observador.

A Figura 63 ilustra a tomada 47 e a inserção 29.

**Figura 63 – Tomada 47 e inserção 29**



Fonte: Elaborada pela autora.

A tomada 48 é omitida na AD. Essa tomada apresenta um engajamento médio do participante interativo com as emoções de Paco, por meio do plano médio, do estilo genérico (ou desenho empático) e da posição frontal de Paco em relação ao participante interativo. Omitindo os significados da tomada 48 (e das tomadas 50, 52 e 54), a AD omite o esforço de Paco em fazer fruir a tourada. A audiodescrição também confere destaque à atitude de recusa

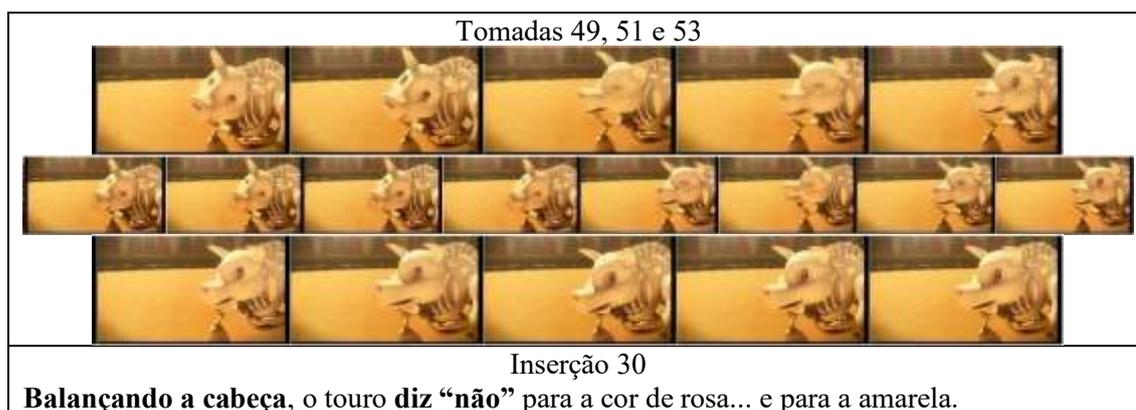
do touro, uma vez que instancia apenas as tomadas que mostram o touro recusando as capas (tomadas 49, 51 e 53). Enquanto isso, a narrativa imagética faz o contraponto entre Paco e o touro, por meio da alternância de planos e contraplanos, repetidos.

É a inserção 30 que condensa as tomadas 49, 51 e 53, resumindo todas as aparições do touro recusando as capas. A audiodescrição da inserção 30 expressa um afeto de insatisfação evocado quando o touro demonstra não gostar de nenhuma capa, em “balançando a cabeça, o touro **diz ‘não’**”. Na imagem das três tomadas, o participante interativo se engaja relativamente com as atitudes do touro, pois este é representado em plano médio, posicionado de modo oblíquo, com desenho apreciativo, sem mediação de personagem e sem contato do olhar. O único elemento das tomadas omitidas (48, 50, 52 e 54) que foi integrado na inserção 30 foram as cores de capas.

Assinala-se, também, na imagem das tomadas 49, 51 e 53, a existência de um gesto convencional, como é estudado por Martinec (2000; 2001). Seria uma ação representante (*representing action*). Trata-se do movimento da cabeça de negação, que é traduzido na inserção 30 por: “balançando a cabeça, o touro diz ‘não’”. A escolha da audiodescrição é, portanto, por descrever o movimento corporal, para, em seguida, explicitar seu significado.

A Figura 64 faz o cotejo entre a inserção 30 e as tomadas 49, 51 e 53 que traduz.

**Figura 64 – Tomada 30 e as inserções correspondentes 49, 51 e 53**



Fonte: Elaborada pela autora.

Cumprе especificar os significados omitidos ao não se traduzir a tomada 54, a qual mostra a reação estarecida de Paco ao ver o touro com a capa amarrada no pescoço. Essa tomada engaja o participante interativo com as emoções e gestuais de Paco, por meio de um plano médio e desenho empático e pela posição frontal de Paco em relação ao participante interativo, em uma perspectiva mediada pelo olhar do touro. São significados calibrados e acoplados que deixam de ser expressos na AD.

A Figura 65 ilustra a tomada 54, cujos significados não foram instanciados no roteiro de AD.

**Figura 65 – Tomada 54 que foi omitida**



Fonte: Elaborada pela autora.

A inserção 31 remete à tomada 55. A audiodescrição expressa dois afetos positivos inscritos, um de satisfação e outro de felicidade, e um afeto evocado de satisfação, nessa ordem. Essas valorações ocorrem quando o touro se encanta, sorri e faz um sinal de satisfação com as sobrancelhas: “**Encantado** com a verde, [...] **sorri** e **levanta as sobrancelhas**”. Na tomada 55, o participante interativo se engaja moderadamente com as atitudes do touro, pois, apesar de ser representado em plano médio, seu posicionamento é oblíquo, com estilo minimalista, sem mediação de personagem e sem contato do olhar. Portanto, a AD acopla, em uma única inserção (31), três afetos que não estão evidentes na tomada 55, principalmente pela falta de expressividade do estilo minimalista do touro.

A Figura 66 possibilita comparar a tomada 55 com a inserção 31.

**Figura 66 – Tomada 55 e inserção 31**



Fonte: Elaborada pela autora.

A cena 7 termina nas inserções 32 e 33, que correspondem à tomada 56 e instanciam atitudes negativas. Quando da reação de Paco às atitudes do touro, há julgamento evocado de impaciência e afeto inscrito de frustração em “**respira fundo**”. Quando da reação de Paco em

relação à reclamação da plateia, há raiva inscrita por insatisfação (“**mostra o punho**”) e um julgamento negativo de propriedade evocado pela falta de educação da plateia em jogar objetos em Paco.

Esses significados das inserções 32 e 33 convergem com os recursos da tomada 56. Nas imagens dessa tomada, o engajamento do observador com as emoções de Paco é relativamente grande, apesar do plano médio, por causa do estilo genérico (com engajamento empático) e, por vezes, a posição frontal de Paco em relação ao participante interativo (embora essa posição evolua e fique também de costas para o observador ou oblíquo). Os atos de respirar fundo e mostrar o punho convergem com o que a AD instancia.

A Figura 67 propicia visualizar o cotejo entre o modo semiótico visual da tomada 56 e o modo verbal das inserções 32 e 33, na cena 7. Os recursos da tomada 56 são descritos a seguir.

**Figura 67 – Tomada 56 e inserções 32 e 33 correspondentes**



Fonte: Elaborada pela autora.

Nas imagens da tomada 56, a raiva que Paco sente pelo fato de a plateia protestar jogando objetos nele é expressa por um gesto de braço erguido, com punho fechado e sacudindo. Esse gesto também poderia entrar na tipologia de ação representante (*representing action*) de Martinec (2000; 2001), a qual consiste em um processo visual de caráter convencional que substitui uma afirmação (*statement*). Tal gesto é traduzido verbalmente pela sua descrição, na inserção 33: “ele **mostra o punho fechado**”.

O Quadro 27 traz um resumo das correspondências entre as tomadas do filme e as inserções da audiodescrição na cena 7.

**Quadro 25 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 7**

Cena	Tomada	Inserção
CENA 7 (Paco tentando engajar o touro)	47	29
	48	Não há inserção
	49	30
	50	Não há inserção
	51	30
	52	Não há inserção
	53	30
	54	Não há inserção
	55	31
	56	32-33

Fonte: Elaborado pela autora.

A cena 8 engloba as tomadas 57 a 62 e as inserções 34 a 38. Trata-se do momento da narrativa em que o touro propõe uma nova solução para o embate central do filme, uma relação de amizade entre touro e toureiro, porém Paco se recusa. Esse é um momento em que o pacifismo do touro transparece novamente, tendo seu auge na tomada 59, quando é mostrado o desenho feito pelo touro, em que ele e Paco são amigos, construindo uma mensagem de não violência. Na cena 8, há convergência em grande parte dos significados dos modos semióticos visual e verbal. São exceções: a tomada 58, que expressa o afeto de Paco vendo o desenho, o que não é instanciado no modo semiótico verbal da inserção 35 à qual corresponde; a tomada 61, que, ao se decompor em três inserções (36, 37 e 38), cria algumas divergências nos significados; e a tomada 62, que não encontra correspondência em nenhuma inserção, tendo tido seus significados omitidos na AD.

Na inserção 34, que corresponde à tomada 57, há divergências. Uma delas é por causa da escolha em omitir a presença visual de Paco e destacar somente o comportamento do touro. Na AD, esse comportamento do touro – deitado e desenhando – evoca valorização por ser uma demonstração de tranquilidade e confiança. Com isso, as duas ações instanciam julgamento positivo evocado de tenacidade e afeto positivo evocado de segurança.

Na tomada 57, correspondente, as duas personagens aparecem interagindo, o que já caracteriza uma divergência com a AD, que omite a presença de Paco. Outra divergência parcial está no afastamento do participante interativo dos sentimentos das personagens, por vários recursos. O plano é aberto, o envolvimento é oblíquo, o desenho do touro continua sendo apreciativo, sem contato do olhar e sem perspectiva mediada por alguma personagem. Somente na relação entre personagens, há engajamento entre o touro e Paco por estarem frente a frente, além de relativamente próximos. Portanto, tanto na inserção 34 quanto na tomada 57, a postura corporal do touro indica tranquilidade. Porém, na imagem, o observador toma um

distanciamento maior desse sentimento, além de ter mais acesso à interação entre as personagens.

Na Figura 68, é possível visualizar o cotejo entre a tomada 37 e a inserção 34 que a traduz.

**Figura 68 – Tomada 57 e inserção 34 correspondente**



Fonte: Elaborada pela autora.

A inserção 35 condensa as tomadas 58 e 59. A tomada 58 exibe Paco olhando o desenho produzido pelo touro. Já a tomada 59 enche a tela com o desenho visto de frente. Embora a AD da inserção 35 retome o significado ideacional de Paco segurar o desenho pertencente à tomada 58, há divergência entre os significados da tomada 58 e os instanciados na inserção 35. De fato, essa tomada exibe as respostas emocionais de Paco ao desenho. Já esse afeto relativo às emoções de Paco é omitido na audiodescrição. A despeito disso, a inserção 35 instancia convergentemente os afetos presentes na imagem do desenho na tomada 59, enfatizados pela focalização mediada, pelo ângulo horizontal frontal (envolvimento) e pelo colorido (ambiência). Alguns desses significados, entretanto, vêm da verbiagem presente na imagem (“**melhores amigos**”) e dos elementos visuais ideacionais do desenho (ver Figura 67), como a presença do sol (“**ensolarado**”) e das personagens de mãos dadas, exibindo um sorriso (“**touro e toureiro sorrindo**”).

Há um contraste na narrativa, entre a inserção 34 (tomada 57) e a inserção 35 (tomadas 58 e 59). A inserção 34 expressa uma situação de calma criada pelo touro desenhando em meio a uma tourada; porém, embora com valoração positiva, significa mais um impasse entre touro e toureiro. Já a inserção 35 é o momento de virada na narrativa, que prenuncia a Resolução por vir. Trata-se do aparecimento, pela primeira vez, da possibilidade de amizade entre toureiro e touro por meio da descrição do desenho feito pelo touro.

Portanto, a inserção 35 inicia instanciando um afeto positivo inscrito de felicidade e um julgamento positivo evocado de tenacidade pelas atitudes amigáveis, em “touro e toureiro **sorrindo**”. Há apreciação positiva inscrita de afeto positivo evocado na descrição do dia como “**ensolarado**”. Embora haja julgamento positivo inscrito, com afeto positivo evocado (em “**melhores amigos**”), essas duas valorações não são levadas em conta na análise, porque a expressão é apenas uma leitura da verbiagem que está na tela do filme. Significa que a valoração não é fruto de sua tradução em palavras.

Na tomada 58 à qual corresponde parte dos significados da inserção 35, o engajamento do participante interativo com as emoções de Paco é relativo por causa do plano médio e de uma posição oblíqua, embora seja aumentado com um estilo de desenho empático. A tomada 59, que completa os significados traduzidos na inserção 35, dedica-se ao desenho em plano fechado. Sob a perspectiva mediada por Paco (ângulo da imagem e mãos da personagem), vê-se a representação simbólica do touro e do toureiro muito próximos e lado a lado (Sistema de ORIENTAÇÃO e PROXIMIDADE). As duas personagens estão de frente para o participante interativo, aumentando o envolvimento. O desenho é minimalista, por se tratar do esboço colorido feito pelo touro. Semelhante à tomada 41 (inserções 24 e 25 da cena 6), a tomada 59 mostra um desenho, que Paco segura nas mãos, imitando um estilo infantil “pré-esquemático” ou elementar (IMBROISI; MARTINS, 2023). Esse estilo de desenho pode ser entendido como uma apreciação de composição, pela baixa complexidade apresentada. Porém essa apreciação não é instanciada na audiodescrição da inserção 35, pois esta não faz menção ao estilo de desenho.

A Figura 69 mostra as tomadas 58 e 59 e sua audiodescrição.

**Figura 69 – Tomadas 58 e 59 e a inserção 35 correspondente**



Fonte: Elaborada pela autora.

A tomada 60 é traduzida pela inserção 36, que também agrega uma pequena parte dos significados da tomada 61. Na inserção 36, há três julgamentos negativos evocados de tenacidade, nos atos de jogar o desenho e se afastar (entendidos como impaciência) e na atitude cabisbaixa de Paco (compreendida como desistência). Há também três afetos negativos, sendo dois evocados, que demonstram a insatisfação de Paco com a frustração de sua meta (“**joga o desenho pro alto**” e “**se afasta**”), e um de tristeza (“**de cabeça baixa**”). Existe também uma gradação aumentando em “**se afasta**”. Essa inserção converge com a tomada 60, na qual a distância social é média, o desenho é genérico, e o envolvimento é oblíquo. Esses recursos contribuem para o engajamento do participante interativo, por possibilitar a observação das atitudes corporais de Paco (de jogar e se afastar), embora um plano fechado instanciará mais afeto (de estar cabisbaixo). Baseando-se na compreensão de Economou (2009) sobre julgamento na imagem, poder-se-ia entender que há julgamento evocado nas imagens das tomadas 60 e 61, a partir das ações do toureiro e do conhecimento compartilhado pelo participante interativo.

A tomada 61 se desdobra em parte na inserção 36 e nas inserções 37 e 38. É a terceira tomada mais longa do filme *Bravura*, com 10,05 segundos. Ela se caracteriza por todo o movimento de Paco da esquerda para a direita da arena, seguido pelo touro e culminando com o touro barrando seu caminho. Na trama, é o momento da desistência de Paco, como o manifesta sua linguagem corporal de se afastar cabisbaixo, instanciada na inserção 36.

A tomada 61 instancia um envolvimento mitigado do participante interativo com as personagens. Há muita linguagem corporal e de interação entre touro e toureiro. Porém, por ser um plano aberto e um ângulo oblíquo, há distância social e pouco envolvimento. Devido à movimentação de Paco e do touro, a orientação entre os dois varia de lateral para de costas, culminando com face a face. A proximidade dos dois é muito grande. Apesar do plano aberto, na tomada inteira, as atitudes corporais do toureiro e do touro são visíveis. O plano aberto serve, nessa tomada, para permitir a visualização de toda essa movimentação sequencial e a expressão facial simultânea aos atos.

A tradução em palavras da tomada 61 se inicia na inserção 36 e prossegue na 37 e na 38. Como já colocado, na inserção 36, o ato de jogar o desenho para o alto e de se afastar cabisbaixo (“Paco **joga** o desenho **pro** [*sic*] **alto** e **se afasta** de **cabeça baixa**”) instancia três julgamentos negativos de tenacidade evocados. Os mesmos trechos também instanciam três afetos, sendo dois pela insatisfação evocada e um pela infelicidade evocada. Na inserção 37, o comportamento do touro é julgado positivamente por mostrar firmeza (estar decidido), e essa atitude evoca um afeto de frustração das metas das duas personagens, quando o touro “barra o

caminho” de Paco. Na inserção 38, há afeto negativo evocado, quando Paco “desvia”, demonstrando insatisfação, e julgamento positivo inscrito, quando o touro “insiste”, transparecendo determinação. Apesar de a AD traduzir uma expressividade presente na imagem, o plano aberto e o ângulo oblíquo da imagem tornam os dois meios semióticos divergentes, porque a linguagem imagética afasta o participante interativo, diminuindo o afeto e o julgamento que são expressos no modo semiótico verbal.

A Figura 70 reproduz a tomada 61 e as inserções 36 a 38, na cena 8, possibilitando o cotejo.

**Figura 70 – Tomada 61 e inserções 36, 37 e 38 correspondentes**



Fonte: Elaborada pela autora.

A tomada 62 conclui a Complicação de *Bravura*, com a expressão contrariada de Paco em plano médio, com a arena e com a plateia às suas costas. Os significados da tomada estão omitidos na audiodescrição, não tendo inserção correspondente. Com relação às imagens, o plano médio traz uma distância social média. O participante interativo se engaja com a personagem por intermédio do estilo genérico, apesar da posição oblíqua de Paco em relação ao observador. São significados que deixam de ser instanciados.

O Quadro 28 resume as correspondências na cena 8.

**Quadro 26 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 8**

Cena	Tomada	Inserção
CENA 8 (o touro ensinando a Paco)	57	34
	58	35
	59	35
	60	36
	61	36, 37, 38
	62	Não há inserção

Fonte: Elaborado pela autora.

O resultado da análise comparativa mostra convergência na estrutura das narrativas visual e verbal, tanto na Orientação quanto na Complicação. Há apenas uma alteração na ordem dos significados, quando, na cena 6, as tomadas 39, 40, 42, 43 e 44 são traduzidas pela inserção 26 e a tomada 41 é traduzida nas inserções 24 e 25. Seis tomadas não são traduzidas verbalmente de forma alguma, o que acarreta a não expressão de significados na AD em relação à narrativa visual. Mesmo quando as tomadas têm correspondência nas inserções, o modo visual tende a acoplar e calibrar mais significados. Além de alterar a sequência e omitir significados, a audiodescrição adota outras estratégias, como condensar e decompor os significados imagéticos.

#### 5.4 Resultados da análise da Resolução

Assim como as seções 5.2 e 5.3 abordaram respectivamente os estágios da Orientação e da Complicação, esta seção enfoca o relato da análise do terceiro e último estágio: a Resolução. Inicia-se com uma visão geral da Resolução inteira, sob o prisma dos dados numéricos, e progride-se com os resultados qualitativos das cenas 9 e 10, que integram o estágio. A seção encerra-se com as complementaridades verificadas na Resolução.

A Resolução de *Bravura* é constituída nas narrativas visual e verbal pelas cenas 9 e 10. No modo semiótico visual, esse terceiro estágio se inicia na tomada 63 e prossegue até a 76, sendo a cena 9 composta das tomadas 63 a 69 e a cena 10, das tomadas 70 a 76. No modo semiótico verbal, esse último estágio começa na inserção 39 e vai até a 50, sendo a cena 9 formada das inserções 39 a 42 e a cena 10, das inserções 40 a 50.

Tanto na narrativa visual quanto na verbal, as duas cenas comunicam uma estória semelhante. A cena 9 conta como o touro se ergue sobre as patas traseiras e bate levemente na cabeça de Paco, com um dos cascos. Consequentemente, o toureiro fica tonto e mergulha em lembranças de suas antigas touradas vitoriosas. Porém, na última lembrança, Paco percebe que foi derrubado pelo touro e ficou caído na arena. A cena 10 mostra que Paco está novamente na

arena, mas sentado como parte do público, embora vestindo o traje de toureiro. O toureiro observa suas mãos e seu corpo, que viraram esqueleto. Ele se espanta com a visão de um garoto esqueleto ao seu lado e com um público inteiro de esqueleto ao seu redor. O garoto oferece-lhe *nachos*, e ele aceita. Paco observa à sua frente a arena vazia e a porta que se abre.

#### **5.4.1 Visão geral dos modos semióticos visual e verbal na Resolução**

A ambiência da Resolução está em maioria (12 vezes) dentro da categoria historicizada (sépia), e essa tonalidade de cores perdura da tomada 65 à 76. Porém, essa ambiência da Resolução se diferencia até da Orientação, porque esta última apresenta tons de amarelo, como uma foto envelhecida, enquanto a ambiência da Resolução é em tons avermelhados. Esse recurso não é completamente contemplado por Painter, Martin e Unsworth (2013). Os autores dão exemplos de sépia (ou historicizado) em tons amarelados. Contudo, neste trabalho, compreendeu-se se tratar de um recurso similar, já que apresenta as cores como infamiliars (com menos diferenciação de cores), o que é a definição da categoria historicizada. Ademais, os tons avermelhados da Resolução também são quentes, opacos e escuros, como o sépia da Orientação.

Segundo Painter, Martin e Unsworth (2013), uma ambiência historicizada traz uma atmosfera de nostalgia para uma narrativa visual. Adicionando a essa atmosfera o significado próprio do vermelho, entende-se que quase toda a Resolução de *Bravura* instanciará também a positividade afetiva da cor mais quente da paleta, principalmente se relacionada essa cor às manifestações coloridas reais do *Día de Muertos* mexicanos. Um sentimento de nostalgia parece justificável quando se pensa que Paco relembra um passado glorioso de touradas. Porém, vale notar que esse sépia avermelhado continua até o final do filme, quando as lembranças já findaram e o que se vê é a nova condição de morto de Paco. Os significados do sépia avermelhado serão mais bem explorados nas subseções 5.4.2 e 5.4.4. Somente as tomadas 63 e 64, que introduzem a Resolução, exibem cores vibrantes, quentes e familiares, em continuidade com a Complicação.

O Quadro 29 resume os dados numéricos da Resolução na narrativa visual, com exceção da ambiência.

**Quadro 27 – Resumo da contagem da Resolução no modo visual**

TOTAL contagem RESOLUÇÃO – Tomadas de 63 a 76				
SISTEMA	OCORRÊNCIAS DE CATEGORIA			
DISTÂNCIA SOCIAL	1 Plano fechado	3 planos médios	10 planos abertos	
ATITUDE – ENVOLVIMENTO	13 oblíquos		5 frontais	
ATITUDE – PODER	7 superiores	8 iguais	1 inferior	
ATITUDE – ORIENTAÇÃO	0 face a face	10 lado a lado	2 de costas	
ATITUDE – PROXIMIDADE	11 + próximos	0 próximos	1 distante	1 + distante
FOCALIZAÇÃO	13 observar		10 não mediados/3 mediados	
PATHOS	13 apreciativos		1 empático	
GRADAÇÃO de FORÇA	5 de número		5 para cima	

Fonte: Elaborado pela autora.

Os dados do Quadro 29 sugerem que, na sua totalidade, a Resolução do modo semiótico visual construiria o pouco envolvimento e alinhamento do participante interativo com os sentimentos dos participantes representados. Os dados numéricos de cinco sistemas que indicariam isso, quando somados, são: mais planos abertos (10), mais ângulos oblíquos (13), mais ausência de contato de olhar (13), mais focalização não mediada (10), mais pathos com engajamento apreciativo (nove) e relativamente pouca gradação (cinco).

Dados de quatro outros sistemas poderiam mitigar essa tendência, apesar de estarem em menor quantidade. São eles: a igualdade de poder entre participantes representados e interativos (oito vezes), assim como orientação lado a lado (10 vezes), muita proximidade entre as personagens (11 vezes) e uma ambiência majoritariamente opaca escura (12 vezes), quente (14 vezes) e infamiliar (12 vezes).

Vários resultados qualitativos mitigam essa constatação numérica da maioria dos sistemas analisados. De fato, as observações mais detalhadas e qualitativas, por vezes, podem conferir relevância a recursos que não estão numericamente superiores, como se mostrará nas subseções 5.4.2, 5.4.3 e 5.4.4, relacionadas com os resultados qualitativos da análise da Resolução.

Os planos abertos do estágio mostram as lembranças de Paco sobre seus desempenhos em touradas passadas e sobre sua morte em uma delas (tomadas 65 a 69). Também estão em plano aberto duas tomadas finais (74 e 76) que exibem a cabeça de Paco de costas em primeiro plano e uma visão geral da plateia e da arena. Além disso, estão em plano aberto as tomadas 71, 73 e 75, que apresentam Paco e o garoto esqueleto sentados na arquibancada da plateia.

Esses planos abertos não dão ênfase a sentimentos de uma ou outra personagem; em vez disso, enfocam a personagem dentro do cenário e realizando determinadas ações ou interações.

É o caso de Paco contracenando com o touro na tauromaquia. O mesmo ocorre quando Paco interage com o garoto da plateia. O enfoque está nessa interação. Já as tomadas 74 e 76 finais enfatizam, por meio do plano aberto, a presença da multidão de esqueletos, que continuam como plateia na expectativa da tourada, e da arena, que permanece funcionando com sua porta gigante. Assim, a mensagem é que a “vida” continua, segue seu curso.

Os planos médios das tomadas 64 e 65 abrem a Resolução com as imagens em plano e contraplano do touro batendo na cabeça do toureiro e de Paco desmaiando. Dessa maneira, percebe-se que o touro não bate com raiva ou agressividade e que Paco cai suavemente, ao mesmo tempo que o cenário imediato resta visível. Na tomada 72, o plano médio proporciona mostrar o rosto surpreso de Paco, quando se atenta para os membros da plateia de esqueletos ao seu redor. O único plano fechado ocorre na tomada 70, que inicia a cena 10 fechando no rosto surpreso de Paco ao constatar sua nova condição de esqueleto. O plano fechado ajuda a construir a transição entre a memória da morte do toureiro, na tomada 69, e o descobrimento de que a morte não é o fim, pois o observador vê nitidamente a expressão do rosto, os ossos e o traje de toureiro.

Os ângulos oblíquos são majoritários (13) e diminuem o envolvimento do participante interativo com os sentimentos das personagens. Os cinco ângulos frontais remetem sobretudo à plateia, como personagem secundária que aparece em segundo plano, e uma vez a Paco, quando é visto em plano fechado na tomada 70.

Pelo Sistema de PODER, as tomadas da Resolução apresentam as imagens oito vezes em perspectiva de igualdade, o que possibilita que o participante interativo se identifique com as personagens na maioria dos momentos. Além disso, a maior parte das lembranças (tomadas 65, 66, 67 e 69) de Paco é exibida em um ângulo superior, colocando o observador literalmente “acima” do que está sendo visto, possivelmente para atenuar o impacto da morte de Paco. Na tomada 64, Paco também é visualizado de um ângulo superior, quando recebe a pancada por parte do touro. Do mesmo modo, veem-se de cima a plateia e a arena, nas tomadas 74 e 76, na perspectiva de Paco. A única vez em que o ângulo de visão é inferior é na tomada 63, quando o touro se ergue sobre as patas traseiras.

O Sistema de ORIENTAÇÃO e PROXIMIDADE contribuem, juntos, para comunicar a interação e a intimidade que existem entre as personagens neste estágio da narrativa. Assim, os participantes representados estão dez vezes lado a lado e 11 vezes muito próximos.

Quanto ao Sistema de FOCALIZAÇÃO, a Resolução apresenta apenas três perspectivas mediadas por personagens: na tomada 64, Paco é visto de cima pelo touro que bate nele; nas tomadas 74 e 76, repete-se duas vezes a focalização mediada, quando Paco está de costas para

o observador, e veem-se a plateia e a arena da perspectiva da personagem. Todavia, embora menores em números, essas focalizações mediadas impactam na narrativa, como é visto respectivamente na análise qualitativa das subseções 5.4.2 (cena 9 do modo visual) e 5.4.4 (cena 10 do modo visual).

Atendo-se aos dados numéricos da focalização, destaca-se não haver, na Resolução, nenhum contato com o olhar, além de haver dez vezes uma perspectiva não mediada. Esses dois últimos dados numéricos demonstrariam o pouco alinhamento do observador com os sentimentos das personagens. Outros números de recursos como o pathos em maioria apreciativo – 13 vezes, contra uma vez empático – e a ocorrência de somente cinco gradações para cima poderiam ser entendidos como atenuando o impacto dos sentimentos.

Seguindo para os resultados numéricos da Resolução na audiodescrição, verifica-se que esse estágio da narrativa verbal instancia uma predominância de julgamentos (12), seguido de afeto (sete) e apreciação (quatro). Essas atitudes são em maior número negativas, 14 vezes, contra nove positivas, e com modos de ativação evocados, 14 vezes, contra nove vezes inscritos.

O Quadro 30 resume essas ocorrências da valoração de atitude e gradação na Resolução da narrativa verbal.

**Quadro 28 – Resumo da contagem na Resolução da audiodescrição**

Tipo de atitude e gradação	Quantidade de itens valorativos	Carga/Direção	Tipo de ativação
Julgamento	12	5 positivas	1 inscritas
			4 evocadas
		7 negativas	3 inscritas
			4 evocadas
Afeto	7	3 positivas	0 (zero) inscrita
			3 evocadas
		4 negativas	1 inscrita
			3 evocadas
Apreciação	4	1 positiva	1 inscrita
			0 (zero) evocada
		3 negativas	2 inscritas
			1 evocada
Gradação	2 de força	1 aumentar	–
			–
		1 diminuir	–
			–
Total de atitude	23	9 positivas	9 inscritas e
		14 negativas	14 evocadas

Fonte: elaborado pela autora.

Os dados do Quadro 30 sinalizam, nesta Resolução do modo verbal, um destaque aos comportamentos e uma distinção entre os reprováveis (sete negativos) e os aprováveis (cinco

positivos). Assim, várias ações e eventos são valorados como negativos: quando Paco demonstra fraqueza ao desmaiar, depois cair e por fim morrer; quando Paco se depara com o fato de ser um esqueleto, de estar sentado ao lado de um garoto esqueleto e de estar no meio de outros esqueletos. Outros julgamentos positivos (cinco) são instanciados: quando o touro se ergue sobre as patas, demonstrando força; quando Paco transmite bravura por lutar e vencer as touradas; e quando, polidamente, o garoto lhe oferece *nachos* e Paco os aceita.

Compreende-se que os dados do Quadro 30 delineiam uma Resolução no modo semiótico verbal com sentimentos mais negativos. Isso não surpreende porque a cena 9 trata do fracasso de Paco no seu ofício, levando-o à morte. Entretanto, mesmo a cena 10, que mostra as interações finais e a aceitação da morte por Paco, ainda instancia mais atitudes negativas. Somam-se aos julgamentos negativos (sete) sobre os comportamentos quatro afetos negativos despertados pelos acontecimentos. Essas emoções ocorrem, por exemplo, quando o touro bate em Paco, insatisfeito com a recusa do toureiro em aceitar sua amizade. Há também, nas lembranças, o acontecimento impactante para o participante interativo, porque Paco é derrubado e, em seguida, morto pelo touro na arena; e existe o medo que Paco sente do garoto esqueleto, ao lado dele. Contudo, emoções positivas são instanciadas três vezes: quando Paco satisfaz sua meta de vencer as touradas; quando o garoto manifesta estar confortável em lhe oferecer *nachos*; e quando Paco demonstra confiança em comer o aperitivo. Entretanto, esses sentimentos negativos não parecem condizer com a definição de uma Resolução como o encontro da solução para um conflito.

Já a apreciação é instanciada negativamente três vezes, descrevendo a arena como “**vazia**”, a roupa de toureiro como “**justa**” e as mãos de Paco como “**ossudas**”. Somente uma vez, há apreciação positiva ao se retratar a porta da arena como “**grande**”. Duas dessas apreciações também acoplam gradação: uma diminuindo em “**vazia**” e outra aumentando em “**grande**”.

A falta de apreciação é uma constante durante o roteiro inteiro (os três estágios), e observa-se que vai decrescendo ao longo dos estágios: nove na Orientação, seis na Complicação e quatro na Resolução. Esse fato pode estar relacionado com uma tendência dos roteiros de AD fílmica em somente descrever esteticamente quando surgem novas personagens e novos elementos, conforme exposto por Vercauteren (2016). Seguindo esse raciocínio, a Resolução, em sendo a última etapa, seria aquela em que haveria menos novos elementos estéticos.

Chama a atenção o fato de os sentimentos serem em maior número evocados, somando 14 instancias evocadas, em comparação com oito inscritos, dado que denota uma escolha por valoração menos explícita, o que torna a expressão verbal desses sentimentos mais sutil. A

redução no número de gradação é também manifesta na Resolução da audiodescrição: enquanto a Orientação apresenta oito instanciações, têm-se sete na Complicação e apenas duas na Resolução. Dessa forma, a narrativa verbal pouco atenuou ou enfatizou sentimentos na Resolução. Vale destacar que as duas gradações verbais encontradas estão acopladas a duas apreciações: “arena **vazia**” e “**grande** porta de madeira”. Portanto, elas diminuem e enfatizam sentimentos estéticos, e não os julgamentos, presentes em maior número, ou os afetos, segundo em quantidade.

Comparando os dados numéricos das narrativas visual e verbal entre si, constata-se que existe, à primeira vista, uma harmonia entre eles. O modo semiótico visual mostra cinco sistemas atenuando a instanciação de sentimentos nessa etapa do filme. Paralelamente, os números evidenciam que a AD também torna os sentimentos mais sutis. Todavia, como foi destacado, quatro outros sistemas do visual (poder, orientação, proximidade e ambiência) indicam que o participante interativo se sente próximo às personagens (igualdade de poder), que há interação entre personagens (orientação lado a lado e muita proximidade) e que existe uma atmosfera emocional relevante (ambiência historicizada). A análise qualitativa desenvolvida nas próximas subseções (de 5.4.2 a 5.4.6) indica se essa tendência se confirma ou não.

Na próxima subseção, empreende-se o relato dos resultados dos recursos visuais da cena 9.

#### **5.4.2 Cena 9 no modo semiótico visual**

A cena 9 da narrativa visual é composta de sete tomadas, iniciando na tomada 63 e prosseguindo até a tomada 69. O trecho narrado começa quando o touro se ergue sobre as patas e encerra com a visão da morte de Paco. Entre os recursos interpessoais mobilizados, somente são constantes em toda a cena 9: a focalização, a gradação e o pathos. A focalização não tem nenhum contato de olhar entre participantes representados e interativo e é sem mediação (sem perspectiva de uma personagem). Também há instanciação de gradação, embora somente por duas vezes, mas sempre de número e para cima. Quanto ao pathos, a plateia e o touro continuam com desenho minimalista (com pouca expressão de sentimentos), enquanto Paco permanece com desenho genérico (com mais expressividade). A gradação não contribui muito para os significados globais da cena, porque se refere à plateia, uma personagem secundária que está em segundo plano nas duas primeiras tomadas (63 e 64). Contudo, a focalização mostra que, ao menos nesse recurso, deixa-se de ativar o engajamento do participante interativo. Já o pathos

confere à plateia e ao touro um menor engajamento do observador e a Paco uma maior capacidade de engajar sentimentalmente.

A Figura 71 proporciona comparar a representação do touro em dois trechos da cena 9, sempre com estilo minimalista e engajamento apreciativo, embora com duas aparências cronológicas diferentes.

**Figura 71 – Diferença na aparência do touro na cena 9**

Tomada 63	Tomada 67
Estilo minimalista e engajamento apreciativo no presente da narrativa.	Estilo minimalista e engajamento apreciativo no passado da narrativa.
	

Fonte: Elaborada pela autora.

As tomadas 63 e 64 mostram, respectivamente, quando o touro se ergue sobre as patas traseiras e quando o casco dianteiro do touro bate suavemente no alto da cabeça de Paco e o toureiro desmaia. O ponto em comum entre essas duas tomadas é a ambiência igual à da Complicação: concentrada e ativada (*i.e.*, faz uso da cor); vibrante (*i.e.*, com cores saturadas); quente (*i.e.*, com mais cores nas tonalidades em amarelos, marrons, laranja e vermelhos); e familiar (*i.e.*, com diversidade de cores, próximas do real). Isso comunica uma proximidade do real, com emoções vivas e alegres.

As tomadas 63 e 64 apresentam planos médios, em que se engaja o participante interativo com as emoções do touro e, em seguida, de Paco, conforme o Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL. Porém, visualiza-se também parte do cenário da arena, com a plateia ao fundo, às costas do touro e de Paco (pelo Sistema de ORIENTAÇÃO). Por sinal, é essa plateia que instancia, nas duas tomadas, gradação, pois está em grande número, além de aparecer frontalmente em relação ao observador (pelo Sistema de ENVOLVIMENTO). O touro inicia a tomada 63 em igualdade de poder com o participante interativo, mas logo se ergue, sendo visto de baixo para cima, demonstrando sua superioridade sobre o observador. Já na tomada 64, Paco é visto em pé de igualdade com quem observa.

As tomadas de 65 a 69 contam as lembranças de Paco ao desmaiar. São imagens de touradas em que o toureiro cumpre seu papel tradicional na interação com o touro. As tomadas de 65 a 67 oferecem uma mostra de coragem do toureiro, considerando o estilo tradicional do que se espera de uma tourada. As imagens mais parecem fotogramas congelados, com leves efeitos de movimento da capa que Paco exhibe ao touro. Já a tomada 68 tem movimento em *slow motion* e apresenta o momento em que o touro atinge Paco em cheio. Esse efeito de câmera lenta é descrito por Van Sijll (2017) como podendo retratar “como a personagem vê o mundo quando está no meio de acontecimento traumático” (p. 104) e ser uma maneira de “gerir visualmente dois estados de consciência” (p. 104). A tomada 69 mostra quando Paco permanece imóvel, caído na arena.

A constância nessas tomadas de 65 a 69 está na ambiência. Ela continua concentrada e ativada – quando utiliza cores. Entretanto, a ambiência se torna opaca e escura (*i.e.*, com baixa saturação de cor e tons escuros), quente (desta vez somente em tons avermelhados) e infamiliar historicizada (um sépia avermelhado). Conforme Painter, Martin e Unsworth (2013), a ambiência historicizada permite trazer uma atmosfera nostálgica. Já os tons avermelhados trariam sentimentos alegres, apesar da temática grave da morte. Esse paradoxo é discutido logo após a Figura 72, que apresenta o contraste entre dois tipos de ambiência dentro da cena 9.

**Figura 72 – Dois tipos de ambiência na cena 9**

Tomada 64 Primeiro tipo de ambiência	Tomada 66 Segundo tipo de ambiência
Cores vibrantes, quentes e familiares.	Cores opacas, escuras, quentes e infamiliars historicizadas, em tons avermelhados.
	

Fonte: Elaborada pela autora.

Cabe aqui um breve comentário a respeito do significado do vermelho, levando-se em conta a importância que essa cor assume nas tomadas de 65 a 69 da cena 9 e que continua em todas as tomadas da cena 10, de 70 a 76. Desde o início deste trabalho, tem-se associado o vermelho a alegria, com base nas explicações e nos exemplos que Painter, Martin e Unsworth (2013) oferecem, associando cores quentes com alegria. Porém, o uso do vermelho na

Resolução de *Bravura* parece contradizer o sentimento de alegria, por conta de a temática da morte costumar ser negativa em muitas culturas – embora talvez não na cultura mexicana.

Sendo assim, encontraram-se em Carvalho (2012) outras associações para o vermelho. A autora relaciona efeitos positivos e negativos para várias cores. Para o vermelho, com base em Farina (1982) e Heller (2007), Carvalho (2012, p. 76) cita como efeitos positivos: “coragem física, força, revolução, calor, energia, sobrevivência básica, ‘luta ou fuga’, dinamismo, liderança, estímulo, nobreza, masculinidade, emoção, paixão, excitação”. Como efeitos negativos do vermelho, enumera: “indisciplina, agressão, irritabilidade, guerra, violência, revolta, vulgaridade” (CARVALHO, 2012, p. 76).

Por conseguinte, interpreta-se que a ambiência da Resolução de *Bravura* mobiliza tanto o significado negativo do vermelho relativo à violência – com a violência das touradas e a morte violenta de Paco – quanto o significado positivo, de coragem física, energia e sobrevivência. Os significados positivos parecem condizer bem com a paz que Paco encontra ao aceitar seu destino ao final, além de harmonizar com a ideia da morte como uma continuidade.

Prosseguindo o relato dos resultados, observa-se que todas as tomadas de 65 a 69 também são em plano aberto, pois as duas personagens aparecem de corpo inteiro, situadas no cenário da arena. Isso comunica pouco engajamento com seus sentimentos. Com relação ao Sistema de PODER, essas mesmas tomadas exibem as cenas de cima para baixo, conferindo poder ao participante interativo. Talvez seja um recurso para distanciar o participante interativo da possível negatividade da visão de uma morte violenta.

As tomadas de 65 a 69 também apresentam ângulo horizontal oblíquo das personagens em relação ao observador, porém muita proximidade entre as personagens e um pathos com engajamento empático, tanto para o touro como para Paco. O ângulo oblíquo afasta o participante interativo das emoções das personagens. Entretanto, a grande proximidade aponta para uma grande interação entre as personagens e o engajamento empático possibilita acesso maior aos sentimentos de ambos os participantes representados.

Há dois outros recursos contínuos nas tomadas de 65 a 69. O primeiro é o uso de efeito de transição entre as tomadas – o *fade-in* e a fusão ao mesmo tempo, ou seja, a tela clareia até quase se apagar, e a última imagem se mistura com a seguinte. O segundo recurso é uma aparência enevoada, desenhando como uma moldura de fumaça na beira da imagem. Essa névoa marca o momento de *flashback* na narrativa, porque, com as lembranças, são exibidas imagens do passado, quebrando a continuidade temporal.

A Figura 73 mostra exemplos dos recursos de transição e de *flashback*.

**Figura 73 – Exemplo de transição e *flashback***



Fonte: Elaborada pela autora.

Por serem efeitos próprios do cinema, as transições não são abordadas por Painter, Martin e Unsworth (2013). Todavia, Bordwell, Thompson e Smith (2017) explicam os efeitos de transição como uma maneira simples de editar um filme, juntando tomadas e sinalizando a passagem de uma para a outra, sem um corte brusco. Dentro da Teoria Sistêmico-Funcional, entende-se aqui que o recurso se situaria na metafunção textual, funcionando como ligação temporal entre tomadas ou meio de montar o filme. Já o *flashback* chega a ser citado por Painter, Martin e Unsworth (2013, p. 105) no capítulo em que abordam o aspecto textual (a composição da página) com a utilização de margens. Para os autores, embora seja um elemento da metafunção textual, uma margem pode comunicar também um significado interpessoal; e eles citam justamente a possibilidade de expressar um *flashback*. Já Bordwell, Thompson e Smith (2017, p. 79) definem *flashback* como “simplesmente uma porção da história que o roteiro apresenta fora da sequência cronológica<sup>46</sup>”. Apesar de parecerem, inicialmente, ligados mais à metafunção textual, tanto a transição como o *flashback* são retomados na análise das complementaridades, na subseção 5.4.6, para se comentar a possibilidade de tradução verbal.

Na subseção seguinte, expõem-se os resultados da análise da cena 9 na narrativa verbal.

### **5.4.3 Cena 9 no modo semiótico verbal**

A cena 9 contempla as inserções de 39 a 42. A inserção 39 descreve como o touro fica de pé sobre as patas traseiras e bate sobre a cabeça de Paco. A inserção 40 conta como Paco desmaia e começa a mergulhar em lembranças das touradas das quais participou. A inserção 41

<sup>46</sup> Texto-fonte: “[...] *simply a portion of the story that the plot presents out of chronological sequence* [...]”.

descreve o momento em que Paco é derrubado pelo touro. A inserção 42 relata que Paco permanece estendido no chão da arena.

Dessa maneira, a cena 9 inteira aborda uma virada da narrativa, quando o touro provoca as lembranças de Paco, o que leva este último a tomar consciência de sua morte. As valorações são, em sua maioria, julgamentos e afetos negativos. Os exemplos a seguir (36, 37, 38 e 39) correspondem, respectivamente, às inserções 39, 40, 41 e 42. As valorações presentes em cada inserção serão explicadas em seguida à transcrição das audiodescrições.

- (36) O touro **fica de pé sobre as patas** traseiras, **bate** com a dianteira na cabeça de Paco. (inserção 39)
- (37) **Zonzo**, ele se lembra de touradas antigas, quando **enfrenta** os touros com **bravura**. (inserção 40)
- (38) Em uma das lembranças um touro **derruba** Paco... (inserção 41)
- (39) ... e ele **fica caído** na arena... (inserção 42)

No exemplo 36, o fato de o touro conseguir se erguer sobre as patas traseiras instancia um julgamento positivo evocado pela capacidade e pelo vigor demonstrados pelo bicho. Porém, quando o animal bate na cabeça do toureiro, isso tanto evoca uma manifestação de insatisfação do touro (*i.e.*, um afeto negativo) quanto remete à violência e rudez do ato (*i.e.*, um julgamento de propriedade negativo).

O exemplo 37 instancia um julgamento negativo inscrito, ao descrever Paco como “**zonzo**”, pois demonstra sua fraqueza ou incapacidade. Além disso, o fato de “enfrentar” os touros evoca afeto positivo, porque Paco alcança sua meta como toureiro, ao mesmo tempo que evoca um julgamento positivo, porque sua ação implica heroísmo. Essas duas valorações são complementadas na palavra “**bravura**”, que inscreve um julgamento positivo pela coragem que o toureiro demonstrou.

No exemplo 38, o trecho “o touro **derruba** Paco” inscreve um julgamento de incapacidade pela fraqueza do toureiro nesse momento. Também se verifica a evocação de um afeto negativo quando o touro derruba Paco, pois isso abala a segurança do toureiro, ou seja, é um acontecimento que provoca um choque. Observa-se que foi mantido o entendimento de haver afeto evocado, mesmo tendo havido divergência do revisor Dias (cf. Metodologia). Houve aqui a compreensão de que Paco ser “derrubado” evoca um choque.

Já o exemplo 39, no trecho que conta como Paco “**fica caído**”, evoca um espanto com o abalo da segurança do toureiro (*i.e.*, um afeto negativo). A mesma divergência do exemplo 37 também aconteceu nesse trecho; porém, optou-se por conservar a valoração. O mesmo trecho também inscreve um julgamento negativo, pela manifestação de fraqueza de Paco.

Na próxima subseção, são enfocados os resultados qualitativos relacionados com a cena 10 da narrativa visual.

#### 5.4.4 Cena 10 no modo semiótico visual

A cena 10 da narrativa visual de *Bravura* é composta de sete tomadas, iniciando na 70 e findando na 76. A cena 10 começa com Paco tomando consciência de si sentado na arquibancada da arena de tourada, vestido de toureiro, mas com o corpo de um esqueleto. A última tomada da cena mostra Paco de costas para o participante interativo e de frente para uma arena vazia, com a porta se abrindo.

Existem dois tipos de recursos cujos significados são constantes durante toda a cena 10: a ambiência e o pathos. Todas as tomadas instanciam ambiência concentrada e ativada (*i.e.*, ativando o uso de cores), com vibrância opaca e escura (*i.e.*, com cores pouco saturadas e escuras), com cores quentes e infamiliars historicizadas (*i.e.*, com tons sépia avermelhados). Outro recurso visual contínuo é o estilo de desenho minimalista, tanto para a plateia como para Paco. O significado da ambiência sépia e avermelhada foi explicado na subseção 5.4.2, quando se analisou a cena 9. Em linhas gerais, esse colorido traz nostalgia e, ao mesmo tempo, o paradoxo da sobrevivência e coragem de Paco em aceitar seu destino. Já o estilo minimalista limita a expressividade das personagens.

A Figura 74 exibe dois exemplos de tomadas que destacam o desenho minimalista com engajamento apreciativo do participante interativo.

**Figura 74 – Tomadas 71 e 72 da cena 10 que ilustram o estilo de desenho minimalista**



Fonte: Elaborada pela autora.

A cena 10 abre com a tomada 70, que retrata o momento em que Paco se conscientiza que mudou de condição física e social, pois se tornou esqueleto e parte da plateia da tourada. O

plano é fechado em Paco sentado na arquibancada de modo oblíquo à câmera, com igualdade de poder entre o participante representado e o interativo, sem contato do olhar de Paco com o observador e sem oferecer a perspectiva de uma personagem (*i.e.*, sem focalização mediada). A soma desses recursos visuais tende a criar empatia entre o observador e Paco, apesar de a personagem não estar de frente para o observador e não ter contato com o olhar, porque o plano fechado permite destacar bem o gesto de Paco ao olhar para as mãos e se ver como esqueleto.

A tomada 70 também faz uso de um movimento de câmera chamado de *tilt-up*, quando a câmera se move para cima em um eixo vertical. Van Sijll (2017, p. 212) explica que o *tilt-up* é “geralmente usado para fazer uma revelação”, o que corresponde à situação de Paco nesse momento.

A tomada 71 narra Paco olhando para sua direita e percebendo, espantado, estar sentado ao lado de um garoto esqueleto que come *nachos*. Diferentemente da tomada 70, a tomada 71 está em plano aberto, com ângulo horizontal oblíquo e, em um momento, frontal de Paco e sempre oblíquo do garoto esqueleto, sentado ao lado dele. O conjunto desses recursos levam a um distanciamento do observador em relação aos sentimentos das personagens, mas, ao mesmo tempo, proporciona a observação da interação entre os dois participantes representados. De fato, ambos estão muito próximos e lado a lado.

A tomada 72 destaca Paco em primeiro plano, movimentando a cabeça para observar seus companheiros de plateia, os quais trajam as vestes tradicionais mexicanas. No final da tomada 72, vê-se em primeiro plano um pacote de *nachos* sendo oferecido a Paco. Trata-se de um plano médio, com ângulo horizontal oblíquo e, momentaneamente, frontal, igualdade de poder, orientação lado a lado e muita proximidade. Não há contato do olhar nem focalização mediada; porém, a plateia está em grande número. Dessa forma, os recursos mobilizados conduzem a salientar o gesto da cabeça de Paco e a presença bem próxima dos representantes da plateia numerosa. Por causa do desenho minimalista e do ângulo horizontal oblíquo de Paco, as emoções estão menos em realce, sendo apenas inteligíveis pelo gestual.

As tomadas 73 e 75 são praticamente iguais. Ambas mostram Paco e o garoto esqueleto sentados lado a lado na arquibancada e comendo *nachos*. A diferença é que, no início da tomada 73, Paco coloca o pacote de *nachos* no colo, enquanto, na tomada 75, o pacote já está no colo de Paco. Por conta desse movimento do toureiro, no começo da tomada 73, seu envolvimento com o observador se torna momentaneamente frontal, para, depois, voltar a ser oblíquo. Já na tomada 75, Paco está sempre em ângulo oblíquo em relação ao participante interativo. Além disso, ambas as tomadas são em plano médio e igualdade de poder. A orientação das

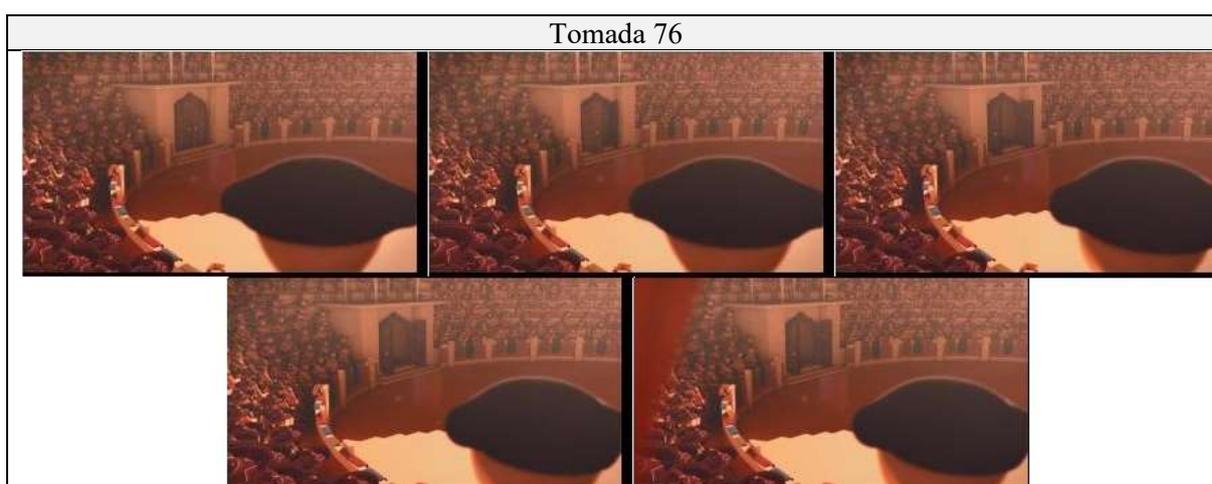
personagens uma com a outra é lado a lado, e há muita proximidade. Não há focalização mediada ou contato com olhar do observador, tampouco existe gradação.

Tanto na tomada 73 quanto na 75, as categorias instanciadas constroem a possibilidade de visualizar as personagens e seu entorno mais imediato, o que promove a observação da interação gestual entre as duas. Pelos recursos da orientação e da proximidade, percebe-se o convívio pacífico e cordial.

As tomadas 74 e 76 também são quase iguais entre si. A única diferença é o encerramento da tomada 76, que ocorre com a abertura da porta da arena ao fundo. Os créditos aparecem depois de um efeito de transição, com o fechamento de uma cortina vermelha, em primeiro plano. Todavia, ambas as tomadas exibem Paco integrando a plateia, de costas para o observador, e observando a arena vazia. O plano é aberto. A plateia é vista de um ângulo oblíquo. Paco está em igualdade de poder com o observador, e a plateia é visualizada de cima para baixo. Paco e plateia estão lado a lado e muito próximos. Não existe contato do olhar, mas o participante interativo vê pela perspectiva de Paco. Está instanciada gradação pela numerosa plateia.

A Figura 75 traz o exemplo dos recursos da tomada 76, entre os quais a focalização mediada inscrita, junto com a personagem, que é esse recurso de colocar o observador na perspectiva do personagem, que está em primeiro plano, de costa para o observador e vendo uma cena.

**Figura 75 – Tira de fotogramas da tomada 76 com focalização mediada inscrita**



Fonte: Elaborada pela autora.

O plano aberto dá prioridade a situar Paco no seu novo cenário de “existência”: assistir às touradas como plateia pós-vida. Não há engajamento com os sentimentos das personagens, por conta do ângulo horizontal oblíquo. Porém, existe um potencial de interação entre as

personagens, por estarem lado a lado e muito próximas. A gradação enfatiza esse potencial. A igualdade de poder do observador com Paco possibilita surgir uma identificação entre ambos. O recurso mais marcante, entretanto, é a focalização mediada inscrita, junto com a personagem (quando se visualizam as costas dessa personagem). Com efeito, vê-se pelos olhos de Paco – o que aproxima o participante interativo de seus sentimentos – e essa perspectiva é superior, no Sistema de PODER, pois Paco visualiza tudo de cima.

Um recurso que não é mencionado por Painter, Martin e Unsworth (2013), mas que merece ser exposto aqui, é o do “olhar negativo<sup>47</sup>”. Embora não estude narrativas visuais, O’Toole (2011) entende que, em pinturas, uma personagem cujo olhar não pode ser visto (por estar de costas ou vendada, por exemplo) ativa a curiosidade do participante interativo, que passa a tentar completar os sentimentos que estão invisíveis. Talvez, poderia ser interpretado, nessas tomadas 74 e 76, que o participante tenta imaginar, nesse final de narrativa, quais os sentimentos de Paco com sua nova perspectiva.

Na próxima subseção, procede-se ao relato dos resultados na cena 10 da narrativa verbal.

#### **5.4.5 Cena 10 no modo semiótico verbal**

A cena 10 integra as inserções de 43 a 50. A inserção 43 conta que Paco percebe estar sentado na arquibancada da arena e repara nas suas mãos “ossudas”. A inserção 44 descreve o toureiro como um esqueleto vestido de roupas típicas da profissão. A inserção 45 relata como Paco se espanta ao ver o garoto esqueleto comendo *nachos* ao seu lado. A inserção 46 descreve quando o toureiro olha ao seu redor e se descobre no meio da mesma plateia de esqueletos que assistia à sua tourada. A inserção 47 conta que o garoto esqueleto lhe oferece *nachos*, e ele aceita. A inserção 48 audiodescreve quando Paco olha para a arena vazia e para a porta fechada pela qual ele mesmo já passou. A inserção 49 audiodescreve o momento em que ele come os *nachos*. Já a inserção 50 relata que a grande porta da arena se abre e que as cortinas se fecham.

Sendo assim, a cena 10 inteira narra a tomada de consciência por Paco de sua nova condição *post-mortem* e sua aceitação final. Na narrativa verbal, a cena instancia tanto os três tipos de atitude – afeto, julgamento, apreciação – quanto gradação. A cena 10 compreende oito inserções, mas as de número 49 e 50 não instanciam valoração. Por conseguinte, os exemplos das seis inserções da cena 10 com valoração são ora agrupados em dois grupos de três. No primeiro grupo, estão os exemplos 40, 41 e 42, correspondendo, respectivamente, às inserções

---

<sup>47</sup> Tradução de Aderaldo (2014) do que O’Toole (2011, p. 133) chama de “*absent gaze*”.

43, 44 e 45. As valorações de cada exemplo são explanadas logo após a reprodução dos textos das inserções.

- (40) Agora na arquibancada, Paco olha para as mãos **ossudas**. (inserção 43)
- (41) Com a roupa **justa** de toureiro, ele virou uma **caveira**. (inserção 44)
- (42) Olha pro [*sic*] lado e **se assusta** com **a caveira** de um garoto que come *nachos*. (inserção 45)

O exemplo 40 contém em “**ossudas**” uma apreciação negativa inscrita, já que essa estética das mãos não é considerada bela. No exemplo 41, outra apreciação negativa inscrita é instanciada em “roupa **justa**”, pois essa qualidade remete a algo esteticamente desfavorável. No mesmo exemplo, o fato de Paco ter se transformado em uma caveira evoca um julgamento negativo, por significar a anormalidade de estar se vendo morto. Já o exemplo 42 instancia um afeto negativo inscrito, quando o toureiro “**se assusta**”, por ser uma emoção nefasta ligada à insegurança. Além disso, há, no exemplo 42, um julgamento negativo evocado no trecho “**a caveira** de um garoto que come *nachos*”, por conta da anormalidade de um esqueleto de criança.

No segundo grupo de exemplos, têm-se os de número 43, 44 e 45, relacionados, respectivamente, às inserções 46, 47 e 48. Após a transcrição das inserções são explicadas as valorações encontradas.

- (43) Em volta dele na arquibancada, vê mais **caveiras** de poncho e sombreiro. (inserção 46)
- (44) O garoto **oferece** nachos e ele **aceita**. (inserção 47)
- (45) Paco olha pra [*sic*] **grande** porta de madeira fechada e pra [*sic*] arena **vazia**. (inserção 48)

O exemplo 43 evoca um julgamento negativo, valorando a anormalidade de haver “**caveiras** com poncho e sombreiros”. O exemplo 44 instancia dois julgamentos positivos evocados de propriedade, haja vista dois comportamentos de polidez: do garoto, quando “**oferece**”; e do toureiro, quando “**aceita**” os *nachos*. Além disso, apesar de entendimento em contrário de um dos revisores, Dias, resolveu-se permanecer na compreensão de que haja simultaneamente aos julgamentos dois afetos positivos de segurança, pela confiança manifestada pelas duas personagens, na ocasião dessa troca.

Por fim, o exemplo 45 instancia duas apreciações inscritas, acopladas com gradações em: “**grande** porta” e “arena **vazia**”. A primeira apreciação é positiva, pois remete a algo favorável, conferindo imponência à porta. A gradação acoplada enfatiza essa qualidade boa. A

segunda apreciação é negativa, por apontar para uma falta de espetáculo naquele momento. Essa qualidade estética negativa vem acoplada de gradação diminuindo a quantidade.

A próxima subseção trata das complementaridades entre as narrativas visual e verbal de *Bravura*.

#### **5.4.6 Complementaridades dos modos semióticos visual e verbal na Resolução**

A Resolução engloba as tomadas de 63 a 76, da narrativa visual, e as inserções de 39 a 50, da narrativa verbal, que compõem as cenas 9 e 10. A cena 9 vai da tomada 63 à 69 e da inserção 39 à 42. Consideram-se a tomada 63 e a inserção 39 como início da cena 9 e da Resolução, porque ambas retratam a ação do touro de bater seu casco dianteiro na cabeça de Paco, ação essa que é o ponto de partida para o desfecho de *Bravura* e para a solução do conflito. A tomada 76 e a inserção 50 marcam o final da narrativa. Depois delas, vêm os créditos finais.

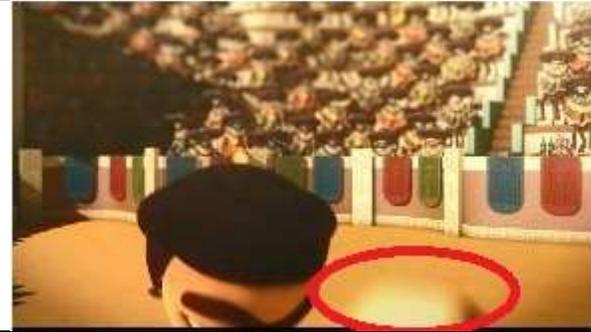
Como foi relatado nas subseções 5.4.2 e 5.4.4, que tratam dos resultados da Resolução na narrativa visual, há dois tipos de ambiência durante esse estágio. O primeiro tipo ocorre apenas nas tomadas 63 e 64, enquanto o segundo tipo se prolonga da tomada 65 à 76. O primeiro tipo de ambiência dá continuidade àquela da Complicação, com cores vibrantes, quentes e familiares, o que traz uma atmosfera de vivacidade, de alegria e de realismo na diversidade das cores. O segundo tipo de ambiência se destaca por caracterizar apenas a Resolução e gera uma atmosfera de nostalgia, marcada pela ambiguidade do vermelho como cor negativa relacionada à violência e como cor positiva, significando coragem, luta e sobrevivência, entre outras. Essa segunda ambiência tem cores escuras e com baixa saturação, com o calor dos tons avermelhados e sem diferenciação, excluindo as tonalidades fora do avermelhado.

Os significados desses recursos merecem destaque durante a análise das complementaridades, porque não parecem encontrar convergência completa na audiodescrição. O aspecto negativo alusivo à morte parece prevalecer, com mais valorações negativas na AD. Nas inserções 68 e 69, que retratam a morte de Paco, isso se justifica por abordar diretamente a temática. Essas duas inserções instanciam afetos e julgamentos desfavoráveis: “um touro **derruba** Paco” e “ele fica **caído**”. Entretanto, observa-se que a audiodescrição não explora a estética criada pela ambiência avermelhada, o que poderia ter permitido instanciar alguma atitude positiva. Ao contrário, a AD se detém à potencial negatividade das ações das personagens (e.g., na inserção 43, “olha para as mãos **ossudas**”), das emoções visíveis (e.g., na inserção 45, “**se assusta**”) e da “anormalidade” da situação (e.g., na inserção 46, “vê mais **caveiras**”).

Feita essa constatação que afeta toda a Resolução, procede-se às complementaridades entre tomadas e inserções. A tomada 63 encontra correspondência na inserção 39. Na AD, há descrição verbal das ações do touro que instanciam julgamento evocado positivo, pela sua capacidade de se erguer, além de julgamento e afeto evocados negativos, por bater com rudez e insatisfação. De modo divergente, nas imagens, vários recursos se distanciam dos afetos expressos, como o estilo minimalista de desenho, o ângulo horizontal oblíquo com o observador e a falta de contato do olhar. Outra questão é que a tomada 63 não instancia interação entre os participantes representados. Nessa tomada, apenas o touro e a plateia aparecem e estão muito distantes e de costas. Isso provoca uma divergência, que é explicada após a Figura 76. As marcações vermelhas nas imagens são da autora, para ajudar a destacar a divergência.

A Figura 76 proporciona observar o cotejo entre a tomada 63 e a inserção 39, ao mesmo tempo que o cotejo entre a tomada 64 e a inserção 40.

**Figura 76 – Cotejo entre as tomadas 63 e 64 e as inserções 39 e 40**

Tomada 63	Tomada 64
	
Inserção 39	Inserção 40
O touro <b>fica de pé</b> sobre as patas traseiras, <b>bate</b> com a dianteira na cabeça de Paco.	<b>Zonzo</b> , ele se lembra de touradas antigas, quando <b>enfrenta</b> os touros com <b>bravura</b> .

Fonte: Elaborada pela autora.

Nota: os círculos vermelhos indicam a pata do touro e foram acrescentados pela autora.

Portanto, existe essa divergência entre a tomada 63 e a inserção 39. A tomada 63 mostra o touro levantando a pata, mas omite a meta (Paco) (cf. círculo vermelho na coluna da esquerda da Figura 76). Já a inserção 39 incorporou o alvo da ação de bater – Paco –, que só aparece nas imagens da tomada 64 (cf. círculo vermelho na coluna da direita da Figura 76). Com isso, os significados da AD instanciam as valorações negativas ligadas a essa interação do touro com Paco.

Com relação ao julgamento instanciado no modo visual da inserção 39, não há expressão facial de desaprovação inscrita no rosto do touro, na tomada 63. Todavia, o ato de bater, por si só, entraria na categoria de ações reprováveis, porque é um ato violento, conforme o

conhecimento social compartilhado (ECONOMOU, 2009). Sendo assim, é possível entender aqui o julgamento como visualmente inscrito.

A inserção 40 traduz as tomadas 64, 65, 66 e 67. Como a batida na cabeça de Paco já foi contemplada na inserção 39, o único elemento da tomada 64 que é retomado na inserção 39 é o desmaio de Paco, traduzido por uma única palavra, “**zonzo**”, que instancia julgamento inscrito por demonstrar fraqueza. Nas imagens da tomada 64, o que se vê é um plano médio de Paco, levando uma batida e ficando com a cabeça rodopiando, para terminar em uma imagem sendo progressivamente borrada. O desenho é empático, o que permite visualizar as expressões de desfalecimento de Paco. Em vista disso, pode-se dizer que há uma concisão na tradução da tomada 64 pelo trecho da inserção 40, que a traduz: “**zonzo**”. Talvez a expressividade “empática” de Paco poderia ter inspirado pelo menos uma gradação em “**zonzo**”, já que Paco parece desmaiar. Isso é reforçado pelo efeito fílmico de transição borrada (*fade-in*) entre a tomada 64 e a 65. Além disso, os recursos da tomada 40 dos Sistemas de DISTÂNCIA SOCIAL, ENVOLVIMENTO, PODER, PATHOS e AMBIÊNCIA foram todos ignorados na inserção 40, embora se possa argumentar que se repetem em relação à tomada 63.

Os significados das tomadas 65, 66 e 67 encontram convergência no restante da inserção 40: “ele lembra de touradas antigas, quando **enfrenta** os touros com **bravura**”. O texto evoca a satisfação pela meta profissional alcançada por Paco e o heroísmo manifestado por “enfrentar”. Também existe julgamento de tenacidade inscrita em “**bravura**”. Na narrativa visual, as imagens são várias, mas têm em comum a ambiência avermelhada, o ângulo superior de poder, a câmera lenta e o perigo das investidas do touro, enfatizado pela extrema proximidade e pela orientação lado a lado.

Como foi mencionado na subseção 5.4.2, o ângulo de visão de cima para baixo confere poder ao participante interativo e pode ter sido usado para atenuar o impacto da morte de Paco. Vale destacar também a presença de efeito de *fade-in* e fusão para a passagem de uma tomada para outra, além da moldura enevoada, sinalizando um *flashback*. Ambos os efeitos podem ser entendidos como instanciando apreciação visual de impacto, pois carregam um apelo estético que se soma à funcionalidade.

A câmera lenta aumenta a empatia com um acontecimento traumático ocorrido com uma personagem (VAN SIJLL, 2017). Os recursos dos Sistemas de PROXIMIDADE e ENVOLVIMENTO contribuem para o sentimento de ameaça do touro em relação a Paco. Somente o plano aberto e o desenho minimalista afastam o participante interativo dos sentimentos das personagens.

A Figura 77 traz o cotejo entre a inserção 40 e as tomadas 65, 66 e 67.

**Figura 77 – Tomadas 65, 66 e 67 e a inserção 40 correspondente**



Fonte: Elaborada pela autora.

Apesar desses dois últimos recursos – plano aberto e desenho minimalista – e da omissão da ambiência das tomadas 65, 66 e 67, os significados imagéticos encontram convergência em alguns elementos da inserção 40. Por exemplo, chama a atenção, na AD, que elementos possivelmente negativos, como o perigo e o trauma, traduzem-se como positivos ao valorarem o fato de Paco “enfrentar” e “ter bravura”. Isso pode ter sido um reflexo da leitura das atitudes corporais de Paco (significando coragem) e da atmosfera da ambiência. Em contraposição, existe divergência quando os efeitos visuais de transição e de *flashback* não inspiram qualquer apreciação verbal. Tampouco se consegue identificar se o ângulo superior do Sistema de PODER teve influência na AD.

A inserção 41 corresponde à tomada 68; e a inserção 42, à tomada 69. Na inserção 41, quando o touro “**derruba**” Paco, a narrativa verbal instancia um julgamento inscrito da incapacidade do toureiro, acoplado de um afeto evocado pelo choque com o acontecido, pois a morte do toureiro não é desejada. A inserção 41 toda é: “Em uma das lembranças um touro **derruba** Paco...”. Na inserção 42, Paco é percebido “**caído**” no chão da arena, e os tipos de valoração são os mesmos da inserção 41. A inserção 42 completa é: “...e ele fica **caído** na arena...”.

Paralelamente, na narrativa visual, os recursos utilizados nas tomadas 68 e 69 são iguais aos das tomadas imediatamente anteriores (65, 66 e 67). São instanciados: o plano aberto, a superioridade do participante interativo sobre o representado, a orientação lado a lado, a grande proximidade entre as personagens, o desenho minimalista e a ambiência sépia em tonalidades avermelhadas. Também continuam as transições e a moldura enevoadas.

Na audiodescrição, pode ser visto como válido que recursos contínuos não precisem ser repetidos (VERCAUTEREN, 2016). Talvez por isso a inserção 41 se atenha às ações e às valorações a elas relacionadas. Nota-se, contudo, que a audiodescrição suaviza as palavras que usa para descrever a morte. Por exemplo, opta por “**derruba**”, evitando “**fere**”, que seria mais

forte. Também escolhe “**caído**”, ao invés de “morto”. Isso pode traduzir, conscientemente ou não, o ângulo superior que distancia o observador desse momento da morte ou o desenho apreciativo que ajuda a tornar as imagens menos emocionais.

O Quadro 31 resume o cotejo entre as tomadas da cena 9 e as respectivas inserções.

**Quadro 29 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 9**

Cena	Tomada	Inserção
CENA 9 (Paco lembra das touradas que lutou e de sua morte)	63	39
	64	40
	65	40
	66	40
	67	40
	68	41
	69	42

Fonte: Elaborado pela autora.

A cena 10 contém as tomadas de 70 a 76 e as inserções de 43 a 50. A tomada 70 corresponde às inserções 43 e 44, que iniciam a cena 10, com Paco sentado na arquibancada da arena, pasmo por se perceber como esqueleto. Na audiodescrição, esse momento instância apreciação negativa inscrita, por descrever as mãos como “**ossudas**” e a roupa como “**justa**”. Também é instanciado um julgamento evocado pela anormalidade de ser uma “**caveira**”.

Nas imagens da tomada 70, quatro recursos constroem a instanciação de sentimentos. O plano fechado dá uma perspectiva mais intimista. O ângulo de poder que iguala o participante interativo contribui para seu engajamento com a personagem. A ambiência em sépia avermelhado traz uma atmosfera positiva de coragem, sobrevivência e luta. O *tilt-up* – esse movimento da câmera que inicia mostrando os pés e sobe até a cabeça – comunica a ideia de que uma revelação está sendo feita. Outros sistemas distanciam o observador dos sentimentos da personagem, como: o ângulo horizontal oblíquo, o pathos com engajamento apreciativo e a ausência de mediação ou contato do olhar.

A Figura 78 compara a tira de imagens da tomada 70 com as inserções 43 e 44.

**Figura 78 – Tomada 70 e as inserções 43 e 44 correspondentes**

Tomada 70

Inserção 43
Agora na arquibancada, Paco olha para as mãos <b>ossudas</b> .
Inserção 44
Com a roupa <b>justa</b> de toureiro, ele <b>virou uma caveira</b> .

Fonte: Elaborada pela autora.

Comparando as inserções 43 e 44 e a tomada 70, destaca-se que a AD instancia mais apreciação relacionada à aparência física de Paco, além de julgamentos negativos pela anormalidade da situação. No tocante à presença de apreciação, poder-se-ia entender que existe apreciação visual de valor, pela tradição dos trajes típicos de toureiro de Paco. Porém, no contexto da audiodescrição filmica, esse traje se repete desde o início do filme, o que poderia dispensar sua menção verbal na inserção.

Outra apreciação visual da tomada 70 – de impacto, desta vez – estaria ligada à aparência de Paco como esqueleto: um dado novo na narrativa, que mereceu o destaque em “**ossudas**”. Nesse caso, haveria convergência entre visual e verbal. Os julgamentos negativos das inserções 43 e 44 convergiriam com a tomada 70, caso sejam entendidos como uma tradução da ideia de revelação na imagem (*tilt-up*), aliada à intimidade gerada pelo plano fechado. Contudo, ainda faltaria ter instanciado a atmosfera da ambiência, que poderia contrabalançar com atitudes positivas. Outro ponto é que o recurso do *tilt-up* foi ignorado na AD, se considerado sob seu aspecto estético.

A Figura 79 mostra o cotejo entre a tomada 71 e a inserção 45, que a traduz. A análise das complementaridades entre as duas é realizada em seguida.

**Figura 79 – Tomada 71 e a inserção 45 correspondente**

Tomada 71

Inserção 45
Olha pro [ <i>sic</i> ] lado e <b>se assusta</b> com a <b>caveira de um garoto</b> que come <i>nachos</i> .

Fonte: Elaborada pela autora.

A inserção 45 traduz a tomada 71. Em “**se assusta**”, a audiodescrição contempla um afeto negativo inscrito, pela insegurança que sente Paco ao perceber um garoto esqueleto. Ademais, a inserção 45 evoca um julgamento negativo, por causa da anormalidade de uma

“**caveira de um garoto**”. A tomada 71, à qual essa inserção corresponde, reúne significados de vários sistemas que favorecem a expressão de sentimentos, a começar pela ambiência em sépia avermelhado. Além disso, com a movimentação de Paco, existe em algum momento um ângulo frontal (envolvimento). O ângulo vertical coloca o observador em igualdade com os participantes representados. Sobretudo, destaca-se a interação entre Paco e o garoto, proporcionada pela orientação lado a lado e pela grande proximidade. Nas imagens, o conjunto desses recursos faz prevalecer a expressão de sentimentos, sobre a tendência oposta construída, na tomada 71, pelo plano aberto, pelos envolvimentos oblíquos e pelo pathos com engajamento apreciativo. A AD se detém na tradução da interação entre as personagens. Com isso, considera-se predominar a convergência entre os sentimentos da inserção 45 e os da tomada 71.

A Figura 80 ilustra o cotejo entre a tomada 72 e a inserção 46, cujas complementaridades são discutidas em seguida.

**Figura 80 – Tomada 72 e inserção 46 que corresponde**



Fonte: Elaborada pela autora.

Na comparação entre a inserção 46 e a tomada 72, algo similar ocorre. A audiodescrição evoca um julgamento diante da anormalidade, quando Paco se observa rodeado de “mais **caveiras**”. Interpreta-se haver certa convergência com os sistemas visuais de significados mobilizados na tomada 72. Com efeito, além da ambiência, ajudam a expressar sentimentos: o plano médio, algum momento de ângulo frontal (envolvimento), a gradação de número na plateia e, principalmente, a interação entre as personagens sinalizada por estarem lado a lado e muito próximas. Haveria também uma possibilidade de apreciação visual de valor, por conta dos trajes típicos mexicanos que a plateia veste. Porém, reconhece-se que esses trajes já estavam presentes desde o início da narrativa visual, o que torna sua inclusão na AD dispensável, porque implicaria repetição desnecessária.

Como foi explanado na subseção 5.4.4, as tomadas 73 e 75 são similares em significados, pois narram o momento em que Paco e o garoto esqueleto, sentados juntos, interagem com polidez. Sendo assim, são aqui analisadas juntas quanto às complementaridades. A tomada 73 corresponde à inserção 47, enquanto a tomada 75 se relaciona com a inserção 49.

A inserção 47 instancia dois afetos positivos evocados e dois julgamentos positivos evocados, relativos ao ato do garoto de oferecer *nachos* a Paco e à reação de Paco em aceitá-los. A interpretação é de que essas duas ações tanto evocam uma emoção de confiança entre os dois quanto evocam um comportamento cortês. A inserção 49 complementa esse relato sem acrescentar qualquer valoração: “ele come os *nachos*...”. Vale salientar que as cargas positivas das atitudes expressas nas duas inserções condizem com a positividade de um estágio de Resolução e com a aceitação tranquila por Paco de sua nova condição.

Embora as imagens das tomadas 73 e 75 acoplem mais recursos que as inserções 47 e 49, considera-se haver certa convergência entre os dois modos semióticos, se levadas em conta as particularidades de cada modo. As tomadas 73 e 75 apresentam a mesma ambiência em sépia avermelhada. Globalmente, mobilizam vários recursos favoráveis à expressão de sentimentos, como: plano médio; ângulo horizontal frontal (envolvimento) em algum momento; e igualdade de poder. Principalmente, destaca-se a interação entre as personagens, por meio da orientação lado a lado e da grande proximidade. Por se tratar de uma audiodescrição fílmica, com base em Vercauteren (2016), admite-se que muitos recursos visuais já instanciados durante a Resolução se repetem, não necessitando de nova descrição. Isso fica mais evidente a partir da comparação entre as tomadas 73 e 74, que são similares.

As tomadas 74 e 76 também são semelhantes em significados e recursos instanciados. Ambas mostram Paco de costas para o observador, olhando para a arena vazia. A diferença é que, na tomada 76, a porta da arena se abre e as cortinas se fecham. As duas tomadas são traduzidas, respectivamente, nas inserções 48 e 50. A inserção 48 apresenta duas apreciações inscritas acopladas de gradação. Identificou-se apreciação positiva, enfatizada por gradação, em “**grande** porta”, além de apreciação negativa e gradação diminuindo em “arena **vazia**”. Na inserção 50, não há valoração de atitude ou gradação: “As portas se abrem, as cortinas se fecham.”

A Figura 81 permite visualizar o cotejo entre as tomadas 73, 74, 75 e 76 e as respectivas inserções que as traduzem (47, 48, 49 e 50). Em seguida, comentam-se as complementaridades.

Figura 81 – Tomadas de 73 a 76 e inserções de 47 a 50 correspondentes

Tomada 73	Tomada 74
	
Inserção 47	Inserção 48
O garoto <b>oferece</b> <i>nachos</i> e ele <b>aceita</b> .	Paco olha pra [ <i>sic</i> ] <b>grande</b> porta de madeira fechada e pra [ <i>sic</i> ] arena <b>vazia</b> .
Tomada 75	Tomada 76
	
Inserção 49	Inserção 50
Ele come os <i>nachos</i> ...	A porta se abre, as cortinas se fecham.

Fonte: Elaborada pela autora.

Considerou-se haver convergência entre as inserções 48 e 50 e as tomadas 74 e 76. O motivo é que vários recursos visuais instanciados nessas tomadas se repetem em relação ao restante da Resolução, o que isentaria a AD de retomá-los (VERCAUTEREN, 2016). Assim, destaca-se nas imagens de ambas as tomadas: a focalização mediada inscrita junto com a personagem (Paco de costas e olhando para o cenário), acoplada com o poder de superioridade que sua perspectiva confere ao observador, sobre a plateia e a arena. Na tomada 50, o participante é levado, pela repetição da imagem da tomada 48, a se atentar apenas às diferenças: a porta se abrindo e a cortina se fechando.

Por conseguinte, a focalização mediada e o ângulo superior, somados ao “olhar negativo” (ADERALDO, 2014; O’TOOLE, 2011) de Paco (despertando a curiosidade do observador), contribuiriam para o participante interativo acompanhar a perspectiva desse olhar e observar o cenário junto com o toureiro. Compreende-se aqui que essa focalização condiz com a instanciação de apreciação e gradação, tendo em vista não ocorrer qualquer ação visível das personagens.

O Quadro 32 possibilita visualizar o resumo do cotejo entre as tomadas e as inserções da cena 10 da Resolução.

**Quadro 30 – Resumo do cotejo dos modos semióticos na cena 10**

Cena	Tomada	Inserção
CENA 10 (Paco toma consciência e aceita sua morte)	70	43 e 44
	71	45
	72	46
	73	47
	74	48
	75	49
	76	50

Fonte: Elaborado pela autora.

Uma vez apresentada a análise das complementaridades entre os modos visual e verbal, nos três estágios do filme *Bravura* audiodescrito, no próximo capítulo, procede-se à discussão dos resultados.

## 6 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo, procura-se, primeiramente, responder às questões de pesquisa elencadas na Introdução, sintetizando os resultados. Em seguida, busca-se discutir esses resultados.

**A primeira pergunta da pesquisa tratou da delimitação dos estágios do filme *Bravura* e da demarcação dos estágios da narrativa audiodescritiva.** O filme possui, ao todo, 84 tomadas, das quais as tomadas de 1 a 5 são de créditos iniciais e as tomadas de 77 a 84 são de créditos finais. Essas 13 tomadas iniciais e finais foram descartadas da análise por não contribuírem com a narrativa visual. Portanto, a narrativa visual é constituída das tomadas 6 a 76, sendo 71 tomadas divididas em dez cenas.

Os estágios do curta-metragem original são: Orientação  $\wedge$  Complicação  $\wedge$  Resolução. Cada estágio coincide com uma sequência fílmica. A narrativa visual de *Bravura* vai da tomada 6 à 76 e consiste nos estágios de Orientação (tomadas 6 a 24), Complicação (tomadas 25 a 62) e Resolução (tomadas 63 a 76).

A Orientação é composta pelas cenas 1 e 2, que possuem, juntas, 19 tomadas. A cena 1 abrange as tomadas de 6 a 15, enquanto a cena 2, as tomadas de 16 a 24. Na primeira cena, Paco é apresentado como um toureiro famoso se preparando, dentro do seu camarim, para uma tourada no Dia dos Mortos, no México. Na segunda cena, Paco entra na arena com a segurança da experiência. Todavia, quando observa ao seu redor, o toureiro começa a ficar assustado e inseguro com um público inteiro de esqueletos.

A Complicação vai da tomada 25 à 62, que correspondem às cenas 3 a 8. Dessa forma, esse estágio consiste em seis cenas e 38 tomadas. Na cena 3, em que estão as tomadas 25 e 26, mostram-se a abertura da porta e os primeiros indícios da aparição do touro, quando um dos seus olhos brilha pela fresta da porta e sua silhueta pode ser percebida por entre a porta se abrindo. Na cena 4, têm-se as tomadas 27 a 34, que correspondem à entrada vagarosa e imponente (pelo tamanho) do animal. Na cena 5, que compreende as tomadas de 35 a 38, Paco se esforça para provocar o touro a cumprir seu papel na tourada, agitando uma capa tradicional, mas o touro parece indiferente. Na cena 6, que engloba as tomadas 39 a 46, o toureiro está em uma sala de aula ensinando, sem sucesso, a função que o animal deveria cumprir. Na cena 7, que reúne as tomadas de 47 a 56, Paco procura instigar o touro, oferecendo-lhe diversos coloridos de capas; no entanto, mais uma vez, não alcança seus objetivos. Na cena 8, a qual vai da tomada 57 à 62 e constitui a cena final da Complicação, o touro propõe amizade com Paco, que desiste dos seus objetivos e se prepara para sair de cena, mas é barrado pelo touro.

A Resolução se estende da tomada 63 à 76, as quais, juntas, compõem as cenas 9 e 10. Nesse estágio, há, então, 14 tomadas em duas cenas. A cena 9 inclui as tomadas de 63 a 69: ao receber uma pancada do casco do touro na cabeça, Paco fica tonto e lembra antigas touradas, sendo que, na última, ele morreu derrotado pelo touro na arena. Já a cena 10, a última da narrativa, vai da tomada 70 à 76: Paco se vê transportado às arquibancadas da arena e, sentado no meio do público, percebe que virou um esqueleto entre tantos; um garoto esqueleto lhe oferece *nachos*, e Paco aceita; por fim, Paco aparece tranquilo e de costas, preparando-se para assistir a uma tourada.

Essa delimitação dos níveis de análise (fotograma, tomada, cena, sequência, estágio e o filme todo) foi realizada com base em Iedema (2001), tendo sido retirado apenas o nível do fotograma, como justificado na Metodologia. Outra diferença com o trabalho de Iedema (2001) foi a limitação da análise à metafunção interpessoal, enquanto o referido autor estudara os recursos das três metafunções. Também diferentemente de Iedema (2001), a presente pesquisa utilizou a leitura da narrativa visual, proposta por Painter, Martin e Unsworth (2013). Apesar dessa diferenciação, esta tese identificou os mesmos estágios da narrativa filmica previstos por Iedema, com base em Nichols (1981; 1991), quais sejam: Orientação, Complicação e Resolução. A Coda não foi identificada em *Bravura*. Pode-se dizer que se confirmaram a estrutura obrigatória da narrativa nos três estágios citados e o enfoque da narrativa em resolver algum tipo de problema, progredindo por meio de ações de personagens.

Para delimitar os estágios da audiodescrição, esta pesquisa utilizou também o suporte de Martin e Rose (2008) e Rothery e Stenglin (1997), que propuseram definições de cada estágio de uma narrativa verbal. Esses estágios foram identificados nas narrativas verbal e visual de *Bravura*, confirmando os conceitos propostos pelos autores. Tanto no modo semiótico visual quanto no verbal, a Orientação de *Bravura* correspondeu à apresentação das personagens e das circunstâncias, fornecendo o contexto necessário para os estágios subsequentes. A Complicação representou uma perturbação da usualidade a ser resolvida pelas personagens. A Resolução consistiu em um retorno à estabilidade após a perturbação.

No tocante à audiodescrição, confirmou-se ser uma narrativa, conseguindo-se delimitar cada estágio, a partir dos conceitos de cada estágio, conforme Rothery e Stenglin (1997). O roteiro de AD de *Bravura* apresenta 60 inserções, entre as quais as três primeiras e as dez últimas foram descartadas, por serem de créditos e não integrarem a narrativa. Sendo assim, a narrativa verbal integra as inserções de 4 a 50, totalizando 47 inserções. Na audiodescrição, a Orientação vai da inserção 4 à 11, em um total de oito inserções. A Complicação engloba as inserções de

12 a 38, somando 27 inserções. Já a Resolução contempla as inserções de 39 a 50, perfazendo 12 inserções.

Na Orientação da narrativa verbal, há duas cenas e oito inserções. A cena 1 (inserções de 4 a 9) apresenta Paco se preparando no seu camarim de toureiro. A cena 2 (inserções de 10 a 11) apresenta o cenário da arena de touradas, no qual Paco adentra e que lhe causa estranhamento.

Na Complicação da audiodescrição, há seis cenas e 21 inserções. A cena 3 (inserções de 12 a 14) descreve como Paco observa a porta da arena se abrindo e antevê um olho brilhoso pela fresta. A cena 4 (inserções de 15 a 17) narra a entrada amedrontadora do touro na arena. A cena 5 (inserções de 18 a 23) relata as surpreendentes calma e passividade do touro, a decepção da plateia e os primeiros esforços de Paco em fazer a tourada acontecer. A cena 6 (inserções de 24 a 28) comunica a tentativa frustrada de Paco ensinar ao touro o propósito da tourada. A cena 7 (inserções 29 a 33) narra a segunda tentativa frustrada de Paco, sendo vaiado pela plateia em consequência. Dessa vez, ele busca atrair o touro com o colorido das capas. A cena 8 (inserções de 34 a 38) conta como o touro tenta propor amizade a Paco, que recusa, por estar apegado ao papel tradicional do toureiro.

Na Resolução da AD, há duas cenas e 12 inserções. Na cena 9 (inserções de 39 a 42), o touro bate na cabeça de Paco, que desmaia e se lembra de antigas touradas e da própria morte em uma delas. Na cena 10 (inserções de 43 a 50), Paco se percebe como mais um esqueleto na plateia da tourada e aceita sua nova condição.

A partir da identificação dos significados valorativos de cada estágio da audiodescrição, observou-se que as valorações encontradas na Resolução não confirmaram totalmente os tipos de sentimentos esperados para esse estágio. A Orientação da audiodescrição apresentou os tipos de valoração condizentes com a definição do estágio. De fato, a Orientação instanciou valorações – mais atitudes positivas e, entre as atitudes, mais apreciação – que se encaixaram na definição dessa etapa do gênero como um momento sem conflitos e de apresentação das personagens e das circunstâncias. A Complicação da audiodescrição instanciou valoração positiva e negativa, o que pareceu refletir o conflito entre protagonista e antagonista. Já a Resolução da AD apresentou mais atitudes negativas, quando o esperado era que fossem positivas, por se tratar do momento de solução do conflito.

Em comparação, a delimitação da narrativa visual pareceu mais evidente e condizente com o conceito associado a cada estágio. A Orientação foi mais intimista na cena 1 (com planos mais fechados e médios e uma ambiência em sépia, por exemplo), ao apresentar Paco no seu camarim e sua vivência da profissão de toureiro. A cena 2 da Orientação também foi

complementar à cena 1, ao lançar as primeiras suspeitas de um conflito (por exemplo, por meio dos planos abertos mostrando a plateia e das expressões faciais e gestuais de Paco). Os planos abertos da Complicação, junto com uma ambiência em cores familiares, permitiram dar destaque à contraposição das atitudes opostas de Paco e do touro. O breve relevo dado às reações da plateia (um plano fechado na plateia expressando perplexidade e um plano médio quando a plateia arremessa objetos em Paco) ajudou a realçar a pressão social em Paco para que desse continuidade à tourada. O começo da Resolução pareceu também ser bem marcado, com uma nova mudança na ambiência (em tons avermelhados), a qual perdura até o final. Ademais, a Resolução fica bem definida com o desmaio de Paco, suas lembranças e sua nova aparência, com todos os efeitos já analisados.

Por sua vez, a **segunda pergunta indagou quais os significados interpessoais das imagens do curta-metragem**. A análise do modo semiótico visual demonstrou que os dados numéricos ganham sentido quando são interpretados qualitativamente e quando são considerados na perspectiva dos estágios da narrativa. Sendo assim, procedendo por estágio, percebe-se que os dados numéricos traçam tendências gerais de cada etapa do gênero, que precisam ser interpretadas em seguida, levando em conta aspectos qualitativos.

Na primeira cena da Orientação, a ambiência mobiliza cores infamiliares (sem diversidade), opacas e escuras, em tons de amarelo (quentes), caracterizando a categoria historicizada ou sépia. Há maioria de planos fechados (11), seguidos de médios (oito), porque o enfoque está em apresentar a personagem Paco, física e psicologicamente. Isso imprime uma atmosfera de nostalgia à cena. Na cena 2 da Orientação, a ambiência muda para cores familiares, tendendo a quentes e vibrantes, construindo imagens mais próximas da realidade.

Nesse estágio da narrativa (cenas 1 e 2), Paco é mais bem retratado, pois está sozinho em toda a cena 1 e a plateia só surge na cena 2. Alguns números refletem isso, pois estão relacionados com o modo de as imagens retratarem o toureiro: 11 planos fechados e oito médios; 11 ângulos oblíquos (envolvimento em relação ao participante interativo); 15 vezes em igualdade de poder; e 14 vezes com pathos que gera engajamento empático (desenho genérico). A plateia apresenta características diferentes que também se refletem em alguns números: cinco planos abertos; 11 ângulos frontais (pois a plateia é vista de frente para o observador); quatro vezes com orientação de costas (a plateia está de costas para Paco); nove desenhos apreciativos ou minimalistas; e 15 vezes gradação de número (a plateia aparece mais como multidão).

Ainda na Orientação, os resultados numéricos do Sistema de FOCALIZAÇÃO não são numericamente relevantes, porém realçam alguns momentos-chave. Existe focalização

mediada inscrita como personagem nas tomadas 12 e 18, quando Paco contempla o cartaz que anuncia sua tourada e quando ele vê uma caveira no chão da arena.

Na Complicação, as características da ambiência mudam para as cores vibrantes, quentes e familiares (diversas), assemelhando-as com a realidade. O enfoque desse estágio está na interação de Paco com o touro, manifestada, fundamentalmente, na proximidade média (quatro) ou grande (seis), na orientação face a face (oito) ou lado a lado (oito), entre esses dois atores da tourada. Também ajudam a construir esse sentido: os planos abertos (21); o ângulo horizontal oblíquo (31); e a igualdade de poder (30). Os planos abertos mostram, simultaneamente, as atitudes de interação entre Paco e o touro. Os ângulos oblíquos ocorrem porque o embate, um de frente para o outro, coloca-os obliquamente em relação ao observador. Já a igualdade de poder auxilia no envolvimento do observador com os comportamentos de interação.

Apesar da secundariedade na trama, na Complicação a plateia está sempre representada, por mais que de longe ou borrada. Com isso, os dados do Sistema de PROXIMIDADE, nesse estágio, registram 22 vezes personagens de costas, porque a plateia fica às costas de Paco e do touro. A plateia também é responsável pela instanciação de mais ângulos frontais (24), pois fica de frente para o participante interativo. Também recebe mais gradação de número (19). O pathos também instancia mais desenho apreciativo (37 vezes o estilo é minimalista) pelo fato de a plateia e o touro serem retratados assim.

Na Resolução, a cena 9 instancia uma ambiência historicizada (sépia) em tons avermelhados. Painter, Martin e Unsworth (2013) entendem o sépia como nostálgico, por remeter a um passado, como fotos antigas. Eles relacionam as cores quentes, como o vermelho, a uma atmosfera alegre. Contudo, Carvalho (2012) também mostra que as cores podem veicular sentimentos positivos e negativos. Nesse sentido, a autora relaciona o vermelho tanto a coragem, dinamismo, força e sobrevivência quanto a indisciplina, violência e revolta. Entenderam-se os tons vermelhos da Resolução como encerrando essa contradição. O avermelhado começa na tomada 65, quando iniciam as lembranças de Paco, as quais terminam na sua morte, considerada como algo chocante e violento (cf. a explicação do significado do vermelho na subseção 5.4.2). Todavia, o colorido perdura até a tomada final 76, quando Paco aceita seu destino.

Apesar de significar uma tomada de consciência de Paco, a Resolução não cria com essa personagem um tom intimista. Há apenas um plano fechado de Paco e dois médios. Em compensação, existem 10 planos abertos, o que assinala uma atenção na interação. As duas primeiras tomadas (63 e 64) exibem um plano e contraplano, em plano médio, primeiro do touro

e depois de Paco, no momento em que o primeiro bate no segundo. Depois, inicia o plano aberto, das tomadas 65 a 69 (cinco tomadas). São as lembranças de antigas touradas, em que touro e toureiro lutam. As outras tomadas em plano aberto enfocam a interação entre o garoto esqueleto e Paco (71, 73 e 75), além da visão final de Paco sobre a plateia (74 e 76). Por conseguinte, a aceitação de Paco se expressa na interação com os outros e muito pouco na expressividade do rosto, que, além de não estar em plano fechado, é em estilo minimalista.

Na Resolução, um sistema que também contribui para esse enfoque na interação é o de proximidade, que instancia pouca distância entre Paco e o touro das lembranças, entre Paco e o garoto esqueleto e entre o toureiro e a plateia, sentada ao redor. O Sistema de ORIENTAÇÃO colabora, mostrando essas mesmas personagens ao lado de Paco. Outro sistema que chama a atenção é o de pathos, porque, a partir da tomada 65, até Paco é desenhado de modo minimalista, principalmente quando vira esqueleto, a partir da tomada 71.

Comentando a narrativa visual de *Bravura* por inteiro, verifica-se que ela vai apontando Paco e o touro como as personagens centrais. As estratégias imagéticas adotadas direcionam a atenção do participante interativo para o mundo afetivo das personagens Paco e o touro, além de enfatizar o confronto dos dois. O afeto ganha destaque especialmente em Paco, por meio do desenho empático que oferece mais expressividade, pelos planos fechados e médios em maior número, pelas técnicas de focalização e pela igualdade de poder em relação ao participante interativo.

O touro vem em segundo lugar no compartilhamento afetivo com o participante interativo. Apesar do desenho apreciativo (menos expressivo), seu perfil recebe mais auxílio da focalização para ser traçado e está em igualdade de poder com o participante interativo na maior parte das tomadas. O afeto construído pela interação entre os dois antagonistas também é notável, pois, nas tomadas em que estão juntos, eles se apresentam frequentemente face a face, muito próximos ou próximos (essa proximidade ganha importância tendo em vista serem antagonistas).

A visualização da plateia é constante na trama, a partir da cena 2 da Orientação, quase sempre muito distante, às costas das outras personagens, com gradação de número ou extensão e sempre em estilo apreciativo. Entretanto, a contribuição para a trama é reduzida, muitas vezes pelo aspecto borrado e quase sempre pela distância social grande, tanto em relação ao participante interativo quanto em relação aos demais participantes representados. Somente em cinco tomadas (21, 23, 26, 36 e 56) são retratadas as emoções da plateia, com recursos como o plano médio e as expressividades gestual e corporal. Uma contribuição das emoções expressas pela plateia pode ser quanto ao julgamento negativo presente nas imagens (ECONOMOU,

2009). Principalmente nas tomadas 36 e 56, a expressão corporal e os atos dos membros da plateia comunicam sua reprovção pelo fracasso de Paco.

À exceção da tomada 41, a qual mostra em tela cheia o quadro negro, as imagens de *Bravura* também veiculam afeto pela ambiência, que está sempre concentrada e ativada, ou seja, tem as cores ativadas, diferenciando-se do preto e branco. A ambiência traz a atmosfera emocional ou tom geral do filme.

Apesar das particularidades da narrativa visual de livros ilustrados em relação à narrativa fílmica, o aporte de Painter, Martin e Unsworth (2013) proporcionou eficazmente a leitura da narrativa visual de *Bravura*. Provavelmente, isso pode ser atribuído ao fato de o cinema de animação ter influência do universo dos quadrinhos e do desenho de ilustração, para além do cinema. O que variou em relação aos textos analisados pelos autores foi a eliminação de uma análise página a página (no livro ilustrado), que corresponderia a quadro a quadro (por fotograma) no filme, passando-se a escolher a tomada como unidade básica. Outra diferença de se analisar um filme é que, em cada tomada, o movimento das personagens multiplicou as categorizações, conforme cada sistema. Assim, dentro de uma mesma tomada, personagens puderam evoluir em termos de distância social, envolvimento, poder, orientação, proximidade e focalização. Até mesmo a gradação pôde ser alterada, caso uma personagem ou objeto se estenda pela tela no decorrer da tomada, por exemplo.

Percebeu-se também que, por causa do movimento, algumas categorias precisavam ser entendidas como uma tendência, a ser interpretada pelo pesquisador, e não uma questão fechada. Por exemplo, a distância social de Kress e Van Leeuwen ([1996] 2006) – retomada por Painter, Martin e Unsworth (2013) – é um *continuum* que foi congelado em três tipos de instâncias para os fins de análise. Quando a imagem está em movimento, esse *continuum* fica ainda mais evidenciado pelo movimento da câmera. Todavia, para viabilizar a determinação dos significados mais marcantes em cada estágio e no filme como um todo, a divisão em três distâncias ajuda a delimitar qual a tendência de cada tomada.

Já a **terceira questão de pesquisa interroga sobre os significados valorativos que se expressam no roteiro de AD do curta-metragem**. Na narrativa verbal, assim como na visual, foi constatado que os dados numéricos são mais bem interpretados por estágios e quando aliados à análise qualitativa. Assim, a Orientação da audiodescrição dá destaque à apreciação, o que condiz com o objetivo desse estágio de apresentar as personagens e as circunstâncias.

De fato, na Orientação, são nove apreciações, entre as quais oito positivas e uma negativa, além de seis inscritas e duas evocadas. A carga e o modo de ativação dessas apreciações demonstram que se procurou dar uma imagem estética favorável e explícita. Essas

apreciações descrevem esteticamente: Paco e sua vestimenta de toureiro; a plateia, suas características físicas e seu vestuário; um elemento do camarim; e o brasão que compõe o título do curta-metragem. A Orientação da AD é também o estágio com mais gradação – dez vezes – sendo quatro dando ênfase ou atenuando alguma apreciação. As cenas 1 e 2, somadas, contêm 23 valorações, sendo oito afetos e seis julgamentos. Dessas valorações, quinze são positivas e oito negativas, com 12 inscritas e 11 evocadas.

A cena 1 da audiodescrição delinea também o perfil comportamental e afetivo de Paco, por meio de afetos e julgamentos positivos, por vezes inscritos e outras vezes evocados. Paco é retratado como um “grande” profissional zeloso e corajoso. O toureiro também mostra que tem amor pelo que faz. Na cena 2, afetos e julgamentos são, na maioria, negativos, valorando as atitudes de Paco em relação à plateia. A exceção está na confiança que Paco transparece ao entrar na arena. Todavia, assim que avista a plateia, o toureiro expressa insegurança, medo e hesitação.

Com relação à Complicação da narrativa verbal, o número de afeto predomina, com 39 instancianções, 30 julgamentos e somente seis apreciações. Nesse estágio, há uma quantidade similar de atitudes positivas (39) e negativas (36), das quais são 58 evocadas e 17 inscritas.

Na Complicação, a primazia de afetos sinaliza a ênfase no emocional de Paco e do touro, cujo confronto evidencia as contradições entre emoções favoráveis (*e.g.*, “sorri”, “abanando a cauda”, “sorrindo”) e desfavoráveis (*e.g.*, “desanimado”, “revira os olhos” e “arregala os olhos”). Os julgamentos também são contrastantes, entre reprováveis (*e.g.*, “se entreolham”, “joga objetos” e “arranca os óculos”) e aprováveis (*e.g.*, “dorme a sono solto” e “bate palmas”).

A Complicação da audiodescrição também instancia seis apreciações, as quais expressam dois sentimentos negativos e quatro positivos. São exemplos de positivos: “cabeção de touro”, “capas coloridas” e “dia ensolarado”. As duas instancianções negativas são: “enorme porta fechada” e “um olho brilha no escuro”. No mesmo estágio, há sete vezes gradação, principalmente para acentuar atitudes, como em “cabeção de touro” ou “arregala os olhos”.

Completando a narrativa verbal, a Resolução prima pelos julgamentos (12 ocorrências), a maioria dos quais é negativa (sete) e evocada (oito). Seguem os afetos em número de sete, com superioridade de negativos (quatro) e evocados (seis). Por último, a apreciação é instanciada quatro vezes, sendo três delas negativamente. O estágio registra a menor quantidade de gradação, somente duas.

Com isso, a Resolução tende a construir mais comportamentos como reprováveis. Ocorre com o touro, no início, como em “bate” e “derruba”. Todavia, Paco concentra mais valoração nesse sentido (*e.g.*, em “zonzos”, “fica caído” e “virou caveira”). Paco também

aparece como agindo positivamente quando “enfrenta com bravura” e “aceita” os *nachos* do garoto esqueleto. Outra característica relevante da Resolução são os afetos acoplados várias vezes com as ações negativas ou positivas, como em: “enfrenta”, “fica caído” e “se assusta”.

No tocante à construção das personagens ao longo da audiodescrição, Paco é quem mais apresenta características desenhadas pela valoração. Na Orientação, cena 1, ele tem afetos e julgamentos positivos. Na cena 2, iniciam as atitudes negativas para ele, pelo espanto e hesitação. Na Complicação, seus medos e inseguranças são negativos, enquanto suas tentativas de “consertar” o espetáculo da tourada são entendidas como contextualmente positivas, sendo essa carga expressa nos julgamentos. Contudo, seus fracassos nessa meta são construídos como negativos. Na Resolução, ele faz e sofre mais ações negativas, quando desmaia, é atingido pelo touro e permanece caído na arena. Não obstante, o filme finaliza com as ações positivas relativas à cortesia do toureiro ao aceitar os *nachos* do garoto.

O touro apresenta contradições desde o princípio. Sua imponência e força são valoradas como positivas; porém, despertam medos e geram suspense negativo. Com o desenrolar da trama, sua postura em recusar a tourada é negativa no contexto da narrativa. Entretanto, sua índole tranquila, amigável e, por fim, simpática cria uma reviravolta positiva para a sua personagem. A plateia desponta como ameaçadora em número e pela aparência de esqueleto. Seus julgamentos, quando aparecem, são negativos em relação a Paco, em todo o trecho.

**A quarta pergunta de pesquisa indagou sobre as convergências e as divergências entre as narrativas visual e verbal.** No nível dos estágios da narrativa encontrados nos modos visual e verbal, há convergências e divergências. Ambas as narrativas coincidem na delimitação da Orientação, Complicação e Resolução.

Com relação às etapas do gênero na narrativa visual, a Orientação é marcada por descrição dos aspectos físicos, psicológicos e profissionais de Paco, assim como pela apresentação de seu contexto de trabalho. A partir da cena 2 desse estágio, a presença das caveiras desperta as primeiras suspeitas de que algo destoa de uma tourada convencional. Então, é o prenúncio do conflito por vir. Já a Complicação se distingue por momentos centrados no conflito, nas tentativas frustradas de solucioná-lo e nos resultados comportamentais e afetivos. O conflito é sinalizado por afetos negativos de Paco e, por fim, da plateia. O embate entre touro e toureiro aparece na orientação de um em relação ao outro e nos comportamentos antagônicos, que são visibilizados pelos planos abertos. Por fim, a Resolução acontece em duas etapas. Na cena 9, o touro bate na cabeça do toureiro. Paco lembra as antigas touradas e como foi morto na última. Há uma atmosfera de nostalgia, mesclada com violência, coragem e sobrevivência. Na cena 10, Paco percebe que virou mais um esqueleto na plateia. Existe um estranhamento

inicial do toureiro e a aceitação final da morte como uma continuação. O enfoque está na nova forma de interação pacífica e cordial entre Paco e a plateia.

Quanto aos significados instanciados em cada estágio da audiodescrição, a Orientação traz mais valoração com carga positiva, o que é coerente com a apresentação do protagonista de maneira positiva. Além disso, essas características combinam com essa primeira etapa do gênero, em que não há ainda conflito. Porém, no final da Orientação, atitudes negativas começam a surgir. Isso muda na Complicação, que é caracterizada por 39 cargas positivas e 36 negativas. As qualidades contraditórias de Paco e do touro sinalizam uma interação que leva a um impasse. Afetos e julgamentos retratam um Paco determinado e animado para a tourada, enquanto o touro emperra esse esforço, com muita paz e amizade. Isso leva à revolta da plateia e ao esmorecimento de Paco. Na Resolução, contraditoriamente para um estágio de solução de conflito, são encontradas mais atitudes negativas. Elas retratam não somente a morte de Paco, mas também seu espanto e inicial rejeição à sua nova condição. Somente dois trechos da Resolução instanciam valoração positiva: as gloriosas lembranças do toureiro e sua interação final pacífica e polida.

Em nível dos recursos utilizados e de seus significados, destacam-se algumas divergências. Na Orientação, houve condensação dos significados como estratégia mais recorrente. Um exemplo disso é que a inserção 7 (com duração de 10,698 segundos) traduz as tomadas 10, 11, 12, 14 e parte da tomada 13 (com duração de 14,575 segundos). Similarmente, a inserção 10 (com duração de 4,510 segundos) condensa as tomadas de 16 a 18 (com duração de 8,195 segundos), e a inserção 11 (com duração de 2,790 segundos) concentra os sentidos das tomadas 19 a 24 (com duração de 7,605 segundos).

Ainda na Orientação, a narrativa verbal deixou de instanciar alguns elementos de apreciação visual. Na tomada 6, embora a inserção 4 instancie apreciação positiva em “caveiras **coloridas**”, a audiodescrição deixou de expressar os sentimentos estéticos das imagens, relacionados à luz dos raios de sol que iluminam os vitrais. Na tomada 7 da Orientação, apesar de haver apreciação em “enfeites dourados”, na inserção 5 se deixou de valorar a roupa como típica do toureiro, uma apreciação de valor das imagens. Na tomada 9, o espelho característico de camarim também foi completamente omitido da AD, inviabilizando a instanciação, no modo verbal, da apreciação de valor presente na imagem.

De modo oposto, em alguns momentos, a audiodescrição desmembra os significados de uma única tomada. Isso possibilita à AD abranger mais significados que estão presentes na imagem. Por exemplo, os significados das inserções 7 e 8 (com duração de 13,054 segundos) se completam para abranger os significados da tomada 13 (com duração de 2,738 segundos) de

beijar o folheto da tourada e jogá-lo para o alto. Com isso, as inserções 7 e 8 instanciam separadamente as duas ações, enquanto a tomada 13 acopla os significados afetivos de dois gestos.

Prosseguindo na Orientação, nas tomadas 16, 18 e 21 da cena 2, a narrativa visual instancia três apreciações. A primeira diz respeito à grandeza da porta pela qual Paco entra. A segunda é pertinente às pinturas decorativas na caveira na qual Paco tropeça. A terceira relaciona-se às mesmas pinturas nas faces dos esqueletos que compõem a plateia. Essas apreciações não ocorrem na audiodescrição, porque não há menção a essas características estéticas, apesar de as últimas duas servirem para inserir o filme nessa tradição mexicana, um dado importante da trama.

Na Complicação, existem divergências em significados mais pontuais. As tomadas 25 e 26, da cena 3, expressam um sentimento estético da grandeza da porta. Este é expresso na inserção 12 e não é repetido nas inserções 13 e 14. Isso pode ser atribuído às diferenças entre os modos semióticos, pois imagens tendem a repetir elementos, entre tomadas, quando há uma sequência.

As tomadas 27 e 28, da cena 4, são traduzidas pela inserção 15 com uma divergência. Por um lado, as imagens comunicam apreciação e gradação no tamanho proporcionalmente diminuído do toureiro, sob a focalização mediada inscrita do touro. Por outro, a audiodescrição marca com apreciação e gradação a aparência grande do touro. Entretanto, o touro só é representado pelos seus chifres em primeiro plano, nas mesmas imagens das tomadas 27 e 28.

Ainda na Complicação, uma possível divergência estaria na tomada 29 da cena 4, que enfoca a reação amedrontada de Paco, enquanto a inserção 16 envolve não somente esse afeto negativo, como também julgamentos. Entretanto, sob a perspectiva de Economou (2009), é possível atribuir julgamento que se soma ao afeto inscrito de medo no rosto de Paco, tendo em vista o fato de essa emoção evocar covardia.

Na cena 5, a tomada 35 enfatiza o conflito entre Paco e o touro, por causa do plano aberto, mostrando os dois frente a frente em atitudes antagônicas. O plano aberto também dificulta discernir qual seria o afeto expresso no visual. Por causa do antagonismo das ações, a carga seria negativa. Porém, esse mesmo plano aberto também não permite um acesso claro às emoções, somente à linguagem corporal. Assim, nas imagens, Paco mostra empenho em continuar seu trabalho, já que balança a capa em direção ao touro (julgamento positivo no contexto), o que evocaria um julgamento visual, mais que afeto. A reação do touro é mais difícil de interpretar na imagem, pois ele fica quieto, o que poderia ser tranquilidade (afeto positivo) ou indiferença e tédio (afeto negativo).

Na audiodescrição, os significados da tomada 35, na cena 5, estão desmembrados em três inserções (18 a 20). Nesse trecho, a AD instancia cargas positivas e negativas, além de afetos e julgamentos. Nesse ponto, poder-se-ia entender que o modo semiótico verbal expressou mais afetos que o visual – por causa do plano aberto. A passividade do touro é traduzida verbalmente por tédio: “**nem dá bola**” (inserção 19). Essa última escolha tradutória parece estar influenciada pelo recurso visual do plano aberto, com a presença das personagens em pontos opostos da tela, contrastando a atividade de Paco com a passividade do touro.

Ainda na cena 5 da Complicação, também existe apreciação visual na tomada 36, no que diz respeito às pinturas típicas das caveiras mexicanas. Não é instanciada essa valoração no modo verbal da inserção 21, provavelmente por ser uma informação repetida na imagem, apesar de não haver descrição dessas pinturas em momento algum da AD. Na cena 6, a tomada 41 mostra um tipo de desenho “esquemático” (estilo que imita os desenhos infantis) no quadro negro em que Paco ensina ao touro. A informação relativa à estética diferenciada desse estilo de desenho não está presente nas inserções 24 e 25, que tratam da lição de Paco ao touro. Na cena 8, as tomadas 58 e 59 são traduzidas pela inserção 35. O recurso a esse mesmo estilo de desenho do universo infantil também não é mencionado na AD.

Prosseguindo na Complicação, na cena 8, a tomada 61 mostra o conflito entre Paco e o touro, com uma expressão corporal e uma orientação que dão destaque ao afeto negativo. Enquanto isso, as inserções 36 a 38 fragmentam seus significados em três etapas, instanciando tanto afetos quanto julgamentos positivos e negativos. Essas divergências podem ser atribuídas a duas questões. Nas tomadas 29 e 61, considera-se que a linguagem verbal correspondente (respectivamente, as inserções 16 e 36, 37 e 38) trouxe tanto julgamentos, embora evocados, quanto afetos, ao contrário da linguagem visual (que instanciou mais afeto).

Um dos motivos de divergência pode ser não haver sistema da narrativa visual interpessoal que destaque o julgamento. Outra razão possível é a instantaneidade do visual em acoplar sistemas variados para expressar afeto de modo convergente e, portanto, de forma mais enfática. O cotejo entre a tomada 35 e as inserções 18 a 20 mostra, entretanto, que há menos afeto na imagem do que no modo verbal. Na tomada 35, os sistemas do visual convergiram para distanciar o participante interativo de expressões faciais – ou seja, dos afetos – tanto pelo plano aberto quanto pelo ângulo horizontal oblíquo, acabando por destacar o embate entre antagonistas, pela orientação de um com o outro, e criando a tensão marcante da Complicação. Esperar-se-ia que essa tensão fosse traduzida em mais julgamentos. Enquanto isso, as inserções 18 a 20, que traduzem a tomada 35, expressaram vários afetos, além dos julgamentos.

O que chama a atenção na Complicação é a omissão dos significados de algumas tomadas: a 38 da cena 5; 48, 50, 52 e 54 da cena 7; e 62 da cena 8. Isso resulta em omissão desses significados, que são todos relacionados às emoções e aos comportamentos de Paco. Provavelmente, esse fato pode estar ligado às restrições de tempo próprias da locução de audiodescrição ou podem ser escolhas tradutórias, que mereceriam uma reflexão, para determinar se existiriam outras alternativas.

Outra estratégia que se sobressai é a inversão cronológica da disposição dos significados, na cena 6, e suas tomadas de 39 a 44. Nas inserções relacionadas, 24 a 26, a mensagem do quadro negro, explicando como deve ser uma tourada, é destacada no começo da cena, para depois ser situada no contexto da sala de aula montada no meio da arena. As tomadas mostram o quadro negro e o contexto da sala de aula em ordem inversa. Apesar disso, no trecho, tanto no modo semiótico visual quanto no modo verbal, a expressão de sentimentos convergiu para mostrar uma tentativa frustrada de encontrar uma solução para o conflito.

Mais uma vez na Complicação, há junção dos significados de algumas tomadas em uma única inserção. Isso pode se dar em vista das restrições de tempo de uma AD de filme. Porém, acarreta a não expressão de alguns significados, pela necessidade de realizar escolhas tradutórias. Por exemplo, na cena 4, as tomadas 27, 28, 30, 32 e 34 estão condensadas na inserção 15; e as tomadas 31 e 33, na inserção 17. Na cena 6, as tomadas 39, 40, 42, 43 e 44 são traduzidas na inserção 26. Na cena 7, as tomadas 47 e 48 correspondem à inserção 29; e as tomadas 49, 51 e 53 concentram seus significados na inserção 30.

De modo oposto, algumas tomadas calibram e acoplam tantos significados que estes são traduzidos em várias inserções. Na cena 3, a tomada 25 desdobra-se nas inserções 12 e 13. Na cena 5, a tomada 35 é traduzida nas inserções 18 a 20; e a tomada 37, nas inserções 22 e 23. Na cena 6, tem-se a tomada 41, cujos significados são instanciados nas inserções 24 e 25. Na cena 7, os significados da tomada 56 são realizados pelas inserções 32 e 33. Na cena 8, a tomada 61 é audiodescrita pelas inserções 36 a 38.

Por fim, retomam-se as complementaridades na Resolução de *Bravura*. Entre os significados da narrativa visual não instanciados na audiodescrição, destacam-se os sentimentos da ambiência, que é em sépia avermelhado. Excetuando-se as tomadas iniciais 63 e 64, o estágio inteiro expressa, por meio desse sistema, sentimentos tanto de choque com a violência da morte como de admiração pela coragem, luta e sobrevivência de Paco. Aparentemente, a narrativa verbal não instanciou o possível aspecto positivo ligado à paleta de avermelhados. De fato, a AD instanciou mais atitudes negativas (14) que positivas (nove).

Os resultados negativos da Resolução da audiodescrição provêm da valoração das ações e das expressões do rosto de Paco, além de, claro, da descrição da morte. É esperado encontrar valoração negativa em “um touro **derruba** Paco e ele **fica caído** na arena” (inserções 41 e 42, que traduzem as tomadas 68 e 69); o que surpreende é essa negatividade predominar em um estágio que soluciona um conflito. Supõe-se que a inclusão de apreciações estéticas ligadas à ambiência ou outros recursos pudesse ter contrabalançado essa carga negativa. Além da ambiência, a narrativa visual desse estágio também lança mão de um efeito de transição das tomadas 64 a 69 – uma mistura de *fade-in* e fusão – quando ocorrem as lembranças de Paco. Outro efeito marca esse trecho de *flashback* com uma moldura esfumada nas imagens.

Por ignorar essa possível apreciação positiva, a Resolução da audiodescrição se detém nas interações – entre Paco e o touro; e entre Paco e o garoto esqueleto ou a plateia –, além de destacar a insegurança de Paco com a sua nova condição de ser mais um esqueleto na plateia. Na inserção 39 (relacionada às tomadas 63 e 64), são negativos os fatos de o touro bater e de Paco ficar “zozzo”. Na inserção 40 (tomadas 64 a 67), a atuação vitoriosa de Paco nas primeiras lembranças expressa significados positivos, antes da morte. Nas inserções de 45 a 49 (correspondentes às tomadas 71 a 75), a interação com a plateia ou o garoto instancia quatro atitudes negativas e cinco positivas.

A quarta pergunta suscita também outras reflexões. Observou-se, no decorrer da análise, que as complementaridades propostas por Painter, Martin e Unsworth (2013) puderam ser aplicadas adequadamente à tradução verbal – audiodescrição – de uma narrativa visual como o curta-metragem de animação *Bravura*. Provavelmente, isso se deve às similaridades narrativas entre livro ilustrado e cinema de animação. Todavia, as divergências nas complementaridades observadas nesta tese têm consequências diferentes daquelas encontradas na análise dos livros ilustrados.

Nos livros ilustrados, modos semióticos visual e verbal coexistem, sendo simultâneos ou sequenciais para o leitor final. Por exemplo, uma divergência entre os modos visual e verbal em um livro ilustrado pode, apenas, significar contradições na psicologia de uma personagem ou um conflito entre personagens ou vários pontos de vista orientando a narrativa. Nesse sentido, uma divergência em livro ilustrado pode enriquecer a narrativa. No entanto, na presente pesquisa, o público final de *Bravura*, sendo vidente, assiste geralmente apenas ao modo visual e, sendo PcDV, assiste apenas ao modo verbal. Sendo assim, qualquer divergência entre as duas narrativas implica significados divergentes entregues aos dois públicos.

Para a pesquisadora, essa diferença é permanentemente levada em conta no ato da análise. Outro ponto é que a resposta a essa quarta pergunta de pesquisa deveria prosseguir seu

curso pela comparação desses resultados com outros trabalhos semelhantes. Entretanto, a falta de pesquisas utilizando esse mesmo referencial, da mesma maneira que é utilizado aqui, limita a discussão.

Em vista disso, para finalizar esta discussão, entendeu-se como oportuno destacar algumas afinidades desta pesquisa com o trabalho de Payá (2007; 2010; 2016). A autora propõe um caminho, para o estudo do roteiro de audiodescrição fílmica, que ela chama de “uma viagem de ida e volta<sup>48</sup>” (PAYÁ, 2007, p. 82). Com base na narratologia fílmica, principalmente de Carmona (1996) e Casetti e Di Chio (1991), a autora defende um paralelismo entre roteiro fílmico e roteiro de audiodescrição fílmica, passando pelo filme produzido. Desde sua obra de 2007, ela assenta as bases para esse raciocínio, que ela amplia em 2010 e aprofunda em sua tese de doutorado em 2016. Para Payá (2007), é possível a comparação dos dois tipos de roteiro, porque os dois usam a linguagem verbal e os dois incluem descrição das personagens, suas ações concretas e a ordem em que ocorrem. Payá (2007) explica que todo filme parte de um roteiro fílmico; é concretizado em imagens e sons; para ser, finalmente, traduzido novamente em palavras pelo roteiro de AD.

Embora a presente tese divirja quanto ao referencial teórico e ao objetivo de traçar essa passagem do roteiro para o filme e do filme para a AD, alguns aspectos da proposta de Payá convergem. Um deles é a ideia da possibilidade de comparação entre a narrativa visual e a verbal, apesar da perspectiva diversa. Conforme Payá (2010), o discurso verbal se divide em palavras, frases e parágrafos. Similarmente, o texto fílmico se divide em “planos<sup>49</sup>” (p. 124) – que seriam as tomadas na definição adotada na presente tese –, em cenas e em sequências. Dessa forma, Payá (2016) faz corresponder: a encenação visual ao nível do léxico verbal; a composição do fotograma ao nível sintático verbal; e o sequenciamento das imagens ao nível discursivo verbal. Portanto, a autora cria um paralelismo entre os modos semióticos visual e verbal que pode lembrar, em princípio, a ideia das complementaridades aqui utilizadas. Ademais, Payá (2010) também entende a tomada (“plano”) como unidade mínima de análise do filme. Por fim, Payá (2010) utiliza o construto criado por ela para comparar a realização imagética do filme com as palavras escolhidas em sua audiodescrição, embora sob a perspectiva narratológica.

---

<sup>48</sup> Texto-fonte: “*un viaje de ida y vuelta*” (PAYÁ, 2007, p. 82).

<sup>49</sup> Definição de plano, de acordo com Payá (2010, p. 124): “De maneira geral, um plano abrange o tempo durante o qual se oferece determinado ponto de vista de um objeto ou de uma pessoa, de modo estático ou em movimento, dentro de um filme”. Texto-fonte: “*De manera general, un plano abarca el tiempo durante el cual se ofrece un determinado punto de vista de un objeto o de una persona, estática o en movimiento dentro de un film*”.

Outra contribuição que merece ser trazida para esta discussão é a de Vercauteren (2016). Sua proposta serve aqui para examinar os resultados da presente tese sob a perspectiva narratológica da audiodescrição filmica. O autor foi escolhido por estudar exatamente audiodescrições filmicas e por, ao contrário de Painter, Martin e Unsworth (2013), propor um referencial para o cotejo da narrativa visual filmica e de sua respectiva audiodescrição. A ideia é tornar as evidências dos dados mais reveladoras da natureza desse tipo de tradução ao se buscar uma interseção com estudos prévios de AD filmica na área.

Como base para sua abordagem, Vercauteren (2016) parte do princípio de que, em se tratando de traduzir uma narrativa do modo visual para o verbal, a narratologia permite traçar um paralelo entre o texto visual de origem e o texto verbal de chegada. Isso é possível a partir do entendimento de que toda narrativa, em qualquer modo semiótico, possui, como já apontado no Capítulo 1, três níveis narratológicos: os níveis do texto narrativo, da estória e da fábula (BAL, 2017).

À luz da separação das narrativas em três níveis, é possível dizer que os elementos da função interpessoal da imagem e da valoração na audiodescrição analisados nesta tese podem ser relacionados com o nível do texto narratológico (BAL, 2017). Prosseguindo no raciocínio, a estória de *Bravura* é alcançada por meio da análise da estrutura dos dois textos narratológicos e das complementaridades entre os modos visual e verbal, o que apontou uma delimitação similar dos estágios da narrativa e uma ordem similar de apresentação dos fatos nos dois modos semióticos.

Na maior parte da tradução analisada, o que difere entre filme e AD, no caso de *Bravura*, são os textos narrativos – os recursos utilizados para contar a estória que dependem do meio utilizado. A estória também sofre pequenas alterações quando há inversão da ordem cronológica da narrativa visual para a verbal. De modo mais visível, alguns significados se alteram quando inserções são caracterizadas por instâncias de julgamento em vez de afeto. Isso ocorre, na cena 4, inserção 16 (correspondente à tomada 29), quando a AD instancia dois julgamentos e um afeto, embora a tomada audiodescrita apresente um pathos com engajamento empático, um plano fechado e uma igualdade de poder, todos os quais ajudam a expressar mais afetos. Também há quatro julgamentos e quatro afetos na AD, na cena 8, inserções 37 e 38 (correspondentes à tomada 61), quando a audiodescrição traduz uma tomada em plano médio como tendo muita interação corporal entre Paco e o touro e igualdade de poder. Nesse caso, a imagem expressa menos afeto e mais movimento entre as personagens.

Outras vezes, alguns significados são omitidos, como na cena 5, tomada 38. Essa tomada mostra Paco em plano médio, soltando a capa vermelha e saindo da tela, enquanto a AD omite

essas ações. Também ocorre algo semelhante na cena 7, nas tomadas 48, 50, 52 e 54, que mostram Paco em plano médio exibindo várias capas para o touro, deixando evidentes suas expressões faciais. Para essas tomadas não há audiodescrição. Já na cena 8, a tomada 62 mostra Paco em plano médio com muita expressão facial, o que a AD não descreve. Essa omissão possivelmente ocorre pela restrição de tempo própria da audiodescrição.

Como se pode inferir das semelhanças nos estágios do filme e da AD, as histórias de ambos são similares, podendo ser resumidas como a seguir. Na Orientação, o participante interativo começa conhecendo Paco e seu ambiente de camarim, pelo qual descobre sua função de toureiro e seu histórico de vitórias. A narrativa prossegue apresentando a arena, com o elemento dissonante das caveiras à guisa de plateia. Na Complicação, descobre-se a presença aparentemente ameaçadora do touro e surpreende-se com a recusa do bicho em entrar no jogo da tourada. Após muitas tentativas frustradas de Paco em prosseguir com seu ofício, vislumbra-se, no final da Complicação, uma possível solução na proposta de uma amizade entre touro e toureiro.

Apesar disso, os resultados obtidos evidenciaram mudanças na ordem dos eventos da história. Uma pequena inversão cronológica entre os significados do modo visual e do verbal concentra-se na cena 6, quando as inserções 24 e 25 antecipam o conteúdo da tomada 41 (que exibe um plano fechado no quadro negro explicando como deveria ser uma tourada). Também se identificam trechos da AD em que há um desmembramento de significados de afeto. Por exemplo, na cena 1, quando as inserções 7 e 8 traduzem a tomada 13, sobre o ato de Paco beijar e jogar para o alto o cartaz da tourada. Na cena 5, também acontece algo parecido nas inserções 18 e 19, que traduzem uma parte da tomada 35 e desmembram a reação de tranquilidade do touro, na inserção 20.

No entanto, para além dessas divergências no texto narrativo e na história, deduz-se dos resultados que a fábula do filme e da AD relata o processo psicológico vivenciado por um toureiro para se conscientizar da própria morte e da sua mudança de perspectiva e objetivos a partir desse fato trágico. No nível da fábula, a narrativa conduz a um processo de resignificação dos acontecimentos da vida de Paco, uma alteração radical dos seus valores, passando de um adversário agressivo do touro para um amigo pacífico, de um ator da tourada para parte da plateia desse mesmo evento. Assim, a ordem lógica e cronológica da fábula começa com a morte do toureiro e se desenrola até sua conscientização e aceitação do novo destino. Por conseguinte, no filme original e na audiodescrição, a fábula permaneceu inalterada. Entende-se aqui que reconstruir essa fábula ajuda a compreender o filme *Bravura* como uma trama

psicológica cujo elemento central são as personagens. Também se considera que ajuda a evidenciar uma mesma fábula para a narrativa visual e para a AD.

A esse respeito, Vercauteren (2016) confere importância à dimensão psicológica das personagens em uma AD fílmica como parte dos três elementos básicos da narrativa, junto com o tempo e o espaço. No âmbito desta pesquisa, relaciona-se a dimensão psicológica das personagens à expressão dos sentimentos na função interpessoal visual e na valoração (metafunção interpessoal verbal). Pela fábula que se depreende de *Bravura*, entende-se que a narrativa do curta-metragem seja *character-driven*, o que aumenta a importância dessa dimensão. Outro ponto ressaltado por Vercauteren (2016) relaciona-se à dificuldade de traduzir essa dimensão psicológica do modo visual para a AD, por causa da dificuldade de interpretar, no modo visual, tanto expressões faciais quanto expressões corporais. A ressalva são as emoções consideradas mais universais (surpresa, medo, desgosto, raiva, felicidade e tristeza) (EKMAN; FRIESEN, 2003).

Essa reflexão de Vercauteren (2016) remete a trechos da audiodescrição de *Bravura* no que diz respeito ao modo de ativação dos afetos ser inscrito ou evocado. Em algumas inserções, essas emoções ditas universais parecem produzir uma ativação inscrita. Por exemplo, na inserção 11 (tomada 19), a AD diz “**pula de susto e arregala os olhos**”, inscrevendo o medo de Paco, o que é confirmado pela imagem. Na inserção 20 (tomada 35), diz-se que o touro está “**abanando a cauda de ossos**”, o que se confirma com a imagem e se considera como inscrito, levando em conta ser uma manifestação de alegria bem conhecida dos cães. Também na inserção 35 (tomadas 58 e 59), a descrição do desenho feito pelo touro diz “touro e toureiro **sorrindo** num gramado” e alude a um afeto mais fácil de interpretar, que é a alegria. Essa facilidade de interpretação se verifica tanto na imagem quanto no modo semiótico verbal.

Na inserção 31 (tomada 55), é dito sobre o touro que, “**encantado** com o verde, pendura a capa no pescoço, **sorri e levanta as sobrancelhas**”. Aqui, “encantado” e “sorri” são afetos inscritos, mas “levanta as sobrancelhas” é evocado. Isso aparenta confirmar a dificuldade de interpretar certas emoções no modo visual, já que as formas de as expressar variam muito e se fazem de modo diverso e sutil. Somente ao se deter na imagem e pelo contexto é que se percebe que esse levantar de sobrancelhas é de satisfação.

Outras inserções evocam afetos de modo mais difícil ainda de interpretar, como nas inserções 19 e 20, da tomada 35, em “Paco o **provoca** com a capa e o touro **nem dá bola**” e “o touro **senta**”, ou na inserção 34 (tomada 57), que diz: “**deitado** no meio da arena, o touro **desenha**”. “Deitar”, “sentar” e “não dar bola” são comportamentos que expressam indiretamente a tranquilidade do touro. Porém, por necessitarem de um esforço contextual de

interpretação, levam a valorações positivas para as duas primeiras ações e negativa para a terceira, de modo convergente com as imagens. O mesmo se confirma na inserção 36 (tomada 60), quando “Paco **joga o desenho** pro [*sic*] alto e **se afasta de cabeça baixa**”. O ato de jogar o desenho e se afastar reflete uma emoção de modo mais sutil, enquanto a cabeça baixa remete mais explicitamente à tristeza. Nas imagens correspondentes da tomada 60, ocorre convergência por se tratar de sentimentos mais difíceis de interpretar.

Por fim, outra contribuição de Vercauteren (2016) para a presente tese está no estabelecimento de critérios para a seleção de conteúdo na audiodescrição de filmes. Entre os vários critérios de seleção que o autor relaciona, alguns podem ser associados à expressão dos sentimentos. No que diz respeito a personagens, o primeiro critério é o de plenitude e se refere à ênfase dada à personagem pela riqueza na sua construção em três eixos, conforme apontados por Rimmon-Kenan (1983) e nomeados a seguir. Segundo esse enfoque, uma personagem merece ser audiodescrita quando adquire plenitude, caracterizada nos eixos: complexidade (sutilezas e contradições), desenvolvimento (progressão ao longo da trama) e vida interior (diversidade de sentimentos).

No que se pode aplicar à tradução que ocorre na audiodescrição, cada um dos três eixos de plenitude de Rimmon-Kenan (1983) pode ser expresso no texto de modo direto ou indireto. Quando os eixos de plenitude são apresentados no texto de modo direto, isso ocorre ao se nomearem os traços psicológicos por adjetivos ou substantivos. Pode ser por meio de uma fala de personagem (inexistente em *Bravura*) ou de um narrador que nomeia esse traço (no caso deste trabalho, a própria AD). Entendeu-se, nesta tese, que a AD de *Bravura* somente explicitou traços psicológicos nos momentos em que leu a verbiagem que estava na tela, como em “**melhores amigos**” (dizeres do desenho feito pelo touro) e “*Bravura*” (título do filme).

Quando os eixos de plenitude são apresentados de modo indireto, pode ser: por aparência física (que pode estar relacionada ao aspecto estético e, portanto, à apreciação); por ação ou comportamento (que podem ser motivados emocionalmente ou podem implicar julgamento); pelo ambiente (aspecto estético da apreciação e ambiência no modo visual); ou por fala (que não existe no filme *Bravura*). A esse respeito, conforme a análise da função interpessoal mostrou, a narrativa visual de *Bravura* traz tanto complexidade quanto desenvolvimento e vida interior para Paco e o touro. Isso justificaria a preponderância dos elementos valorativos na AD do filme, porque a valoração ajudaria a construir a subjetividade das personagens, seus mundos afetivos e o julgamento quanto aos seus comportamentos.

Em relação à aparência física dos participantes representados e das circunstâncias, a audiodescrição de *Bravura* é limitada, com pouca valoração de apreciação. Apesar disso, ainda

na Orientação (cenas 1 e 2), há várias apreciações que incidem sobre a aparência física de Paco (“sobrancelhas **grossas** e bigodes **finos**”) e suas vestimentas brilhantes (“**cheia de enfeites dourados**”), sobre a aparência das caveiras (com poncho e sombreros) e algumas poucas sobre o ambiente (detalhe das vidraças coloridas). Na Complicação, o touro é apresentado com traços estéticos – como seu olho que “brilha no escuro” até seu tamanho “gigantesco” – mas que refletem nos sentimentos que despertam. Nota-se que, para cada personagem, as apreciações se concentram no momento de sua primeira aparição.

Prosseguindo nos eixos de plenitude das personagens, os resultados da análise contemplaram os sentimentos e valores implicados nas ações e nos comportamentos das personagens. Por exemplo, na audiodescrição, o comportamento de Paco ou suas emoções são valorados com julgamentos ou afetos em 22 inserções das 35 do trecho analisado. A atuação do touro instancia valores em 12 inserções. Já a plateia é mencionada em apenas quatro inserções.

Essas instanciações estão relacionadas aos traços psicológicos expressos na narrativa desde a Orientação. Por exemplo, na cena 1, o comportamento de Paco é julgado positivamente como zeloso por ajeitar seu traje, ou corajoso, por ser “Paco Bravo” e “o grande toureiro”. Na cena 2, ainda na Orientação, o seu comportamento passa a ser julgado negativamente quando tropeça e se espanta com as caveiras na plateia. Há também afetos positivos e negativos, pela sua felicidade e segurança iniciais e pela sua insegurança subsequente. Por exemplo, são positivos os itens valorativos que mostram Paco beijando o cartaz da tourada e a sua entrada acenando para a plateia na arena. Os negativos ocorrem na entrada na arena, no tropeço de Paco e no seu rosto assustado.

Na Complicação, esses traços evoluem, inscrevendo-se sobretudo no desenvolvimento das personagens. Paco mostra outras facetas, como sua insegurança, medo (“fecha os olhos”), raiva (“arranca os óculos”) e impaciência (“revira os olhos”), mas também a sua esperteza em encontrar estratégias (“tem uma ideia”) para continuar a tourada e, por fim, a sua desistência (“se afasta, de cabeça baixa”). O touro, que era de início amedrontador (“um olho brilha no escuro”, “touro gigantesco”), expõe seu lado indiferente (“não dá bolas”), tranquilo (“senta”, “deita”) e amigável (“abanando a cauda”). Paralelamente, essas mesmas marcas valorativas traçam o terceiro eixo de Rimmon-Kenan (1983), ao aprofundarem a vida interior, principalmente a de Paco.

Os três eixos da complexidade, do desenvolvimento e da vida interior utilizam numerosos recursos também no modo visual. Paco é representado em 37 tomadas das 62 do trecho analisado. Ele é a única personagem a ser desenhada de modo empático (com o estilo genérico) que possibilita um acesso mais diversificado e detalhado ao seu gestual e à sua

expressão facial. A isso se somam os atributos da distância social encurtada nos planos médios (22 vezes), os fechados (quatro vezes), os do ângulo horizontal frontal (sete vezes), os de igualdade de poder (29 vezes) e os de focalização mediada (oito vezes).

Na narrativa visual, o touro é representado em 21 das 62 tomadas. A distância social em que o participante interativo o vê varia bastante, sendo sete vezes em plano fechado, nove em plano médio e sete em plano aberto. Pelo eixo horizontal, o touro é mostrado majoritariamente de modo oblíquo (17 vezes), o que significa menos envolvimento. Pelo eixo vertical, a igualdade de poder domina (17 vezes), o que traz uma identificação com a personagem. Há focalização mediada por seu olhar em 13 momentos, o que coloca o participante interativo em sua perspectiva.

Em contraposição, a plateia é a única personagem com poucos traços e pouco desenvolvimento, exprimindo sentimentos apenas de desaprovação ao trocar olhares quando a tourada começa a desandar (tomada 36, inserção 21) e ao jogar objetos com raiva no momento de mais uma estratégia fracassada de Paco (tomada 56, inserção 33). Além disso, são os esqueletos que abrem a porta para o touro entrar na arena, na tomada 26 e na inserção 14. O público também é exibido em plano médio, nas tomadas 21 e 23, traduzido na inserção 11 pela descrição das caveiras com apreciação e gradação. Portanto, embora a plateia seja onipresente como parte do cenário (muitas vezes borrado), pois aparece em 36 tomadas, somente em cinco tomadas é mostrada em plano médio e são exibidos seus comportamentos e gestuais.

O segundo critério para seleção de conteúdo da audiodescrição se refere a quando há necessidade de uma informação sobre uma personagem estar na AD. Para Vercauteren (2016), uma informação sobre personagens precisa estar na AD por quatro motivos: não estar na fala; estar nas informações visuais do ambiente e criar uma atmosfera emocional; estar na aparência física; manifestar-se na ação ou estar relacionada com a ação da personagem. Quanto ao primeiro motivo, tem-se que, por *Bravura* não conter falas, todas as informações visuais são potencialmente importantes.

O segundo motivo para a informação estar na AD é quando o dado visual aparece no ambiente, que pode, por si só, segundo Vercauteren (2016), veicular um estado de espírito ou *mood* (e.g., a ambiência, no modo visual; e as apreciações, no modo verbal). Como exemplo disso, na Orientação, a cena 1 é audiodescrita com apreciações sobre o local em dois momentos: a aparição dos vitrais e o título do filme.

Na tradução verbal das imagens de vitrais da tomada 6 pela inserção 4, são escolhidas as palavras “coloridas” e “decoram”, trazendo uma apreciação positiva. Nas imagens correspondentes, cria-se uma atmosfera de intimidade pelo plano fechado, pela vibrância e pelo

calor das cores. Encerrando a cena 1, na inserção 9 e na tomada 15, o título do filme também instancia apreciações. O elemento ideacional simbólico, expresso pelo brasão no modo semiótico visual, reflete na apreciação de valor positivo, que compara os arabescos a chifres de touro. Ainda na Orientação, a cena 2 caracteriza a plateia de esqueletos (inserção 11 e tomadas 19 a 24) com outras valorações estéticas. É possível relacionar contextualmente o estado de espírito de Paco instanciado por afeto evocado, com as apreciações inscritas, quando ele olha: “[...] pra [*sic*] plateia, **lotada** de caveiras, **todas com poncho e sombreiros**”.

Na Complicação, a descrição do ambiente prossegue em três cenas em que pode ser relacionada com as instanciações de afeto. Na cena 3, nas tomadas 25 e 26 e inserções 12 e 13, descrevem-se a porta por onde o touro entra e seu olho pela fresta. Nessa descrição, pode-se afirmar que a imponência da porta (“enorme porta”) e seus enfeites de “cabeção de touro”, assim como o brilho do olho, ajudam a construir um clima de suspense (afeto de segurança). Na cena 4, das tomadas 27 a 29, as inserções 15 e 16 traçam o perfil assustador do touro e as marcas apreciativas auxiliam nisso, qualificando-o como “gigantesco” e “esqueleto”. Finalmente, na cena 8, na tomada 58, a inserção 35 utiliza apreciação para auxiliar na sugestão de uma nova atmosfera de amizade, quando descreve o desenho do touro como “num dia ensolarado”.

Vercauteren (2016) também explica que uma informação sobre uma personagem precisa estar na AD ao transparecer em uma ação (seria um julgamento ou um afeto) ou na aparência física da personagem (seria uma apreciação). No caso de ações ou comportamentos, o autor advoga que se deve observar se essas informações levam à progressão da narrativa. Caso sejam habituais, não precisariam ser repetidas. No caso da aparência física, precisa ser considerado se é permanente (necessitando de apenas uma descrição) ou efêmera, como expressões faciais ou humores (não necessitando de descrição), e se tem relevância para a progressão da narrativa.

Na audiodescrição de *Bravura*, os comportamentos se refletem em julgamentos, que levam à progressão da narrativa com o desenvolvimento psicológico das personagens. Por exemplo, na Orientação, citam-se: nas cenas 1 e 2, na inserção 5, ao se frisar o ato de ajeitar a roupa; na inserção 6, ao se qualificar a personagem como grande toureiro; ou na inserção 10, ao se remeter ao ato de tropeçar. Na Complicação, têm-se, dentre outras, as instâncias de julgamento: na inserção 15, pela vagareza do touro ao entrar em cena; nas inserções 16 e 17, pela manifestação do receio de Paco com a aparição do touro como um esqueleto enorme; ou nas inserções 21 e 33, pelo comportamento das caveiras na plateia ao reprovarem o fracasso de Paco. Todas essas valorações ajudam a fazer progredir a narrativa, por delinearem os perfis

psicológicos das personagens, principalmente de Paco, e mostrarem a motivação de suas ações, sem as quais a narrativa não progride.

Já a aparência física é descrita apenas duas vezes para Paco (inserção 6 e inserção 43), duas vezes para o touro (inserções 13 e 15) e uma vez para a plateia (inserção 11), o que seria justificado pelo argumento de que não se modificam no decorrer da narrativa. Apesar de esse argumento ser válido, a narrativa visual, na presente análise, diverge pelas próprias características desse modo semiótico, que repete as aparências das personagens ao longo da trama. Entende-se que esses elementos retirados da perspectiva narratológica sobre a audiodescrição de filmes auxiliam na compreensão de como foi construída a AD de *Bravura* e dos resultados levantados com base na TSF.

No próximo capítulo, procede-se às considerações finais.

## 7 CONCLUSÃO

De acordo com os objetivos propostos inicialmente, esta tese estuda a expressão de sentimentos na narrativa visual do curta-metragem *Bravura* e dos valores na linguagem verbal de sua audiodescrição, procedendo ao cotejo dos dois modos semióticos para identificar suas complementaridades. A pesquisa adota a concepção de linguagem proposta pela perspectiva sociosemiótica da Semântica do Discurso (MARTIN, 1992; MARTIN; ROSE, 2007), que é parte da TSF. Ademais, considerando o seu objeto, esta tese se insere nos estudos da Tradução Audiovisual Acessível, mais especificamente da audiodescrição.

Buscou-se segmentar o curta-metragem conforme Iedema (2001) e delimitar os estágios da audiodescrição (MARTIN; ROSE, 2008). Para a leitura da narrativa visual do filme, o aporte teórico escolhido foi o de Painter, Martin e Unsworth (2013), complementado por Ecomonou (2009), permitindo identificar significados interpessoais de: distância social, envolvimento, poder, orientação, proximidade, focalização, ambiência, pathos e gradação. No roteiro de audiodescrição, identificaram-se os valores de atitude e gradação instanciados, conforme o Sistema de VALORAÇÃO de Martin e White (2005), até o segundo nível de delicadeza. Realizou-se, conforme Painter, Martin e Unsworth (2013), a análise comparativa das complementaridades dos dois textos, distinguindo-se as convergências e divergências. Quanto às complementaridades, levando em conta as especificidades da audiodescrição como tradução da narrativa visual fílmica cujo público PcDV não tem acesso à narrativa visual fonte, expandiu-se o conceito de complementaridade para a ocorrência de omissão ou condensação de significados.

A metodologia empregada, cujo fundamento foi Iedema (2001), mostrou-se adequada aos objetivos, com a segmentação dos estágios fílmicos, embora possa ser aprimorada em trabalhos posteriores no que diz respeito à delimitação dos estágios da audiodescrição, que levantou questões expostas na discussão dos resultados. A utilização do *software* ELAN 6.1 demonstrou ser exitosa em possibilitar a anotação dos significados interpessoais e valorativos da modalidade visual e verbal. A utilização de tabelas geradas no *software* Microsoft Word, cena por cena, discriminando as etapas do gênero do filme e da AD, foi eficaz, proporcionando rapidez na elaboração da análise e clareza na visualização. A obtenção dos dados numéricos por contagem manual teve eficácia por conta do tamanho dos textos analisados. Para contagem das marcas valorativas, o auxílio da anotação por etiquetas e da sua contagem pelo Concord4Subs foi eficiente. A etapa de dupla verificação também foi fundamental para consolidar a análise da valoração no modo verbal e da função interpessoal no modo visual. Na

análise comparativa das complementaridades entre imagens e audiodescrição, o *software* ELAN 6.1 facilitou visualizar os dois textos em paralelo e viabilizou a extração dos dados necessários, os quais foram condensados, tomada por tomada, no *software* Microsoft Word. Esse procedimento foi efetivo para a comparação aqui empreendida.

Observando os resultados, entende-se que os objetivos específicos foram alcançados. Assim sendo, resumem-se os resultados relacionando-os a cada objetivo.

O primeiro objetivo específico foi identificar e segmentar os estágios da narrativa fílmica e da narrativa audiodescritiva. Observou-se que os estágios das narrativas visual e verbal do filme inteiro são: Orientação  $\wedge$  Complicação  $\wedge$  Resolução. A Orientação do modo semiótico visual contém as tomadas de 6 a 24, divididas nas duas primeiras cenas. A Orientação do modo semiótico verbal consta das inserções de 4 a 11. Esse estágio apresenta o protagonista Paco como um toureiro de sucesso e satisfeito com sua profissão. Ele se prepara no camarim para mais uma tourada. Em seguida, Paco entra na arena e se assusta com uma plateia de esqueletos. A Complicação da narrativa visual abrange as tomadas de 25 a 62, divididas em seis cenas. A Complicação da narrativa verbal se inicia na inserção 12 e se encerra na inserção 38. Nesse estágio, o touro entra na arena devagar e mostra sua imponência física. Paco expressa receio, mas começa a provocar o touro, chamando-o ao confronto físico. O touro se recusa e demonstra indiferença. Paco resolve montar uma sala de aula na arena e tenta ensinar ao touro sua tarefa, o que não funciona. Paco, então, busca instigar o touro com capas de diversos coloridos, o que não funciona. O touro oferece a Paco um desenho que mostra os dois como grandes amigos. Paco se desanima e quer ir embora, ao que o touro lhe barra o caminho. A Resolução imagética vai da tomada 63 à 76, em duas cenas. Já a Resolução da AD compreende as inserções de 39 a 50. Esse estágio começa com Paco levando uma pancada com o casco do touro, na parte de cima da cabeça, e rememorando suas grandes touradas. Na última lembrança, Paco aparece morto. Ele acorda no meio da plateia como mais um esqueleto. Ele, por fim, aceita sua nova condição.

O segundo objetivo específico foi identificar os significados interpessoais de cada estágio e de todo o curta-metragem. Observou-se que, de modo geral, os recursos imagéticos direcionam a atenção do participante interativo para as emoções de Paco e do touro – pela expressividade dos rostos e gestos, por meio de planos fechados e médios, assim como pela ambiência. Outros recursos ressaltam o confronto dos dois, que são mostrados, várias vezes, com orientação frente a frente e relativamente próximos. Individualmente, pelos recursos empregados, Paco atrai mais empatia, com um desenho empático, mais planos fechados e médios, igualdade de poder e algumas focalizações. Já o touro é o segundo a engajar os

sentimentos do participante interativo, porque tem mais focalizações e é mostrado em igualdade de poder, apesar de seu desenho ser apreciativo. Em contrapartida, a plateia engaja menos sentimentos, com um desenho apreciativo, planos abertos mais frequentes e distância tanto da participante interativa quanto do participante representado. A ambiência traz significados de nostalgia (cores historicizadas), alegria (cores quentes), vivacidade (cores vibrantes) e certo realismo (familiaridade).

O terceiro objetivo específico foi identificar os significados interpessoais valorativos de atitude e gradação no roteiro de AD. Observou-se que o texto audiodescritivo apresenta uma prevalência de afetos e julgamentos, enquanto há relativamente pouca apreciação e gradação. Isso pode estar relacionado à diversidade das emoções retratadas dos participantes representados e dos conflitos decorrentes, em contraposição a uma aparência física e um cenário mais constantes. Os afetos são majoritariamente evocados, o que pode remeter à dificuldade de algumas emoções serem interpretadas pelo audiodescritor e outras, não. Os julgamentos são ativados em sua maioria de modo evocado, incidindo sobre comportamentos considerados aprováveis ou reprováveis para uma tourada. Somente as audiodescrições das caveiras inscrevem julgamento. As atitudes são, em sua maioria, positivas, o que constrói personagens com qualidades de coragem, iniciativa, amizade e tranquilidade, apesar do conflito entre touro e toureiro. As inserções relatando as ações de Paco começam, na Orientação, com itens atitudinais positivos e, na Complicação, alternam-se entre positivos (quando ele demonstra coragem, iniciativa e inteligência) e negativos (quando ele falha na sua tarefa). O mesmo ocorre com o touro, que é valorado negativamente quando vai contra a tourada e positivamente quando demonstra tranquilidade, imponência e amizade. Na Resolução, são instanciadas mais atitudes negativas e evocadas – dentre elas, mais julgamentos que sinalizam a fraqueza de Paco, por desmaiar, por ser derrubado pelo touro e por morrer. Outros julgamentos apontam para a anormalidade de o toureiro ter virado um esqueleto. Porém, os julgamentos finais são positivos, quando Paco é cortês com o garoto esqueleto. Os afetos desse estágio estão muitas vezes acoplados com os julgamentos e com mesma carga.

O quarto objetivo específico foi identificar as convergências e divergências entre os sistemas complementares dos modos semióticos visual e verbal. Observou-se que a delimitação dos estágios das narrativas visual e verbal coincide, porém há convergências e divergências entre os significados. Tanto nas imagens quanto na audiodescrição, a Orientação é marcada por instanciar mais afetos e apreciação positivos, em que o cerne está em mostrar os aspectos físico, psicológico e profissional de Paco. Na Complicação dos modos visual e verbal, os afetos se dividem em negativos e positivos, para sinalizar o confronto e as contradições, que contrapõem

comportamentos opostos de Paco e do touro. Por meio do aporte de Economou (2009), pode-se verificar a presença de julgamento e apreciação na imagem e compará-los com os julgamentos e apreciações verbais.

Entretanto, há divergências entre os dois modos semióticos. A divergência que mais se destaca está na ambiência, que não parece ser traduzida na audiodescrição. As mudanças nas cores dessa ambiência – Orientação com sépia amarelado, Complicação com cores familiares e Resolução com sépia avermelhado – não transparecem nos sentimentos expressos na narrativa verbal, mais pontuais na construção dos significados. Outra divergência constante ao longo das narrativas é a tendência da AD em instanciar pouca apreciação, parecendo ignorar a estética das imagens, a exemplo da focalização mediada e dos efeitos de transição. A Resolução do modo semiótico visual conduz o participante interativo a entender a cena 10 como tendo mais afeto positivo, tendo em vista uma interação pacífica de Paco com a plateia e com o garoto esqueleto, somados à tranquilidade que marca sua aceitação final. Já a AD instancia mais valores negativos, sendo, portanto, divergente.

Há também várias outras divergências entre as narrativas visual e verbal. Por exemplo, na cena 1 da Orientação, a tomada 13 é mais descritiva do contexto, enquanto a inserção 8 correspondente traz mais afeto. Na cena 4 da Complicação, as tomadas 19, 31 e 33 expressam mais afeto, já as inserções 16 e 17 enfocam mais julgamento. Na cena 5, a tomada 35 cria principalmente tensão, por meio do plano aberto (invisibilizando as expressões faciais e corporais de afeto), da pouca proximidade e da orientação face a face (marcas de uma oposição entre as personagens). Isso difere das inserções 18, 19 e 20, que descrevem uma resposta de afeto e julgamento. Na cena 8, a tomada 61 configura uma reação afetiva pelo fato de o plano médio acompanhar as atitudes corporais. Já as inserções 37 e 38 correspondentes mostram conflito, por instanciarem mais julgamento. Há também uma inversão da ordem em que a estória é contada (cena 6). Várias tomadas não são traduzidas para o modo verbal (cena 7, tomadas 48, 50, 52 e 54; e cena 8, tomada 62). Ocorre condensação de significados de várias tomadas em uma única inserção (cenas 4, 6 e 7). Isso pode ser ligado à restrição de tempo para a audiodescrição. Apesar disso, o oposto ocorre quando uma tomada é traduzida em várias inserções, provavelmente pela quantidade de significados instanciados nas imagens. Isso é verificado com as tomadas 25, 35, 37, 41, 56 e 61. Na Resolução, as imagens conduzem para o desfecho positivo, apesar da negatividade que a morte pode trazer. Os planos abertos das imagens, principalmente da cena 10, mostram interações positivas – porque pacíficas – com a plateia e com o garoto esqueleto, enquanto, na audiodescrição, há uma maioria de atitudes negativas.

Sob a óptica narratológica proposta por Payá (2007; 2010; 2016), perceberam-se alguns pontos de convergência com esta tese. Primeiro, Payá também empreende a comparação entre os elementos dos modos semióticos visual e verbal. Para os fins da sua análise, a autora escolhe como unidade mínima o “plano”, cuja definição coincide com a da tomada, adotada pela presente tese. Ademais, Payá também leva em conta elementos do que ela chama de composição do fotograma, que coincidem com elementos estudados nesta tese: por exemplo, planos, ângulos de câmera e cores.

Sob a perspectiva da narratologia de Vercauteren (2016), os resultados alcançados possibilitaram a percepção de características da AD de *Bravura*. Embora a audiodescrição seja um texto narrativo diferente da narrativa visual, ela conseguiu recriar uma estória semelhante, com ressalva para as divergências mencionadas, e leva à construção de uma mesma fábula. Outrossim, constatou-se que *Bravura* é uma estória cujas ações das personagens são motivadas pelo drama psicológico de Paco, por não aceitar o fim de sua glória como toureiro. Além disso, o modo de ativação das atitudes na AD de *Bravura* pode ser relacionado com uma possível dificuldade em interpretar certas emoções menos universais e, portanto, de as traduzir de maneira inscrita. Também se pode pensar que tanto o filme original *Bravura* quanto sua AD conseguiram trabalhar aspectos psicológicos dos participantes representados, conferindo plenitude a Paco e ao touro, que apresentam alguma complexidade, algum desenvolvimento e alguma vida interior. Finalmente, a AD selecionou conteúdo, ao fazer poucas descrições físicas e de cenário, porque esses aspectos se repetem ao longo da narrativa visual. Em contraposição, mudanças afetivas e comportamentais foram escolhidas para serem audiodescritas, porque fazem avançar a trama.

No que se refere a limitações, esta tese se ateve aos valores de atitude e gradação, na análise da audiodescrição, excluindo o comprometimento, já que o interesse estava na expressão de sentimentos. Também se limitou a um único curta-metragem de animação. Metodologicamente, o fato de se ter delimitado os estágios começando pelo modo semiótico visual parece ter predisposto a entender a Resolução da audiodescrição começando no mesmo ponto da Resolução da narrativa fílmica. Entretanto, a discussão mostrou que os significados negativos instanciados na Resolução da AD não condizem com esse estágio, o que levanta dúvidas sobre essa delimitação. Além disso, a Complicação da audiodescrição instanciou valores negativos e positivos, o que pode surpreender para um estágio de conflito.

Por conseguinte, futuras pesquisas podem ampliar os tipos de valoração estudadas, incluindo o comprometimento. Além disso, usando o mesmo referencial teórico e metodológico, podem abranger novos tipos de narrativas de imagens em movimento e filmes

com diálogos. Por seu caráter inédito, a metodologia desta tese pode também ser aprimorada por trabalhos futuros com objetos similares. Outras propostas poderiam estudar filmes mais longos, necessitando, para isso, propor mudanças na metodologia, de forma a quantificar mais facilmente as instâncias de recursos interpessoais e de valoração. Outras possibilidades de futuras pesquisas também incluem analisar somente o texto audiodescritivo sob a perspectiva de gênero proposta por Martin e Rose (2008) ou analisar o texto audiodescritivo, sob essa mesma perspectiva, em cotejo com a locução. Essas futuras pesquisas poderão incluir as fases da narrativa visual como etapas menores do gênero (dentro dos estágios), além de adaptar a metodologia de modo a limitar a dupla categorização valorativa, caso seja necessário para discernir a construção de significados ao longo do texto verbal. Ademais, sob a mesma perspectiva sociosemiótica, futuros trabalhos também poderão estudar a audiodescrição filmica somada aos sons diegéticos e extradiegéticos, além dos diálogos, porém sem a comparação com a narrativa visual. Ainda no âmbito da sociosemiótica, futuras pesquisas também poderão analisar a audiodescrição de um produto cultural em múltiplas línguas, considerando tanto aquelas resultantes de tradução de um roteiro original quanto aquelas produzidas originalmente em dadas línguas, a exemplo de trabalhos como Barbosa (2017), que o fizeram com outros escopos teóricos.

Considera-se que esta tese contribui com as pesquisas em audiodescrição que fazem a interface entre a TAVa e o Sistema de VALORAÇÃO. De fato, esta pesquisa traz o cotejo entre o texto visual fonte e o texto verbal traduzido, em uma mesma perspectiva teórica sociosemiótica, dos significados interpessoais para a modalidade visual e das valorações para a modalidade verbal. Nesse âmbito, a proposta de Painter, Martin e Unsworth (2013) para narrativas visuais é utilizada pela primeira vez em imagens em movimento, expandindo seu potencial de aplicação. À proposta inicial de Painter, Martin e Unsworth (2013), somou-se, de modo eficiente, a de Economou (2009), para a valoração visual de julgamento e apreciação. Seguindo o mesmo arcabouço teórico, a tese também estuda as narrativas de ambos os textos e as compara. Isso aponta para a viabilidade desse comparativo, abrindo a possibilidade de novos estudos similares.

A presente tese também possibilitou o entendimento da audiodescrição como narrativa (MARTIN; ROSE, 2008) e o melhor entendimento da relação entre filme de animação e audiodescrição, ao focar a AD à luz dos significados da narrativa visual, em uma perspectiva sociosemiótica que possibilitou essa comparação. Esta pesquisa também mostrou a importância da análise qualitativa para o estudo da audiodescrição filmica como gênero e, portanto, como um texto cuja análise dispensa, ou pode dispensar, a “leitura” concomitante da

narrativa visual. No que diz respeito a seu potencial de aplicação, considera-se que esta tese pode fundamentar a futura utilização desse referencial teórico no ensino da audiodescrição e na formação de audiodescritores, como um guia para o olhar desses profissionais pelos textos fílmicos. De fato, esta tese identifica os recursos visuais relacionados a sentimentos que demandariam uma audiodescrição.

Para além disso, esta tese, a despeito de se pautar exclusivamente no produto audiodescrito, aponta que a audiodescrição enquanto atividade experta envolve habilidades ainda pouco compreendidas no âmbito dos Estudos da Tradução – como compreensão e análise de recursos imagéticos/cinematográficos, tradução intersemiótica, criação/produção de textos narrativos e “solidariedade” com o público-alvo. Tais habilidades não podem ser ignoradas numa perspectiva de *expertise* enquanto desempenho superior (DA SILVA, 2021; ERICSSON, 2000) e algo a ser almejado em uma sociedade de fato voltada para a acessibilidade. Considerando a natureza dessas habilidades, é possível que a audiodescrição, para ser desempenhada de forma experta, demande a imersão do audiodescritor em diversas comunidades discursivas (cf. ALVES; DA SILVA, 2021; DA SILVA, 2019; 2021), incluindo a das PcDVs, a de roteiristas e diretores de cinemas e a de especialistas em sociosemiótica. Um entendimento mais avançado da audiodescrição enquanto atividade experta igualmente passa pelo seu entendimento para além do produto, cabendo futuras pesquisas que contemplem o processo de audiodescrição, sobretudo sob uma perspectiva cognitiva (*e.g.*, SEOANE, 2017).

A consonância dos fundamentos teóricos nos objetivos específicos da tese possibilita uma análise comparativa adequada entre os textos visual e verbal. Dessa forma, permite estabelecer as convergências e divergências entre ambos, utilizando o conceito de complementaridade entre modalidades semióticas (PAINTER; MARTIN; UNSWORTH, 2013). Finalmente, o aporte de Vercauteren (2016) proporciona fazer uma ponte com o referencial utilizado para estudar a audiodescrição por meio da narratologia fílmica. Essa interface possibilita interpretar os resultados sob a óptica de especificidades desse tipo de tradução, apontadas por autores como o próprio Vercauteren (2016) e Payá (2007, 2010, 2016).

## REFERÊNCIAS

- ABUD, Janaína Vieira Taillade. **A construção dos sentimentos das personagens no drama familiar *Um Amigo Inesperado***: um estudo baseado em *corpus*. 2016. 144 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras Inglês) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2016.
- ABUD, Janaína Vieira Taillade. **Análise de roteiro de audiodescrição da peça *Miralu e a Luneta Encantada***: um estudo descritivo via Sistema de Avaliatividade. 2018. 178 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2018.
- ABUD, Janaína Vieira Taillade. A expressão de sentimentos no curta-metragem *Bravura* e em sua audiodescrição: um estudo comparativo entre a função interpessoal da narrativa visual e a valoração na linguagem verbal. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, p. 218-235, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/0103181310339811520210626>.
- ABUD, Janaína Vieira Taillade; ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. The relation between evaluative stances and narratological elements in an audio description script for theatre. **Revista TRADTERM**, São Paulo, v. 36, p. 47-71, nov. 2020. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.v36i0p47-71>.
- ADERALDO, Marisa Ferreira. **Proposta de parâmetros descritivos para audiodescrição de pinturas artísticas**: interface da Tradução Audiovisual Acessível e a semiótica social-multimodalidade. 2014. 201 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.
- ADERALDO, Marisa Ferreira; NUNES, Maria da Salette. A audiodescrição e a acessibilidade visual: breve percurso histórico. In: ADERALDO, Marisa Ferreira *et al.* (org.). **Pesquisas teóricas e aplicadas em audiodescrição**. Natal: EDUFRN, 2016. (Edição eletrônica não paginada).
- ALMEIDA, João Marcos Beserra. **O roteiro de audiodescrição do filme de curta-metragem ‘Águas de Romanza’ é neutro?** uma pergunta para o sistema de avaliatividade. 2015. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras/Tradução) – Centro de Humanidades, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2015.
- ALVES, Fábio; DA SILVA, Igor Antônio Lourenço. Bridging paradigms to approach expertise in cognitive translation studies. In: MUÑOZ, Ricardo; SUN, Sanjun; LI, Defeng (org.). **Advances in cognitive translation studies**. Cingapura: Springer, 2021. p. 89-108.
- ARAÚJO, Felipe Poggianella; BRAGA, Virna Lúcia Fernandes. Dia de los muertos: um rito de cores e alegria. **Revista Estação Científica**, Juiz de Fora, n. 19, p. 1-23, jan.-jun. 2018.
- ARRAES, Daniel de Albuquerque e. **A (falta de) reconstrução de programas de efeitos em roteiros de audiodescrição de filme via posicionamentos avaliativos do audiodescritor**: um estudo de caso. 2017. 141 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2017.

BAILLIE, Allan; TANNER, Jane (illus.). **Drac and the Gremlin**. Camberwell, Australia: Puffin Books, [1988] 1991.

BAL, Mieke. **Narratology: an introduction to the theory of narrative**. 2. ed. Toronto: University of Toronto Press, 2017.

BALDRY, Anthony; THIBAUT, Paul John. **Multimodal transcription and text analysis**. London: Equinox, 2006.

BARBOSA, Rayanne Silva. **Uma proposta de tradução e outra de elaboração de roteiro de audiodescrição em português para a série animada *Bojack Horseman***. 2017. 77 f. Monografia (Bacharelado em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal do Uberlândia, Uberlândia, 2017.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BATEMAN, John Arnold. Looking for what counts in film analysis: a programme of empirical research. In: MACHIN, David (Ed.). **Visual communication**. Berlin/Boston: De Gruyter Mouton, 2014. p. 301-329.

BATEMAN, John Arnold. Methodological and theoretical issues in multimodality. In: KLUG, Nina-Maria; STÖCKL, Hartmut (ed.). **Handbuch sprache im multimodalen kontext**. Berlin: De Gruyter Mouton, 2016. p. 36-74. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110296099-003>.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; SMITH, Jeff. **Film art: an Introduction**. 11. ed. Boston: McGraw-Hill, 2017.

BRASIL. Lei n. 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. **D.O.U.**, Brasília, 19 dez. 2000. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L10098.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L10098.htm). Acesso em: 21 jun. 2022.

BRASIL. Lei n. 13.146, de 06 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **D.O.U.**, Brasília, 6 jul. 2015. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm). Acesso em: 21 jun. 2022.

BRAVURA. Produção: Leonardo Minozzo. Direção e roteiro: Giovanni Scoz Girardi. Roteiro: Luiz Gustavo Santos. Brasil: Cafundó Estúdio Criativo, 2014. Arquivo em formato AVI. 4 minutos e 15 segundos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XbGHux2F5Rg>. Acesso em: 31 jul. 2018.

BROWNE, Anthony. **Gorilla**. London: Walker Books, [1983] 1987.

CARMONA, Ramón. **Cómo se comenta um texto filmico**. Madrid: Cátedra, 1996.

CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Frederico. **Cómo analizar un film**. Barcelona: Paidós, 1991.

CLAUDINO, Kethleen de Almeida. **Avaliação em roteiros de audiodescrição de pinturas: qual a preferência de pessoas com deficiência visual?** 2019. 330 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2019.

CONACULTA. La festividade indígena dedicada a los muertos em México.  
*In*: CONACULTA. **Cuaderno Patrimonio Cultural y turismo**. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes – Coordinación Nacional de Patrimonio Cultural y Turismo, 2006. n. 16.

DA SILVA, Igor Antônio Lourenço. An interactional expertise-based approach to specialized inverse translation. **Tradução em Revista** (online), [s.l.], v. 2019, p. 86-98, 2019.

DA SILVA, Igor Antônio Lourenço. Translation, expert performance and cognition.  
*In*: ALVES, Fabio; JAKOBSEN, Arnt Lykke (org.). **The Routledge handbook of translation and cognition**. Nova York: Routledge, 2021. p. 461-477.

DA SILVA, Cristiene Ferreira. **A (in)existência do parâmetro de neutralidade**: um estudo de caso descritivo de audiodescrições filmicas francesas via teoria da avaliatividade. 2014. 300 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2014.

DA SILVA, Cristiene Ferreira; PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique Lima. A (in)existência de neutralidade: um estudo de caso baseado em corpus com roteiros de audiodescrições francesas de filmes via Teoria da Avaliatividade. **Revista Letras & Letras**, Uberlândia, v. 30, n. 2, p. 367-400, 2014. DOI: <https://doi.org/10.14393/LL60-v30n2a2014-17>.

DIAS, Cliver Gonçalves. **Valoração e variações semânticas**: um estudo das reinstanciações de estágios discursivos de *Things Fall Apart* e *Arrow of God*. 2018. 150 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

DIAS, Cliver Gonçalves. **Tipos de variação semântica ideacional e interpessoal da reinstanciação interlinguística como tipos de simplificação, de explicitação e de normalização**. 2022. 645 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

DÍAZ CINTAS, Jorge. Audiovisual translation today. A question of accessibility for all. **Translating Today**, London, v. 4, p. 3-5, 2005.

ECONOMOU, Dorothy. **Photos in the news**: Appraisal analysis of visual semiosis and verbal-visual intersemiosis. 2009. 397 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Universidade de Sydney, Sydney, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/2123/5740>. Acesso em: 9 mar. 2021.

EKMAN, Paul; FRIESEN, Wallace V. **Unmasking the face**. Cambridge, MA: Malor Books, 2003.

ELAN (Version 6.1) [Computer software]. Nijmegen: Max Planck Institute for Psycholinguistics, The Language Archive, 2022. Disponível em: <https://archive.mpi.nl/tla/elan>. Acesso em: 20 mar. 2022.

ERICSSON, K. Anders. Expertise in interpreting: an expert-performance perspective. *Interpreting*, [s.l.], v. 5, n. 2, p. 187-220, 2000. DOI: <https://doi.org/10.1075/intp.5.2.08eri>.

FARIAS JUNIOR, Lindolfo Ramalho. **Roteiro de AD em português do filme ‘Ensaio sobre a cegueira’**: um estudo descritivo sobre o estilo avaliativo do texto. 2016. 255 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2016.

FARIAS JUNIOR, Lindolfo Ramalho; PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique Lima. Roteiro de audiodescrição do filme 'Ensaio sobre a cegueira': uma análise do estilo avaliativo via subrede atitude. *Transversal – Revista em Tradução*, [s.l.], v. 5, p. 75-93, 2019.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blucher, 1982.

FRANÇA. **Charte de qualité de l’audiodescription**. L’audiodescription: principes et orientations. France: Republique Française, 2008.

GOMES, Wilson. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. **Significação**, São Paulo, n. 21, p. 85-105, 2004.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como actuam as cores sobre os sentimentos e a razão. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2007.

HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. **Handbook of narrative analysis**. London: University of Nebraska Press, 2005.

HOLMES, James. The name and nature of translation studies. In: VENUTI, Lawrence (ed.). **The translation studies reader**. London: Routledge, [1972] 2000. p. 172-185.

IEDEMA, Rick. Analysing film and television: a social semiotic account of hospital: an unhealthy business. In: VAN LEEUWEN, Theo; JEWITT, Carey (ed.). **Handbook of visual analysis**. London: Sage Publications, 2001. p. 183-204. DOI: <https://doi.org/10.4135/9780857020062.n9>.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Desenho Infantil Pré Esquemático. **História das Artes**, 2023. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/desenho-infantil-pre-esquematico/>. Acesso em: 22 jan. 2023.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 22. ed. São Paulo: Cultrix, 2010.

JIMÉNEZ HURTADO, Catalina. **Un corpus de cine**: teoría y práctica de la audiodescripción. Granada: Tragacanto, 2010.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design.** London/New York: Routledge, [1996] 2006. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203619728>.

LEMOS, Maria Teresa Toribio Brittes. Práticas religiosas e representações simbólicas: festas e ritualidades: o Dia dos Mortos no México. *In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA*, 25., Fortaleza, 2009. **Anais [...]**. Fortaleza: ANPUH, 2009. p. 1-7. Disponível em: [https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548772007\\_85a28255a5985919c56b820407346abd.pdf](https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548772007_85a28255a5985919c56b820407346abd.pdf). Acesso em: 27 mar. 2023.

LIMA, Anna Kesya Ferreira. **A audiodescrição de monumentos de Fortaleza: um estudo sobre o estilo interpretativo da perspectiva da assinatura avaliativa da audiodescritora.** 2016. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras/Tradução) – Centro de Humanidades, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2016.

LIMA, Anna Kesya Ferreira. **Caracterização da avaliação na audiodescrição de episódios do seriado de comédia *Samantha!*** 2019. 196 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2019.

LIMA; Anna Kesya Ferreira; CLAUDINO, Kethleen de Almeida; PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique Lima. Audiodescrição de monumentos de Fortaleza: um estudo sobre as características avaliativas. **PERCursos Linguísticos**, Vitória (ES), v. 8, n. 20, p. 45-63, 2018.

MACKEN-HORARIK, Mary. Appraisal and the special instructiveness of narrative. **Text & Talk**, [s.l.], v. 23, n. 2, p. 285-312, 2003. DOI: <https://doi.org/10.1515/text.2003.012>.

MAGALHÃES, Célia Maria; PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique Lima. Neutrality in audio descriptions of paintings: an appraisal system-based study of corpora in English and Portuguese. **Revista da Anpoll**, [s.l.], v. 1, n. 44, p. 279-298, 2018. DOI: <https://doi.org/10.18309/anp.v1i44.1169>.

MARTIN, James Robert. Analysing genre: functional parameters. *In: CHRISTIE, Frances; MARTIN, James Robert (ed.). **Genre and institutions: social processes in the workplace and school.*** London: Cassell, 1997. p. 3-39.

MARTIN, James Robert. **English text: system and structure.** Amsterdam: John Benjamin, 1992. DOI: <https://doi.org/10.1075/z.59>.

MARTIN, James Robert; ROSE, David. **Working with discourse: meaning beyond the clause.** 2. ed. London: Continuum, 2007.

MARTIN, James Robert; ROSE, David. **Genre relations: mapping culture.** London: Equinox, 2008.

MARTIN, James Robert; WHITE, Peter Robert Rupert. **The language of evaluation: appraisal in English.** New York: Palgrave Macmillan, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1057/9780230511910>.

MARTINEC, Radan. Interpersonal resources in action. **Semiotica**, [s.l.], v. 135, n. 1/4, p. 117-145, 2001. DOI: <https://doi.org/10.1515/semi.2001.056>.

MARTINEC, Radan. Types of process in action. *Semiotica*, [s.l.], v. 130, n. 3/4, p. 243-268, 2000. DOI: <https://doi.org/10.1515/semi.2000.130.3-4.243>.

MOTA, Antonio Matheus Brito. **Concord4Subs**: um concordanciador online com ênfase em legendas. 2021. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências da Computação) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2021. Disponível em: <http://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=100689>. Acesso em: 10 jun. 2022.

NICHOLS, Bill. **Ideology and the image**. Bloomington: Indiana University Press, 1981.

NICHOLS, Bill. **Representing reality**: issues and concepts in documentary. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

NÓBREGA, Ana Carla Ponte. **A construção dos ambientes nos roteiros de audiodescrição dos filmes de animação *Up – Altas Aventuras e Megamente***: um estudo baseado em *corpus*. 2015. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras Inglês) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2015.

O'TOOLE, Michael. **The language of displayed art**. 2. ed. New York: Routledge, 2011.

OLIVEIRA JÚNIOR, Juarez Nunes de. **Desmistificando a neutralidade em AD via Sistema de Avaliatividade**: um estudo exploratório-descritivo sobre a assinatura avaliativa do audiodescritor de curtas de temática LGBT. 2016. 205 f. Tese (Doutorado Acadêmico em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2016.

OLIVEIRA JÚNIOR, Juarez Nunes de; PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique. A (não) neutralidade em roteiros de audiodescrição-AD de filmes de curta-metragem via sistema de avaliatividade. *In*: CARPES, Daiana Stockey (Org.). **Audiodescrição**: práticas e reflexões. Santa Cruz do Sul: Catarse, 2016. p. 22-36.

ORMEROD, Jan. **Sunshine**. Harmondsworth, UK: Puffin Books, [1981] 1983.

PAINTER, Clare; MARTIN, James Robert; UNSWORTH, Len. **Reading visual narratives**: image analysis of children picture books. Sheffield: Equinox, 2013.

PAYÁ, María Pérez. **Guión cinematográfico y guión audiodescriptivo**: Un viaje de ida y vuelta. 2016. 712 f. Tese (Doutorado em Tradução, Sociedade e Comunicação) – Programa Oficial de Doutorado em Tradução, Sociedade e Comunicação, Universidad de Granada, Granada, 2016.

PAYÁ, María Pérez. La audiodescripción: traduciendo el lenguaje de las cámaras. *In*: JIMÉNEZ HURTADO, Catalina. **Traducción y accesibilidad**: Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: Nuevas modalidades de traducción audiovisual. Frankfurt: Peter Lang, 2007. p. 81-91.

PAYÁ, María Pérez. Recortes de cine audiodescrito: el lenguaje cinematográfico en Taggetti Imagen y su reflejo en la audiodescripción. *In*: JIMÉNEZ HURTADO, Catalina. **Un corpus de cine**: teoría y práctica de la audiodescripción. Granada: Tragacanto, 2010. p. 111-180.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2013.  
DOI: <https://doi.org/10.1590/010318138649528280001>.

PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique Lima; ARRAES, Daniel de Albuquerque e. Avaliar ou não avaliar, eis a questão: o estado da arte nas pesquisas sobre avaliatividade em audiodescrição. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 56, n. 2, p. 379-415, 2017.

PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique Lima; MAGALHÃES, Célia Maria. A neutralidade em audiodescrições de pinturas: resultados preliminares de uma descrição via teoria da avaliatividade. *In*: ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; ADERALDO, Marisa Ferreira (org.). **Os novos rumos da pesquisa em audiodescrição no Brasil**. Curitiba: CRV, 2013. p. 73-87.

PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique Lima; MAGALHÃES, Célia Maria. Audiodescrições de pinturas são neutras? Descrição de um pequeno corpus em português via sistema de avaliatividade. *In*: PONTES, Valdecy de Oliveira; CUNHA, Roseli Barros; CARVALHO, Ednúsia Pinto de; TAVARES, Maria da Glória Guará (org.). **A tradução e suas interfaces: múltiplas perspectivas**. Curitiba: CRV, 2015. p. 99-130.

PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique Lima; SANTOS, Sâmia Araújo dos; FARIAS JÚNIOR, Lindolfo Ramalho. Tendência de assinatura avaliativa: um estudo de caso exploratório em roteiro de audiodescrição de peça de teatro. **Revista Entrepalavras**, Fortaleza, v. 7, n. 2, p. 243-265, 2017. DOI: <https://doi.org/10.22168/2237-6321.7.7.2.243-265>.

PRAXEDES FILHO, Pedro Henrique Lima; DA SILVA, Cristiene Ferreira. A (in)existência do parâmetro de neutralidade: um estudo de caso descritivo de audiodescrições fílmicas francesas via Teoria da Avaliatividade. **Revista Letras & Letras**, Uberlândia, v. 30, n. 2, p. 367-400, 2014. DOI: <https://doi.org/10.14393/LL60-v30n2a2014-17>.

RIMMON-KENAN, Shlomith. **Narrative fiction**. London: Routledge, 1983.  
DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203130650>.

ROTHERY, Joan; STENGLIN, Maree. Entertaining and instructing: exploring experience through story. *In*: CHRISTIE, Frances; MARTIN, James Robert (ed.). **Genre and institutions: social processes in the workplace and school**. London: Continuum, 1997. p. 231-263.

SANTOS, Sâmia Araújo dos. **Avaliação em roteiros de audiodescrição de esculturas: uma descrição baseada no Sistema de Avaliatividade**. 2018. 176 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2018.

SEOANE, Alexandra Frazão. **A descrição das características físicas dos personagens nos filmes audiodescritos exibidos pela Rede Globo: um estudo baseado em corpus**. 2015. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras Inglês) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2015.

SEOANE, Alexandra Frazão. **Análise do processo tradutório de audiodescritores profissionais e novatos**. 2017. 342 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

SOUZA, Ladjane Maria Farias de. A tradução de termos de recentes desenvolvimentos da linguística sistêmico-funcional para o português brasileiro. **Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores**, São Paulo, n. 22, p. 73-90, 2011.

STANDARDS for audio description and code of professional conduct for describers. Disponível em: <https://audiodescriptionsolutions.com/the-standards/>. Acesso em: 20 jan. 2022.

TSENG, Chiao-I. **Cohesion in films**: tracking film elements. New York: Palgrave Macmillan, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1057/9781137290342>.

VAN LEEUWEN, Theo. Changed times, changed tunes: music and the ideology of the news. *In*: TULLOCH, John; TURNER, Graeme (ed.). **Australian television**: programs, pleasures and politics. Sydney: Allen & Unwin, 1989. p. 184-185.

VAN LEEUWEN, Theo. Conjunctive structure in documentary film and television. **Continuum**, [s.l.] v. 5, n. 1, p. 76-114, 1991. DOI: <https://doi.org/10.1080/10304319109388216>.

VAN LEEUWEN, Theo. Moving English: the visual language of film. *In*: GOODMAN, Sharon; GRADDOL, David (ed.). **Redesigning English**: new texts, new identities. London: Routledge, 1996.

VAN LEEUWEN, Theo. Rhythmic structure of the film text. *In*: VAN DIJK, Teun Adrianus (ed.). **Discourse and communication**: new approaches to the analysis of mass media discourse and communication. Berlin: de Gruyter, 1985.

VAN LEEUWEN, Theo. **Speech, Sound, Music**. London: Macmillan, 1999.

VAN LEEUWEN, Theo. The consumer, the producer and the state: analysis of a television news item. *In*: GROSU, Elenor A.; THREADGOLD, Terry; KRESS, Gunther; HALLIDAY, Michael (ed.). **Semiotics, ideology, language**. Sydney: Pathfinder Press, 1986.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento: as 100 convenções mais importantes do mundo do cinema que todo cineasta precisa conhecer. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

VERCAUTEREN, Gert. **A narratological approach to content selection in audio description**. 2016. 419 f. Tese (Doutorado em Ciência da Tradução) – Universiteit Antwerpen, Faculteit Letteren en Wijsbegeerte, Toegepaste Taalkunde, Vertalers en Tolken, Antwerpen, 2016.

VILLASENA, Rafael Lopes; CONCONE, Maria Helena Villas Bôas. A celebração da morte no imaginário popular mexicano. **Revista Temática Kairós Gerontologia**, São Paulo, v. 15, n. 4, p 37-47, 2012.

**ANEXO A – Roteiro de audiodescrição de *Bravura***

1

00:00:01,020 --&gt; 00:00:01,740

Cafundó

2

00:00:05,860 --&gt; 00:00:06,790

Onda Sonora

3

00:00:07,110 --&gt; 00:00:09,020

Curta em animação 3 D.

4

00:00:10,500 --&gt; 00:00:13,924

Caveiras coloridas decoram as vidraças de uma casa.

5

00:00:13,924 --&gt; 00:00:17,363

Um homem ajeita a roupa cheia de enfeites dourados.

6

00:00:17,434 --&gt; 00:00:26,332

Os cartazes na parede mostram que ele é Paco Bravo, o grande toureiro, de cabelos negros, sobancelhas grossas e bigode fino.

7

00:00:26,332 --&gt; 00:00:37,030

Paco olha as fotos de parentes penduradas na parede e beija um folheto que anuncia a presença do “Toureiro Paco Bravo” numa tourada no México, no Dia dos Mortos.

8

00:00:37,040 --&gt; 00:00:39,386

Ele joga o folheto pro alto.

9

00:00:40,000 --&gt; 00:00:44,490

Caveiras e brasões em forma de chifres contornam o título: BRAVURA

10

00:00:45,000 --&gt; 00:00:49,510

Paco entra na arena, acenando pro público e tropeça em uma cabeça de caveira

11

00:00:50,517 --&gt; 00:00:53,307

Ele pula de susto e arregala os olhos pra plateia, lotada de caveiras, todas com poncho e sombreiro.

12

00:00:56,847 --&gt; 00:01:02,321

Paco vê uma enorme porta fechada, com um cabeção de touro no lugar da maçaneta.

13

00:01:02,321 --&gt; 00:01:05,382

Pela fresta da porta, um olho brilha no escuro.

14

00:01:05,410 --&gt; 00:01:08,680

Caveiras com sombreiro abrem a porta e correm.

15

00:01:08,680 --&gt; 00:01:11,818

Um touro gigantesco se aproxima devagar.

16

00:01:11,860 --&gt; 00:01:18,295

Paco, o toureiro, agita a capa vermelha e arregala os olhos quando vê que o touro é um esqueleto.

17

00:01:18,330 --&gt; 00:01:21,750

Fecha os olhos, vira o rosto e agita a capa.

18

00:01:21,775 --&gt; 00:01:23,975

O touro para... e olha em volta

19

00:01:23,980 --&gt; 00:01:27,500

Paco o provoca com a capa e o touro nem dá bola

20

00:01:27,710 --&gt; 00:01:30,380

O touro senta, abanando a cauda de ossos.

21

00:01:30,382 --&gt; 00:01:32,753

Na plateia, duas caveiras se entreolham.

22

00:01:32,753 --&gt; 00:01:38,300

Na arena, Paco salta sobre o touro, joga rosas vermelhas pro alto e bate palmas

23

00:01:38,795 --&gt; 00:01:40,495

Deitado, o touro aplaude

24

00:01:40,789 --&gt; 00:01:47,037

Em um quadro negro, a adição: TOUREIRO + TOURO = TOURO ABATIDO PELA ESPADA DO TOUREIRO.

25

00:01:47,037 --&gt; 00:01:49,815

RESULTADO: GLÓRIA E FAMA.

26

00:01:49,820 --&gt; 00:01:54,472

Paco ensina a lição ao touro, que está de óculos, sentado em uma cadeira

27

00:01:54,473 --&gt; 00:01:57,700

Ele arranca os óculos do touro, que dorme a sono solto.

28

00:01:58,309 --&gt; 00:02:01,809

Desanimado, Paco revira os olhos... e tem uma ideia

29

00:02:02,089 --&gt; 00:02:05,567

Arrasta até o touro um cabideiro com capas coloridas.

30

00:02:05,938 --&gt; 00:02:10,440

Balançando a cabeça, o touro diz “não” para a cor de rosa... e para a amarela.

31

00:02:10,840 --&gt; 00:02:16,061

Encantado com a verde, pendura a capa no pescoço, sorri e levanta as sobrancelhas.

32

00:02:16,642 --&gt; 00:02:17,852

Paco respira fundo.

33

00:02:18,028 --&gt; 00:02:21,772

A plateia joga objetos nele, que mostra o punho fechado.

34

00:02:22,413 --&gt; 00:02:25,027

Deitado no meio da arena, o touro desenha.

35

00:02:25,418 --&gt; 00:02:33,054

Paco pega o desenho, que mostra touro e toureiro sorrindo num gramado, num dia ensolarado, com a frase “melhores amigos”.

36

00:02:33,577 --&gt; 00:02:37,141

Paco joga o desenho pro alto e se afasta, de cabeça baixa.

37

00:02:37,625 --&gt; 00:02:39,560

O touro barra o caminho dele.

38

00:02:39,950 --&gt; 00:02:41,932

Paco desvia e o touro insiste.

39

00:02:42,548 --&gt; 00:02:47,123

O touro fica de pé sobre as patas traseiras, bate com a dianteira na cabeça de Paco.

40

00:02:47,912 --&gt; 00:02:52,611

Zonzo, ele se lembra de touradas antigas, quando enfrenta os touros com bravura.

41

00:03:00,246 --&gt; 00:03:05,300

Em uma das lembranças um touro derruba Paco....

42

00:03:09,109 --&gt; 00:03:12,390

... e ele fica caído na arena...

43

00:03:12,651 --&gt; 00:03:12,656

Agora na arquibancada, Paco olha para as mãos ossudas.

44

00:03:12,656 --&gt; 00:03:15,258

Com a roupa justa de toureiro, ele virou uma caveira.

45

00:03:15,745 --&gt; 00:03:18,823

Olha pro lado e se assusta com a caveira de um garoto que come nachos.

46

00:03:19,204 --&gt; 00:03:22,846

Em volta dele na arquibancada, vê mais caveiras de poncho e sombreiro.

47

00:03:23,279 --&gt; 00:03:25,497

O garoto oferece nachos e ele aceita.

48

00:03:25,746 --&gt; 00:03:29,121

Paco olha pra grande porta de madeira fechada e pra arena vazia.

49

00:03:29,591 --&gt; 00:03:30,677

Ele come os nachos...

50

00:03:31,192 --&gt; 00:03:33,122

A porta se abre, as cortinas se fecham.

51

00:03:33,697 --&gt; 00:03:39,985

Créditos selecionados: Produced by: Cafundó Creative Studio. Director: Giovanni Scoz Girardi.

52

00:03:40,526 --&gt; 00:03:42,764

Executive Producer: Leonardo Minozzo.

53

00:03:43,105 --&gt; 00:03:44,976

Music: Douglas Narcizo.

54

00:03:45,321 --&gt; 00:03:47,838

Transmedia Producer: Luiz Gustavo dos Santos.

55

00:03:48,189 --&gt; 00:03:52,537

Script: Giovanni Scoz Girardi, Luiz Gustavo dos Santos.

56

00:03:52,678 --&gt; 00:03:54,287

Storyboard: Giovanni Scoz Girardi.

57

00:03:54,544 --&gt; 00:03:56,282

Animatic: Ricardo Bess.

58

00:03:56,506 --&gt; 00:03:57,715

Partner: MAXON.

59

00:03:57,871 --&gt; 00:04:00,426

Sound Editor and Sound Design: Mateus Mira.

60

00:04:00,703 --&gt; 00:04:12,287

Sound editing and mixing studio: Onda sonora. Audiodescrição: Filmes que Voam. Roteiro de Audiodescrição: Mônica Magnani; consultoria: Elizabet Dias de Sá; Narração: Agnaldo Filho.

**APÊNDICE A – Tradução de termos de Painter, Martin e Unsworth (2013) (fonte:  
GPMET)**

Single page – página  
 Double-page spread – páginas duplas  
 Gutter – costura  
 Concurrence – concordância  
 Resonance – ressonância  
 Synchrony – sincronia

**FUNÇÃO INTERPESSOAL**

**Focalisation – focalização**

Contact – contato  
 Direct – direto  
 Invited – convidado  
 Observe – observação  
 Unmediated – não mediada  
 Mediated – mediada  
 Inscribed as character – inscrita como personagem  
 Inscribed along with character – inscrita juntamente com personagem  
 Inferred – inferida

**Pathos – Pathos**

Engaging – envolvente  
 Appreciative – apreciativo  
 Emphatic – empático  
 Personalising – personalizante  
 Alienating – alienante

**Ambiency – Ambiência**

Non-ambient – não ambiente  
 Ambient – ambiente  
 Infused – concentrado  
 Activated – ativado  
 Vibrancy – vibrância  
 Vibrant – vibrante  
 Muted – opaco  
 Light – claro  
 Dark – escuro  
 Warmth – calor  
 Warm – quente  
 Cool – frio  
 Familiarity – familiaridade  
 Familiar – familiar  
 Removed – infamiliar  
 Historicised – historicizada  
 Denied – negada  
 Defused – diluída  
 Dramatised – dramatizada  
 Flat – uniforme

**Graduation – gradação**

Force – força  
 Quantification – quantificação  
 Number – número  
 Mass/amount – volume

Extent – extensão  
 Scaling – escala  
 Up – para cima  
 Down – para baixo

#### FUNÇÃO IDEACIONAL

##### **Character manifestation – manifestação de personagem**

Complete – completa  
 Metonymic – metonímica  
 Body part – parte do corpo  
 Shadow/sillouette – sombra/silhueta

##### **Character appearance – aparecimento de personagem**

Appear – aparecer  
 Reappear – reaparecer  
 Immediate – imediato  
 Later – posterior  
 Unchanged – inalterado  
 Varied – variado  
 Status – status  
 Emerge – emergir  
 Recede – recuar  
 Attribution – atribuição  
 Increase – aumentar  
 Decrease – diminuir  
 Descriptive detail – detalhe descritivo  
 Symbolic attribute – atributo simbólico  
 Garment/accessory – vestuário/acessórios

##### **Character relations – Relações de personagens**

Co-classification – co-classificação  
 Comparison – comparação  
 Attributive – atributiva  
 Configurational – configuracional  
 Concurrent – concomitante  
 Retrospective – retrospectiva

##### **Inter-event relations – relações entre eventos**

Unfolding – desdobramento  
 Succession – sucessão  
 Within a sequence – dentro de uma sequência  
 Maintain pace – manter ritmo  
 Shift pace – mudar ritmo  
 Speed up – acelerar  
 Slow down – desacelerar  
 Between sequences – entre sequências  
 + Fulfilled – + atendida  
 - Fulfilled – - atendida  
 + Cause – + causa  
 - Cause – - causa  
 Simultaneity – simultaneidade  
 Projection – projeção  
 Real – real  
 Imagined – imaginada

##### **Inter-circumstances relations – relações entre circunstâncias**

Vary degree – variar grau  
 Decontextualise – descontextualizar  
 Recontextualise – recontextualizar

Sustain degree – sustentar grau  
 Maintain context – manter contexto  
 Same perspective – mesma perspectiva  
 New perspective – nova perspectiva  
 Change context – mudar contexto  
 Home – casa  
 In – em casa  
 Out – fora de casa  
 Relocate – realocar

#### FUNÇÃO TEXTUAL

##### **Layout – layout**

Integrated – integrado  
 Projected – projetado  
 Meaning – significado  
 Locution – locução  
 Idea – ideia  
 Noise – ruído  
 Expanded – expandido  
 Instated – instalado  
 Subsumed – englobado  
 Co-located – co-locado  
 Reinstated – reinstalado  
 Experientially rationalized – racionalizado experientialmente  
 Ambienced – com ambiência  
 Complementary – complementar  
 Axis – eixo  
 Facing – opostos (na página)  
 Descending – descendente  
 Weight – peso  
 Image privileged – imagem privilegiada  
 Equal – igual  
 Verbiage privileged – verbiagem privilegiada  
 Placement – localização  
 Adjacent – adjacente  
 Interpolating – interpolado  
 Verbiage medial – verbiagem intermediária  
 Image medial – imagem intermediária  
**Framing – enquadramento**  
 Bound – margeada  
 Refocalised – refocalizada  
 Ambient margin – margem ambiente  
 Contained – contida  
 Breaching – ruptura  
 Surrounded – contornada  
 Limited – limitada  
 Framed – emoldurada  
 Experiential frame – moldura experiencial  
 Ambient frame – moldura ambiente  
 Unbound – não margeada  
 Contextualised – contextualizada  
 Decontextualised – descontextualizada  
 Localised – localizada  
 Individuated – individualizada  
**Focus group – grupo focal**

Centrifocal – centrifocal  
Centred – centrada  
Simple – simples  
Extended – estendida  
Circular – circular  
Triptych – tríptica  
Polarised – polarizada  
Diagonal – diagonal  
Orthogonal – ortogonal  
Vertical – vertical  
Horizontal – horizontal  
+ deictic vector – + vetor dêítico  
Mirroring – espelhamento  
Balanced – equilibrada  
Unbalanced – desequilibrada  
Iterating – repetição  
Aligned – alinhada  
Scattered – dispersa

### APÊNDICE B – Comparativo entre narrativa visual e verbal

Comparativo do visual e do verbal em Bravura		
ORIENTAÇÃO		
Cena	Tomada	Inserção
CENA 1 (Paco dentro do camarim)	6	4
	7	5
	8, 9	6
	10, 11, 12 e 14	7
	13	7 e 8
	15	9
CENA 2 (entrada de Paco na arena)	16-18	10
	19-24	11

Comparativo do visual e do verbal em Bravura		
COMPLICAÇÃO		
Cena	Tomada	Inserção
CENA 3 (abertura da porta)	25	12-13
	26	14

Comparativo do visual e do verbal em Bravura		
COMPLICAÇÃO		
Cena	Tomada	Inserção
CENA 4 (entrada do Touro)	27-28	15
	29	16
	30	15
	31	17
	32	15
	33	17
	34	15

Comparativo do visual e do verbal em Bravura		
COMPLICAÇÃO		
Cena	Tomada	Inserção
CENA 5 (impasse entre Paco e Touro)	35	18-19-20
	36	21
	37	22-23
	38	Não corresponde a nenhuma inserção.

Comparativo do visual e do verbal em Bravura		
COMPLICAÇÃO		
Cena	Tomada	Inserção
CENA 6 (Paco ensinando ao Touro)	39, 40, 42, 43 e 44	26 OBS: inversão nas inserções, em relação às tomadas
	41	24 e 25 OBS: inversão nas inserções, em relação às tomadas
	45	27
	46	28

Comparativo do visual e do verbal em Bravura		
COMPLICAÇÃO		
Cena	Tomada	Inserção
CENA 7 (Paco tentando engajar o Touro)	47	29
	48	Não há inserção.
	49	30
	50	Não há inserção.
	51	30
	52	Não há inserção.
	53	30
	54	Não há inserção.
	55	31
56	32-33	

Comparativo do visual e do verbal em Bravura		
COMPLICAÇÃO		
Cena	Tomada	Inserção
CENA 8 (o Touro ensinando a Paco)	57	34
	58	35
	59	35
	60	36
	61	36,37,38
	62	Não há inserção.

Comparativo do visual e do verbal em Bravura		
RESOLUÇÃO		
Cena	Tomada	Inserção
CENA 9 (Paco lembra das touradas que lutou e de sua morte)	63	39
	64	40
	65	40
	66	40
	67	40
	68	41
	69	42

Comparativo do visual e do verbal em Bravura		
RESOLUÇÃO		
Cena	Tomada	Inserção
CENA 10 (Paco toma consciência e aceita sua morte)	70	43 e 44
	71	45
	72	46
	73	47
	74	48
	75	49
	76	50

### APÊNDICE C – Contagem na narrativa visual

TOTAL contagem ORIENTAÇÃO, COMPLICAÇÃO e RESOLUÇÃO – Tomadas de 06 a 76			
SISTEMA	OCORRÊNCIAS DE CATEGORIA		
DISTÂNCIA SOCIAL	22 Planos fechados	34 planos médios	33 planos abertos
ATITUDE ENVOLVIMENTO –	58 oblíquos		30 frontais
ATITUDE – PODER	14 superiores	53 iguais	6 inferiores
ATITUDE ORIENTAÇÃO –	8 face a face	21 lado a lado	28 de costas
ATITUDE PROXIMIDADE –	19 próximos +	4 próximos	6 distantes 25 muito distantes
FOCALIZAÇÃO	4 contatos e 67 observar		56 não mediados/ 14 mediados
PATHOS	59 apreciativos		35 empáticos
GRADAÇÃO de FORÇA	30 de número; 11 de volume; e 10 de extensão		48 para cima e 3 para baixo

TOTAL contagem ORIENTAÇÃO – Tomadas de 06 a 24			
SISTEMA	OCORRÊNCIAS DE CATEGORIA		
DISTÂNCIA SOCIAL	11 planos fechados	8 planos médios	5 planos abertos
ATITUDE ENVOLVIMENTO –	13 oblíquos		11 frontais
ATITUDE – PODER	2 inferiores	15 iguais	2 superiores
ATITUDE ORIENTAÇÃO –		3 lado a lado	4 de costas
ATITUDE PROXIMIDADE –	2 próximos +		4 muito distantes
FOCALIZAÇÃO	1 contato e 18 observar		17 não mediados e 2 mediados
PATHOS	9 apreciativos		14 empáticos
GRADAÇÃO de FORÇA	10 de número; 1 de volume; e 4 de extensão		16 para cima

Números totais AMBIÊNCIA – CENA 1 e 2 – ORIENTAÇÃO	
CATEGORIA	NÚMEROS
CONCENTRADA E ATIVADA	19
NEGADA	
UNIFORME	
OPACO	9
ESCURO	9
VIBRÂNCIA	10 vibrantes
CALOR	19 quentes
FAMILIARIDADE	10 familiares e 9 infamiliars
AFASTADA	9 (historicizadas)

Contagem AMBIÊNCIA – CENA 1 e 2 – ORIENTAÇÃO		
CATEGORIA	CENA 1	CENA 2
CONCENTRADA E ATIVADA	10	9
VIBRÂNCIA	1 vibrante 9 opaco escuro	9 vibrante
CALOR	10 quente	9 quente
FAMILIARIDADE	1 familiar 9 afastada	9 familiar

TOTAL contagem COMPLICAÇÃO – Tomadas de 25 a 62			
SISTEMA	OCORRÊNCIAS DE CATEGORIA		
DISTÂNCIA SOCIAL	11 Planos fechados	24 planos médios	21 planos abertos
ATITUDE ENVOLVIMENTO –	31 oblíquos		24 frontais
ATITUDE – PODER	5 superiores	30 iguais	3 inferiores
ATITUDE ORIENTAÇÃO –	8 face a face	8 lado a lado	22 de costas
ATITUDE PROXIMIDADE –	6 próximos	4 próximos	5 distantes 20 +distantes
FOCALIZAÇÃO	3 contatos e 36 observar		29 não mediados/ 9 mediados
PATHOS	37 apreciativos		20 empáticos
GRADAÇÃO de FORÇA	19 de número; 10 de volume e 8 de extensão		35 para cima e 2 para baixo

Números totais AMBIÊNCIA – CENA 3 a 8 – COMPLICAÇÃO	
CATEGORIA	NÚMEROS
CONCENTRADA E ATIVADA	37
NEGADA	1
UNIFORME	1
VIBRÂNCIA	37 vibrantes
CALOR	37 quentes
FAMILIARIDADE	37 familiar

TOTAL contagem RESOLUÇÃO – Tomadas de 63 a 76			
SISTEMA	OCORRÊNCIAS DE CATEGORIA		
DISTÂNCIA SOCIAL	1 Plano fechado	3 planos médios	10 planos abertos
ATITUDE ENVOLVIMENTO –	13 oblíquos		5 frontais
ATITUDE – PODER	7 superiores	8 iguais	1 inferiores
ATITUDE ORIENTAÇÃO –	0 face a face	10 lado a lado	2 de costas
ATITUDE PROXIMIDADE –	11 + próximos	0 próximos	1 distante 1 +distantes
FOCALIZAÇÃO	13 observar		10 não mediados/3 mediados
PATHOS	7 apreciativos		1 empático
GRADAÇÃO FORÇA de	5 de número		5 para cima

Contagem AMBIÊNCIA – CENA 9 a 10 – RESOLUÇÃO			
CATEGORIA	CENA 9	CENA 10	RESOLUÇÃO INTEIRA
INFUSA E ATIVADA	7	7	14
DILUÍDA			
UNIFORME			
VIBRÂNCIA	2 vibrantes e 5 opacos escuros	7 opacos escuros	2 vibrantes; e 12 opacos escuros
CALOR	7 quentes	7 quentes	14 quentes
FAMILIARIDADE	2 familiares e 5 infamiliars	7 infamiliars	2 familiares e 12 infamiliars

### APÊNDICE D – Contagem na narrativa verbal

Atualizado em 28.04.2022

Dados numéricos da valoração na AD (orientação, complicação e resolução)			
Tipo de atitude e gradação	Quantidade de itens valorativos	Carga	Modo de ativação
Julgamento	48	26 positivas	5 inscritos 21 evocados
		22 negativas	3 inscritos 19 evocados
Afeto	54	24 positivas	7 inscritos 17 evocados
		30 negativas	6 inscritos 24 evocados
Apreciação	19	13 positivas	11 inscritos 2 evocados
		6 negativas	5 inscritos 1 evocado
Gradação	17 de força	14 aumentar	
		3 diminuir	
Total de atitude	121	63 positivas	39 inscritos e 82 evocados
		58 negativas	

Dados numéricos da valoração na ORIENTAÇÃO da AD			
Tipo de atitude e gradação	Quantidade de itens valorativos	Carga/ Direção	Modo de ativação
Julgamento	6	3 positivas	1 inscrito 2 evocados
		3 negativas	0 (zero) inscrito 3 evocados
Afeto	8	4 positivas	1 inscrito 3 evocados
		4 negativas	2 inscritos 2 evocados
Apreciação	9	8 positivas	6 inscritas 2 evocadas
		1 negativa	1 inscrita 0 (zero) evocada
Gradação	8 de força	1 aumentar	
		7 diminuir	
Total de atitude	23	15 positivas	11 inscritas e 12 evocadas
		8 negativas	

Dados numéricos da valoração na COMPLICAÇÃO da AD			
Tipo de atitude e graduação	Quantidade de itens valorativos	Carga/ Direção	Modo de ativação
Julgamento	30	18 positivas	3 inscritos 15 evocados
		12 negativas	0 (zero) inscrito 12 evocados
Afeto	39	17 positivas	5 inscritos 12 evocados
		22 negativas	3 inscritos 19 evocados
Apreciação	6	4 positivas	4 inscritas 0 (zero) evocadas
		2 negativas	2 inscritas 0 (zero) evocadas
Gradação	7 de força	1 aumentar	
		6 diminuir	
Total de atitude	75	39 positivas	18 inscritas e 57 evocadas
		36 negativas	

Dados numéricos da valoração na RESOLUÇÃO da AD			
Tipo de atitude e graduação	Quantidade de itens valorativos	Carga/ Direção	Tipo de ativação
Julgamento	12	5 positivas	1 inscritos 4 evocados
		7 negativas	3 inscrito 4 evocados
Afeto	7	3 positivas	0 (zero) inscritos 3 evocados
		4 negativas	1 inscritos 3 evocados
Apreciação	4	1 positivas	1 inscritas 0 (zero) evocada
		3 negativas	2 inscritas 1 evocadas
Gradação	2 de força	1 aumentar	
		1 diminuir	
Total de atitude	23	9 positivas	9 inscritas e 14 evocadas
		14 negativas	

APÊNDICE E – Tiras de filme das tomadas de *Bravura*

ORIENTAÇÃO
CENA 1
Tomada 6

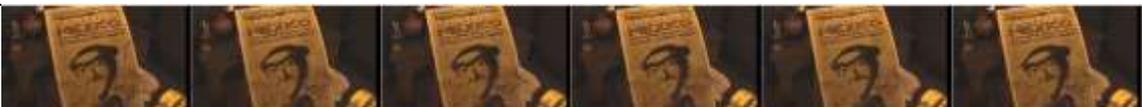
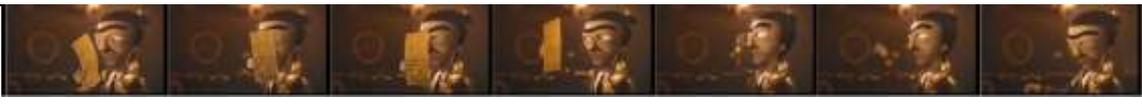
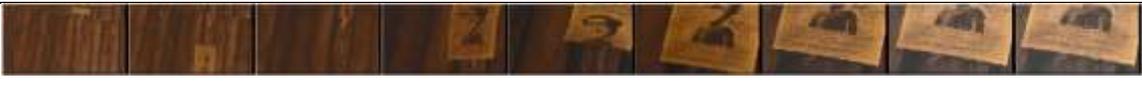
Tomada 7

Tomada 8

Tomada 9

Tomada 10

Tomada 11

Tomada 12

Tomada 13

Tomada 14


Tomada 15



CENA 2

Tomada 16



Tomada 17



Tomada 18



Tomada 19



Tomada 20



Tomada 21



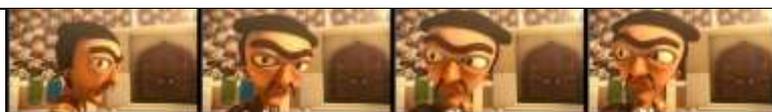
Tomada 22



Tomada 23



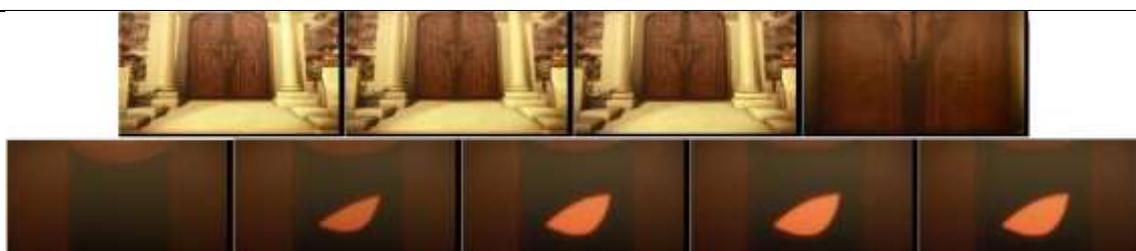
Tomada 24



## COMPLICAÇÃO

## CENA 3

Tomada 25



Tomada 26



## CENA 4

Tomada 27



Tomada 28



Tomada 29



Tomada 30



Tomada 31



Tomada 32



Tomada 33



Tomada 34



CENA 5

Tomada 35



Tomada 36



Tomada 37



Tomada 38



## CENA 6

## Tomada 39



## Tomada 40



## Tomada 41



## Tomada 42



## Tomada 43



## Tomada 44



## Tomada 45



## Tomada 46



CENA 7

Tomada 47



Tomada 48



Tomada 49



Tomada 50



Tomada 51



Tomada 52



Tomada 53



Tomada 54



Tomada 55

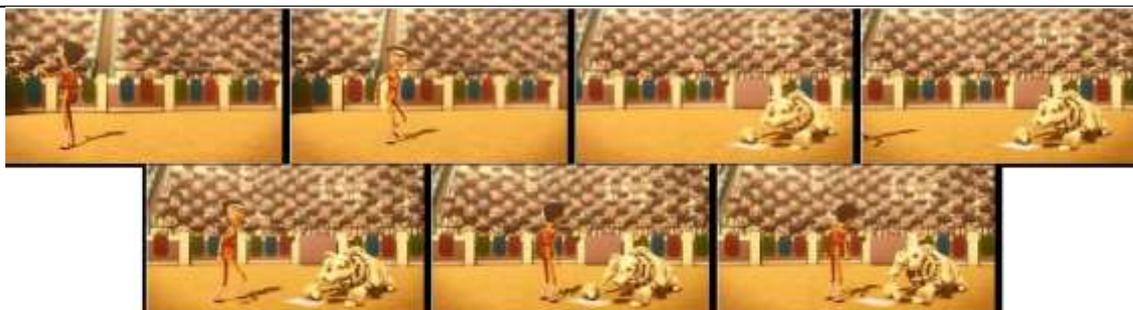


Tomada 56



CENA 8

Tomada 57



Tomada 58



Tomada 59



Tomada 60



Tomada 61



Tomada 62



CENA 9
Tomada 63

Tomada 64

Tomada 65

Tomada 66

Tomada 67

Tomada 68

Tomada 69

CENA 10
Tomada 70

Tomada 71


Tomada 72



Tomada 73



Tomada 74



Tomada 75



Tomada 76



## APÊNDICE F – Instrumento para quantificar a narrativa visual por tomada

**Distância social** – plano fechado

Médio

aberto

**Atitude**

**Envolvimento** – oblíquo

frontal

**Poder** – superior

Igualdade

inferior

**Orientação** – face

lado

costa

**Proximidade** – + próx

próx

distante

+distante

**Focalização**

**Contato** –

**Observar** (não contato) –

**Não mediado** –

**Mediado** –

**Pathos**

**Envolvente** – apreciativo (estilo minimalista)

Empático (estilo genérico)

Personalizante (est. Naturalístico)

**Gradação**

**Força** – número

Volume

Extensão

Para cima

Para baixo

**Ambiência**

**ambiente concentrada ativada**

**Vibrância** – vibrante

Opaco

escuro

claro

**Calor** – quente

frio

**Familiaridade** – familiar

infamiliar (historicizada)

**APÊNDICE G – Roteiro de AD anotado com etiquetas de afeto****CRÉDITOS INICIAIS**

1

00:00:01,020 --&gt; 00:00:01,740

Cafundó

2

00:00:05,860 --&gt; 00:00:06,790

Onda Sonora

3

00:00:07,110 --&gt; 00:00:09,020

Curta em animação 3 D.

***Início da estória*****Estágio 1: ORIENTAÇÃO.**

4

00:00:10,500 --&gt; 00:00:13,924

Caveiras coloridas decoram as vidraças de uma casa.

5

00:00:13,924 --&gt; 00:00:17,363

Um homem &lt;AT\_AF&gt; &lt;AT\_POS&gt; &lt;AT\_EVO&gt; ajeita&lt;/&gt; a roupa cheia de enfeites dourados.

6

00:00:17,434 --&gt; 00:00:26,332

Os cartazes na parede mostram que ele é Paco Bravo, o grande toureiro, de cabelos negros, sobrancelhas grossas e bigode fino.

7

00:00:26,332 --&gt; 00:00:37,030

Paco olha as fotos de parentes penduradas na parede e <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> beija um folheto que anuncia a presença do “Toureiro Paco Bravo” numa tourada no México, no Dia dos Mortos.

8

00:00:37,040 --&gt; 00:00:39,386

Ele <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> joga o folheto pro alto</>.

9

00:00:40,000 --&gt; 00:00:44,490

Caveiras e brasões em forma de chifres contornam o título: BRAVURA

10

00:00:45,000 --&gt; 00:00:49,510

Paco entra na arena, <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> acenando pro público</> e <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> tropeça</> em uma cabeça de caveira

11

00:00:50,517 --&gt; 00:00:53,307

Ele <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS> pula de susto</> e <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS> arregala os olhos</> pra plateia, <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> lotada</> de caveiras, todas com poncho e sombreiro.

## Estágio 2: COMPLICAÇÃO.

12

00:00:56,847 --&gt; 00:01:02,321

Paco vê uma <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> enorme porta fechada</>, com um <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> cabeção de touro</> no lugar da maçaneta.

13

00:01:02,321 --&gt; 00:01:05,382

Pela fresta da porta, um olho <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> brilha no escuro</>.

14

00:01:05,410 --&gt; 00:01:08,680

Caveiras com sombreiro abrem a porta e <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO>-correm</>.

15

00:01:08,680 --&gt; 00:01:11,818

Um touro gigantesco se aproxima <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> devagar</>.

16

00:01:11,860 --&gt; 00:01:18,295

Paco, o toureiro, agita a capa vermelha e <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS> arregala os olhos</> quando vê que o touro é um esqueleto.

17

00:01:18,330 --&gt; 00:01:21,750

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> Fecha os olhos</>, <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> vira o rosto</> e <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> agita a capa</>.

18

00:01:21,775 --&gt; 00:01:23,975

O touro <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> para... e olha em volta</>

19

00:01:23,980 --&gt; 00:01:27,500

Paco o provoca com a capa e <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> o touro nem dá bola</>

20

00:01:27,710 --&gt; 00:01:30,380

<AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> O touro senta, <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> abanando a cauda de ossos</>.

21

00:01:30,382 --&gt; 00:01:32,753

Na plateia, <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> duas caveiras se entreolham</>.

22

00:01:32,753 --&gt; 00:01:38,300

Na arena, Paco <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> salta sobre o touro, <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> joga rosas vermelhas pro alto</> e <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> bate palmas</>

23

00:01:38,795 --&gt; 00:01:40,495

<AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> Deitado</>, <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> o touro aplaude</>

24

00:01:40,789 --&gt; 00:01:47,037

Em um quadro negro, a adição: TOUREIRO + TOURO = TOURO ABATIDO PELA ESPADA DO TOUREIRO.

25

00:01:47,037 --&gt; 00:01:49,815

RESULTADO: GLÓRIA E FAMA.

26

00:01:49,820 --&gt; 00:01:54,472

Paco ensina a lição ao touro, que está de óculos, sentado em uma cadeira

27

00:01:54,473 --&gt; 00:01:57,700

Ele <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> arranca os óculos do touro</>, que <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> dorme a sono solto.

28

00:01:58,309 --&gt; 00:02:01,809

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS> Desanimado, Paco <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO>  
revira os olhos... e tem uma ideia.

29

00:02:02,089 --&gt; 00:02:05,567

Arrasta até o touro um cabideiro com capas coloridas.

30

00:02:05,938 --&gt; 00:02:10,440

Balançando a cabeça, o touro <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS> diz “não” </> para a cor de  
rosa... e para a amarela.

31

00:02:10,840 --&gt; 00:02:16,061

<AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> Encantado com a verde</>, pendura a capa no pescoço,  
<AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> sorri</> e <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> levanta as  
sobrancelhas</>.

32

00:02:16,642 --&gt; 00:02:17,852

Paco <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> respira fundo</>.

33

00:02:18,028 --&gt; 00:02:21,772

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> A plateia joga objetos nele </>, que <AT\_AF>  
<AT\_NEG> <AT\_EVO> mostra o punho fechado</>.

34

00:02:22,413 --&gt; 00:02:25,027

<AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> Deitado no meio da arena</>, <AT\_AF> <AT\_POS>  
<AT\_EVO> o touro desenha</>.

35

00:02:25,418 --&gt; 00:02:33,054

Paco pega o desenho, que mostra touro e toureiro <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> sorrindo</> num gramado, num dia <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> ensolarado</>, com a frase “melhores amigos”.

36

00:02:33,577 --&gt; 00:02:37,141

Paco <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> joga o desenho pro alto</> e <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> se afasta</>, <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> de cabeça baixa</>.

37

00:02:37,625 --&gt; 00:02:39,560

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> O touro barra o caminho dele</>.

38

00:02:39,950 --&gt; 00:02:41,932

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> Paco desvia </>e o touro insiste.

### Estágio 3: RESOLUÇÃO.

39

00:02:42,548 --&gt; 00:02:47,123

O touro fica de pé sobre as patas traseiras, <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> bate com a dianteira na cabeça de Paco</>.

40

00:02:47,912 --&gt; 00:02:52,611

Zonzo, ele se lembra de touradas antigas, quando <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> enfrenta os touros</> com bravura.

41

00:03:00,246 --&gt; 00:03:05,300

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> Em uma das lembranças um touro derruba Paco...</>

42

00:03:09,109 --&gt; 00:03:12,390

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> ... e ele fica caído na arena...</>

43

00:03:12,651 --&gt; 00:03:12,656

Agora na arquibancada, Paco olha para as mãos ossudas.

44

00:03:12,656 --&gt; 00:03:15,258

Com a roupa justa de toureiro, ele virou uma caveira.

45

00:03:15,745 --&gt; 00:03:18,823

Olha pro lado e <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS> se assusta com </> a caveira de um garoto que come nachos.

46

00:03:19,204 --&gt; 00:03:22,846

Em volta dele na arquibancada, vê mais caveiras de poncho e sombreiro.

47

00:03:23,279 --&gt; 00:03:25,497

<AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> O garoto oferece nachos</> e <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> ele aceita</>.

48

00:03:25,746 --&gt; 00:03:29,121

Paco olha pra grande porta de madeira fechada e pra arena vazia.

49

00:03:29,591 --&gt; 00:03:30,677

Ele come os nachos...

50

00:03:31,192 --> 00:03:33,122

A porta se abre, as cortinas se fecham.

## APÊNDICE H – Roteiro de AD anotado com etiquetas de apreciação

### CRÉDITOS INICIAIS

1

00:00:01,020 --> 00:00:01,740

Cafundó

2

00:00:05,860 --> 00:00:06,790

Onda Sonora

3

00:00:07,110 --> 00:00:09,020

Curta em animação 3 D.

### *Início da estória*

#### Estágio 1: ORIENTAÇÃO.

4

00:00:10,500 --> 00:00:13,924

Caveiras <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> coloridas</> <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> decoram</> as vidraças de uma casa.

5

00:00:13,924 --> 00:00:17,363

Um homem ajeita a roupa <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> cheia de enfeites dourados</>.

6

00:00:17,434 --> 00:00:26,332

Os cartazes na parede mostram que ele é Paco Bravo, o grande toureiro, de cabelos negros, sobrancelhas <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> grossas</> e bigode <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> fino</>.

7

00:00:26,332 --&gt; 00:00:37,030

Paco olha as fotos de parentes penduradas na parede e beija-um folheto que anuncia a presença do “Toureiro Paco Bravo” numa tourada no México, no Dia dos Mortos.

8

00:00:37,040 --&gt; 00:00:39,386

Ele joga o folheto pro alto.

9

00:00:40,000 --&gt; 00:00:44,490

Caveiras e brasões <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_EVO> em forma de chifres</> <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_EVO> contornam o título</>:BRAVURA

10

00:00:45,000 --&gt; 00:00:49,510

Paco entra na arena, acenando pro público e tropeça em uma cabeça de caveira

11

00:00:50,517 --&gt; 00:00:53,307

Ele pula de susto e arregala os olhos pra plateia, <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_INS> lotada</> de caveiras, <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> todas com poncho e sombrero</>.

## Estágio 2: COMPLICAÇÃO.

12

00:00:56,847 --&gt; 00:01:02,321

Paco vê uma <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_INS> enorme porta fechada</>, com um <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> cabeção de touro</> no lugar da maçaneta.

13

00:01:02,321 --&gt; 00:01:05,382

Pela fresta da porta, um olho <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_INS> brilha no escuro</>.

14

00:01:05,410 --&gt; 00:01:08,680

Caveiras com sombreiro abrem a porta e correm.

15

00:01:08,680 --&gt; 00:01:11,818

Um touro <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> gigantesco</> se aproxima devagar.

16

00:01:11,860 --&gt; 00:01:18,295

Paco, o toureiro, agita a capa vermelha e arregala os olhos quando vê que o touro é um esqueleto.

17

00:01:18,330 --&gt; 00:01:21,750

Fecha os olhos, vira o rosto e agita a capa.

18

00:01:21,775 --&gt; 00:01:23,975

O touro para... e olha em volta</>

19

00:01:23,980 --&gt; 00:01:27,500

Paco o provoca com a capa e o touro nem dá bola.

20

00:01:27,710 --&gt; 00:01:30,380

O touro senta, abanando a cauda de ossos.

21

00:01:30,382 --&gt; 00:01:32,753

Na plateia, duas caveiras se entreolham.

22

00:01:32,753 --&gt; 00:01:38,300

Na arena, Paco salta sobre o touro, joga rosas vermelhas pro alto e bate palmas

23

00:01:38,795 --&gt; 00:01:40,495

Deitado, o touro aplaude.

24

00:01:40,789 --&gt; 00:01:47,037

Em um quadro negro, a adição: TOUREIRO + TOURO = TOURO ABATIDO PELA ESPADA DO TOUREIRO.

25

00:01:47,037 --&gt; 00:01:49,815

RESULTADO: GLÓRIA E FAMA.

26

00:01:49,820 --&gt; 00:01:54,472

Paco ensina a lição ao touro, que está de óculos, sentado em uma cadeira.

27

00:01:54,473 --&gt; 00:01:57,700

Ele arranca os óculos do touro, que dorme a sono solto.

28

00:01:58,309 --&gt; 00:02:01,809

Desanimado, Paco revira os olhos... e tem uma ideia.

29

00:02:02,089 --&gt; 00:02:05,567

Arrasta até o touro um cabideiro com capas <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> coloridas. </>

30

00:02:05,938 --&gt; 00:02:10,440

Balançando a cabeça, o touro diz “não” para a cor de rosa... e para a amarela.

31

00:02:10,840 --&gt; 00:02:16,061

Encantado com a verde, pendura a capa no pescoço, sorri e levanta as sobrancelhas.

32

00:02:16,642 --&gt; 00:02:17,852

Paco respira fundo.

33

00:02:18,028 --&gt; 00:02:21,772

A plateia joga objetos nele, que mostra o punho fechado.

34

00:02:22,413 --&gt; 00:02:25,027

Deitado no meio da arena, o touro desenha.

35

00:02:25,418 --&gt; 00:02:33,054

Paco pega o desenho, que mostra touro e toureiro sorrindo num gramado, num dia <AT\_AP>  
<AT\_POS> <AT\_INS> ensolarado</>, com a frase “melhores amigos”.

36

00:02:33,577 --&gt; 00:02:37,141

Paco joga o desenho pro alto e se afasta, de cabeça baixa.

37

00:02:37,625 --&gt; 00:02:39,560

O touro barra o caminho dele.

38

00:02:39,950 --&gt; 00:02:41,932

Paco desvia e o touro insiste.

### Estágio 3: RESOLUÇÃO.

39

00:02:42,548 --&gt; 00:02:47,123

O touro fica de pé sobre as patas traseiras, bate com a dianteira na cabeça de Paco.

40

00:02:47,912 --&gt; 00:02:52,611

Zonzo, ele se lembra de touradas antigas, quando enfrenta os touros com bravura.

41

00:03:00,246 --&gt; 00:03:05,300

Em uma das lembranças um touro derruba Paco...

42

00:03:09,109 --&gt; 00:03:12,390

... e ele fica caído na arena...

43

00:03:12,651 --&gt; 00:03:12,656

Agora na arquibancada, Paco olha para as mãos <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_INS> ossudas.</>

44

00:03:12,656 --&gt; 00:03:15,258

Com a <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_EVO> roupa justa </> de toureiro, ele virou uma caveira.

45

00:03:15,745 --&gt; 00:03:18,823

Olha pro lado e se assusta com a caveira de um garoto que come nachos.

46

00:03:19,204 --&gt; 00:03:22,846

Em volta dele na arquibancada, vê mais caveiras de poncho e sombreiro.

47

00:03:23,279 --&gt; 00:03:25,497

O garoto oferece nachos e ele aceita.

48

00:03:25,746 --&gt; 00:03:29,121

Paco olha pra <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> grande</> porta de madeira fechada e pra arena <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_INS> vazia </>.

49

00:03:29,591 --&gt; 00:03:30,677

Ele come os nachos...

50

00:03:31,192 --&gt; 00:03:33,122

A porta se abre, as cortinas se fecham.

## APÊNDICE I – Roteiro de AD anotado com etiquetas de julgamento

### CRÉDITOS INICIAIS

1

00:00:01,020 --> 00:00:01,740

Cafundó

2

00:00:05,860 --> 00:00:06,790

Onda Sonora

3

00:00:07,110 --> 00:00:09,020

Curta em animação 3 D.

### *Início da estória*

#### Estágio 1: ORIENTAÇÃO.

4

00:00:10,500 --> 00:00:13,924

Caveiras coloridas decoram as vidraças de uma casa.

5

00:00:13,924 --> 00:00:17,363

Um homem <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> ajeita</> a roupa cheia de enfeites dourados.

6

00:00:17,434 --> 00:00:26,332

Os cartazes na parede mostram que ele é Paco Bravo, <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_INS> o grande toureiro</>, de cabelos negros, sobrancelhas grossas e bigode fino.

7

00:00:26,332 --&gt; 00:00:37,030

Paco olha as fotos de parentes penduradas na parede e <AT\_JU><AT\_POS><AT\_EVO> beija um folheto que anuncia a presença do “Toureiro Paco Bravo” numa tourada no México, no Dia dos Mortos.

8

00:00:37,040 --&gt; 00:00:39,386

Ele joga o folheto pro alto.

9

00:00:40,000 --&gt; 00:00:44,490

Caveiras e brasões em forma de chifres contornam o título: BRAVURA

10

00:00:45,000 --&gt; 00:00:49,510

Paco entra na arena, acenando pro público e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> tropeça</> em uma cabeça de caveira

11

00:00:50,517 --&gt; 00:00:53,307

Ele <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> pula de susto</> e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> arregala os olhos</> pra plateia, lotada de caveiras, todas com poncho e sombreiro</>.

## Estágio 2: COMPLICAÇÃO.

12

00:00:56,847 --&gt; 00:01:02,321

Paco vê uma enorme porta fechada, com um cabeção de touro no lugar da maçaneta.

13

00:01:02,321 --&gt; 00:01:05,382

Pela fresta da porta, um olho brilha no escuro.

14

00:01:05,410 --&gt; 00:01:08,680

Caveiras com sombreiro abrem a porta e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO>-correm</>.

15

00:01:08,680 --&gt; 00:01:11,818

Um touro gigantesco se aproxima <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> devagar</>.

16

00:01:11,860 --&gt; 00:01:18,295

Paco, o toureiro, <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> agita a capa vermelha</> e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> arregala os olhos</> quando vê que o touro é um esqueleto.

17

00:01:18,330 --&gt; 00:01:21,750

<AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> Fecha os olhos</>, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> vira o rosto</> e <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> agita a capa</>.

18

00:01:21,775 --&gt; 00:01:23,975

O touro para... e olha em volta</>

19

00:01:23,980 --&gt; 00:01:27,500

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> Paco o provoca com a capa</> e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> o touro nem dá bola</>

20

00:01:27,710 --&gt; 00:01:30,380

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> O touro senta, <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> abanando a cauda de ossos</>.

21

00:01:30,382 --&gt; 00:01:32,753

Na plateia, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> duas caveiras se entreolham</>.

22

00:01:32,753 --&gt; 00:01:38,300

Na arena, Paco <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> salta sobre o touro</>, joga rosas vermelhas pro alto e bate palmas.

23

00:01:38,795 --&gt; 00:01:40,495

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> Deitado</>, o touro aplaude.

24

00:01:40,789 --&gt; 00:01:47,037

Em um quadro negro, a adição: TOUREIRO + TOURO = <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> TOURO ABATIDO PELA ESPADA DO TOUREIRO </>.

25

00:01:47,037 --&gt; 00:01:49,815

RESULTADO: <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_INS> GLÓRIA</> E <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_INS> FAMA</>.

26

00:01:49,820 --&gt; 00:01:54,472

Paco <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> ensina a lição ao touro, que está de óculos</>, sentado em uma cadeira.

27

00:01:54,473 --&gt; 00:01:57,700

Ele <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> arranca os óculos do touro</>, que dorme a sono solto.

28

00:01:58,309 --&gt; 00:02:01,809

Desanimado, Paco revira os olhos... <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> e tem uma ideia.

29

00:02:02,089 --&gt; 00:02:05,567

Arrasta até o touro um cabideiro com capas coloridas.

30

00:02:05,938 --&gt; 00:02:10,440

Balançando a cabeça, o touro diz “não” para a cor de rosa... e para a amarela.

31

00:02:10,840 --&gt; 00:02:16,061

Encantado com a verde, pendura a capa no pescoço, sorri e levanta as sobrancelhas.

32

00:02:16,642 --&gt; 00:02:17,852

Paco <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> respira fundo</>.

33

00:02:18,028 --&gt; 00:02:21,772

<AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> A plateia joga objetos nele</>, que mostra o punho fechado.

34

00:02:22,413 --&gt; 00:02:25,027

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> Deitado no meio da arena</>, <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> o touro desenha</>.

35

00:02:25,418 --&gt; 00:02:33,054

Paco pega o desenho, que mostra touro e toureiro <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> sorrindo</> num gramado, num dia ensolarado, com a frase “melhores amigos”.

36

00:02:33,577 --&gt; 00:02:37,141

Paco <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> joga o desenho pro alto</> e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> se afasta</>, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> de cabeça baixa</>.

37

00:02:37,625 --&gt; 00:02:39,560

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> O touro barra o caminho dele</>.

38

00:02:39,950 --&gt; 00:02:41,932

Paco desvia e <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_INS> o touro insiste</>.

### Estágio 3: RESOLUÇÃO.

39

00:02:42,548 --&gt; 00:02:47,123

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> O touro fica de pé sobre as patas traseiras</>, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> bate com a dianteira na cabeça de Paco</>.

40

00:02:47,912 --&gt; 00:02:52,611

<AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_INS> Zonzo</>, ele se lembra de touradas antigas, quando <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> enfrenta os touros</> <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_INS> com bravura</>.

41

00:03:00,246 --&gt; 00:03:05,300

Em uma das lembranças um touro <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_INS> derruba </>Paco...

42

00:03:09,109 --&gt; 00:03:12,390

... e ele <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_INS> fica caído</> na arena...

43

00:03:12,651 --&gt; 00:03:12,656

Agora na arquibancada,-Paco olha para as mãos ossudas.

44

00:03:12,656 --&gt; 00:03:15,258

Com a roupa justa de toureiro, ele virou uma <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> caveira.</>

45

00:03:15,745 --&gt; 00:03:18,823

Olha pro lado e se assusta com <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> a caveira</> de um garoto que come nachos.

46

00:03:19,204 --&gt; 00:03:22,846

Em volta dele na arquibancada, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> vê mais caveiras de poncho e sombreiro</>.

47

00:03:23,279 --&gt; 00:03:25,497

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> O garoto oferece nachos</> e <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> ele aceita</>.

48

00:03:25,746 --&gt; 00:03:29,121

Paco olha pra grande porta de madeira fechada e pra arena vazia.

49

00:03:29,591 --&gt; 00:03:30,677

Ele come os nachos...

OBS: retirei todas as valorações, como sugestão da Kethleen.

50

00:03:31,192 --> 00:03:33,122

A porta se abre, as cortinas se fecham.

## APÊNDICE J – Roteiro de AD anotado com etiquetas de gradação

### CRÉDITOS INICIAIS

1

00:00:01,020 --> 00:00:01,740

Cafundó

2

00:00:05,860 --> 00:00:06,790

Onda Sonora

3

00:00:07,110 --> 00:00:09,020

Curta em animação 3 D.

### *Início da estória*

### Estágio 1: ORIENTAÇÃO.

4

00:00:10,500 --> 00:00:13,924

Caveiras coloridas decoram as vidraças de uma casa.

5

00:00:13,924 --> 00:00:17,363

Um homem ajeita a roupa <GRA\_FOR><GRA\_SUB> cheia de enfeites dourados</>.

6

00:00:17,434 --> 00:00:26,332

Os cartazes na parede mostram que ele é Paco Bravo, <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> o grande </> toureiro, de cabelos negros, sobrancelhas <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> grossas</> e bigode <GRA\_FOR> <GRA\_DES> fino</>.

7

00:00:26,332 --&gt; 00:00:37,030

Paco olha as fotos de parentes penduradas na parede e beija-um folheto que anuncia a presença do “Toureiro Paco Bravo” numa tourada no México, no Dia dos Mortos.

8

00:00:37,040 --&gt; 00:00:39,386

Ele joga o folheto pro alto.

9

00:00:40,000 --&gt; 00:00:44,490

Caveiras e brasões em forma de chifres contornam o título: BRAVURA

10

00:00:45,000 --&gt; 00:00:49,510

Paco entra na arena, acenando pro público e tropeça em uma cabeça de caveira.

11

00:00:50,517 --&gt; 00:00:53,307

Ele <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> pula de susto </> e <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> arregala os olhos</> pra plateia, <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> lotada</> de caveiras, <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> todas com poncho e sombreiro</>.

## Estágio 2: COMPLICAÇÃO.

12

00:00:56,847 --&gt; 00:01:02,321

Paco vê uma <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> enorme porta fechada</>, com um <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> cabeção de touro</> no lugar da maçaneta.

13

00:01:02,321 --&gt; 00:01:05,382

Pela fresta da porta, um olho brilha no escuro.

14

00:01:05,410 --&gt; 00:01:08,680

Caveiras com sombreiro abrem a porta e correm.

15

00:01:08,680 --&gt; 00:01:11,818

Um touro <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> gigantesco</> se aproxima <GRA\_FOR>  
<GRA\_DES>.devagar</>.

16

00:01:11,860 --&gt; 00:01:18,295

Paco, o toureiro, agita a capa vermelha e <GRA\_FOR> <GRA\_SUB>arregala os olhos</>  
quando vê que o touro é um esqueleto.

17

00:01:18,330 --&gt; 00:01:21,750

Fecha os olhos, vira o rosto e agita a capa.

18

00:01:21,775 --&gt; 00:01:23,975

O touro para... e olha em volta.

19

00:01:23,980 --&gt; 00:01:27,500

Paco o provoca com a capa e o touro nem dá bola.

20

00:01:27,710 --&gt; 00:01:30,380

O touro senta, abanando a cauda de ossos.

21

00:01:30,382 --&gt; 00:01:32,753

Na plateia, duas caveiras se entreolham.

22

00:01:32,753 --&gt; 00:01:38,300

Na arena, Paco salta sobre o touro, joga rosas vermelhas pro alto e bate palmas.

23

00:01:38,795 --&gt; 00:01:40,495

Deitado, o touro aplaude.

24

00:01:40,789 --&gt; 00:01:47,037

Em um quadro negro, a adição: TOUREIRO + TOURO = TOURO ABATIDO PELA ESPADA DO TOUREIRO </>.

25

00:01:47,037 --&gt; 00:01:49,815

RESULTADO: GLÓRIA E FAMA.

26

00:01:49,820 --&gt; 00:01:54,472

Paco ensina a lição ao touro, que está de óculos, sentado em uma cadeira

27

00:01:54,473 --&gt; 00:01:57,700

Ele arranca os óculos do touro, que dorme a sono <GRA\_FOR><GRA\_SUB> solto</>.

28

00:01:58,309 --&gt; 00:02:01,809

Desanimado, Paco revira os olhos... e tem uma ideia.

29

00:02:02,089 --&gt; 00:02:05,567

Arrasta até o touro um cabideiro com capas coloridas.

30

00:02:05,938 --&gt; 00:02:10,440

Balançando a cabeça, o touro diz “não” para a cor de rosa... e para a amarela.

31

00:02:10,840 --&gt; 00:02:16,061

Encantado com a verde, pendura a capa no pescoço, sorri e levanta as sobrancelhas.

32

00:02:16,642 --&gt; 00:02:17,852

Paco respira fundo.

33

00:02:18,028 --&gt; 00:02:21,772

A plateia joga objetos nele, que mostra o punho fechado.

34

00:02:22,413 --&gt; 00:02:25,027

Deitado no meio da arena, o touro desenha.

35

00:02:25,418 --&gt; 00:02:33,054

Paco pega o desenho, que mostra touro e toureiro sorrindo num gramado, num dia ensolarado, com a frase “melhores amigos”.

36

00:02:33,577 --&gt; 00:02:37,141

Paco joga o desenho pro alto e <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> se afasta</>, de cabeça baixa.

37

00:02:37,625 --&gt; 00:02:39,560

O touro barra o caminho dele.

38

00:02:39,950 --&gt; 00:02:41,932

Paco desvia e o touro insiste.

### Estágio 3: RESOLUÇÃO.

39

00:02:42,548 --&gt; 00:02:47,123

O touro fica de pé sobre as patas traseiras, bate com a dianteira na cabeça de Paco.

40

00:02:47,912 --&gt; 00:02:52,611

Zonzo, ele se lembra de touradas antigas, quando enfrenta os touros com bravura.

41

00:03:00,246 --&gt; 00:03:05,300

Em uma das lembranças um touro derruba Paco...

42

00:03:09,109 --&gt; 00:03:12,390

... e ele fica caído na arena...

43

00:03:12,651 --&gt; 00:03:12,656

Agora na arquibancada, Paco olha para as mãos ossudas.

44

00:03:12,656 --&gt; 00:03:15,258

Com a roupa justa de toureiro, ele virou uma caveira.

45

00:03:15,745 --&gt; 00:03:18,823

Olha pro lado e se assusta com a caveira de um garoto que come nachos.

46

00:03:19,204 --&gt; 00:03:22,846

Em volta dele na arquibancada, vê mais caveiras de poncho e sombreiro.

47

00:03:23,279 --&gt; 00:03:25,497

O garoto oferece nachos e ele aceita.

48

00:03:25,746 --&gt; 00:03:29,121

Paco olha pra <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> grande </> porta de madeira fechada e pra arena <GRA\_FOR> <GRA\_DES> vazia </>.

49

00:03:29,591 --&gt; 00:03:30,677

Ele come os nachos...

50

00:03:31,192 --&gt; 00:03:33,122

A porta se abre, as cortinas se fecham.

## APÊNDICE K – Roteiro de audiodescrição com anotações finais

### CRÉDITOS INICIAIS

1

00:00:01,020 --> 00:00:01,740

Cafundó

2

00:00:05,860 --> 00:00:06,790

Onda Sonora

3

00:00:07,110 --> 00:00:09,020

Curta em animação 3 D.

### *Início da estória*

### Estágio 1: ORIENTAÇÃO.

4

00:00:10,500 --> 00:00:13,924

Caveiras <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> coloridas</> <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> decoram</> as vidraças de uma casa.

**Coloridas: reação por qualidade estética que agrada/ decoram: reação por qualidade estética que agrada.**

5

00:00:13,924 --> 00:00:17,363

Um homem <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO><AT\_AF><AT\_POS><AT\_EVO> ajeita</> a roupa <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> <GRA\_FOR><GRA\_SUB> cheia de enfeites dourados</>.

**Ajeita: Zeloso, como uma qualidade positiva não usual/ Ajeita: felicidade por estar vestindo a roupa de toureiro/ enfeites dourados: qualidade estética que agrada/ Cheia: gradação de força aumentada pela quantidade imprecisa**

6

00:00:17,434 --&gt; 00:00:26,332

Os cartazes na parede mostram que ele é Paco Bravo, <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_INS> <GRA\_FOR><GRA\_SUB> o grande toureiro</>, de cabelos negros, sobrancelhas <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> <GRA\_FOR><GRA\_SUB> grossas</> e bigode <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> <GRA\_FOR><GRA\_DES> fino</>.

**Grande toureiro: Toureiro como um profissional habilidoso (capacidade) ou algo especial (normalidade)/Grande: gradação de volume aumentada/ Sobrancelhas grossas: qualidade estética que gera reação que impacta/ grossas: aumentada por volume/ Fino: estética que gerar reação de impacto/ Fino: gradação de força diminuída por volume**

7

00:00:26,332 --&gt; 00:00:37,030

Paco olha as fotos de parentes penduradas na parede e <AT\_JU><AT\_POS><AT\_EVO><AT\_AF><AT\_POS><AT\_INS> beija </>-um folheto que anuncia a presença do “Toureiro Paco Bravo” numa tourada no México, no Dia dos Mortos.

**Beija: Afeto de amor inscrito/ Beija: julgamento positivo evocado por ser uma tourada especial/ OBS: Bravo não é considerado valorativo (seria julgamento de tenacidade positivo inscrito pelo heroísmo) por ser o nome próprio do toureiro que aparece na tela da tomada 12.**

8

00:00:37,040 --&gt; 00:00:39,386

Ele <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> joga o folheto pro alto</>.

Joga: Expressão de felicidade positiva evocada

9

00:00:40,000 --&gt; 00:00:44,490

Caveiras e brasões <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_EVO> em forma de chifres</> <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_EVO> contornam o título</>:BRAVURA

**Em forma de chifre: Valor estético de valor positivo evocado, ligado à função ideacional/ contornam: estética de composição proporção positiva evocada, ligada à função textual, de como está disposto (Cliver considerou como reação qualidade por ter a ver com embelezamento)/ OBS: Bravura não é considerado valorativo (seria julgamento de tenacidade positiva inscrita de heroísmo), porque é visto na tela da tomada 15.**

10

00:00:45,000 --> 00:00:49,510

Paco entra na arena, <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> acenando</> pro público e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> tropeça</> em uma cabeça de caveira

**Acenando: afeto de felicidade positiva evocada. Expressão de felicidade/ tropeça: estima social tenacidade negativa evocada. Comportamento de desatenção (p. 53, distracted) / tropeça: afeto de segurança negativa evocado. Foi pego de surpresa. (p. 51, table 2.5, p. 50, table 2.3, surprise) Ver definição do dicionário priberam abaixo, a ideia embutida de algo inesperado, de ser pego de surpresa. (p. 65 – a lexicalização de uma circunstância de maneira, nesse caso é evocado, p. 66 – “non-core vocabular items infused with manner connote attitude rather than denote”)**

tro·pe·ço |ê|(derivação regressiva de *tropeçar*)

*substantivo masculino*

1. Coisa em que se tropeça.
2. [Figurado] Estorvo; obstáculo; dificuldade.
3. [Portugal: Alentejo] Banco baixo, geralmente rústico e de cortiça.

tro·pe·çar

*verbo intransitivo*

1. Dar topada involuntária com o pé; esbarrar.
2. [Figurado] Encontrar empecilho ou obstáculo inesperado.
3. Cair em erro.
4. Hesitar.

"tropeço", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/trope%C3%A7o> [consultado em 08-04-2022].

11

00:00:50,517 --&gt; 00:00:53,307

Ele <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS> pula de susto</>  
 e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS><GRA\_FOR>  
 <GRA\_SUB> arregala os olhos</> pra plateia, <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AP>  
 <AT\_NEG> <AT\_INS> <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> lotada</> de caveiras, <AT\_AP>  
 <AT\_POS> <AT\_INS> <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> todas com poncho e sombreiro</>.

**Pula de susto: julgamento de tenacidade negativo evocado. Medroso/ Pula de susto: afeto de segurança negativo inscrito. Sustoso/ Arregala os olhos: julgamento de tenacidade negativo evocado. Medroso/Arregala os olhos: afeto de segurança negativo inscrito. Sustoso/ lotada de caveira: medo/ lotada de caveira: apreciação estética de uma qualidade negativa inscrita/ lotada de caveira: aumentado por quantidade por número/Com poncho e sombreiro: apreciação estética de uma qualidade positiva inscrita/ todas: aumentado por quantidade por número/**

## Estágio 2: COMPLICAÇÃO.

12

00:00:56,847 --&gt; 00:01:02,321

Paco vê uma <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_INS>  
 <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> enorme</> porta fechada, com um <AT\_AF> <AT\_NEG>  
 <AT\_EVO> <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> cabeção</> de  
 touro no lugar da maçaneta.

**Enorme: afeto de inclinação negativo evocado. Apreensão / Enorme: apreciação estética de impacto positiva e inscrita/ Enorme: gradação de volume, aumentada pelo tamanho da porta/ Cabeção: afeto de inclinação negativo evocado. Apreensão / Cabeção: apreciação estética de impacto positiva e inscrita / Cabeção: gradação de volume. Aumentada pelo tamanho da cabeça de touro**

enorme

*adjetivo de dois gêneros*

1. 1.  
que foge à norma, à medida; de grande tamanho; desmedido, desproporcional.  
"palácio e."
2. 2.  
**POR EXTENSÃO FIGURADO**  
excessivo em vulto, de suma importância.  
"e. responsabilidade"

13

00:01:02,321 --> 00:01:05,382

Pela fresta da porta, um olho <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_INS> <AT\_AF> <AT\_NEG>  
<AT\_EVO> brilha</> no escuro.

**Brilha:** característica estética que causa como impacto a inquietação/ **Brilha:** afeto de segurança negativo evocado, é insegurança por um gatilho realis.

14

00:01:05,410 --> 00:01:08,680

Caveiras com sombreiro abrem a porta e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF>  
<AT\_NEG> <AT\_EVO>-correm</>.

**Correm:** julgamento estima social tenacidade negativo evocado. Manifestação de covardia/ **Correm:** afeto de segurança negativo evocado, por um gatilho realis que traz insegurança.

15

00:01:08,680 --> 00:01:11,818

Um touro <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> gigantesco</> se aproxima <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO>  
<GRA\_FOR> <GRA\_DES>.devagar</>.

**Gigantesco:** apreciação de impacto positivo inscrito sobre o tamanho do touro/  
**Gigantesco:** gradação aumentado por volume (escala em relação a Paco)/ **Devagar:** afeto de segurança positivo evocado. O touro demonstra tranquilidade pela forma como se aproxima/ **Devagar:** julgamento de tenacidade positivo evocado. Por ser cauteloso/**Devagar:** gradação de distribuição no tempo

16

00:01:11,860 --&gt; 00:01:18,295

Paco, o toureiro, <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> agita a capa</> vermelha e <AT\_AF>  
<AT\_NEG> <AT\_INS> <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT>EVO> <GRA\_FOR>  
<GRA\_SUB>arregala os olhos</> quando vê que o touro é um esqueleto.

**Agita a capa: Coragem evocada (agitar uma capa diante de um touro)/Arregala os olhos: afeto de segurança negativo inscrito por estar surpreso/Arregala os olhos: julgamento de normalidade negativa evocada, pela situação imprevisível (unpredictable, p. 53)/Arregala: uma gradação intensificação processo subindo, seria mais que abrir os olhos./ Como o touro é na imagem realmente um esqueleto não é apreciação.**

17

00:01:18,330 --&gt; 00:01:21,750

<AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> Fecha os olhos</>,  
<AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> vira o rosto</> e  
<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> agita a capa</>.

**Fecha os olhos: julgamento de tenacidade negativa evocada, por covardia/ fecha os olhos: afeto de segurança negativo evocado por expressão de medo/Vira o rosto: julgamento de tenacidade negativa evocada por covardia/Vira o rosto: afeto de segurança negativo evocado, por expressão de medo/Agita a capa: julgamento de tenacidade positivo evocado por ter coragem de agitar uma capa diante de um touro/ Agita a capa: afeto de segurança positivo evocado, por demonstrar confiança em si.**

18

00:01:21,775 --&gt; 00:01:23,975

O touro <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> para... e olha em volta</>

**Para e olha em volta: julgamento de tenacidade negativo evocado, por reagir com indiferença à capa do toureiro (isso é julgado pelo contexto da tourada) (?)/ Para e olha em volta: afeto de satisfação negativo evocado, por estar entediado. / indiferença ou tédio (p.51, flat)**

19

00:01:23,980 --&gt; 00:01:27,500

Paco o <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> provoca </> com a capa e <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> o touro nem dá bola</>

**Provoca: julgamento de tenacidade positivo evocado por um comportamento corajoso/Nem dá bola: julgamento de tenacidade negativo evocado por ser um comportamento de indiferença ou apatia por parte de um touro na tourada (julgado pelo contexto da tourada) / Nem dá bola: afeto de satisfação negativo evocado, por demonstrar indiferença ou tédio.**

provocar

*verbo*

1. 1.  
*transitivo direto*  
forçar (alguém) a responder a um desafio; desafiar.
2. 2.  
*transitivo direto*  
dizer desaforos a; insultar.

<https://www.sinonimos.com.br/fazer-pouco-caso/>

não dar importância, não ligar, não dar valor, não estar nem aí, fazer pouca questão, desprezar, ignorar, desconsiderar.

20

00:01:27,710 --&gt; 00:01:30,380

O touro <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> senta, <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> abanando a cauda de ossos</>.

**Senta: julgamento de capacidade positivo evocado, por conservar a tranquilidade ou equilíbrio mesmo sendo provocado-(balanced, p. 53, table 2.6)/ Senta: afeto de segurança positivo evocado pela confiança e tranquilidade que demonstra/Abanando a cauda: julgamento de capacidade positiva evocada pela calma que expressa/ Abanando a cauda: afeto de felicidade positivo inscrito, pela expressão de felicidade (o cachorro abana a cauda de felicidade, equivaleria a um sorriso humano)**

OBS: os julgamentos aqui são pelo contexto da estória. Entendi que o touro sentar é manifestação de equilíbrio. (balanced, p. 53, table 2.6) (ver inserção 23). Entendo que sou o leitor estratégico (p. 62), que estou compreendendo o texto para fins acadêmicos, de entender como se constrói e se desenvolve a narrativa. “The general point here is that selection of ideational meaning is enough to invoke evaluation, even in the absence of attitudinal lexis that tells us directly how to feel” (p. 62) “By tactical meaning we refer to a typically and interested reading, which aims to deploy a text for social purposes other than those it has naturalized.” (p. 62) É a propagação da attitude na prosódia ideacional. (p. 63) Na p. 64, Martin e White (2005) chegam a dizer que “ideational meaning can be used not just to invite but to provoke an attitudinal response in readers.”

21

00:01:30,382 --&gt; 00:01:32,753

Na plateia, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> duas caveiras se entreolham</>.

**Se entreolham: julgamento de normalidade negativa evocada. O gesto evoca a reprovação por fugir ao esperado, ser excêntrico para o contexto/ Se entreolham: seria afeto de segurança negativo evocado porque as caveiras estão confusas, por não ver o espetáculo acontecer.**

OBS: Esse julgamento se justifica pelo contexto da estória. O que é confirmado mais adiante quando a plateia joga objetos em Paco.

22

00:01:32,753 --&gt; 00:01:38,300

Na arena, Paco <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> salta sobre o touro</>, <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> joga rosas vermelhas pro alto</> e <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> bate palmas</>

**Salta: julgamento de tenacidade positivo evocado pela coragem de enfrentar o touro/ Salta: afeto de felicidade positivo evocado pela manifestação de alegria/ joga pro alto: afeto de felicidade positivo evocado de alegria/ bate palmas: afeto de felicidade positivo evocado de alegria.**

23

00:01:38,795 --&gt; 00:01:40,495

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> Deitado</>,  
 <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> o touro aplaude</>

**Deitado: julgamento de capacidade positivo evocado, por conservar a tranquilidade ou equilíbrio mesmo sendo provocado (balanced, p. 53, table 2.6)/ Deitado: afeto de segurança positivo evocado pela confiança e tranquilidade/ Aplaude: afeto de satisfação positivo evocado de encorajamento do comportamento de Paco.**

OBS: conservei esse julgamento, apesar do Cliver ser contra, entendi que se justifica pelo contexto e cotexto. Na inserção 20, também mantive para “senta”. Entendi que, dentro do cotexto se entende “senta” e “Deitado” como uma tranquilidade e um equilíbrio. Entendo que sou o leitor estratégico (p. 62), que estou compreendendo o texto para fins acadêmicos, de entender como se constrói e se desenvolve a narrativa. “The general point here is that selection of ideational meaning is enough to invoke evaluation, even in the absence of attitudinal lexis that tells us directly how to feel” (p. 62) “By tactical meaning we refer to a typically and interested reading, which aims to deploy a text for social purposes other than those it has naturalized.” (p. 62) É a propagação da attitude na prosódia ideacional. (p. 63) Na p. 64, Martin e White (2005) chegam a dizer que “ideational meaning can be used not just to invite but to provoke an attitudinal response in readers.”

24

00:01:40,789 --&gt; 00:01:47,037

Em um quadro negro, a adição: TOUREIRO + TOURO = <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO>  
 TOURO ABATIDO PELA ESPADA DO TOUREIRO </>.

**Touro abatido pela espada do toureiro: julgamento de capacidade positiva evocada, porque o toureiro foi capaz de executar sua tarefa com êxito.**

25

00:01:47,037 --&gt; 00:01:49,815

RESULTADO: <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_INS> GLÓRIA</> E <AT\_JU> <AT\_POS>  
 <AT\_INS> FAMA</>.

**Glória: julgamento de normalidade positivo inscrito, porque mostra o quanto esse comportamento de touro e toureiro é especial/ Fama: julgamento de normalidade positivo inscrito, porque esse comportamento é especial**

OBS: embora a Kethleen tenha dito para tirar essa valoração, conservei, porque o argumento dela não se aplica, pois a imagem não mostra essas palavras na tela (glória e fama) e sim uns desenhos que foram interpretados assim pela audiodescritora.

26

00:01:49,820 --> 00:01:54,472

Paco <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> ensina a lição</> ao touro, que está de óculos, sentado em uma cadeira.

**Ensina: julgamento de capacidade positivo evocado, porque o toureiro demonstra expertise em relação ao touro ou pela superioridade do toureiro sobre o touro (cliver)**

27

00:01:54,473 --> 00:01:57,700

Ele <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> arranca os óculos do touro</>, que <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> dorme a sono <GRA\_FOR><GRA\_SUB> solto</>.

**Arranca: julgamento de propriedade negativo evocado, porque Paco agiu com violência com o touro/ Arranca: afeto de satisfação negativa, porque demonstra raiva por insatisfação/ dorme: afeto de segurança positivo evocado por demonstrar tranquilidade e calma/ sono solto: gradação de volume subindo, quantificação por volume (p 150, Martin e White)**

28

00:01:58,309 --> 00:02:01,809

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS> Desanimado </>, Paco <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> revira os olhos... <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> e tem uma ideia.

**Desanimado:** afeto de felicidade negativo inscrito. **Animado, ânimo, animar, desanimado** (p.49 – cheer; p. 51 – despondent)/**revira os olhos:** afeto de satisfação negativo evocado  
**Mostra estar contrariado, ter insatisfação/tem uma ideia:** julgamento de capacidade positivo evocado: astuto, perspicaz (p. 53 – shrewd)

29

00:02:02,089 --&gt; 00:02:05,567

Arrasta até o touro um cabideiro com capas</> <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> coloridas.  
 </>

**Arrasta:** julgamento de tenacidade positivo evocado, por estar decidido (p. 53 – resolute)/  
**arrasta:** teria uma gradação de intensificação processo? Comparando arrasta com puxa,  
 me passa uma sensação de força empregada/ **Coloridas:** será apreciação de qualidade  
 positivo inscrito.

30

00:02:05,938 --&gt; 00:02:10,440

Balançando a cabeça, o touro <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS>diz “não” </> para a cor de  
 rosa... e para a amarela.

**Diz não:** afeto de satisfação negativo inscrito, pela expressão de não concordância que  
 demonstra insatisfação com as cores das capas.

31

00:02:10,840 --&gt; 00:02:16,061

<AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> Encantado</> com a verde, pendura a capa no pescoço,  
 <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> sorri</> e <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> levanta as  
 sobrancelhas</>.

**Encantado:** afeto de satisfação positivo inscrito, pela satisfação do touro com a capa  
 (pleased x pleasure p. 51 disposition)/ **Sorri:** afeto de felicidade positivo inscrito, pela  
 felicidade inscrita expressa no ato de sorrir/ **Levanta as sobrancelhas:** afeto de satisfação  
 positivo evocado, pela satisfação do touro com o enfeite; é evocado porque esse levantar  
 de sobrancelhas tem que ser interpretado pelo contexto.

32

00:02:16,642 --&gt; 00:02:17,852

Paco <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> respira fundo</>.

**Respira fundo: julgamento de tenacidade negativo evocado, por demonstrar impaciência (p.53 – impatient)/ Respira fundo: afeto de satisfação negativo evocado, por estar contrariado e demonstrar insatisfação.**

OBS: embora Cliver argumente que o ato de respirar fundo seria um sinal de paciência ao invés de impaciência, para mim continua um sinal de que se está lutando contra a impaciência. Entendo que está mais para negativo. Seria similar a um bocego, que significa que se está lutando contra o sono. As categorias são evocadas, porque se trata de um item ideacional. Também conservei a dupla classificação, porque entendo que, no desenvolvimento da estória, são os primeiros sinais da desistência posterior de Paco. A partir daí, entendo que o comportamento reprovável de desistência começa aqui.

33

00:02:18,028 --&gt; 00:02:21,772

A plateia <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> joga objetos </> nele, que <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> mostra o punho fechado</>.

**Joga objetos: afeto de satisfação negativo evocado, por expressar raiva por insatisfação/  
Joga objeto: julgamento de propriedade negativo evocado pela falta de educação em jogar objetos em outrem/Mostra o punho fechado: afeto de satisfação negativo evocado, por ser um gesto convencional de raiva por insatisfação e frustração. Seria surge of behaviour ou seja inscrito?**

OBS: Cliver entendeu que mostrar o punho seria evocado, porque não seria um “surge of behaviour”. Porém nos exemplos de “surge of behavior” ligados a afeto há “shake hands”, p. 49, table 2.2. Entendo que é um caso semelhante aqui, pois são gestos convencionais. São ações que seriam de afeto inscrito. Ao final, acabei deixando evocado, na dúvida.

34

00:02:22,413 --> 00:02:25,027

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> Deitado no meio da arena</>, <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> o touro desenha</>.

**Deitado: julgamento de tenacidade positivo evocado por demonstrar tranquilidade e equilíbrio durante a tourada/Deitado: afeto de segurança positivo evocado pela demonstração de se sentir confortável (comfortable, p. 51)/ Desenha: julgamento de tenacidade positivo evocado por demonstrar tranquilidade e equilíbrio durante a tourada/Desenha: afeto de segurança positivo evocado pela demonstração de se sentir confortável.**

OBS: embora Cliver concorde apenas com o afeto, vou manter o julgamento, em concordância com as inserções 20 (senta) e 23 (deitado).

35

00:02:25,418 --> 00:02:33,054

Paco pega o desenho, que mostra touro e toureiro <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_INS> sorrindo</> num gramado, num dia <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> ensolarado</>, com a frase “melhores amigos”.

**Sorrindo: julgamento de tenacidade positivo evocado pelo comportamento de amizade que demonstra uma relação de confiança/Sorrindo: afeto de felicidade positivo inscrito, no ato de sorrir/ Dia ensolarado: apreciação de reação positiva inscrita por uma qualidade boa do dia/Dia ensolarado: afeto de felicidade positivo evocado por assimilação do sol com uma alegria.**

OBS: Aderi ao comentário de Kethleen de que melhores amigos está escrito na tela e, portanto, não é valorativo e, sim, apenas a leitura do que está escrito. Mantive o julgamento, por entender que se constrói aqui no decorrer da narrativa o novo conceito de amizade e confiança, que altera e soluciona a trama, por mostrar esse comportamento como positivo.

36

00:02:33,577 --&gt; 00:02:37,141

Paco <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> joga o desenho pro alto</> e <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> se afasta</>, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> de cabeça baixa</>.

**Joga pro alto: julgamento de tenacidade negativo evocado pela impaciência (impatient, p. 53, table 2.6) demonstrada por Paco diante da situação/Joga pro alto: afeto de satisfação negativo evocado pela manifestação de raiva por insatisfação/Se afasta: julgamento de tenacidade negativo evocado pela impaciência e falta de perseverança (persevering, p. 53, table 2.6) demonstrada por Paco diante da situação. Demonstra desistência/Se afasta: afeto de satisfação negativo evocado pela manifestação de raiva por insatisfação / Se afasta: gradação de força quantificação de extensão proximidade no espaço subindo/ De cabeça baixa: julgamento de tenacidade negativo evocado pela falta de perseverança demonstrada por Paco diante da situação. Demonstra desistência/De cabeça baixa: afeto de felicidade negativo evocado pela manifestação de tristeza (cabisbaixo ou downcast p. 51 em unhappiness negative)./**

OBS: mantive os julgamentos, apesar de Cliver aconselhar em contrário, pois entendo que o julgamento negativo contra a recusa de Paco em aceitar a amizade começa aqui, mesmo no texto verbal e mesmo que evocado. Entendo que sou o leitor estratégico (tactical Reading, p. 62), que estou compreendendo o texto para fins acadêmicos, de entender como se constrói e se desenvolve a narrativa. “The general point here is that selection of ideational meaning is enough to invoke evaluation, even in the absence of attitudinal lexis that tells us directly how to feel” (p. 62) “By tactical meaning we refer to a typically and interested reading, which aims to deploy a text for social purposes other than those it has naturalized.” (p. 62) É a propagação da atitude na prosódia ideacional. (p. 63) Na p. 64, Martin e White (2005) chegam a dizer que “ideational meaning can be used not just to invite but to provoke an attitudinal response in readers.”

37

00:02:37,625 --&gt; 00:02:39,560

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> O touro barra o caminho dele</>.

**Barra o caminho: julgamento de tenacidade positivo evocado por estar decidido. É um ato de firmeza/ Barra o caminho: afeto de satisfação negativo evocado, porque demonstra uma insatisfação por parte do touro.**

OBS: mantive o julgamento, por entender que o comportamento do touro é julgado como positivo a partir dessa interação entre touro e toureiro. Entendo que sou o leitor estratégico (p. 62), que estou compreendendo o texto para fins acadêmicos, de entender como se constrói e se desenvolve a narrativa. “The general point here is that selection of ideational meaning is enough to invoke evaluation, even in the absence of attitudinal lexis that tells us directly how to feel” (p. 62) “By tactical meaning we refer to a typically and interested reading, which aims to deploy a text for social purposes other than those it has naturalized.” (p. 62) É a propagação da attitude na prosódia ideacional. (p. 63) Na p. 64, Martin e White (2005) chegam a dizer que “ideational meaning can be used not just to invite but to provoke an attitudinal response in readers.”

38

00:02:39,950 --> 00:02:41,932

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> Paco desvia </>e <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_INS> o touro insiste</>.

**Desvia: afeto de satisfação negativo evocado, pois manifesta a raiva por ter sido frustrado/  
Insiste: julgamento de tenacidade positivo inscrito por estar determinado.**

OBS: concordei com o Cliver sobre a incoerência do julgamento em “desvia” e em “insiste”. O que me fez entender assim foram os modos de ativação. Porque o afeto contradizia o julgamento em termos de modo de ativação, em “insiste”. Em desviar, Cliver argumentou que desviar daria uma ideia de ser astuto, o que seria positivo, em contradição com o afeto negativo presente em “desvia”.

**Estágio 3: RESOLUÇÃO.**

39

00:02:42,548 --> 00:02:47,123

<AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> O touro fica de pé sobre as patas traseiras</>, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> bate com a dianteira na cabeça de Paco</>.

**Fica de pé: julgamento de capacidade positivo evocado, porque demonstra o vigor do touro/ Bate: julgamento de propriedade negativo evocado pela violência e rudez do ato de bater/Bate: afeto de satisfação negativo evocado, porque é uma manifestação de insatisfação.**

OBS: resolvi acatar a sugestão de Cliver de que não haja afeto em ficar de pé. Bater é mais valorativo. Ficar de pé me parece sem valoração.

40

00:02:47,912 --> 00:02:52,611

<AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_INS> Zonzo</>, ele se lembra de touradas antigas, quando <AT\_AF><AT\_POS><AT\_EVO> <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> enfrenta os touros</> <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_INS> com bravura</>.

**Zonzo: julgamento de capacidade negativo inscrito, por significar doente ou fraqueza (weak, sick, p.53)/ Enfrenta: afeto de satisfação positivo evocado, pelo que Paco sente pelo seu ofício ao alcançar a meta dele/ Enfrenta: julgamento de tenacidade positivo evocado, pelo heroísmo de enfrentar os touros/ Bravura: julgamento de tenacidade positivo inscrito, pelo heroísmo (p. 53).**

OBS: Mantive o afeto de “enfrenta”. Porém coloquei como satisfação pela meta realizada de enfrentar os touros.

41

00:03:00,246 --> 00:03:05,300

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_INS> Em uma das lembranças um touro derruba Paco...</>

**Derruba: afeto de segurança negativo evocado, pelo espanto e choque (surprised, jolted, p. 50) / Derruba: julgamento de capacidade negativa inscrita, pela fraqueza como incapacidade.**

OBS: Como Cliver sugeriu, pensei em rever a categoria de afeto. Porém acabei mantendo, por considerar que a morte do toureiro é convencionalmente algo que não seja esperado e que, portanto, causa afeto negativo de insegurança, um abalo (jolted).

42

00:03:09,109 --> 00:03:12,390

<AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_INS> ... e ele fica caído na arena...</>

**Fica caído: afeto de segurança negativo evocado, pelo espanto e choque (surprised, jolted, p. 50) / Fica caído: julgamento de capacidade negativa inscrita, pela fraqueza como incapacidade.**

OBS: Como Cliver sugeriu, pensei em rever a categoria de afeto. Porém acabei mantendo, por considerar que a morte do toureiro é convencionalmente algo que não seja esperado e que, portanto, causa afeto negativo de insegurança, um abalo (jolted).

43

00:03:12,651 --> 00:03:12,656

Agora na arquibancada, Paco olha para as mãos <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_INS> ossudas.</>

**Ossudas: apreciação de reação qualidade negativa inscrita.**

OBS: tanto Cliver quanto Kethleen concordaram que ossudas era apenas apreciação.

44

00:03:12,656 --> 00:03:15,258

Com a <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_EVO> roupa justa </> de toureiro, ele <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> virou uma caveira.</>

**Roupa justa: apreciação de reação qualidade negativa evocada/ Caveira: julgamento de normalidade negativo evocado, por estar morto, algo estranho (odd, p. 53, table 2.6).**

OBS: Acatei a sugestão da Kethleen de apreciação negativa em “roupa justa”. Acatei a sugestão de julgamento em caveira, do Cliver. Acatei a sugestão do Cliver de que não há surpresa expressa na verbiagem.

45

00:03:15,745 --> 00:03:18,823

Olha pro lado e <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_INS> se assusta com </> <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> a caveira</> de um garoto que come nachos.

**Se assusta: afeto de segurança negativo inscrito, pelo espanto (startled ou assustado, p. 50)/ a caveira: julgamento de normalidade negativo evocado pela anormalidade de uma caveira de garoto.**

OBS: Acatei a sugestão de ambos em tirar a valoração de “come nachos”. Acatei a sugestão do Cliver de classificar a caveira como julgamento de anormalidade, para estar em consonância com as caveiras anteriores. (inserção 44)

46

00:03:19,204 --> 00:03:22,846

Em volta dele na arquibancada, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <del><AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO></del> vê mais caveiras de poncho e sombreiro</>.

**Caveiras: julgamento de normalidade negativo evocado pela anormalidade de uma caveira de poncho.**

OBS: acatei a sugestão do Cliver de deixar somente o julgamento presente em caveira, como nas inserções 44 e 45. O afeto não está presente na verbiagem, somente na imagem.

47

00:03:23,279 --&gt; 00:03:25,497

<AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> O garoto oferece nachos</> e <AT\_AF> <AT\_POS> <AT\_EVO> <AT\_JU> <AT\_POS> <AT\_EVO> ele aceita</>.

**Oferece nachos: afeto de segurança positivo evocado, pelo garoto se sentir confiante e confortável (p. 51, confidente, comfortable)/ Oferece nachos: julgamento de propriedade positivo evocado, por ser um comportamento de polidez/ aceita: afeto de segurança positivo evocado, porque Paco se sente confortável (p. 51, comfortable)/ aceita: julgamento de propriedade positivo evocado, por ser um comportamento de polidez.**

OBS: resolvi deixar o afeto nesta inserção, porque entendi que esse ato corriqueiro, expressa mesmo confiança entre os dois, de ambos. Modifiquei, por sugestão do Cliver, para um julgamento de propriedade, por serem ambos atos de polidez. Achei mais defensável.

48

00:03:25,746 --&gt; 00:03:29,121

Paco olha pra <AT\_AP> <AT\_POS> <AT\_INS> <GRA\_FOR> <GRA\_SUB> grande porta de madeira fechada e pra arena <AT\_AP> <AT\_NEG> <AT\_INS> <GRA\_FOR> <GRA\_DES> vazia </>.

**De madeira: apreciação de reação qualidade positivo evocado/ Grande: gradação de força quantificação de volume subindo/ vazia: apreciação de reação qualidade negativo evocado/ vazia: gradação de força quantificação de volume descendo.**

OBS: Acrescentei a sugestão do Cliver de que vazia é apreciação, em contraste com a arena “lotada” de caveiras, no início da narrativa (inserção 11). Também acrescentei duas vezes gradação em “grande” e “vazia”, que contrastam com “enorme” (inserção 12) e “lotada” (inserção 11).

49

00:03:29,591 --> 00:03:30,677

Ele come os nachos...

OBS: retirei todas as valorações, como sugestão da Kethleen.

50

00:03:31,192 --> 00:03:33,122

A porta se abre, as cortinas se fecham.

### CRÉDITOS FINAIS:

51

00:03:33,697 --> 00:03:39,985

Créditos selecionados: Produced by: Cafundó Creative Studio. Director: Giovanni Scoz Girardi.

52

00:03:40,526 --> 00:03:42,764

Executive Producer: Leonardo Minozzo.

53

00:03:43,105 --> 00:03:44,976

Music: Douglas Narcizo.

54

00:03:45,321 --> 00:03:47,838

Transmedia Producer: Luiz Gustavo dos Santos.

55

00:03:48,189 --> 00:03:52,537

Script: Giovanni Scoz Girardi, Luiz Gustavo dos Santos.

56

00:03:52,678 --> 00:03:54,287

Storyboard: Giovanni Scoz Girardi.

57

00:03:54,544 --> 00:03:56,282

Animatic: Ricardo Bess.

58

00:03:56,506 --> 00:03:57,715

Partner: MAXON.

59

00:03:57,871 --> 00:04:00,426

Sound Editor and Sound Design: Mateus Mira.

60

00:04:00,703 --> 00:04:12,287

Sound editing and mixing studio: Onda sonora. Audiodescrição: Filmes que Voam. Roteiro de Audiodescrição: Mônica Magnani; consultoria: Elizabet Dias de Sá; Narração: Agnaldo Filho.

## APÊNDICE L – Instrumento para cotejo de uma tomada com as respectivas inserções

TOMADA 36

SEQUÊNCIA 2 (COMPLICAÇÃO)

CENA 5 (impasse entre Paco e o Touro)

21

00:01:30,382 --> 00:01:32,753

Na plateia, <AT\_JU> <AT\_NEG> <AT\_EVO> <AT\_AF> <AT\_NEG> <AT\_EVO> duas caveiras se entreolham</>.

**Se entreolham: julgamento de normalidade negativa evocada. O gesto evoca a reprovação por fugir ao esperado, ser excêntrico para o contexto/ Se entreolham: seria afeto de segurança negativo evocado porque as caveiras estão confusas, por não ver o espetáculo acontecer.**

OBS: Esse julgamento se justifica pelo contexto da estória. O que é confirmado mais adiante quando a plateia joga objetos em Paco.

OBS: Após as tentativas frustradas de Paco de provocar o touro, a fase é de reação das caveiras na plateia. Elas manifestam na inserção 21 um julgamento de reprovação, porque a tourada foge ao esperado.

OBS: Na imagem, há uma ênfase aos sentimentos em relação ao participante interativo, com um plano fechado e um ângulo horizontal frontal (envolvimento). A ambiência de cores quentes e vibrantes reforça esse afeto.

OBS: Os participantes representados também se envolvem por estar lado a lado e muito próximos.

OBS: Há contato do olhar das caveiras com o participante interativo, mas a focalização não é mediada.

OBS: Há gradação pelo número de caveiras e por sua extensão na tela.



**Distância social** – tende para plano fechado (ver tomada 23, cena 2, em que a plateia é vista em plano fechado)

### **Atitude**

Envolvimento – frontal no começo e oblíquo do meio para o final

Poder – igual

Orientação – lado a lado

Proximidade – muito próximo

### **Focalização**

Contato – sim (nos primeiros fotogramas, das caveiras com o observador)

Observar – não (nos demais fotogramas, mais numerosos, pois as caveiras se viram uma para a outra)

Não mediado – sim (não vemos da perspectiva de nenhuma personagem)

Mediado – não (não vemos da perspectiva de nenhuma personagem)

### **Pathos**

Engajador – apreciativo (estilo minimalista)

Alienador – não é caricatura ou hiper-realismo

### **Gradação**

Força – quantificação – número (de caveiras na plateia) – para cima.

Força – quantificação – extensão (a plateia enche a tela) – para cima.

### **Ambiência**

Ambiente (não é esboço) – concentrada (predomina a cor sobre a textura) – ativada (+ cor e menos escala de cinza)

Vibrância – vibrante (mais saturação)

Calor – quente

Familiaridade – familiar (mais diferenciação de cor)