

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Letras
Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos

Letícia Grossi Dornelas

**A audiodescrição sob a perspectiva da semântica de *frames*:
análise dos frames evocados pelo texto da audiodescrição e pelas imagens dinâmicas
num curta-metragem**

Belo Horizonte
2023

Letícia Grossi Dornelas

**A audiodescrição sob a perspectiva da semântica de *frames*:
análise dos frames evocados pelo texto da audiodescrição e pelas imagens dinâmicas
num curta-metragem**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos Linguísticos.

Área de Concentração: Linguística Aplicada

Linha de Pesquisa: 3B – Estudos da Tradução

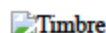
Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Adriana Silvina Pagano

Belo Horizonte
2023

D713a Domelas, Letícia Grossi.
A audiodescrição sob a perspectiva da semântica de frames [manuscrito] : análise dos frames evocados pelo texto da audiodescrição e pelas imagens dinâmicas num curta-metragem / Letícia Grossi Domelas. – 2023.
1 recurso online (140 f. : il., tabs., grafs., color.) : pdf.
Orientadora: Adriana Silvína Pagano.
Área de concentração: Linguística Aplicada.
Linha de Pesquisa: Estudos da Tradução.
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.
Bibliografia: f. 98-101.
Anexos: f. 102-140.
Exigências do sistema: Adobe Acrobat Reader.

1. Tradução e interpretação – Teses. 2. Tradução fílmica – Teses. 3. Audiodescrição – Teses. I. Pagano, Adriana Silvína. 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

A AUDIODESCRIÇÃO SOB A PERSPECTIVA DA SEMÂNTICA DE FRAMES: análise dos frames evocados pelo texto da audiodescrição e pelas imagens dinâmicas num curta-metragem

LETÍCIA GROSSI DORNELAS

Dissertação submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, como requisito para obtenção do grau de Mestre em ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, área de concentração LINGÜÍSTICA APLICADA, linha de pesquisa Estudos da Tradução.

Aprovada em 28 de junho de 2023, pela banca constituída pelos membros:

Prof(a). Adriana Silvina Pagano - Orientadora
UFMG

Prof(a). Tiago Timponi Torrent
UFJF

Prof(a). André Vinícius Lopes Coneglian
UFMG

Belo Horizonte, 28 de junho de 2023.



Documento assinado eletronicamente por **Andre Vinicius Lopes Coneglian, Professor do Magistério Superior**, em 05/07/2023, às 12:01, 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 **Tiago Timponi Torrent, Usuário Externo**, em 10/07/2023, às 16:40, 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 **Adriana Silvina Pagano, Professora do Magistério Superior**, em 28/07/2023, às 12:14, 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, informando o código verificador 2426889 e o código CRC 21306760.

Agradecimentos

À orientadora, Prof^ª. Dr^ª. Adriana Silvina Pagano, pela disponibilidade, parceria e dedicação. À Prof^ª. Dr^ª. Maucha Andrade Gamonal e ao Prof. Dr. Fábio Alves da Silva Júnior pela paciência, conselhos e conhecimentos compartilhados.

À Universidade Federal de Minas Gerais, em especial, ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, ao corpo docente e à CAPES por contribuírem com a minha formação profissional.

Ao grupo de estudos da FrameNet Brasil da Universidade Federal de Juiz de Fora e ao projeto ReINVenTA, em especial, ao Prof. Dr. Tiago Torrent, ao Prof. Dr. Frederico Belcavello e ao Prof. Dr. Ely Matos pela contribuição e oportunidade de participar das reuniões semanais.

Resumo

Esta dissertação apresenta um estudo exploratório, afiliado aos Estudos da Tradução Audiovisual e embasado na Semântica de *Frames* (FILLMORE, 1982) em que se avaliam os *frames* evocados no texto da audiodescrição e nas imagens dinâmicas (cenas em vídeo) do curta-metragem brasileiro Eu não quero voltar sozinho. O objetivo é investigar os *frames* evocados pelo texto da audiodescrição e aqueles evocados pelas imagens dinâmicas. Para tanto, foram anotados os *frames* identificados no texto da audiodescrição e nas imagens dinâmicas, seguido do levantamento dos *frames* mais evocados em ambas as modalidades conforme os grupos dispostos pela FrameNet Brasil, as Categorias Raízes. Além disso, esta dissertação também avalia se o texto da audiodescrição se pauta pelos critérios propostos pelo Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (NAVES *et al.*, 2016). Para realizar as anotações, utilizamos as plataformas da FrameNet Brasil, Webtool e Charon, para a anotação de texto, e anotação de imagem dinâmica, respectivamente. As análises foram feitas em planilhas a partir dos relatórios gerados após as anotações. Os resultados mostram que ambas as modalidades atuam simultaneamente na evocação e invocação de *frames*. A partir dos dados analisados, foi constatado que todos os elementos dos modos comunicativos contribuem para a construção do sentido em um texto multimodal. Além disso, os *frames* mostraram adesão aos critérios propostos pelo Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis.

Palavras-chave: Semântica de *Frames*. Estudos da Tradução. Tradução Audiovisual. Multimodalidade. FrameNet Brasil.

Abstract

This M.A. thesis presents an exploratory study affiliated to Audiovisual Translation Studies and drawing on *Frame Semantics* (FILLMORE, 1982). The study evaluates the *frames* evoked in the audio description text and in the dynamic images (video scenes) of the Brazilian short film *Eu não quero voltar sozinho* (I do not want to come back alone). The objective is to investigate the frames evoked by the audio description text and those evoked by the dynamic images. To that end, frames in the audio description text and in the dynamic images were annotated and the most evoked frames in each mode explored, followed by a survey of the most evoked frames in both modalities according to the groups being arranged by FrameNet Brasil, the Root Type. In addition, this study also evaluates if the audiodescription text meets the criteria proposed in the *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* (Guide to Accessible Audiovisual Productions) (NAVES *et al.*, 2016). Annotations were made using FrameNet Brasil platforms, Webtool for text annotation and Charon for dynamic image annotation. The analysis was carried out using spreadsheets based on the reports generated. The results show that both modes operate concomitantly in evoking and invoking *frames*. From the analyzed data, it was found that all elements of communicative modes contribute to the construction of meaning in a multimodal text. In addition to that, the frames showed adherence to the criteria proposed by the *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*.

Keywords: Frame Semantics. Translation Studies. Audiovisual translation. Multimodality. FrameNet Brasil.

Lista de figuras

Figura 1 – Mapa dos Estudos da Tradução	20
Figura 2 – Mapa da Tradução Audiovisual	21
Figura 3 – Definição abstrata de um modo semiótico	29
Figura 4 – O <i>frame</i> Comércio_Comprar	34
Figura 5 – Os Elementos de <i>Frame</i> não nucleares do <i>frame</i> Comércio_Comprar	35
Figura 6 – Página inicial da Charon	39
Figura 7 – Acesso ao <i>corpus</i> na Charon	40
Figura 8 – Pasta em que o <i>corpus</i> está alocado	40
Figura 9 – Arquivo do <i>corpus</i>	40
Figura 10 – Criação do <i>corpus</i>	41
Figura 11 – Função para constituir o <i>corpus</i> na Charon	41
Figura 12 – Página inicial da Webtool	42
Figura 13 – Acesso ao <i>corpus</i> na Webtool	42
Figura 14 – Pasta em que o <i>corpus</i> está alocado na Webtool	43
Figura 15 – Arquivo do <i>corpus</i> na Webtool	43
Figura 16 – Sentenças do <i>corpus</i> na Webtool	44
Figura 17 – Painel de anotação de texto	44
Figura 18 – Camadas de anotação de texto	45
Figura 19 – Unidades Lexicais da anotação de texto da sentença <i>O adolescente sorri</i>	45
Figura 20 – Os FE Nucleares do <i>frame</i> Pessoas_por_idade	46
Figura 21 – Os FE Não Nucleares do <i>frame</i> Pessoas_por_idade	46
Figura 22 – Os FE Nucleares do <i>frame</i> Expressão_facial	47
Figura 23 – Os FE Não Nucleares do <i>frame</i> Expressão_facial	47
Figura 24 – Acesso à funcionalidade de anotação multimodal	48
Figura 25 – Função <i>Dynamic Mode</i> para anotação multimodal	49
Figura 26 – Pasta e arquivo do <i>corpus</i> para anotação multimodal	49
Figura 27 – Painel de anotação multimodal	50
Figura 28 – Indicação da sentença <i>O adolescente sorri</i>	51
Figura 29 – Funcionalidades do rastreamento do <i>frame</i> evocado	51
Figura 30 – Anotação da LU <i>adolescente.n</i>	52
Figura 31 – Anotação da LU <i>sorrir.v</i>	53
Figura 32 – Anotação da LU <i>fixo.a</i>	67

Figura 33 – Recorte do plano da sentença <i>O olhar fixo marca a parte superior do rosto de um adolescente branco, cabelos lisos e curtos</i>	91
Figura 34 – Recorte do plano da sentença <i>A máquina braille</i>	91
Figura 35 – Recorte do plano da sentença <i>O adolescente sorri</i>	92
Figura 36 – Recorte do plano da sentença <i>Seu rosto sorridente se ilumina</i>	92
Figura 37 – Recorte da cena referente à sentença <i>O professor caminha entre as carteiras até chegar à frente</i>	94

Lista de gráficos

Gráfico 1 – Levantamento em porcentagem dos *frames* evocados no texto da AD..... 59

Gráfico 2 – Levantamento em porcentagem dos *frames* evocados nas imagens dinâmicas ...68

Lista de quadros

Quadro 1 – Questões Técnicas	54
Quadro 2 – Questões Linguísticas.....	54
Quadro 3 – Questões Tradutórias.....	55
Quadro 4 – <i>Frames</i> evocados na categoria Entidade	71
Quadro 5 – <i>Frames</i> evocados na categoria Estado	72
Quadro 6 – <i>Frames</i> evocados na categoria Evento	72
Quadro 7 – <i>Frames</i> evocados na categoria Relação	73
Quadro 8 – <i>Frames</i> evocados no Conjunto Indefinido	74
Quadro 9 – Categoria Entidade e Conjunto Indefinido.....	76
Quadro 10 – Anotação dos <i>frames</i> , FE e CV Name das LUs olhar.v e fixo.a.....	78
Quadro 11 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 1	82
Quadro 12 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 1.....	82
Quadro 13 – <i>Frame</i> evocado pelo CV Name.....	82
Quadro 14 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 2.....	83
Quadro 15 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 2.....	84
Quadro 16 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	85
Quadro 17 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 3	86
Quadro 18 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 3.....	87
Quadro 19 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	87
Quadro 20 – Sentenças do texto da audiodescrição	102
Quadro 21 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 4.....	111
Quadro 22 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 4.....	111
Quadro 23 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	112
Quadro 24 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 5	112
Quadro 25 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica na Cena 5.....	113
Quadro 26 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	113
Quadro 27 – <i>Frames</i> evocados pelo texto na Cena 6.....	113
Quadro 28 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 6.....	114
Quadro 29 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	114
Quadro 30 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 7	115
Quadro 31 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 7.....	115
Quadro 32 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	115

Quadro 33 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 8.....	115
Quadro 34 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 8.....	116
Quadro 35 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	116
Quadro 36 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 9.....	116
Quadro 37 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 9.....	117
Quadro 38 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	117
Quadro 39 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 10.....	117
Quadro 40 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 10.....	118
Quadro 41 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	118
Quadro 42 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 11.....	119
Quadro 43 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 11.....	119
Quadro 44 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	120
Quadro 45 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 12.....	120
Quadro 46 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 12.....	121
Quadro 47 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	121
Quadro 48 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 13.....	122
Quadro 49 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 13.....	122
Quadro 50 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	123
Quadro 51 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 14.....	123
Quadro 52 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 14.....	124
Quadro 53 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	124
Quadro 54 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 15.....	125
Quadro 55 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 15.....	126
Quadro 56 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	126
Quadro 57 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 16.....	127
Quadro 58 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 16.....	128
Quadro 59 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	129
Quadro 60 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 17.....	130
Quadro 61 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 17.....	131
Quadro 62 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	131
Quadro 63 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 18.....	132
Quadro 64 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 18.....	132
Quadro 65 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	133
Quadro 66 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 19.....	134

Quadro 67 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 19.....	134
Quadro 68 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	135
Quadro 69 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 20.....	135
Quadro 70 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 20.....	135
Quadro 71 – <i>Frame</i> evocado pelo CV Name.....	136
Quadro 72 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 21.....	136
Quadro 73 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 21.....	137
Quadro 74 – <i>Frames</i> evocados pelo CV Name.....	138
Quadro 75 – <i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 22.....	139
Quadro 76 – <i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 22.....	139
Quadro 77 – <i>Frame</i> evocado pelo CV Name.....	139

Lista de tabelas

Tabela 1 – Quantidade de <i>frames</i> anotados no texto da AD.....	57
Tabela 2 – <i>Frame</i> Alvo	57
Tabela 3 – <i>Frame</i> Dar.....	58
Tabela 4 – Levantamento dos <i>frames</i> do texto da AD de acordo com as Categorias Raízes..	58
Tabela 5 – Categoria Evento.....	59
Tabela 6 – Categoria Entidade.....	60
Tabela 7 – Categoria Estado	61
Tabela 8 – Categoria Atributo	61
Tabela 9 – Categoria Relação	62
Tabela 10 – Conjunto Indefinido.....	62
Tabela 11 – LUs do <i>frame</i> Movimento.....	63
Tabela 12 – LUs do <i>frame</i> Pessoas_por_idade	64
Tabela 13 – LUs do <i>frame</i> Texto	64
Tabela 14 – LUs do <i>frame</i> Contato_espacial.....	64
Tabela 15 – LUs do <i>frame</i> Atributos_mensuráveis.....	64
Tabela 16 – LUs do <i>frame</i> Cor	65
Tabela 17 – LUs do <i>frame</i> Partitivo.....	65
Tabela 18 – LUs do <i>frame</i> Partes_do_corpo	65
Tabela 19 – Quantidade de <i>frames</i> anotados nas imagens dinâmicas	67
Tabela 20 – Levantamento dos <i>frames</i> das imagens dinâmicas de acordo com as Categorias Raízes	68
Tabela 21 – Categoria Entidade.....	69
Tabela 22 – Categoria Estado	69
Tabela 23 – Categoria Evento.....	69
Tabela 24 – Categoria Atributo	70
Tabela 25 – Categoria Relação	70
Tabela 26 – Conjunto Indefinido.....	70
Tabela 27 – Registro dos CV Names.....	76
Tabela 28 – Identificação e número de ocorrências de Elementos de <i>Frame</i> nas anotações de imagens dinâmicas.....	79
Tabela 29 – Diretrizes dos planos de enquadramento e pontos de vista	89
Tabela 30 – Levantamento das LUs que evocaram os <i>frames</i> no texto da audiodescrição...	105

Lista de abreviaturas e siglas

AD	Audiodescrição
CNI	Instanciação Nula Construcional, do inglês, <i>Constructional Null Instantiation</i>
DNI	Instanciação Nula Definida, do inglês, <i>Definite Null Instantiation</i>
EF	Elemento de <i>Frame</i> , do inglês, <i>Frame Element</i>
FN	FrameNet
FN-Br	FrameNet Brasil
GF	Função Gramatical, do inglês, <i>Gramatical Function</i>
GDV	Gramática do Design Visual
INC	Incorporação, do inglês, <i>Incorporation</i>
INI	Instanciação Nula Indefinida, do inglês, <i>Indefinite Null Instantiation</i>
PT	Tipo Sintagmático, do inglês, <i>Phrase Type</i>
PG	Plano Geral
PM	Plano Médio
PP	Primeiro Plano
PPP	Primeiríssimo Plano
SF	Semântica de <i>Frames</i>
LU	Unidade Lexical, do inglês, <i>Lexical Unit</i>
LSF	Linguística Sistemico-Funcional
TI	Tradução Intersemiótica

Tipografia

Courier New – nome dado a um *frame*

Itálico – palavras de origem estrangeira, unidades lexicais (LU, do inglês) e sentenças da audiodescrição

Sublinhado – nome do curta-metragem

Sumário

1 Introdução	16
2 Referencial teórico	18
2.1 Estudos da Tradução	19
2.2 Semântica de <i>Frames</i>	25
2.3 Fundamentos da Multimodalidade	28
3 Materiais e métodos	33
3.1 FrameNet Brasil	33
3.2 Construção do <i>corpus</i>	38
3.3 Anotação de texto	42
3.4 Anotação de imagem dinâmica	48
3.5 Diretrizes da audiodescrição	53
4 Análise dos dados e resultados	57
4.1 Análise das anotações de texto	57
4.2 Análise das anotações de imagem dinâmica	66
4.3 Análise das cenas do curta-metragem e dos critérios de elaboração de Audiodescrição	81
5 Considerações finais	95
Referências	98
Anexos	102

1 Introdução

Esta dissertação está afiliada aos Estudos da Tradução, especificamente aos estudos descritivos orientados ao produto e aos estudos aplicados de materiais de assistência à tradução (HOLMES, [1972] 2000). O foco foi a tradução audiovisual na modalidade de audiodescrição e vinculamos as análises à teoria linguística da Semântica de *Frames* (FILLMORE, 1982). Foi realizada uma análise exploratória dos *frames* evocados pelo texto transcrito da AD e pelas imagens dinâmicas (cenas) do curta-metragem Eu não quero voltar sozinho, lançado em 2010 pela Lacuna Filmes e dirigido por Daniel Ribeiro.

As anotações feitas nas sentenças que compõem o texto transcrito da AD e dos objetos visuais audiodescritos foram examinados, buscando-se determinar os *frames* evocados nesses dois modos comunicativos. Como suporte teórico-metodológico para o domínio da multimodalidade utilizamos a Semântica de *Frames* e a FrameNet Brasil. Assim, buscou-se contribuir para a metodologia de anotação de *corpus* multimodal em atual fase de desenvolvimento.

Em 2022, um excerto do texto transcrito da AD e dos diálogos do curta-metragem foi analisado por pesquisadores da FALE/UFMG pelo viés da Semântica de *Frames* (SOUZA, 2022; SOUZA *et al.*, 2022). Naquele trabalho, o foco foi estudar o padrão de evocação de *frames* no texto transcrito das falas dos personagens e no texto transcrito da AD, não tendo sido explorada a anotação multimodal. Nesta dissertação, como exposto acima, trabalhamos com as sentenças transcritas do texto transcrito da AD e com as imagens dinâmicas, ou seja, as cenas do filme, especificamente aquelas em que há entrada de AD.

A audiodescrição tem como objetivo garantir acesso à informação visual na construção do significado de um material audiovisual, como série, filme, documentário e vídeo. Em 2016, foi desenvolvido e publicado, pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis. Neste documento, são abordados critérios para elaboração do roteiro de audiodescrição. Para ilustrar melhor esta modalidade, Mayer (2012) descreve seus principais objetivos e sua forma de aplicação:

Tendo como um de seus principais objetivos fornecer informação adicional ao público – deficiente visual ou não –, a audiodescrição disponibiliza por meio do som detalhes visuais importantes como figurinos, indicação de tempo e espaço, movimentações e ações dos personagens. Para um melhor resultado, essas narrações extras devem ser inseridas nos intervalos dos diálogos e dos ruídos importantes, de modo a não se sobrepor aos efeitos musicais e sonoros já existentes – extremamente importantes para construção da cena (MAYER, 2012, p. 23).

Além da AD, analisamos as informações visuais das cenas do curta-metragem. Como norte para essa investigação, temos como apoio central a Semântica de *Frames*, desenvolvida

por Charles Fillmore. Essa teoria dedica-se a estudar a relação entre linguagem e experiência. O foco é descrever a língua a partir do uso considerando o contexto semântico. Fillmore (1982, p. 111, tradução nossa) descreve a Semântica de *Frames* como “um programa de pesquisa em linguística empírica e uma metodologia descritiva para apresentar os resultados de tal pesquisa”.¹

A fim de aprofundar a pesquisa em torno de *frames*, em 1997, Fillmore desenvolveu a FrameNet, sediada no *International Computer Science Institute*, em Berkeley. O interesse inicial desse projeto esteve concentrado em criar um recurso lexical que descrevesse a língua inglesa a partir de *frames* semânticos. A metodologia é guiada pela teoria da Semântica de *Frames* (FILLMORE, 1982), e as análises, sustentadas por evidências em *corpora* (GAMONAL, 2013).

Com o passar dos anos, a FrameNet começou a ser usada em outros países para o estudo da língua em uso. No Brasil, a Universidade Federal de Juiz de Fora desenvolveu a FrameNet Brasil (SALOMÃO, 2021). Com o intuito de expandir as pesquisas e atuar também com textos não verbais, foi desenvolvido o projeto FrameNet Brasil Multimodal, tendo como trabalho pioneiro o artigo *Frame-Based Annotation of Multimodal Corpora: Tracking (A)Synchronies in Meaning Construction* (BELCAVELLO *et al.*, 2020), em que são estabelecidos os princípios metodológicos para o desenvolvimento de uma ferramenta linguístico-computacional para anotação de imagens dinâmicas e estáticas. No que tange à anotação de imagens dinâmicas, Belcavello (2020) utilizou como objeto de estudo um programa de viagem brasileiro, Pedro pelo Mundo.

Além disso, a FrameNet Brasil vem desenvolvendo o projeto ReINVenTA (*Research and Innovation Network for Vision and Text Analysis*) que atua com processamento semântico de objetos multimodais e tem apoio de grupos de pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais, Universidade Federal de Uberlândia e Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Esta dissertação se vincula à rede ReINVenTA.

De acordo com Bateman *et al.* (2017), os aspectos multimodais são fundamentais para a comunicação humana, especialmente a não verbal. Todos os artefatos apresentados em um meio multimodal contribuem para a construção do sentido. Diante disso, esta pesquisa trabalha com um estudo comparativo da linguagem verbal através do texto transcrito da AD e da linguagem não verbal através das imagens dinâmicas do curta-metragem.

¹ “With the term ‘frame semantics’ I have in mind a research program in empirical semantics and a descriptive framework for presenting the results of such research.”

O objetivo desta dissertação é investigar os *frames* evocados pelo texto da AD e aqueles evocados pelas imagens dinâmicas. Para isso, esta pesquisa prevê as anotações dos *frames* no texto da audiodescrição e nas imagens dinâmicas, o levantamento dos *frames* evocados em cada modalidade, a análise dos agrupamentos dos *frames* dispostos pela FN-Br por meio do recurso Lutma (TORRENT *et al.*, 2022) e dos critérios adotados na audiodescrição que contribuem para a experiência do telespectador.

Neste sentido, algumas perguntas surgem como ponto de partida para a investigação desta pesquisa:

1. Há recorrência de *frames* evocados na anotação do texto da AD e na anotação de imagem dinâmica considerando os agrupamentos da FrameNet Brasil?
2. Quais as relações entre o que é audiodescrito e o que é mostrado em termos de *frames* evocados na anotação de texto e na anotação de imagem dinâmica?
3. Como as diretrizes adotadas para elaboração de audiodescrição se relacionam com os *frames* evocados no texto da AD e nas imagens dinâmicas?
4. Em que medida essas reflexões atuam para a construção e aperfeiçoamento de um modelo de representação linguístico-computacional multimodal?

Esta dissertação está organizada da seguinte forma: no capítulo 2 será exposto o referencial teórico; no capítulo 3 serão demonstrados os materiais e os métodos utilizados neste estudo; posteriormente, no capítulo 4 conterà a análise dos dados e os resultados; as considerações finais serão expostas no capítulo 5, com as referências logo em seguida.

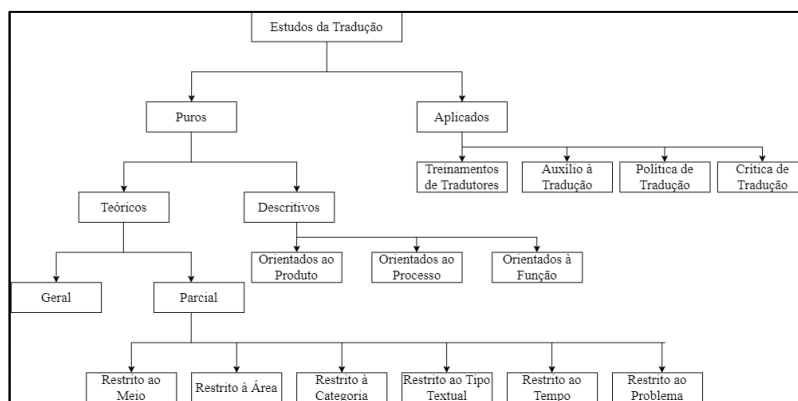
2 Referencial teórico

O propósito deste capítulo é expor os referenciais teóricos que apoiam este trabalho. Para isso, na seção 2.1, abordam-se os Estudos da Tradução. Na seção 2.2, apresenta-se a Semântica de *Frames*, teoria linguística que sustenta as análises deste projeto. Por fim, a seção 2.3 traz os Fundamentos da Multimodalidade que estão sendo explorados para o estabelecimento de uma metodologia de anotação de *corpus* multimodal no âmbito da FrameNet Brasil.

2.1 Estudos da Tradução

A tradução como disciplina acadêmica surgiu muitos anos depois do aparecimento da tradução como serviço e necessidade de comunicação. De acordo com Munday (2016), esse surgimento ocorreu no século XX pelo americano James Holmes, em 1972, no artigo *The name and nature of translation studies* em que ele descreve o desenvolvimento da tradução como uma disciplina. Este artigo, segundo Gentzler (2001 *apud* MUNDAY, 2016), é uma declaração fundadora do campo da tradução. Alguns anos depois, em 1995, Gideon Toury ilustrou em um mapa toda a descrição de Holmes ([1972] 2000).

Conforme Holmes ([1972] 2000), os Estudos da Tradução são divididos entre puros e aplicados, sendo os puros classificados em teóricos (geral, que descreve as teorias; e parcial, que descreve os parâmetros) e descritivos (orientado ao produto, orientado ao processo e orientado à função). Já os estudos aplicados atuam com o treinamento de tradutores, auxílio à tradução, política da tradução e críticas à tradução. Esta pesquisa se enquadra nos estudos descritivos orientados ao produto, uma vez que a AD é o produto final de uma tradução, e também se alia aos estudos aplicados de materiais de assistência à tradução, visto que trabalhamos com ferramentas que analisam a AD fornecendo auxílio à prática tradutória. A Figura 1 mostra o mapa dos Estudos da Tradução:

Figura 1 – Mapa dos Estudos da Tradução

Fonte: TOURY, 1995 *apud* MUNDAY, 2016.²

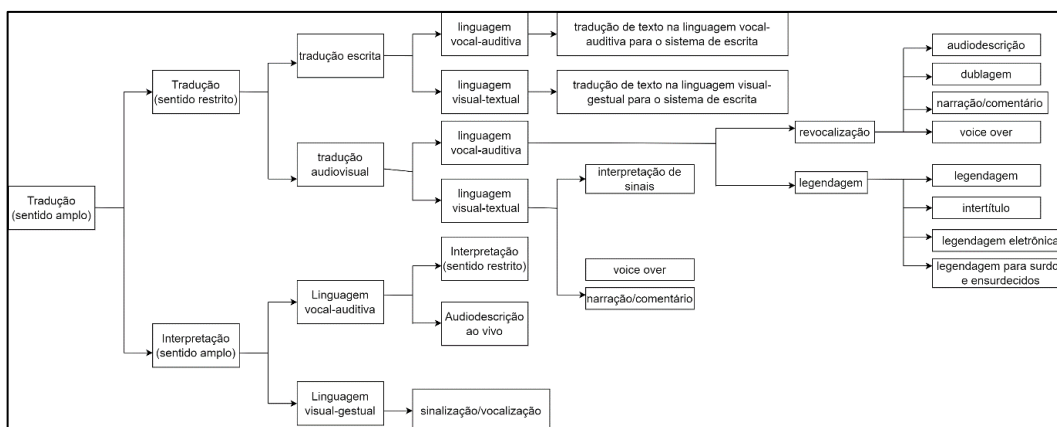
O processo de tradução, de acordo com Munday (2016), se caracteriza pela alteração de um texto de origem (*source text* ou *ST*) escrito na língua de origem (*source language* ou *SL*) para um texto escrito (*target text* ou *TT*) em uma língua verbal diferente (*target language* ou *TL*). Esse procedimento, *ST–TT*, se relaciona com uma das categorias tradutórias desenvolvidas por Roman Jakobson (1959 *apud* MUNDAY, 2016): a tradução interlingual como ocorre nas traduções literárias de um idioma para outro.

Além dessa classificação, Jakobson (1959 *apud* MUNDAY, 2016) apresentou a tradução intralingual, que consiste em “uma interpretação de sinais verbais por meio de outros signos da mesma língua” (MUNDAY, 2016, p. 2), por exemplo, transformar uma história infantil em uma história mais complexa para adultos. Temos também a categoria da tradução intersemiótica, que se baseia na comunicação por meio de diferentes modos comunicativos, à qual este estudo está atrelado, e que corresponde em transpor um sistema a outro, por exemplo, o enredo de um livro literário em filme ou série.

Esta pesquisa trabalha no campo da tradução audiovisual (TAV) na modalidade de audiodescrição. Por isso, a seguir, a Figura 2 mostra o mapa da TAV que inclui a audiodescrição:

² Imagem traduzida pela autora.

Figura 2 – Mapa da Tradução Audiovisual



Fonte: PAGANO *et al.*, 2020.³

De acordo com a Figura 2, a tradução no sentido amplo se divide em tradução no sentido restrito e interpretação no sentido amplo. Na categoria de tradução no sentido restrito, estão inclusas as modalidades de tradução escrita e tradução audiovisual. Fazem parte da TAV as modalidades da linguagem visual-gestual e linguagem vocal-auditiva. Essa última se ramifica em legendagem e revocalização. No ramo de revocalização, estão classificadas a audiodescrição, a dublagem, o *voice-over* e a narração/comentário. Esta pesquisa trata dos estudos de revocalização focados na audiodescrição.

A TAV como uma subárea dos Estudos da Tradução também se divide nas categorias definidas por Jakobson (1959 *apud* MUNDAY, 2016) mencionadas acima: a interlinguística (línguas diferentes; por exemplo, um filme traduzido do inglês para o português), a intralinguística (mesma língua, como a legendagem com áudio e legenda na mesma língua) e a intersemiótica (meios semióticos diferentes, como utilizado nesta pesquisa: a audiodescrição).

A Tradução Intersemiótica (TI) trabalha com a transmutação de signos os quais, para Pierce (1974 *apud* PLAZA, 2010), são as representações de algo para o imaginário. Este algo, um objeto, por exemplo, é a representação da interpretação. No *corpus* estudado nesta pesquisa, temos a sentença “A máquina braile” e, ao ouvirmos essas palavras, instantaneamente surge a imagem de uma máquina braile na mente das pessoas que compartilham deste conhecimento, pois a expressão “máquina braile” é a representação de tal objeto.

Nesta pesquisa, trabalhamos com uma AD, modo semiótico em que se decodificam informações visuais das imagens dinâmicas para recodificá-las conforme as especificidades da criação do roteiro. Cada modo comunicativo advém de próprias singularidades que afetam o sistema semiótico contribuindo com a experiência e necessidade do espectador, além de utilizar

³ Imagem traduzida pela autora.

recursos tecnológicos distintos. Para Plaza (2010), essa relação entre a TI e a tecnologia vai além de ser apenas um meio de comunicação. De acordo com o autor, o meio material é um estrato das transmutações entre os signos, o que ultrapassa a ideia da TI se limitar entre verbal e não verbal. Nas palavras dele:

A Tradução Intersemiótica se pauta, então, pelo uso material dos suportes, cujas qualidades e estruturas são interpretantes dos signos que absorvem, servindo como *interfaces*. Sendo assim, o operar tradutor, para nós, é mais do que a “interpretação dos signos linguísticos por outros não-linguísticos [sic]”. Nossa visão diz mais respeito às transmutações intersígnicas do que exclusivamente à passagem de signos linguísticos para não-linguísticos [sic] (PLAZA, 2010, p. 67, grifo do autor).

Conforme os princípios expostos acima, o processo de TI envolve a transculturação, a intertextualidade, a releitura, a recriação. Esta modalidade atua de forma conotativa, ou seja, o sentido é gerado diante do contexto dos diversos processos semióticos. A TAV atua com várias modalidades audiovisuais e diferentes sistemas semióticos os quais transitam na TI.

Segundo Franco e Araújo (2011), a TAV inclui todos os materiais que têm sinal acústico e visual, independentemente se são transmitidos por uma tela. A audiodescrição, assim como a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), não se caracteriza como TAV pela tradução entre línguas, mas sim pelos diferentes meios semióticos utilizados. De acordo com Pagano *et al.* (2020), a acessibilidade, por lidar com a perspectiva da deficiência visual e auditiva, tornou-se um tema central na TAV.

A TAV vem desenvolvendo melhorias na experiência dos espectadores com deficiência sensorial e visual. Segundo Pagano *et al.* (2020), as discussões atuais abordam a acessibilidade em uma perspectiva mais ampla, isto é, concentram-se também em usuários que preferem não consumir produtos audiovisuais em sua forma original, por exemplo, assistir a um filme legendado a fim de aprimorar conhecimentos linguísticos ou solicitar a AD para obter informações adicionais. Essa modalidade, além de contribuir com a compreensão linguística dos espectadores, atua como uma ajuda em atividades multitarefas que ocorrem nos momentos em que as pessoas precisam direcionar a atenção visual à outra tarefa, como dirigir enquanto ouvem um produto audiovisual (PAGANO *et al.*, 2020, p. 70).

De acordo com Gambier (2001 *apud* SPOLIDORIO, 2017), devido às inovações tecnológicas e à evolução da mídia, novas formas de pensar, analisar e teorizar as produções audiovisuais são necessárias. Para esse autor, “a mídia nos força a reformular certas questões e a redefinir certos conceitos que por muito tempo foram tidos como certezas absolutas” (GAMBIER, 2001 *apud* SPOLIDORIO, 2017, p. 318). Neste sentido de repensar alguns conceitos da produção de objetos multimidiáticos, Díaz-Cintas (2004) afirma que, para um bom

desenvolvimento teórico da TAV, é importante um trabalho em conjunto com outras áreas, por exemplo, os Estudos de Cinema. Segundo Spolidorio (2017), essa área já se apresenta, em algumas universidades brasileiras, como o curso de Estudos de Cinema e Audiovisual.

Em relação à acessibilidade, Pablo Romero-Fresco (2013 *apud* SPOLIDORIO, 2017) aponta que a TAV deveria ser considerada na fase de produção do objeto audiovisual a fim de que o planejamento das cenas se atente à adaptação em uma ou mais modalidades da TAV. Segundo Spolidorio (2017), essa necessidade de refletir sobre a TAV acessível como parte do processo é destacada pelo Plano de Metas e Diretrizes para o Audiovisual (PDMA) da ANCINE, lançado em 2013.

Como apresentado na Figura 2, de acordo com Pagano *et al.* (2020), os estudos que competem à TAV são aqueles que utilizam da tela de cinema, de televisão ou de computador, atuando como inter ou intralingual e apresentando-se na modalidade oral ou escrita. Dessa forma, estão inclusas na modalidade escrita a legendagem para ouvintes, legendagem para surdos e ensurdecidos e a legendagem eletrônica; já na modalidade oral estão a dublagem, o *voiceover*, a narração (ou *voice-off*) e a audiodescrição. Além dessas categorias, o Guia de Produções Audiovisuais Acessíveis (NAVES *et al.*, 2016) considera como modalidade de tradução audiovisual acessível a Janela de LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais), que consiste em um espaço destinado ao intérprete de LIBRAS para traduzir o material audiovisual.

Conforme apresentado anteriormente, a audiodescrição está localizada nos Estudos da Tradução pela Tradução Audiovisual Acessível. Essa modalidade está vinculada, como demonstrado no capítulo anterior, à tradução intersemiótica. Nesse sentido, a audiodescrição seria uma tradução do visual para o verbal, isto é, através de uma narração, transforma-se o que está apenas no campo visual para ser entregue de forma verbal.

A audiodescrição foi desenvolvida com a finalidade de oferecer acesso a um material audiovisual às pessoas com deficiência visual. Essa funcionalidade é inserida através de uma narração nos intervalos entre os diálogos, compartilhando informações que completam o sentido da cena como expressões faciais, figurinos, cenários. É importante ressaltar que a tradução intersemiótica leva em consideração as especificidades das semioses como pintura, teatro, cinema etc. e, ao mesmo tempo, inclui a transcodificação criativa (AZERÊDO *et al.*, 2017). Essa categoria trabalha com os meios de produção e reprodução, por exemplo, diálogo de signos, leitura, metacriação, entre outros. Nesse sentido, a audiodescrição não é apenas uma descrição, e sim narração visando tornar acessíveis as informações mais importantes e possibilitando o acesso do ouvinte a um determinado material.

Conforme Araújo (2017), a audiodescrição foi inserida no meio acadêmico pela dissertação de mestrado de Gregory Frazier, em 1975. Esse mesmo autor fundou o *AudioVision Institute* na Universidade Estadual de São Francisco, Califórnia, EUA, e, em 1990, foi premiado por contribuir com a chegada da audiodescrição à televisão. Segundo Franco e Silva (2010), a primeira AD profissional ocorreu em 1981 pelo casal Margaret e Cody Pfanstiehl nos Estados Unidos em uma peça teatral. Em seguida, em 1982, eles audiodescreveram a série “*American Playhouse*”, transmitida pela *Public Broadcasting Service* (PBS), que aconteceu pelo rádio simultaneamente à transmissão.

Além do teatro e do cinema, a audiodescrição ganhou espaço no meio musical sendo utilizada pela primeira vez na ópera “*Madame Butterfly*”, em 1994 (ARAÚJO, 2017, p. 12). A partir da década de 1980, essa modalidade se expandiu para outros países, chegando ao Brasil em 2003 no festival “Assim Vivemos”, o qual aborda apresentações com temática de deficiência (COSTA, 2010 *apud* ARAÚJO, 2017). Em 2005, foi lançado em DVD o primeiro filme brasileiro audiodescrito, “Irmãos de Fé”, dirigido por Moacyr Góes com Thiago Lacerda, e, em 2008, “Ensaio sobre a Cegueira”, produzido pelo Japão, Brasil e Canadá, dirigido por Fernando Meirelles. Segundo Franco e Silva (2010), nesse mesmo ano, 2008, surgiu a primeira propaganda acessível para pessoas com deficiência desenvolvida pela marca Natura. Em São Paulo, com a peça “Andaime”, em 2007, ocorreu o primeiro espetáculo audiodescrito, e, em 2009, em Manaus, o público com deficiência visual teve acesso à primeira ópera audiodescrita do país, “Sansão e Dalila”. De acordo com Mayer (2012), a audiodescrição no Brasil é realizada há muitos anos informalmente por parentes e familiares de pessoas cegas. Há alguns anos, essa modalidade tem sido estudada e aprimorada a fim de que aumente o acesso aos materiais audiovisuais.

Após a chegada dessa modalidade no território brasileiro, somente em 2016, a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura publicou o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (NAVES *et al.*, 2016). Neste material, há orientações para produzir três modalidades: audiodescrição, janela de língua de sinais e legendagem para surdos e ensurdecidos. No que diz respeito à audiodescrição, são divulgadas orientações para a elaboração de roteiros e narrações da audiodescrição, além de explicações sobre questões técnicas. A orientação é que o audiodescritor faça a AD seguindo tais diretrizes para produzir um material que afete positivamente a experiência dos telespectadores. Essas orientações estão expostas na seção 3.5 do capítulo 3, Materiais e Métodos.

O grupo de pesquisa Tradução, Mídia e Audiodescrição (TRAMAD), segundo Franco e Silva (2010), é certificado pelo CNPq e pioneiro no Brasil. Foi fundado pela Universidade

Federal da Bahia (UFBA), em 2004, e é coordenado pela Dr.^a Eliana Franco (UFBA). “O grupo realiza estudos com vistas a elaborar um modelo de audiodescrição que vá ao encontro das necessidades e preferências do público brasileiro com deficiência visual” (FRANCO e SILVA, 2010, p. 36). A AD analisada nesta pesquisa foi feita de forma pré-roteirizada pelo Grupo TRAMAD (UFBA). Outro grupo de pesquisa que se dedica a esta modalidade é o Legendagem e Audiodescrição (LEAD), fundado na Universidade Estadual do Ceará (UECE) e coordenado pela Dr.^a Vera Lúcia Santiago Araújo (UECE). “O LEAD tem como objeto de pesquisa a acessibilidade audiovisual para cegos e surdos” (FRANCO e SILVA, 2010, p. 37).

A fim de aprofundar o entendimento das teorias utilizadas neste estudo, na próxima seção apresenta-se a teoria da Semântica de *Frames*.

2.2 Semântica de *Frames*

A Semântica de *Frames* (SF), teoria na qual o foco de estudo é a linguagem e a experiência, descreve a língua a partir do uso num viés descritivo juntamente à semântica empírica. O objetivo do fundador, Charles Fillmore, é encontrar as razões que fundamentam as categorizações humanas. Para tanto, ele leva em consideração o uso linguístico e o contexto utilizado pelos falantes. Para Fillmore (1982 *apud* GAMONAL, 2013, p. 43, tradução nossa):

com o termo semântica de *frames*, eu tenho em mente um programa de pesquisa em linguística empírica e uma metodologia descritiva para apresentar os resultados de tal pesquisa. [...] Pelo termo *frame*, eu tenho em mente qualquer sistema de conceitos relacionado de tal forma que, para entender qualquer um deles, você tem de entender toda a estrutura na qual ele se encaixa; quando um dos conceitos em dada estrutura é introduzido dentro de um texto ou de uma conversa, todos os outros são automaticamente disponibilizados.⁴

Este autor defende que a definição das palavras está diretamente ligada à compreensão das instituições sociais ou da estrutura de experiência que elas pressupõem (GAMONAL, 2013, p. 44), isto é, uma palavra para a SF representa uma categoria de experiência do falante. Assim, os *frames* estão ligados à experiência humana e possuem uma porção significativa de cultura (FILLMORE, 1982, p. 118).

De acordo com Fillmore (1968), a noção de *frame* usada na SF está relacionada aos *Frames de Caso*. Estes foram entendidos como uma “caracterização de uma situação abstrata em que, para entender a estrutura semântica do verbo, é necessário entender as propriedades

⁴ “With the term ‘frame semantics’ I have in mind a research program in empirical semantics and a descriptive framework for presenting the results of such research...By the term ‘frame’ I have in mind any system of concepts related in such a way that to understand any one of them you have to understand the whole structure in which it fits; when one of the things in such a structure is introduced into a text, or into a conversation, all of the others are automatically made available.”

das cenas esquematizadas”⁵ (FILLMORE, 1982, p. 115, tradução nossa). Fillmore (1985) define *frame* como um meio de estruturação cognitiva, isto é, palavras são associadas a ele e usadas no processo de compreensão.

Nesse sentido, de acordo com Fillmore e Baker (2010), o *frame* é um conjunto internalizado de conhecimento de mundo que permite construir sentido durante uma comunicação. Para entender melhor o que é um “conjunto internalizado de conhecimento de mundo”, pensemos no exemplo, adaptado à cultura brasileira, *feira de aniversário* dado por Minsky (1987), autor que utilizava a palavra *frame* no campo da Inteligência Artificial. Foi através desses estudos que Fillmore optou por incluir este termo na linguística.

Na cultura brasileira, as palavras *feira de aniversário* instanciam diversos elementos como bolo, convidados, aniversariante, balão, docinhos. Além de ações relacionadas a esse evento, por exemplo, cantar parabéns, comprar presente, possivelmente, alugar salão de festas etc. Todos esses exemplos não foram expressamente ditos, mas são automaticamente acessados na mente de uma pessoa que partilha da mesma cultura e dos mesmos costumes.

Na teoria da SF, duas nomenclaturas foram incluídas para caracterizar os *frames* semânticos: *frames evocados* e *frames invocados*, que Fillmore (1985) define da seguinte forma:

Frames interpretativos podem ser introduzidos no processo de compreensão de um texto sendo invocados pelo intérprete ou sendo evocados pelo texto. Um *frame* é invocado quando o intérprete, no processo de construção de sentido de dado segmento textual, é capaz de fazer uma interpretação situando o conteúdo textual em um padrão que é conhecido independentemente do texto. Um *frame* é evocado pelo texto se alguma forma ou padrão linguístico é convencionalmente associado com o *frame* em questão (FILLMORE, 1985, p. 232, tradução nossa)⁶.

Em Gamonal (2013), a autora apresenta essa distinção por meio dos seguintes exemplos:

(1) Não há nada mais prazeroso que chegar a um lugar que ninguém te conhece. Você acorda bem cedo, vai à praia e assiste ao pôr do sol, deixando todas as obrigações de lado por uns dias.

(2) Sempre que chegar a uma cidade turística, tome cuidado com a bolsa e demais pertences. Os assaltantes reconhecem os visitantes de longe (GAMONAL, 2013, p. 45).

Na frase (1), temos um exemplo de *frame* invocado e o encontramos pelo conjunto de informações que sinalizam uma atividade turística, sem que haja qualquer material linguístico

⁵ “[...] characterizing a small abstract ‘scene’ or ‘situation’, so that to understand the semantic structure of the verb it was necessary to understand the properties of such schematized scenes.”

⁶ Interpretative frames can be introduced into the process of understanding a text through being invoked by the interpreter or through being evoked by the text. A frame is invoked when the interpreter, in trying to make sense of a text segment, is able to assign it an interpretation by situating its content in a pattern that is known independent of the text. A frame is evoked by the text if some linguistic form or pattern is conventionally associated with the frame in question.

específico desse domínio. Já na frase (2), *cidade turística* e *visitantes* atuam como materiais linguísticos que especificamente evocam o contexto turístico.

Segundo Fillmore (1982), na abordagem da SF, há várias noções que fundamentam a descrição e a análise linguística. Vejamos, neste momento, os conceitos de protótipo e perspectiva. O primeiro aborda que o significado de uma palavra é entendido e definido perante a influência cultural. Por exemplo, para entender *café da manhã*, é necessário ter conhecimento da cultura do país de quem está falando. No Brasil, por exemplo, nos cafés da manhã, geralmente, são servidos pão francês com manteiga, café preto, leite de vaca. Já nos Estados Unidos, há o costume de se ter no café da manhã pasta de amendoim, torradas, ovos com bacon, café preto. Dessa forma, a expressão *café da manhã* fornece uma categoria de elementos que podem ser usados em diferentes contextos que são definidos pelo uso prototípico de cada expressão ou termo.

Para a compreensão do conceito de perspectiva, observe a frase “Maria comprou uma bolsa por R\$ 50,00”. O item *comprar.v* evoca o *frame* *Comércio_comprar*, e, ao analisarmos todos os seus elementos, temos a perspectiva do comprador. Se tivermos a frase “Maria vendeu uma bolsa por R\$ 50,00”, *vender.v* assume a perspectiva do vendedor, no *frame* *Comércio_vender*, ambos são perspectivas do *frame* *Comércio_transferência_de_mercadorias*. Nesse sentido, segundo Fillmore (1982), diferentes palavras podem assumir diferentes perspectivas de um mesmo evento.

De acordo com Petruck (1996), na SF, o significado das palavras é caracterizado pela experiência de mundo do falante e depende dos seus fundamentos conceituais em que o conhecimento é necessário para o uso. A noção de *frame* é a base para o que Fillmore (1985) chama de semântica da compreensão (*U-semantic*), que consiste em determinar a situação motivadora de dada sentença. Conforme Fillmore (1985), a *U-semantic* é composicional, pois depende do conhecimento das palavras, frases e construções gramaticais para que a interpretação ocorra, e não composicional, quando a interpretação não é construída exclusivamente de forma simbólica.

De acordo com Petruck (1996), a SF tem sido usada para subsidiar diversas pesquisas com objetivos lexicais, semânticos e sintáticos. Esses estudos contribuem com o seu desenvolvimento. Diante de tal crescimento, Fillmore ampliou as investigações criando a FrameNet, projeto de anotação e análise de *frames*, que está exposta na seção 3.1. Para esta pesquisa, vinculamos os princípios da Multimodalidade à teoria exposta neste capítulo. Por isso, apresentam-se a seguir os Fundamentos da Multimodalidade.

2.3 Fundamentos da Multimodalidade

A comunicação humana se dá por diversos meios como fala, figura, vídeo, gravação etc. Uma imagem representa o recorte de uma realidade e pode ser entendida de diversas formas a depender de como é veiculada. Para os autores Silva e Queiróz (2021, p. 15), essa situação envolve “poder, ideologia, modos de significar, maneiras de dizer e mostrar, organizar, escrever e falar”. Assim, passamos do entendimento da língua para o entendimento da linguagem, pois a linguagem se utiliza de diferentes modos semióticos. Neste sentido, ao falarmos de linguagem, estamos falando de discurso. Silva e Queiróz (2021, p. 16) tratam:

discursos como conhecimentos socialmente construídos na sociedade sobre algum aspecto da realidade, e que estão atrelados aos interesses diversos das pessoas (KRESS e VAN LEEUWEN, 2001). E discurso, nessa ótica, não é entendido como apenas língua em curso, mas sim linguagem em curso.

De acordo com os autores, pensar no discurso sob a perspectiva dos estudos da linguagem é pensar na linguagem em uma perspectiva semiótica e também sob uma perspectiva social (SILVA; QUEIRÓZ, 2021), em que as escolhas dos modos semióticos são feitas para a criação de significados. Dessa forma, eles afirmam:

[...] assumimos que o uso da língua não é arbitrário, e sim motivado, que os sujeitos são produtores de significado e de discursos, e usam a linguagem (portanto os discursos) como prática social. Quando nos engajamos num ato comunicacional, conscientes ou não, temos intenção de comunicar algo (um conteúdo) a alguém (um interagente), por meio de mensagens (textos em sentido amplo) (SILVA; QUEIRÓZ, 2021, p. 16).

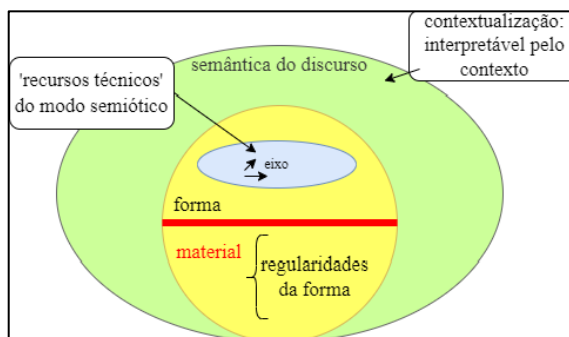
Diante dessas construções de significados, há diferentes perspectivas para estudar a multimodalidade, mas deve-se considerar que “estudar multimodalidade é estudar a criação e a comunicação de significados de diferentes naturezas” (SILVA, 2021, p. 34), isto é, significados são construções sociais e, conforme demonstrado na citação anterior, os sujeitos produzem os significados. Para o autor, aplicar a multimodalidade nos estudos da linguagem requer a compreensão de três termos:

- 1) **Modo ou modalidade:** conjunto de recursos social e culturalmente moldados para gerar significado.
- 2) **Recurso semiótico:** ações, materiais e artefatos usados para fins comunicativos.
- 3) **Affordance:** potencialidades e restrições, o que é possível ou não de se expressar, representar ou comunicar com determinado recurso semiótico (SILVA, 2021, p. 35, grifos nossos).

Os diversos modos semióticos (língua oral e escrita, gestos, imagens, música etc.) compõem a expressão das informações e atuam em conjunto, pois todo texto é multimodal (SILVA, 2021). Segundo Bateman *et al.* (2017), a semântica do discurso de um modo semiótico

fornece meios de interpretação para relacioná-lo ao contexto. Para ilustrar o conceito de modo semiótico, observe a Figura 3.

Figura 3 – Definição abstrata de um modo semiótico



Fonte: BATEMAN *et al.*, 2017, p. 117.⁷

Na Figura 3, vemos que os modos semióticos são compostos por três níveis: a dimensão material, os recursos técnicos (abreviados como forma) e a semântica do discurso. Nas palavras de Bateman *et al.* (2017, p. 119, tradução nossa):

Cada modo semiótico tem sua própria semântica de discurso, e isso pode então ser usado para explicar por que mesmo algumas representações bastante semelhantes podem ter propriedades bastante diferentes. A semântica do discurso é o primeiro passo necessário para garantir que não apenas digamos quais modos estão sendo usados, mas também possamos responder a isso apropriadamente em nossas descrições e explicações reais.⁸

Para o autor Kress (2010 *apud* SANTOS; PIMENTA, 2014), os modos semióticos que são realizados a partir de diferentes modalidades sensoriais passam a ser considerados participantes do material multimodal. A multimodalidade, de acordo com Kress e Van Leeuwen (2001 *apud* SANTOS; PIMENTA, 2014), é uma área interessada em estudar as formas de significação, incluindo os modos semióticos envolvidos no processo de representação e comunicação.

Para eles, na representação, ocorre um processo de produção, isto é, “o ator social faz referência ao que, no seu entendimento, pode ser considerado o modo mais apto e plausível naquele contexto e naquela cultura” (SANTOS; PIMENTA, 2014, p. 300). Já o conceito de comunicação é definido como “um processo no qual um produto ou evento semiótico é ao mesmo tempo articulado ou produzido e interpretado ou usado” (SANTOS; PIMENTA, 2014, p. 301). Desse modo, a comunicação depende do interpretante como também do produtor.

⁷ Imagem traduzida pela autora.

⁸ “Each semiotic mode has its own discourse semantics, and this can then be used to explain why even some quite similar looking representations may have Rather different properties. The discourse semantics is the necessary first step in making sure that we not only say what modes are being used, but can also respond to this appropriately in our actual descriptions and explanations.”

Kress e Van Leeuwen (2001 *apud* SANTOS; PIMENTA, 2014) apontam três domínios em que o significado é organizado em um contexto multimodal: o *design*, a produção e a distribuição. De acordo com Santos e Pimenta (2014), esses conceitos foram desenvolvidos em uma referência à Linguística Sistêmico-Funcional que defende três princípios: (1) a concepção de que o signo é gerado a partir das escolhas dentro de um sistema semiótico; (2) as influências do contexto de situação e do contexto de cultura; (3) as funções semióticas ou metafunções: ideacional, interpessoal e textual.

Para os autores Kress e Van Leeuwen (2001 *apud* SANTOS; PIMENTA, 2014), o *design* inclui o uso e a combinação dos recursos, os modos semióticos e as formas de expressão dos discursos em uma dada comunicação. A produção é a utilização do meio e dos recursos materiais de forma comunicativa, isto é, “a organização da expressão ou do meio de execução do que foi elaborado do *design*” (SANTOS; PIMENTA, 2014, p. 304). Dessa forma, segundo as autoras, o meio de produção e os canais sensoriais atuam em conjunto uma vez que o meio está ligado a uma particularidade de um material e este associado a um órgão sensorial. A distribuição, por sua vez, é considerada como não semiótica, pois refere-se às tecnologias de transmissão da comunicação e à transformação que a comunicação pode sofrer diante das novas interações.

As contribuições expostas acima das autoras Santos e Pimenta (2014) colaboram para o entendimento da multimodalidade aplicada nesta pesquisa. Os domínios que elas apresentam – o *design*, a produção e a distribuição –, desenvolvidos por Kress e Van Leeuwen em trabalho de 2001, demonstram como os diferentes modos semióticos atuam na construção de significados. Neste sentido, no *corpus* utilizado neste estudo, trabalhamos com dois modos comunicativos, o texto da AD e as imagens dinâmicas do vídeo, que juntos atuam na construção do significado.

A multimodalidade presente nesta pesquisa atua principalmente com o texto escrito vindo da transcrição da AD e com as imagens dinâmicas. Para Bateman *et al.* (2017), os textos participam do gênero, isto é, os textos não pertencem ao gênero. Para esses autores, texto e gênero não podem ser separados. “Qualquer texto deve ser visto como existente no gênero” (BATEMAN *et al.*, 2017, p. 129). Para Lemke (1999 *apud* BATEMAN *et al.*, 2017, p. 129, tradução nossa):

Construímos gêneros interpretando certos tipos de padrões semânticos no que consideramos ser textos distintos, e dizemos que tais textos pertencem ao mesmo

gênero. Textos cogenéricos são intertextos privilegiados para a interpretação uns dos outros.⁹

Swales (1990 *apud* BATEMAN *et al.*, 2017, p. 130, tradução nossa) define gênero como:

uma classe de eventos comunicativos que compartilham um propósito comunicativo reconhecível, que exibem uma estrutura esquemática que suporta a realização desse propósito e que mostram semelhanças em forma, estilo, conteúdo, estrutura e público-alvo.¹⁰

Van Leeuwen (2005 *apud* HIIPPALA, 2014) aponta que os aspectos multimodais são características do gênero multimodal. Para Bateman *et al.* (2017), é necessário identificar as estruturas que compõem este gênero. Dessa forma, conforme Hiippala (2014), pelo gênero ser visto como um fenômeno estratificado, as escolhas semióticas devem ser identificadas, uma vez que contribuem diretamente para as estruturas de gênero em diversos estratos.

Como demonstrado na Figura 3, Bateman *et al.* (2017) propõem que o modo semiótico seja composto por três estratos: o material, os recursos semióticos e a semântica do discurso. Hiippala (2014) aponta que o segundo estrato, recursos semióticos, permite diversas escolhas semióticas que juntas se tornam as estruturas do gênero, além disso, este autor descreve que a semântica do discurso orienta a interpretação contextual de tais recursos.

Estes recursos para o gênero multimodal, conforme Hiippala (2014), são as estruturas de composição do material, como o layout, o tamanho das fontes, a posição e o ângulo da imagem, as cores, o espaço entre o texto e a imagem. Todos estes aspectos visuais-verbais são resultados de escolhas semióticas. A interpretação desses artefatos é feita em conjunto, por isso Bateman (2009 *apud* HIIPPALA, 2014) traz três modos semióticos que caracterizam a leitura multimodal: fluxo de página (*page-flow*), fluxo de texto (*text-flow*) e fluxo de imagem (*image-flow*).

O fluxo de página ocorre quando o espaço do layout é usado para comunicar significados. Já o fluxo de texto é identificado em textos com interrupção linear, como a presença de gráficos, tabelas, imagens. Por sua vez, o fluxo de imagem é caracterizado pela presença de elementos gráficos com sequência significativa. Além dos recursos semióticos e da semântica do discurso, para um modo semiótico ser completo, conforme a Figura 3, é necessário

⁹ “We construct genres by construing certain sorts of semantic patterning in what we consider to be distinct texts, and we say that such texts belong to the same genre. Co-generic texts are privileged intertexts for each other’s interpretation.”

¹⁰ “a class of communicative events that share a recognisable communicative purpose, that exhibit a schematic structure supporting the achievement of that purpose, and which show similarities in form, style, content, structure and intended audience.”

o substrato material. Este fator, para Hiippala (2014), precisa ser suficiente para transportar os recursos semióticos.

Hiippala (2014) apresenta um modelo para identificar as estruturas do gênero multimodal: o modelo GeM (gênero e multimodalidade), desenvolvido por Bateman (2008 *apud* HIIPPALA, 2014). O GeM aborda as estruturas de materiais multimodais identificando vários aspectos dos recursos semióticos. Ele é uma ferramenta analítica que colabora com atividades descritivas e comparativas de artefatos multimodais. As camadas, que são estruturas semióticas, propostas neste modelo são: camada base (*base layer*), camada de layout (*layout layer*), estrutura (*structure*), modelo de área (*area model*), realização (*realisation*), camada retórica (*rhetorical layer*), camada de navegação (*navigational layer*). Esses modelos contribuem para a construção de um contexto multimodal. Em um material multimodal, de acordo com Bateman *et al.* (2017), todas as facetas semióticas contribuem para a construção do significado, como o texto, o discurso, o gênero, as imagens, os movimentos, o layout.

Conforme Belcavello *et al.* (2020), a FrameNet Brasil contribui desenvolvendo uma abordagem complementar aos estudos da multimodalidade, já que se baseia nas interações entre os *frames* nas modalidades auditivas e visuais. Para analisar os objetos multimodais, a FrameNet Brasil desenvolveu uma plataforma específica: Charon. A seguir, estão descritos os materiais e métodos utilizados para anotação e análise do material multimodal.

3 Materiais e métodos

O intuito deste capítulo é expor a metodologia utilizada nesta dissertação. Para tanto, apresenta-se, na seção 3.1, a FrameNet Brasil, metodologia utilizada para anotação de *frames*. Na seção 3.2, expõe-se a construção do *corpus*. Já nas subseções seguintes, 3.3 e 3.4, descrevem-se as anotações de texto e imagem dinâmica respectivamente. Por fim, na seção 3.5, abordam-se as diretrizes para audiodescrição.

3.1 FrameNet Brasil

A FrameNet é um projeto que surgiu sob liderança de Fillmore, em Berkeley, Califórnia, e que está em desenvolvimento desde 1997. A metodologia é direcionada pela Semântica de *Frames*, e as análises, amparadas por meio de *corpora*. Os resultados são disponibilizados em forma de recurso lexical *on-line*, utilizado por pesquisadores no mundo todo, sendo “útil para profissionais ligados à Lexicografia, como alternativa na estruturação de dicionários e para a Linguística Computacional” (GAMONAL, 2013, p. 46).

Esta plataforma conta com um banco de dados de mais de mil *frames* acompanhados de anotações de sentenças que servem como evidências para análises linguísticas e fonte de pesquisa em diversas áreas, como a Linguística de *Corpus*, os Estudos da Tradução e a Linguística Computacional. De acordo com Fillmore e Baker (2010), os objetivos desse projeto são fornecer descrições sintáticas e semânticas do léxico da língua inglesa e reunir informações sobre variadas formas de se expressar utilizando uma mesma palavra.

Com o crescente desenvolvimento, segundo Torrent e Ellsworth (2013), a FrameNet passou a ser desenvolvida em outros idiomas, dentre eles o português brasileiro por meio da FrameNet Brasil (FN-Br), que foi fundada na Universidade Federal de Juiz de Fora, em Minas Gerais, constituindo-se como um laboratório de Linguística Computacional a fim de desenvolver soluções para a Compreensão Automática de Língua Natural. A FN-Br, de acordo com os princípios do projeto original, constrói um banco de dados de *frames* semânticos para o português brasileiro evidenciado por *corpora*.

Para um melhor entendimento da metodologia da FrameNet e da FN-Br em torno do léxico, algumas nomenclaturas utilizadas no procedimento de anotação de texto tornam-se relevantes de serem apresentadas e explicadas. São elas: formas de palavras, *lexemas*, *lemas* e unidade lexical.

As *formas de palavras* especificam formas flexionadas das palavras, por exemplo: amigo, amiga, amigos etc. O *lexema* é a forma dicionarizada da palavra. Seguindo o exemplo anterior, o *lexema* é *amigo*, pois possui diversas formas de palavras (amiga, amigos etc.). Os

lemas podem ser compostos por um lexema (monolexêmico) ou mais lexemas (multilexêmico), sendo marcados por uma classe de palavra, por exemplo, o lema *pé de moleque* constitui três lexemas (1) *pé*, (2) *de*, (3) *moleque*, isto é um lema multilexêmico. Por fim, a *unidade lexical* (LU, do inglês) é uma associação de um lema a um *frame* e pode ser entendida como a junção de forma e significado, por exemplo, o lema *visitar.v*, que evoca significados diferentes dependendo do *frame*. Quando associado ao *frame* *Fazer_turismo*, esse lema significa conhecer uma nova cidade e/ou um ponto turístico. Já associá-lo ao *frame* *Visitar* evoca diversos significados, como rever uma pessoa (“Os sobrinhos visitaram a avó”), realizar uma fiscalização (“Os policiais visitaram os bares de São Paulo”), entre outros. O *frame* *Visitar* evoca diferentes casos de visitas, conforme evidenciado em sua definição: “um Agente combina a localização com uma Entidade para satisfazer alguma Finalidade. Geralmente, a Finalidade é social ou de entretenimento” (FRAMENET BRASIL, 2022¹¹).

Para exemplificar melhor a constituição de um *frame*, vejamos o *frame* *Comércio_comprar* na Figura 4.

Figura 4 – O *frame* Comércio_Comprar

Comércio_comprar

Definição

Este frame descreve uma transação comercial básica, envolvendo um **Comprador** e um **Vendedor** que trocam **Dinheiro** e **Mercadorias**, assumindo-se a perspectiva do comprador. As palavras variam individualmente quanto aos padrões de realização dos elementos de frame. Por exemplo, a valência típica do verbo COMPRAR é: O COMPRADOR compra MERCADORIAS do VENDEDOR por DINHEIRO.

Exemplo(s)

Elementos de Frame Nucleares

FE Core:

Comprador [Buyer] O **Comprador** quer **Mercadorias** e oferece **Dinheiro** a um **Vendedor** em troca.

Mercadorias [Goods] As **Mercadorias** referem-se a qualquer coisa (incluindo tempo de trabalho, por exemplo), que é trocada por **Dinheiro** em uma transação.

Elementos de Frame Não-Nucleares

Relações

Unidades Lexicais

adquirir.v cliente.n compra.n comprar.v consumidor.n

Fonte: FrameNet Brasil (2022).¹²

Conforme demonstrado na Figura 4, os participantes do *frame* são nomeados como Elementos de *Frames* (FE, do inglês, *Frame Element*) e já estão definidos na FrameNet Brasil. Os FEs são divididos em nucleares, quando são essenciais na composição do *frame*, e não

¹¹ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/index.php/webtool/report/frame/main>. Acesso em: 05 set. 2022.

¹² Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/index.php/webtool/report/frame/main>. Acesso em: 05 set. 2022.

nucleares, quando não são essenciais. No *frame* `Comércio_comprar`, os FEs nucleares estão expostos na Figura 4, e, na Figura 5, estão os FEs não nucleares.

Figura 5 – Os Elementos de *Frame* não nucleares do *frame* `Comércio_Comprar`

Elementos de Frame Não-Nucleares	
Dinheiro [Money]	O Dinheiro refere-se ao que é dado em troca por Mercadorias em uma transação.
Explicação [Explanation] semantic_type: @state_of_affairs	A Explicação pela qual o evento ocorre.
Finalidade [Purpose]	A finalidade pela qual um ato intencional é realizado.
Finalidade imposta [Imposed_purpose]	A finalidade do Comprador para as Mercadorias .
Lugar [Place]	Onde o evento ocorre.
Maneira [Manner]	Qualquer descrição de um evento de comprar que não é dada por FEs mais específicos, incluindo forma. Isso também pode indicar características proeminentes do Comprador que afeta a ação.
Meio [Means]	O Meio pelo qual uma transação comercial ocorre.
Período de iteração [Period_of_iteration]	O período de tempo de quando o evento comercial começa a se repetir até quando é interrompido.
Recipiente [Recipient]	O indivíduo destinado pelo Comprador para receber as Mercadorias .
Taxa [Rate]	Em alguns casos, o preço ou pagamento são descritos por unidades de Mercadorias .
Tempo [Time]	Quando o evento ocorre.
Unidade [Unit]	Indica qualquer unidade na qual mercadorias ou serviços podem ser mensurados.
Vendedor [Seller] semantic_type: @source	O Vendedor tem posse sobre as Mercadorias e as troca pelo Dinheiro de um Comprador .

Fonte: FrameNet Brasil (2022).¹³

Durante o processo de anotação linguística, há sentenças em que Elementos de *Frame* nucleares não aparecem instanciados. Esses casos são chamados de Instanciações Nulas e estão categorizados em três tipos: Instanciação Nula Definida, Instanciação Nula Indefinida e Instanciação Nula Construcional.

A Instanciação Nula Definida (DNI, do inglês, *Definite Null Instantiation*) ocorre quando a omissão do FE pode ser recuperada pelo contexto. Já a Instanciação Nula Indefinida (INI, do inglês, *Indefinite Null Instantiation*) ocorre quando o FE não é mencionado na sentença, dessa forma, por mais que possa ser inferido, não é possível ter certeza sobre a informação. A Instanciação Nula Construcional (CNI, do inglês, *Constructional Null Instantiation*), por sua vez, ocorre quando a construção gramatical da sentença causa a ausência do FE, como em sentenças com infinitivo, modo imperativo ou voz passiva. Além disso, também há a Incorporação (INC, do inglês, *Incorporation*), em que a LU anotada incorpora FE.

A FrameNet também estuda as relações que os *frames* possuem entre si (relações *frame-a-frame*),¹⁴ as quais são categorizadas como: Herança (*Inheritance*), Subframe (*Subframe*), Perspectiva (*Perspective_on*), Uso (*Using*), Causativo_de (*Causative_of*), Incoativo_de

¹³ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/index.php/webtool/report/frame/main>. Acesso em: 05 set. 2022.

¹⁴ Para mais informações sobre as relações *frame-a-frame*, veja o capítulo 6 do livro *FrameNet II: Extended Theory and Practice* (RUPPENHOFER et al., 2016).

(*Inchoative_of*), Precedência (*Precedes*), Veja_também (*See_also*). Além dessas relações, a FrameNet constatou que os *frames* podem ser classificados em seis categorias. Elas são nomeadas como *Frames* de Topo,¹⁵ sendo divididas entre grupos maiores (Evento, Relação, Estado, Entidade, Local, Processo) e grupos menores (*Smaller tree-tops*, *Singletons*).

A FrameNet também previu relações entre Elementos de *Frames*, nomeando-as como *coreset*, *exclui* e *requer*. A relação de *coreset* ocorre quando dois ou mais Elementos de *Frame* atuam em conjuntos, assim, a presença de um satisfaz o valor semântico do(s) outro(s). Já a relação de *exclui* impede que determinados FEs sejam evocados juntos. A relação de *requer*, por sua vez, estabelece que um FE exija a presença de outro.

A FrameNet Brasil tem ampliado os estudos dos fenômenos ocorridos entre os Elementos de *Frame* e, assim, desenvolvido a relação de *qualia*, que consiste, de acordo com Costa (2020),¹⁶ em quatro categorias de papéis, relações e aspectos essenciais no significado das palavras. Ademais, também é possível sinalizar, a partir dos FEs, a ocorrência do fenômeno da metonímia (GAMONAL, 2017).¹⁷

A FrameNet Brasil desenvolveu um recurso de criação de *frames*, o Lutma.¹⁸ Este projeto faz parte da Global FrameNet, uma colaboração entre laboratórios e pesquisadores de diferentes países com o objetivo de facilitar o compartilhamento de dados e pesquisas sobre a metodologia da FrameNet. De acordo com Torrent *et al.* (2022), o Lutma possui dois diferenciais: (1) durante a criação dos *frames* e das LUs deve ser indicada a língua/cultura a que pertencem; (2) os usuários devem ser pessoas interessadas na FrameNet e ter pouca ou nenhuma experiência na criação de *frames*. Para os autores, estes propósitos contribuem em construir um recurso linguístico baseado em cognição que seja acessível para não especialistas.

No Lutma, os *frames* são categorizados pelos tipos de raízes (*Root Type*) a que pertencem. As categorias raízes abordadas no Lutma, segundo expostas na plataforma,¹⁹ são Entidade, Evento, Estado, Relação e Atributo. Além disso, tem-se o conjunto Indefinido. Nesta dissertação, direcionamos o estudo dos *frames* conforme as categorias utilizadas no Lutma. As definições apresentadas para cada categoria, conforme está demonstrado na interface do recurso, são:

¹⁵ Mais informações sobre os *Frames* de Topo estão no site da FrameNet: <https://framenet.icsi.berkeley.edu/fndrupal/FrameLatticeList>.

¹⁶ Para saber mais sobre as relações de *qualia*, cf. Costa (2020).

¹⁷ Para saber mais sobre as relações de metonímia, cf. Gamonal (2017).

¹⁸ Para saber mais sobre a Plataforma Lutma, leia o artigo de Torrent *et al.* (2022).

¹⁹ Para visualizar a plataforma Lutma, acesse: www.lutma.frame.net.br.

- (1) Entidade: um conceito, uma coisa, um ser vivo.
- (2) Evento: envolve pelo menos um participante e ocorre em um local e hora.
- (3) Estado: uma situação estável.
- (4) Relação: uma relação entre duas ou mais entidades, eventos ou estados.
- (5) Atributo: um atributo com um valor é aplicado a uma entidade.

Os *frames* que não se enquadram em nenhuma das opções acima são inseridos no conjunto Indefinido. A diferença entre as categorias e o conjunto é que os *frames* ligados às categorias mantêm relação de herança, isto é, os *frames* categorizados como Entidade herdam do *frame* Entidade ou de outro *frame* que herda de Entidade, e isso ocorre nas outras categorias. Já o conjunto Indefinido engloba *frames* que não têm relação com as categorias pré-determinadas.

Quanto às anotações, a FrameNet, assim como a FN-Br, trabalham com dois tipos de anotações: texto corrido e lexicográfica. A primeira analisa todos os *frames* que surgirem no texto escolhido, ou seja, o material de análise é responsável por guiar as LUs e os *frames*. Já na segunda, a investigação acontece a partir de uma LU pré-determinada pelo pesquisador. Nesta pesquisa, utilizamos a anotação de texto corrido, pois o interesse está em analisar todos os *frames* evocados pela AD do curta-metragem Eu não quero voltar sozinho. Essas anotações de texto são feitas por meio da Webtool, plataforma desenvolvida pela FN-Br, por meio da qual todo o banco de dados é armazenado e divulgado. De acordo com Bóbó *et al.* (2018), esse sistema mantém as mesmas estruturas e conceitos usados no projeto original. As descrições da anotação de texto desta dissertação estão na seção 3.3.

A FN-Br, a fim de expandir os estudos sobre *frame* para além do texto, está desenvolvendo uma plataforma de anotação de materiais multimodais. A multimodalidade é relevante para os estudos da Semântica de *Frames*, uma vez que tal material é composto por um ou mais modos comunicativos evocando *frames*.

Charon, plataforma de anotação multimodal da FN-Br, trabalha com anotação de imagens dinâmicas e estáticas. De acordo com Belcavello *et al.* (2022), os objetivos dessa ferramenta são: (1) ser compatível com a Webtool, plataforma de anotação de texto da FN-Br; (2) fazer as anotações utilizando as categorias da FrameNet; (3) vincular as anotações de texto e imagem/vídeo. Assim, é possível analisar um mesmo material através do texto e dos vieses multimodais. A descrição da anotação multimodal desta dissertação está na seção 3.4.

Para a tarefa de anotação multimodal, adotamos uma abordagem perspectivista. Basile *et al.* (2021) apontam que uma anotação no viés perspectivista é uma interação entre o anotador

e o esquema de anotação em que ele expressa seu julgamento sobre o fenômeno anotado. Estes autores apontam duas metodologias nesse viés: o perspectivismo fraco e o perspectivismo forte.

O perspectivismo forte, segundo os autores, tem o objetivo de coletar múltiplos dados sobre um fenômeno específico. Já o perspectivismo fraco não tem o intuito de avaliar um único fenômeno, por isso visa coletar o maior número de avaliadores e anotações. A FrameNet Brasil Multimodal adotou o viés perspectivista fraco como metodologia de anotação multimodal. É importante ressaltar que essa metodologia adotada pela FN-Br, em que o anotador expressa o próprio julgamento, é desenvolvida mediante orientações vindas dos estudos sobre os *frames*. Isto é, para o anotador realizar uma anotação ele deve estudar sobre a abordagem da SF e também sobre a definição do *frame* e o comportamento dos Elementos de *Frames*. Assim, a partir do embasamento teórico, o anotador poderá imprimir a própria perspectiva na anotação.

Essa abordagem adotada pela FrameNet Brasil vai ao encontro da teoria da Semântica de *Frames*. De acordo com Viridiano *et al.* (2022, p. 108, tradução nossa), “uma noção central da Semântica de *Frames* é a perspectiva”.²⁰ Os autores ilustram essa afirmação demonstrando a distinção entre as LUs *coast.n* e *shore.n*.²¹ Nas palavras deles:

Um dos exemplos clássicos de Fillmore (1985) refere-se à distinção semântica entre *coast.n* e *shore.n* em inglês: ambos se referem ao *frame Relational_natural_features*, descrevendo o trecho onde a massa de terra e a água do mar se encontram. Enquanto o *coast.n* descreve pelo ponto de vista da terra, o *shore.n* é perspectivado do ponto de vista do mar (VIRIDIANO *et al.*, 2022, p. 108, tradução nossa).²²

Diante disso, para esta dissertação, adotamos as tarefas de anotação multimodal de imagem dinâmica e texto a partir de uma abordagem perspectivista. O primeiro passo a ser feito para iniciar o processo de anotação é definir o *corpus* de análise. Tal procedimento está descrito e exemplificado na próxima seção.

3.2 Construção do *corpus*

De acordo com Sardinha (2000), a compilação de um *corpus* exige pontos importantes para serem analisados. Esses dados devem ser autênticos, isto é, para o autor, um texto produzido por um falante nativo, e em linguagem natural. Além disso, devem servir a um objeto

²⁰ “A central notion in frame semantics is perspective.”

²¹ Para ver as definições das LUs *coast.n* e *shore.n*, acesse o site da FrameNet: <https://framenet.icsi.berkeley.edu/fndrupal/frameIndex>.

²² “One of Fillmore’s (1985) classic examples refers to the semantic distinction between *coast.n* and *shore.n* in English: Both refer to the Relational natural features frame, describing the stretch where land mass and sea water meet. While the former lexeme describes the view from the land, the latter is perspectivized from the point of view of the sea.”

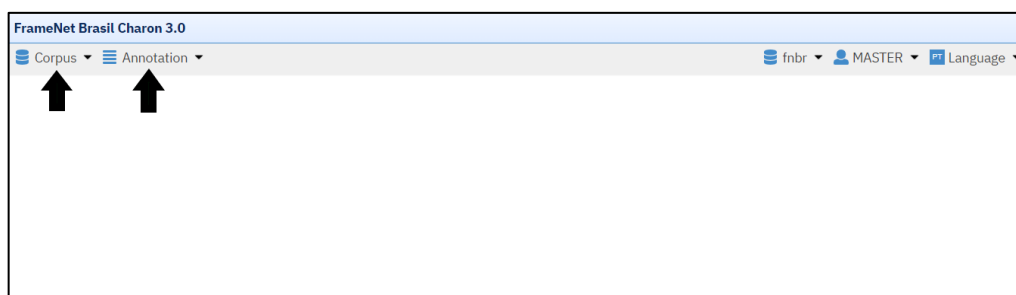
de estudo e serem legíveis por um computador. Alguns pontos importantes, de acordo com o autor, para analisar os *corpora* são: origem, propósito, quantidade, modo, língua.

Para esta dissertação, o *corpus* construído para as anotações e análise do texto e das imagens dinâmicas originaram-se das narrações da AD do curta-metragem Eu não quero voltar sozinho (2010). O propósito deste *corpus* é ser o objeto de estudo linguístico no viés da Semântica de *Frames*. Ele é composto por 834 *tokens* (número total de palavras) em 111 sentenças criadas diretamente na Charon. Dessa forma, a formatação para análise e anotação foram automaticamente geradas. A língua representada no *corpus* é o português brasileiro no modo falado, isto é, ele foi constituído pela transcrição das narrações da AD. Por fim, a autoria se classifica como de língua nativa, pois a audiodescritora (narradora da AD) é brasileira.

A FN-Br, através das plataformas Webtool (versão 3.6), e Charon (versão 3.0), as quais atuam de forma correlacionada, permite que o *corpus* seja construído apenas uma vez pela Charon e utilizado nas duas anotações, a de texto na Webtool e a de vídeo/imagem na Charon. Nesta dissertação, trabalhamos com um material multimodal, por isso a construção do *corpus* é feita na Charon.

Ao acessarmos a Charon, como apresentado na Figura 6, há dois ícones principais para o uso da ferramenta: *Corpus* (acesso aos *corpora* constituídos na Charon) e *Annotation* (acesso à ferramenta de anotação de imagem dinâmica e estática).

Figura 6 – Página inicial da Charon

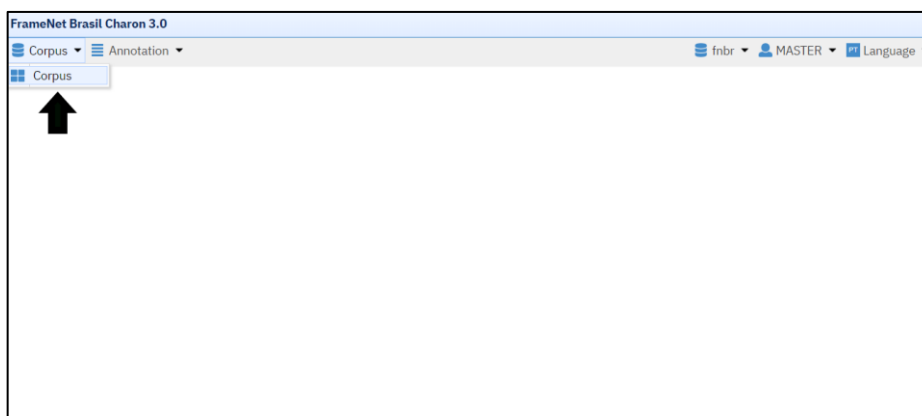


Fonte: FrameNet Brasil (2022).²³

O segundo passo, conforme exposto nas Figuras 7 e 8, é clicar em *Corpus*, em seguida *Corpus* novamente e encontrar a pasta em que o material está alocado, no caso, “Curta-metragem_ENQVS”. A inserção do material é feita pelo pesquisador que compõe a equipe da FN-Br e tem acesso ao gerenciamento do banco de dados.

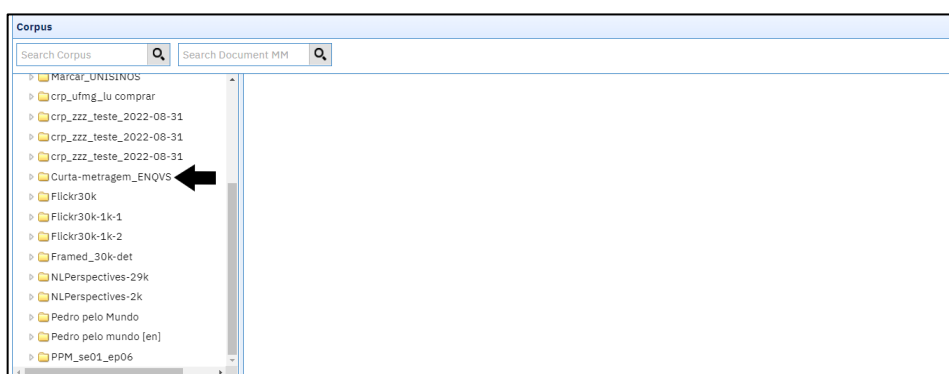
²³ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 12 abr. 2023.

Figura 7 – Acesso ao *corpus* na Charon



Fonte: FrameNet Brasil (2022).²⁴

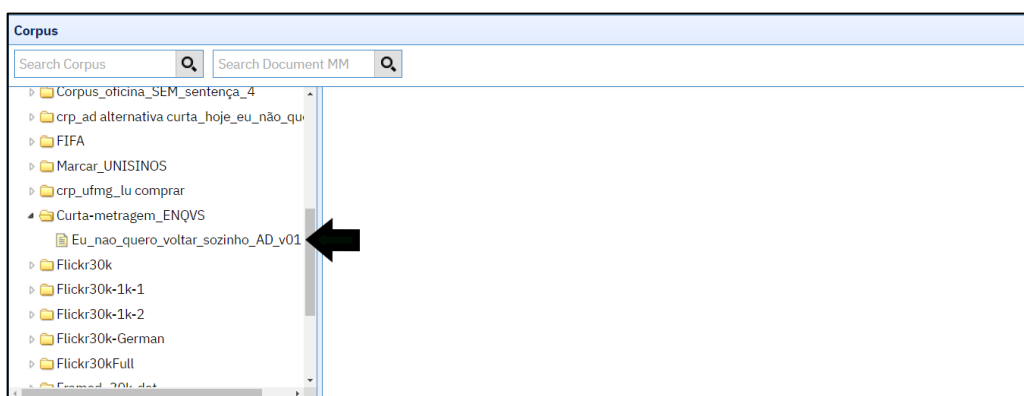
Figura 8 – Pasta em que o *corpus* está alocado



Fonte: FrameNet Brasil (2022).²⁵

Em seguida, ao clicar na pasta, acessamos o documento “Eu_não_quero_voltar_sozinho_AD_v01” que é o arquivo que contém o *corpus* utilizado nesta dissertação. A Figura 9 exemplifica essa descrição.

Figura 9 – Arquivo do *corpus*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).²⁶

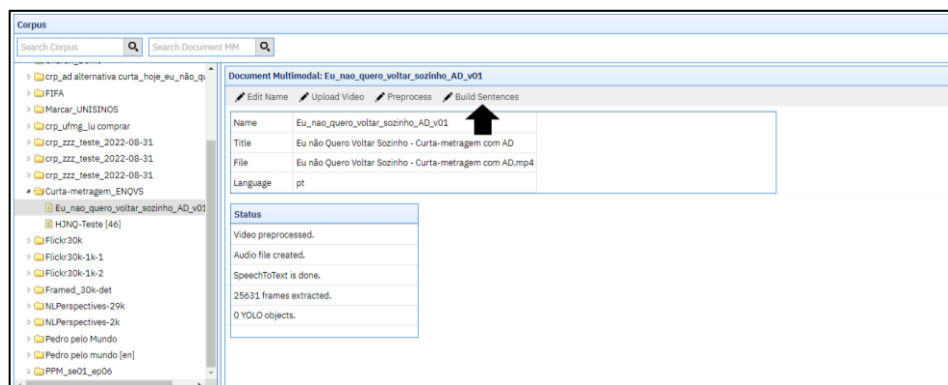
²⁴ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 12 abr. 2023.

²⁵ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

²⁶ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

O próximo passo é clicar no *corpus* alocado. Nesse momento, aparecerão ao lado direito novas ferramentas como *Edit Name*, *Upload Video*, *Preprocess*, *Build Sentence* (ver Figura 10). As três primeiras ferramentas são utilizadas para inserir o material na plataforma. Com o material já inserido e processado, clicamos em *Build Sentence*.

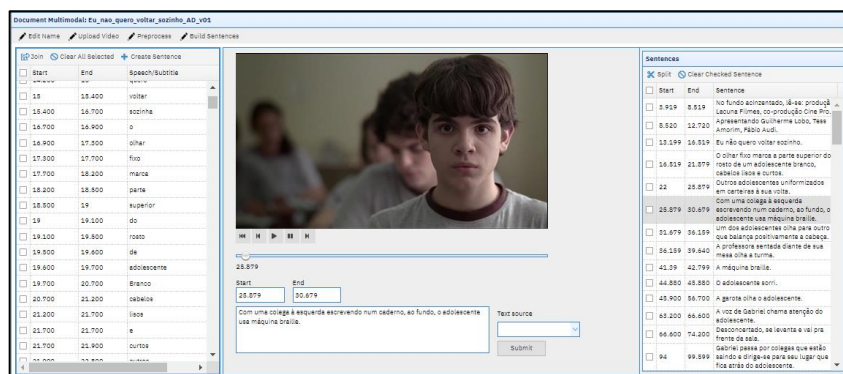
Figura 10 – Criação do *corpus*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).²⁷

Em *Build Sentence*, acessamos as ferramentas para a construção do *corpus*. Neste momento, é feita a curadoria e definição do que será transcrito para construir as sentenças para anotação de texto. Ao lado esquerdo (Figura 11), na caixa de três colunas (*Start*, *End*, *Speech/Subtitle*), disponibiliza-se o reconhecimento automático do áudio de acordo com o tempo em que se passa. Nele, há a transcrição automática de todas as palavras ditas no áudio, incluindo AD, diálogos e legendas. Essa funcionalidade não foi utilizada nesta dissertação porque a pesquisadora já tinha feito manualmente a transcrição de todas as falas da AD para uma tarefa de anotação de texto do grupo de estudos sobre a Semântica de *Frames*. A marcação do tempo foi feita manualmente no momento em que cada sentença era inserida.

Figura 11 – Função para constituir o *corpus* na Charon



Fonte: FrameNet Brasil (2022).²⁸

²⁷ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

²⁸ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

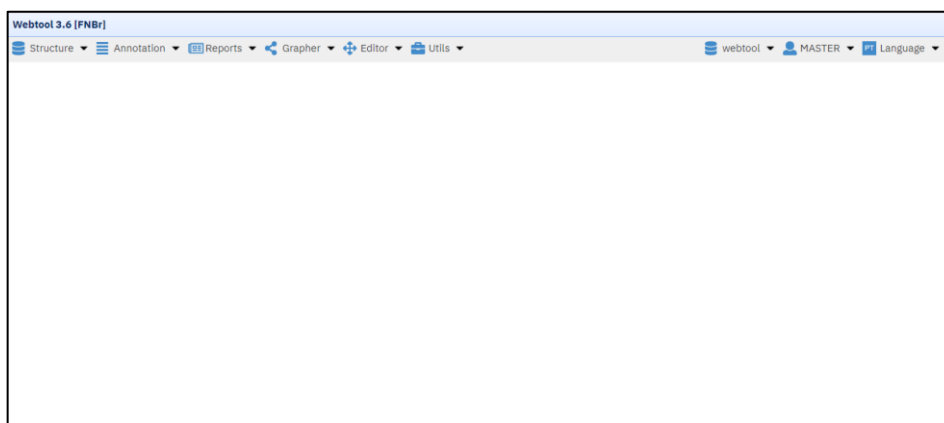
Ainda na Figura 11, na parte central da imagem, é exibido o acesso ao vídeo do curtagem. Acionamos o *play* e selecionamos o tempo de início e término de cada fala da AD. Em seguida, transcrevemos cada fala da AD e em *Text Source* identificamos que se trata de uma AD. Ao concluir a marcação de tempo e a escrita da sentença, clicamos em *salvar*, e as frases ficam alocadas ao lado direito da tela na caixa *Sentences*.

Terminado esse processo, temos o *corpus* da pesquisa estruturado. Feito isso, iniciamos a anotação de texto na Webtool. O procedimento, bem como a exemplificação dele, estão descritas na seção seguinte.

3.3 Anotação de texto

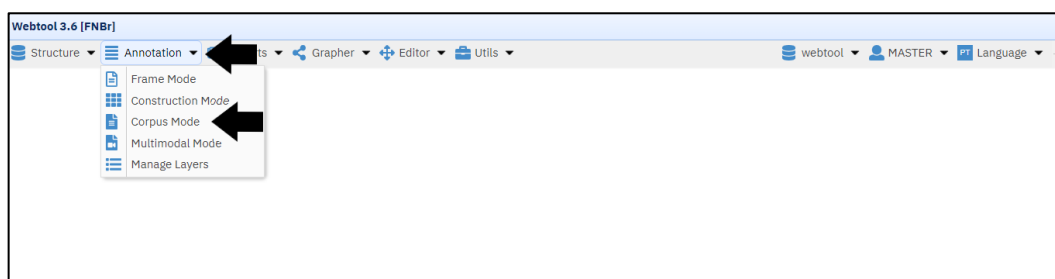
A anotação de texto é feita pela Webtool. Conforme a Figura 12, ao acessarmos essa plataforma, temos disponíveis várias funcionalidades. Para fazermos a anotação de texto, clicamos em *Annotation* e, em seguida, em *Corpus Mode*, conforme exemplificado na Figura 13.

Figura 12 – Página inicial da Webtool



Fonte: FrameNet Brasil (2022).²⁹

Figura 13 – Acesso ao *corpus* na Webtool



Fonte: FrameNet Brasil (2022).³⁰

²⁹ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

³⁰ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

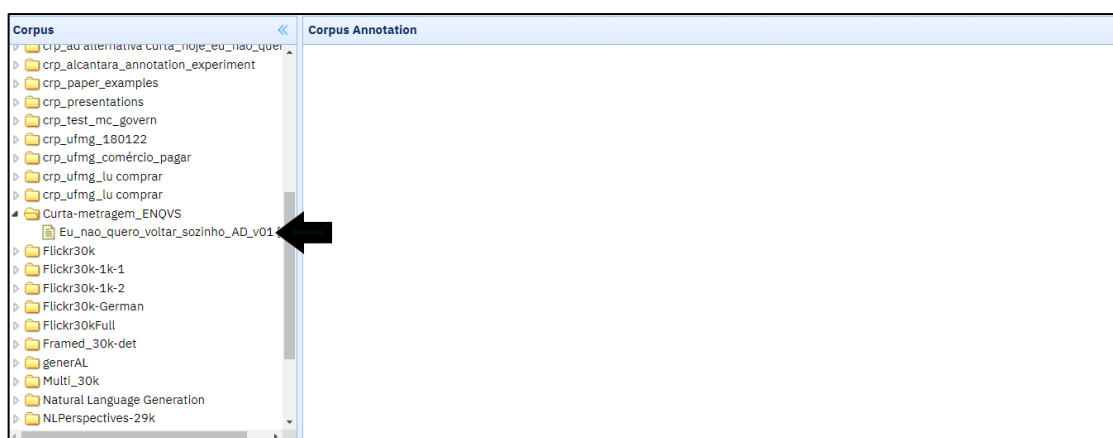
Em seguida, clicamos na pasta em que o *corpus* está alocado, ver Figuras 14 e 15. Como as plataformas Webtool e Charon estão correlacionadas, a pasta com o *corpus* fica salva na Webtool automaticamente e com o mesmo nome.

Figura 14 – Pasta em que o *corpus* está alocado na Webtool



Fonte: FrameNet Brasil (2022).³¹

Figura 15 – Arquivo do *corpus* na Webtool



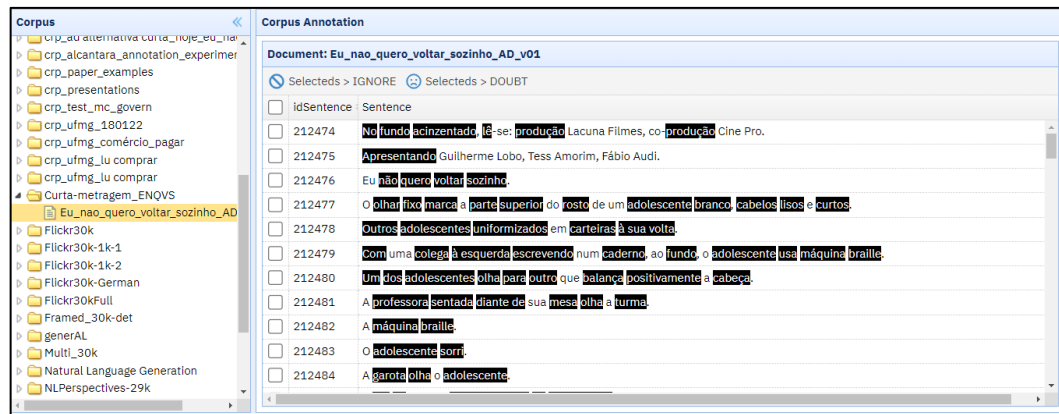
Fonte: FrameNet Brasil (2022).³²

Ao clicarmos no *corpus* desta dissertação, ao lado direito da tela, aparecem todas as sentenças de AD criadas na Charon durante o procedimento descrito no capítulo anterior. A Figura 16 demonstra algumas dessas sentenças. As palavras em negrito são as unidades lexicais, que guiam o processo de anotação, descrito ainda nesta seção.

³¹ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

³² Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

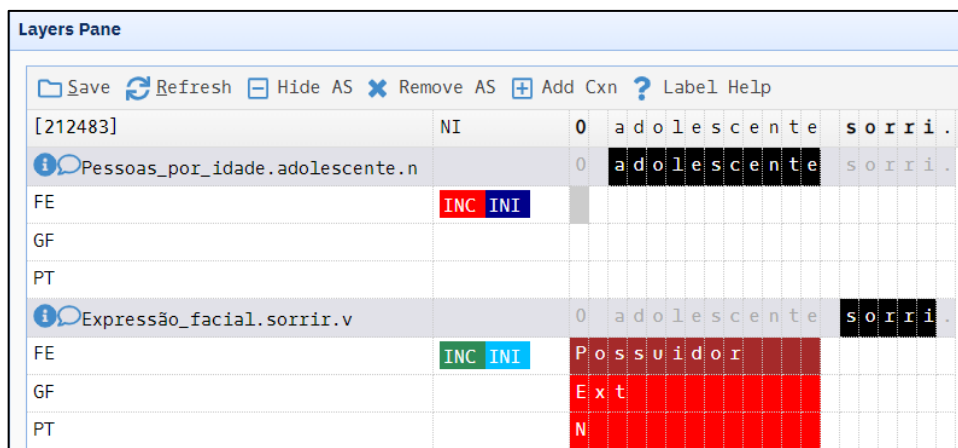
Figura 16 – Sentenças do *corpus* na Webtool



Fonte: FrameNet Brasil (2022).³³

Para iniciarmos a anotação, clicamos em uma sentença e somos direcionados para a tela de anotação (ver Figura 17). Essa anotação é explicada e descrita a seguir.

Figura 17 – Painel de anotação de texto



Fonte: FrameNet Brasil (2022).³⁴

As anotações de texto são feitas essencialmente em três camadas³⁵ (ver Figura 18). Os Elementos de *Frame* (FE, do inglês, *Frame Element*) são os primeiros pontos a serem analisados, ou seja, a primeira camada na qual buscamos informações semânticas. A segunda camada é a análise da Função Gramatical (GF, do inglês, *Gramatical Function*), e a terceira é o Tipo Sintagmático (PT, do inglês, *Phrase Type*), em ambas, investigamos as informações sintáticas.

³³ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

³⁴ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

³⁵ Para saber mais sobre as camadas de anotações da FrameNet, veja o artigo *Behind The Labels: Criteria For Defining Analytical Categories In Framenet Brasil* (TORRENT; ELLSWORTH, 2013).

Figura 18 – Camadas de anotação de texto

The screenshot shows the 'Layers Pane' interface with the following layers and annotations:

Layer	FE	GF	PT
[212483] NI 0 adolescente sorri.			
Pessoas_por_idade.adolescente.n			
FE ←	INC INI		
GF ←			
PT ←			
Expressão_facial.sorrir.v			
FE ←	INC INI	Possuidor	
GF ←		Ext	
PT ←		N	

Fonte: FrameNet Brasil (2022).³⁶

Como visto anteriormente, uma Unidade Lexical (LU) é a associação de um lema a um *frame*. Na Figura 18, temos a anotação da sentença *O adolescente sorri* em que são anotadas as LUs *adolescente.n* e *sorrir.v*. Essas, por serem anotadas, ficam realçadas com a cor preta no *corpus*, conforme demonstrado na Figura 16. A primeira, *adolescente.n*, evoca o *frame* *Pessoas_por_idade*, e a segunda, *sorrir.v*, *Expressão_facial*. Os *frames* ficam indicados ao lado esquerdo da tela, acima das camadas de anotação (Figura 19).

Figura 19 – Unidades Lexicais da anotação de texto da sentença *O adolescente sorri*

The screenshot shows the 'Layers Pane' interface with the following layers and annotations:

Layer	FE	GF	PT
[212483] NI 0 adolescente sorri.			
Pessoas_por_idade.adolescente.n			
FE	INC INI		
GF			
PT			
Expressão_facial.sorrir.v			
FE	INC INI	Possuidor	
GF		Ext	
PT		N	

Fonte: FrameNet Brasil (2022).³⁷

Após a classificação dos *frames*, é feita a análise das camadas de anotação iniciando pelo FE. O primeiro passo é pesquisar no banco de dados da FN-Br quais são os elementos

³⁶ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

³⁷ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

nucleares e não nucleares que compõem o *frame* *Pessoas_por_idade*. Para tanto, temos as seguintes informações (Figuras 20 e 21):

Figura 20 – Os FE Nucleares do *frame* *Pessoas_por_idade*

Pessoas_por_idade

Definição

Este frame contém palavras para indivíduos em termos de sua idade. A **Pessoa** é concebida como independente de outros indivíduos específicos com quem eles têm uma relação e independente de sua participação em qualquer atividade particular. Elas podem ter um Descritor, Origem, Característica_persistente ou Etnia. Uma Idade específica também pode ser especificada.

Exemplo(s)

Elementos de Frame Nucleares

FE Core:

Idade [Age] A Idade é a quantidade de tempo pela qual uma **Pessoa** está viva.

Pessoa [person] Um ser humano de determinada idade.
semantic_type: @human

Fonte: FrameNet Brasil (2022).³⁸

Figura 21 – Os FE Não Nucleares do *frame* *Pessoas_por_idade*

Elementos de Frame Não-Nucleares

Característica_persistente [Persistent_characteristic] A Característica_persistente é uma característica fisiológica ou traço de personalidade da Pessoa que é concebida como persistente com o tempo.

Contexto_de_associção [Context_of_acquaintance] Uma expressão indicando o contexto com o qual a Pessoa está associada.

Descritor [Descriptor] O Descritor é uma condição temporária da Pessoa.

Etnia [Ethnicity] A Etnia é o grupo cultural religioso, racial, nacional ou socioeconômico ao qual a Pessoa pertence.

Origem [Origin] A Origem é o local onde a Pessoa nasceu ou viveu uma parte relevante de sua vida.

Fonte: FrameNet Brasil (2022).³⁹

Na Figura 20, temos a definição do *frame* *Pessoas_por_idade* e os Elementos de *Frame* Nucleares: Pessoa e Idade. Já na Figura 21, temos os Elementos de *Frame* Não Nucleares: Característica_persistente, Contexto_de_associção, Descritor, Etnia, Origem. Durante a anotação, caso haja material linguístico que expressa esses elementos, eles são classificados como tais.

Para a LU *adolescente.n*, o elemento nuclear Idade não é expresso na sentença. Por isso, fazemos a marcação de Instanciação Nula, no caso INI (Instanciação Nula Indefinida), pois essa informação não está explícita na sentença. Já o EF Pessoa é classificado como INC (Incorporação), já que a própria LU o incorpora, no caso, *adolescente*.

³⁸ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

³⁹ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

Não foi encontrado Elemento de *Frame* Não Nuclear e, por isso, não houve classificação sobre eles, uma vez que as Instanciações Nulas são feitas apenas para os Nucleares. A segunda e terceira camadas, GF e PT, não são classificadas neste caso, pois a análise é feita partir dos elementos de *frame* expressos.

Analisando agora a segunda LU da sentença na Figura 19, *sorrir.v*, temos evocado o *frame* *Expressão_facial* (Figura 22). Os FEs nucleares são: *Emoção_transmitida*, *Expressão* e *Possuidor*.

Figura 22 – Os FE Nucleares do *frame* *Expressão_facial*

Expressão_facial

Definição
As palavras neste frame referem-se a Expressões faciais e **Possuidores** dessas Expressões.

Exemplo(s)

Elementos de Frame Nucleares

FE Core:

- Emoção_transmitida [Conveyed_emotion]** A emoção que é transmitida por uma determinada **Expressão**.
- Expressão [Expression]** É a **Expressão** feita.
- Possuidor [Possessor]** Esta é a pessoa que exibe a **Expressão**.

Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁴⁰

Já na Figura 23, temos como Elementos de *Frame* Não Nucleares: *Causa_externa*, *Causa_interna*, *Duração*, *Grau*, *Maneira*, *Perceptor_pretendido* e *Sub-região*.

Figura 23 – Os FE Não Nucleares do *frame* *Expressão_facial*

Elementos de Frame Não-Nucleares

- Causa_externa [External_cause]** O estado de coisas percebido pelo **Possuidor** ou que leva a uma **Causa_interna** (emoção, etc.) que então dá origem à **Expressão**.
- Causa_interna [Internal_cause]** A **Expressão** pode ser solicitada por algum fenômeno ou ocorrência externa, ou por uma **Causa_interna** - o estado mental ou emocional do **Possuidor**.
- Duração [Duration]**
semantic_type: @duration O período de tempo durante o qual a **Expressão** facial é mantida.
- Grau [Degree]**
semantic_type: @degree O **Grau** no qual a **Expressão** ocorre.
- Maneira [Manner]**
semantic_type: @manner A **Maneira** da **Expressão**.
- Perceptor_pretendido [Intended_perceiver]** Uma entidade para a qual a **Expressão** é direcionada.
- Sub-região [Subregion]**
semantic_type: @locative_relation A parte do rosto exibindo com destaque a **Expressão**.

Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁴¹

⁴⁰ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

⁴¹ Captura de tela. Disponível em: <http://webtool.framenetbr.ufjf.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

Analisando a LU *sorrir.v* na sentença *O adolescente sorri*, para uma anotação de texto, encontramos de forma expressa apenas um Elemento de *Frame* Nuclear, o Possuidor, que é quem exhibe a Expressão, ou seja, *o adolescente*. Os outros dois FEs não estão explícitos. Desse modo, um foi classificado como Instanciação Nula, sendo INI (Instanciação Nula Indefinida)⁴² para Emoção_transmitida, e o outro como INC (Incorporação) para Expressão, que significa que ela está incorporada na própria LU, ou seja, a expressão é o lema *sorrir*. Não há Elementos de *Frame* Não Nucleares presentes nessa sentença.

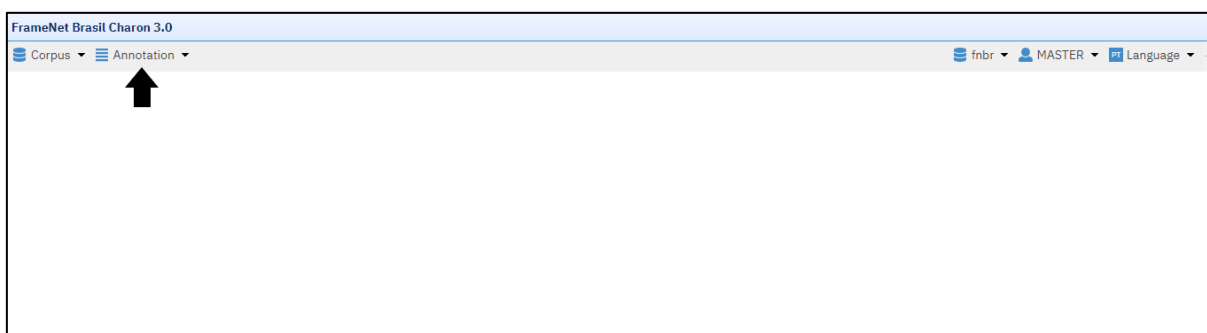
Nessa sentença, como o FE Possuidor (o adolescente) está expresso, analisamos as próximas camadas.⁴³ A GF (Função Gramatical), que ocupa a segunda camada de anotação, é classificada como Argumento Externo (Ext). E, na terceira camada, a que especifica o Tipo Sintagmático (PT), temos um Sintagma Nominal (NP).

Após finalizarmos as anotações de texto de todos os *frames* de cada sentença, começamos as anotações de imagem dinâmica que estão descritas na próxima seção.

3.4 Anotação de imagem dinâmica

A anotação multimodal foi feita pela Charon, mesma plataforma que utilizamos para compilar o *corpus*. Na página inicial da plataforma, clicamos em *Annotation* (Figura 24) e, em seguida, em *Dynamic Mode* (Figura 25).

Figura 24 – Acesso à funcionalidade de anotação multimodal



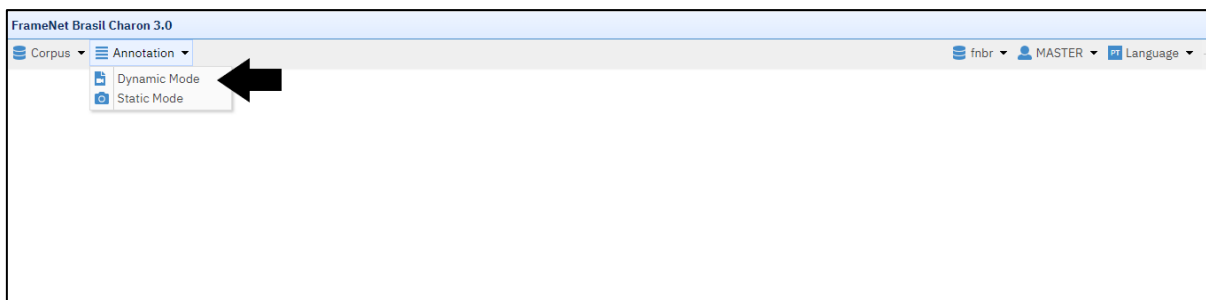
Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁴⁴

⁴² Em uma anotação multimodal, o FE Emoção_transmitida pode ser classificado como DNI (Instanciação Nula Definida) uma vez que o acesso ao vídeo possibilita a contextualização da audiodescrição.

⁴³ Para saber mais sobre as categorias de GF e PT, cf. o artigo *Behind The Labels: Criteria For Defining Analytical Categories In Framenet Brasil* (TORRENT; ELLSWORTH, 2013).

⁴⁴ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 12 abr. 2023.

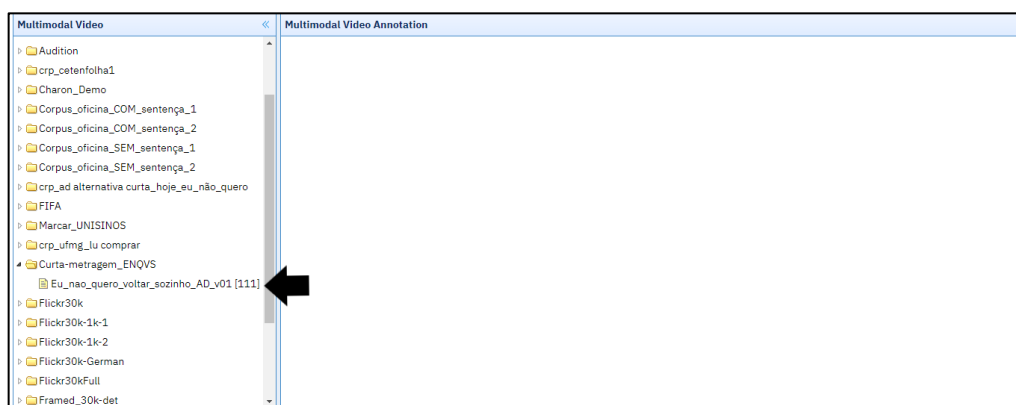
Figura 25 – Função *Dynamic Mode* para anotação multimodal



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁴⁵

Como visto na Figura 25, temos a opção de anotar Imagem dinâmica (*Dynamic Mode*) e Imagem estática (*Static Mode*). Por trabalharmos com o curta-metragem que é em formato de vídeo, utilizamos a funcionalidade *Dynamic Mode*. Ao clicarmos nessa funcionalidade, aparecem todas as pastas em que os *corpora* estão alocados. Selecionamos a pasta desta pesquisa, Curta-metragem_ENQVS, e clicamos no *corpus*, Eu_não_quero_voltar_sozinho_AD_v01, conforme está demonstrado na Figura 26.

Figura 26 – Pasta e arquivo do *corpus* para anotação multimodal



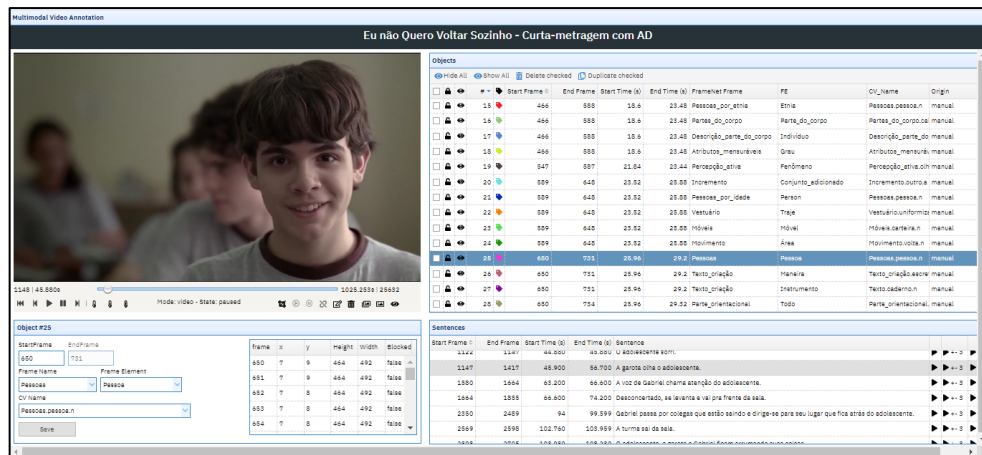
Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁴⁶

Em seguida, somos direcionados para a tela de anotação, *Multimodal Video Annotation* (Figura 27). O objetivo dessa anotação é encontrar, nas cenas do curta-metragem, aquilo que se refere aos *frames* evocados nas sentenças. Para tanto, é feito um rastreamento nas imagens do curta-metragem.

⁴⁵ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

⁴⁶ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

Figura 27 – Painel de anotação multimodal



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁴⁷

A tela de anotação é composta, no lado esquerdo, pelo vídeo do curta-metragem, no qual é possível fazer o rastreamento dos objetos visuais evocados nas sentenças encontrando, desse modo, os *frames* multimodais. Além disso, abaixo do vídeo, há a funcionalidade de anotação em que é inserido automaticamente pela Charon o tempo inicial e final do *frame* rastreado.

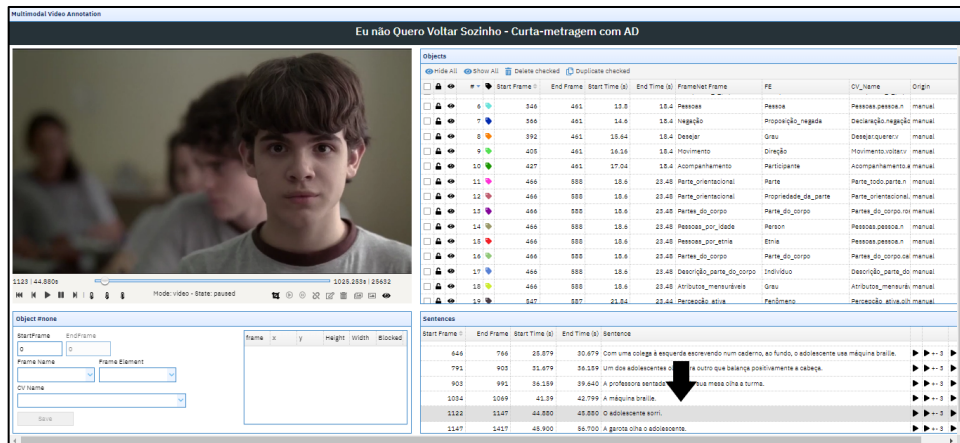
Em seguida, a pesquisadora insere o *Frame* referente à LU do texto da AD, o Elemento de *Frame* e o CV Name (*Computer Vision Name*), que significa o objeto detectado por um algoritmo de visão computacional. Este CV Name reconhece junto à entidade identificada o *frame* evocado por ela. Assim, temos dois *frames* na anotação multimodal, sendo um correspondente à LU da AD e o outro à entidade identificada na imagem dinâmica. O *frame* exposto pelo CV Name é gerado automaticamente ao digitarmos a entidade identificada, ou seja, se a entidade é uma casa, será identificado pelo algoritmo de visão computacional os *frames* evocados pela LU *casa.n* e, em seguida, selecionamos o *frame* que melhor corresponde à anotação. A tarefa de identificar o componente da imagem e qual *frame* é evocado por ele se dá pelo CV Name. De acordo com Belcavello *et al.* (2022), a atual implementação CV Name segue o método YOLOv3 (REDMON; FARHADI, 2018), porém a identificação automática de *frames* junto ao Yolov3 é uma criação da Charon.

No lado direito, temos os *frames* anotados e salvos com todas as informações descritas no parágrafo anterior. Ao clicarmos em um *frame* salvo, somos direcionados para o momento em que ele aparece no vídeo. Torna-se relevante ressaltar que o *frame* é anotado todas as vezes em que ele aparece, ou seja, se um mesmo *frame* é evocado duas vezes, este é anotado duas vezes. Logo abaixo, temos o *corpus* com as sentenças da AD. Ao selecionarmos uma delas,

⁴⁷ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

somos direcionados para o momento em que a fala se inicia no vídeo. O procedimento de anotação será descrito utilizando a mesma sentença de exemplo do capítulo anterior. Para anotarmos os *frames* multimodais evocados na sentença *O adolescente sorri*, primeiramente, conforme a Figura 28, selecionamos a sentença no *corpus* para sermos direcionados ao momento do vídeo em que a sentença é falada.

Figura 28 – Indicação da sentença *O adolescente sorri*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁴⁸

Em seguida, para anotar a LU *adolescente.n*, utilizamos a funcionalidade de rastreamento para marcar e o objeto que se refere a ele (Figura 29). Nesse momento, após marcá-lo, selecionamos o *play* e deixamos o rastreamento acontecer até o plano visual mudar para um novo contexto ou até o objeto sair da tela. Este último acontece em casos em que o plano visual não muda, e o objeto se retira de tela.

Figura 29 – Funcionalidades do rastreamento do *frame* evocado



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁴⁹

⁴⁸ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

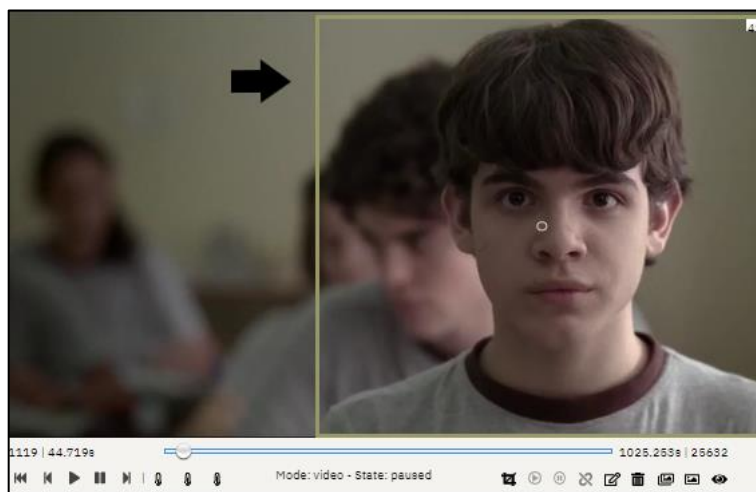
⁴⁹ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

Na Figura 29, temos a marcação do objeto que se refere à Unidade Lexical *adolescente.n*. O *frame* dessa LU é *Pessoas_por_idade*. Já o FE, para essa anotação, é *Pessoas*, e o CV Name é *Pessoas.pessoas.n*. No CV Name, *Pessoas.pessoas.n*, está expresso a entidade (*pessoas*) e o *frame* (*Pessoas*). O FE é *Pessoas*, pois é o elemento que corresponde à entidade identificada. Nota-se que são evocados dois *frames* *Pessoas_por_idade* e *Pessoas*. Finalizado este procedimento, iniciamos a anotação do próximo lema.

A LU *sorrir.v* está no mesmo tempo de vídeo que a LU *adolescente.n*, pois, neste caso, estão na mesma fala. Assim o procedimento é marcar e rastrear a entidade que se refere a sorrir. Após a marcação e rastreamento, fazemos a anotação, sendo para a LU *sorrir.v* o *frame* *Expressão_facial*. Já o FE é *Possuidor*, e o CV Name é *Parte_do_corpo.boca.n*. Assim, a entidade (*boca*) está identificada no CV Name assim como o *frame* *Parte_do_corpo*, que é evocado pela entidade.

A fim de demonstrar a diferença na marcação dos *frames* multimodais, veja o comparativo nas figuras 30 e 31. Na 30, temos a marcação de *adolescente.n*, por isso foi marcada a entidade de adolescente nesse plano visual. Já na 31, marcamos a que se refere a *sorrir.v*.

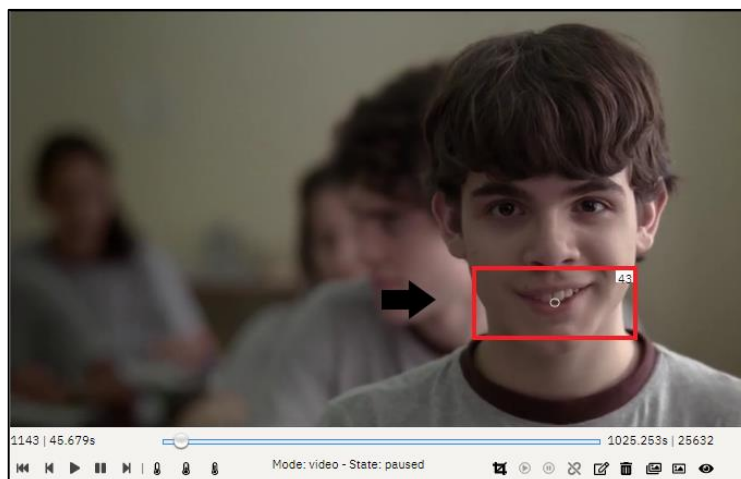
Figura 30 – Anotação da LU *adolescente.n*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁵⁰

⁵⁰ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

Figura 31 – Anotação da LU *sorrir.v*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁵¹

Finalizada a anotação de todos os *frames* encontrados no curta-metragem, pelas análises do texto e das cenas, foi feita a curadoria dos dados. Os critérios da AD, que serão utilizados nas análises dos *frames*, estão descritos no próximo capítulo.

3.5 Diretrizes da AD

A fim de analisar os *frames* nas sentenças da AD, utilizamos o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, publicado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura em 2016. Neste documento, são disponibilizadas as diretrizes de roteiro para AD, assim como para a Interpretação de Língua de Sinais (LIBRAS) e Legendagem para surdos e Ensurdecidos. As regras para elaboração de AD no guia (NAVES *et al.*, 2016) são divididas em três categorias: (1) questões técnicas, (2) questões linguísticas, (3) questões tradutórias. A AD, assim como outro modo comunicativo, tem particularidades próprias. Essas orientações auxiliam na elaboração de roteiro pensando nas especificidades do público-alvo e em pontos específicos que se deve inserir em um texto de AD. Junto a essas orientações, o audiodescritor, ao elaborar o roteiro, realiza julgamentos perante as informações visuais para selecionar o que será colocado no texto da AD.

As questões técnicas do guia (NAVES *et al.*, 2016) abordam pontos estratégicos de como a AD deve ser realizada. É necessário que seja fluida para colaborar com o imaginário do telespectador e que seja inserida entre os diálogos, evitando sobreposições. Se houver duas ou mais falas e sons ao mesmo tempo, a compreensão dos fatos será prejudicada. Entretanto, se a informação visual for mais importante do que uma fala ou som, neste caso, poderá haver

⁵¹ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 05 set. 2022.

sobreposição. No Quadro 1 estão expostas as quatro orientações técnicas do Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (NAVES *et al.*, 2016).

Quadro 1 – Questões Técnicas

Questões Técnicas
“Cada uma das inserções de audiodescrição dentro de uma marcação de tempo, é colocada preferencialmente entre os diálogos e não interfere nos efeitos musicais e sonoros. Pode ser ligeiramente adiantada ou atrasada em relação à cena para dar informações necessárias ao andamento da narrativa, desde que não antecipe fatos ou faça versões do que está previsto.”
“Uma boa narração deve ser fluida e não monótona, sem vida.”
“Não é aconselhável que se sobreponha aos diálogos ou a sons importantes para o enredo, a menos que uma ação relevante para a narrativa aconteça concomitantemente a um diálogo.”
“Apesar da sobreposição da audiodescrição em filmes e programas de televisão não ser recomendada, poderá acontecer toda vez que a informação visual for mais relevante que a informação verbal para o desenvolvimento do enredo.”

Fonte: Adaptado de NAVES *et al.*, 2016, p. 11 a 22.

Já as questões linguísticas orientam a forma em que a linguagem deve ser usada para aproximar o telespectador da história, dos personagens e do ambiente. Essas regras apontam o tempo e modo verbal, a importância de utilizar adjetivos, advérbios e verbos para descrever as ações, caracterizar os personagens e os ambientes, além de instruir o uso de uma linguagem simples e imaginativa. No Quadro 2 estão expostas as seis diretrizes das questões linguísticas.

Quadro 2 – Questões Linguísticas

Questões Linguísticas
“[A linguagem deve ser] objetiva, simples, sucinta, porém vívida e imaginativa, ou seja, priorizando o uso de léxico variado e se adequando à poética e à estética do produto audiovisual.”
“Os adjetivos descritivos são muito importantes na AD, pois tornam cenas, ações, características dos personagens e ambientes mais claros para o espectador. Os adjetivos devem expressar estados de humor e de emoções condizentes com os construtos universais sem valoração subjetiva por parte do audiodescrito.”
“Os advérbios e locuções adverbiais ajudam na descrição de uma ação, tornando-a mais clara e aproximada possível.”
“Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações ex: pular, saltar, saltitar.”
“O uso do presente do indicativo é recomendado, pois torna o texto fluido e expressa o fato no momento em que acontece.”
“Quanto à complexidade sintática, recomenda-se o uso de orações coordenadas, sem muita complexidade; ou períodos simples, principalmente devido ao pouco espaço entre as falas dos personagens. Evitar linguagem rebuscada, termos chulos, gírias.”

Fonte: Adaptado de NAVES *et al.*, 2016, p. 11 a 22.

As questões tradutórias, por sua vez, abrangem orientações sobre a descrição dos atributos físicos dos personagens, das reações emocionais, como narrar cenas de romance, a importância de mencionar os nomes dos personagens, citar o ambiente da cena e localizá-lo no decorrer da trama. Além disso, é orientado situar o telespectador sobre quem está na cena, e se houver algum som fora do diálogo, como barulho de trânsito ou latido de cachorro, é importante esclarecer para o ouvinte. No Quadro 3 estão expostas as diretrizes das questões tradutórias.

Quadro 3 – Questões Tradutórias

Questões Tradutórias
“Na descrição dos atributos físicos de um personagem é recomendável a seguinte sequência: gênero, faixa etária, etnia, cor da pele, estatura, compleição física, olhos, cabelos e demais características marcantes.”
“Não é necessário descrever em detalhes as características dos personagens que não têm relevância para a trama.”
“Não é necessário descrever o figurino de todos os personagens em todas as cenas, pois o excesso de informação torna a audiodescrição cansativa e tira o foco do ponto principal. A não ser que o vestuário seja elemento importante para a composição da narrativa.”
“Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como ‘Ela leva as mãos ao rosto e chora’ ao invés de ‘Ela está triste’.”
“Cenas de romance não podem ser descritas apenas como ‘O casal se beija’. Como é esse beijo? Apaixonado? Rápido? Demorado? Como são as carícias? Evitar fazer uma explicação sumarizada da situação, como por exemplo: ‘Entram no quarto e fazem amor’, ou ‘Fazem sexo’. É necessário descrever a ação à medida que ela acontece buscando as escolhas lexicais mais apropriadas.”
“Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções.”
“Sugere-se audiodescrever os elementos importantes para caracterização dos ambientes de acordo com sua importância para a compreensão da obra.”
“É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais.”
“Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são.”
“A mudança de tempo é anunciada logo que aconteça para o melhor entendimento da cena. Exemplos: ‘é dia’, ‘é fim de tarde...’, ‘de madrugada...’.”
“Recomenda-se que elementos visuais verbais, tais como créditos, textos, títulos, legendas e intertítulos, sejam lidos. Sua leitura deve ser feita em momento que não se sobreponha à audiodescrição de cenas, o que pode acontecer de forma corrida logo no início, ou então deixá-los todos para o final.”
“É preciso referenciar a fonte sonora, isto é, a identificação da origem do som. O latido de cachorros, por exemplo, não é necessário ser identificado, mas sim a localização do cachorro que late. Ex: ‘cachorros latem do lado de fora da casa.’”

Grande plano geral (GPG) enquadra uma grande área de ação, na qual o ambiente é mostrado de maneira ampla e é captado a longa distância, o que apresenta o local onde a história ocorrerá naquele momento e situa os personagens da trama. Geralmente é utilizado no início da história ou quando há mudança de local. Por meio desse plano, o audiodescritor descreverá o ambiente, a fim de situar o espectador com relação ao espaço que é apresentado no filme (ex.: cidade em que a história se passa).
O plano geral (PG) possui um ângulo de visão menor do que o GPG. Por meio dele, o local é apresentado de forma mais precisa e é mostrada a posição do personagem em cena. Com esse plano, o audiodescritor poderá descrever locais mais específicos em que os personagens se encontram, como suas casas, locais de trabalho etc.
O plano médio (PM) tem uma função descritiva e, para isso, os personagens são enquadrados da cintura para cima, dando destaque para a figura humana. Nesse momento, o audiodescritor pode fazer uma descrição mais precisa sobre as características físicas dos personagens e de suas vestimentas.
O primeiro plano (PP) enquadra o personagem do busto para cima. Seu objetivo é mostrar os diálogos entre os personagens e suas expressões faciais, que podem ser mais bem detalhadas pelo audiodescritor.
O primeiríssimo plano (PPP) enquadra somente a cabeça dos personagens. É utilizado para ressaltar as expressões dos personagens, a fim de revelar suas emoções. É utilizado para ressaltar as expressões dos personagens, a fim de revelar suas emoções.
O close-up ou plano detalhe enquadra apenas o que é essencial para a compreensão do que está sendo apresentado, destacando-o do resto da cena.
O plongée e o contraplongée também são muito significativos, aumentando ou diminuindo o tamanho dos personagens ou objetos, não só física mas também simbolicamente, o que deverá ser enfatizado na audiodescrição, como por exemplo: “Vista de baixo para cima de uma igreja.”
Já os planos-ponto-de vista mostram diferentes pontos-de-vista, que podem ser o do autor, o do narrador, ou o de um personagem e podem também ser explicitados na audiodescrição, como no exemplo: “Lentamente a imagem se aproxima do braço do homem e foca no relógio de pulso. Detalhe dos ponteiros do relógio em movimento.”

Fonte: Adaptado de NAVES *et al.*, 2016, p. 11 a 22.

Conforme exposto nos quadros acima, as diretrizes direcionam pontos importantes de serem incluídos no texto da AD, como adjetivos, local, características dos personagens etc. Assim, cabe ao audiodescritor escolher quais adjetivos irá colocar no texto da AD, assim como quais características dos personagens, como descrever o local, entre outros. Nesse sentido, no texto da AD está inclusa a perspectiva do audiodescritor.

A metodologia adotada nesta dissertação para analisar a AD conforme as diretrizes apresentadas acima utiliza a divisão do curta-metragem em cenas e planos. Para as cenas, entendemos ser o ambiente, e os planos, cada acontecimento que se passa dentro da cena. Estes critérios de direcionamento serão analisados juntos ao padrão de ocorrência dos *frames* na seção 4.2. A seguir, no próximo capítulo, estão expostas as análises dos dados e os resultados.

4 Análise dos dados e resultados

Neste capítulo, estão expostas a análise e a discussão dos resultados desta dissertação. Para tanto, apresentam-se, na seção 4.1, as análises das anotações de texto. Na seção 4.2, estão descritas as análises da anotação de imagem dinâmica. Em seguida, na seção 4.3, demonstram-se as análises das cenas do curta-metragem e dos critérios de elaboração de AD.

4.1 Análise das anotações de texto

As anotações de texto têm o intuito de analisar como as sentenças foram construídas no viés da Semântica de *Frames* pela metodologia da FrameNet Brasil. Conforme demonstrado na seção 3.1, identificamos os *frames* de acordo com a metodologia da FN-Br e as categorias raízes conforme a classificação adotada na plataforma Lutma. No Anexo I, encontram-se todas as sentenças do texto da AD.

No relatório emitido pela FrameNet Brasil, constatamos os seguintes dados sobre os *frames* anotados no texto da audiodescrição:

Tabela 1 – Quantidade de *frames* anotados no texto da AD

	<i>Frames</i> anotados
Total de <i>frames</i>	489

Conforme a Tabela 1, na anotação de texto foram anotados 489 *frames*. Foi feito o levantamento das categorias a que eles pertencem: Atributo, Entidade, Estado, Evento e Relação. Alguns *frames* não advêm de nenhuma dessas categorias, por isso foram classificados como Indefinidos.

Nas relações entre os *frames*, pela FrameNet Brasil, é demonstrado que em alguns casos o *frame* advém de mais de um *frame* raiz. Como ocorre com o *frame* Alvo, exposto na Tabela 2.

Tabela 2 – *Frame* Alvo

<i>Frame</i>	Categoria raiz	Número de ocorrências
Alvo	Base_para_atributo	13
Alvo	Cenário_locativo	13
Alvo	Estado	13

De acordo com a Tabela 2, o *frame* Alvo advém de três *frames* raízes: Base_para_atributo, Cenário_locativo e Estado. Nesse caso e em situações semelhantes a essa, classificamos a raiz do *frame* na categoria referente às mencionadas acima.

Por isso, para o *frame* Alvo, a categoria raiz é Estado. Outra situação similar ocorre com o *frame* Dar. Ver Tabela 3.

Tabela 3 – Frame Dar

Frame	Categoria raiz	Número de ocorrências
Dar	Cenário_de_situação_dinâmica	2
Dar	Cenário_de_sujeição	2
Dar	Evento	2

O *frame* Dar, conforme demonstrado na Tabela 3, advém de três *frames* raízes: Cenário_de_situação_dinâmica, Cenário_de_sujeição e Evento. Assim, o classificamos na categoria raiz Evento já que é a referente às mencionadas acima. É importante ressaltar que os outros *frames* raízes como Cenário_de_situação_dinâmica, Cenário_de_sujeição para o *frame* Dar, e Base_para_atributo, Cenário_locativo para o *frame* Alvo não são contabilizados.

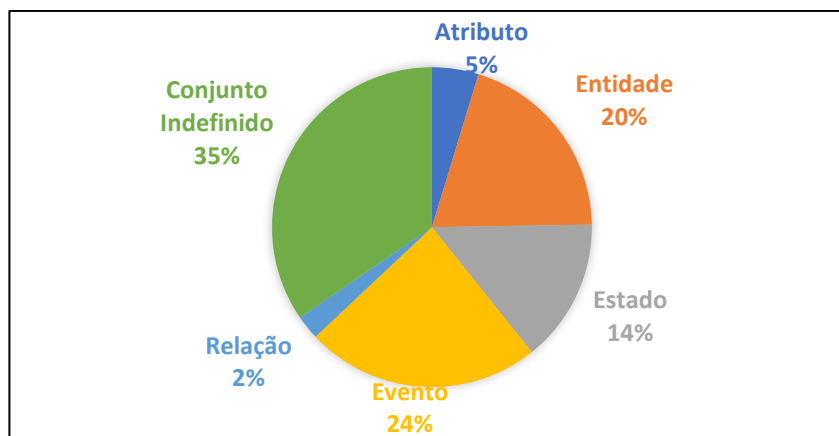
Dessa forma, o levantamento das categorias raízes de acordo com os *frames* anotados no texto da audiodescrição é:

Tabela 4 – Levantamento dos frames do texto da AD de acordo com as Categorias Raízes

Categoria raiz	Número de ocorrências
Atributo	23
Entidade	98
Estado	71
Evento	116
Relação	12
<i>Total</i>	<i>320</i>

O número de ocorrências de *frames* que compõem o conjunto Indefinido, nesta pesquisa, é 169 *frames*. Dessa forma, o número total de *frames* anotados no texto da AD é 489 *frames*.

Assim, o gráfico a seguir expõe em porcentagem o levantamento de *frames* do texto da AD de acordo com as Categorias Raízes junto ao conjunto Indefinido.

Gráfico 1 – Levantamento em porcentagem dos *frames* evocados no texto da AD

Fonte: elaborado pela autora

Conforme demonstrado na Tabela 4, entre as cinco categorias previamente estabelecidas, Atributo, Entidade, Estado, Evento e Relação, a que mais apontou *frames* anotados foi Evento com 116 ocorrências. Esta categoria representa situações com pelo menos um participante em um local e horário. Os *frames* que advêm da raiz Evento são:

Tabela 5 – Categoria Evento

Evento	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Agir_intencionalmente	2
Arrumar	1
Atividade_iniciar	3
Atividade_pausar	2
Atravessar	2
Auto_movimento	1
Causalidade	1
Causar_movimento	11
Causar_perceber	1
Chegar	6
Colocar	1
Criar_intencionalmente	8
Dar	2
Fechamento	4
Ingestão	1
Libertação	2
Manipulação	13
Movimento	19
Mudar_postura	7

Partir	1
Pegar	6
Percepção_ativa	18
Remover	1
Texto_criação	1
Usar	2
Total	116

O *frame* com mais ocorrência na categoria raiz Evento é Movimento, com 19 ocorrências. A segunda categoria com mais anotações de *frames* é a Entidade, com 98 anotações. Ver Tabela 6:

Tabela 6 – Categoria Entidade

Entidade	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Acomodação	4
Artefato	4
Eletroeletrônicos	4
Entidade	8
Entidade_física	1
Locais_por_uso	10
Local	1
Móveis	11
Pessoas	8
Pessoas_por_etnia	1
Pessoas_por_idade	14
Pessoas_por_vocação	2
Substâncias	1
Texto	14
Vestuário	10
Vias	5
Total	98

A categoria raiz Entidade representa *frames* que evocam uma coisa, um ser ou um conceito. Os *frames* mais anotados no texto da AD são *Pessoas_por_idade* e *Texto*, ambos com 14 ocorrências.

A terceira categoria com mais anotações é Estado, com 71 anotações. Esta categoria representa os *frames* que evocam uma situação estável. O *frame* mais anotado no texto da audiodescrição é o *Contato_espacial* com 20 ocorrências. Ver Tabela 7:

Tabela 7 – Categoria Estado

Estado	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Alvo	13
Atenção	2
Colocação_espacial	1
Contato_espacial	20
Desejar	1
Emoção_com_foco_no_experienciador	2
Estado	7
Estímulo_mental_focado_no_experienciador	2
Existência	1
Proximidade_não_graduável	8
Relação_de_perfilamento_interior	3
Relação_locativa	10
Ser_localizado	1
Total	71

As outras duas categorias raízes são Atributo e Relação, com 23 ocorrências e 12 ocorrências, respectivamente. Os *frames* mais evocados na categoria Atributo são Atributos_mensuráveis e Cor, ambos com 5 ocorrências. Já na categoria Relação, é o Partitivo, com 7 anotações. A categoria Atributo representa um valor aplicado a uma entidade e a categoria Relação representa a relação entre duas/dois ou mais entidades, eventos e estados. Ver Tabelas 8 e 9:

Tabela 8 – Categoria Atributo

Categoria Atributo	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Atributos_mensuráveis	5
Certeza	1
Cor	5
Descrição_parte_do_corpo	1
Frequência	1
Julgamento_de_intensidade	1
Levar_tempo	3
Localização_da_luz	3
Nível_de_luz	3

<i>Total</i>	23
--------------	----

Tabela 9 – Categoria Relação

Relação	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Acompanhamento	4
Colocação_temporal	1
Partitivo	7
Total	12

O conjunto de *frames* Indefinido representa os *frames* que não pertencem a nenhuma das outras categorias. O mais evocado neste conjunto, como se constata na Tabela 10, é *Partes_do_corpo*, com 31 anotações.

Tabela 10 – Conjunto Indefinido

Indefinido	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Agregado	2
Atividade_em_andamento	2
Cercanias	1
Clima	4
Cogitação	1
Direção	1
Distinção	1
Dizer	2
Emoção_direcionada	3
Escrutínio	1
Estado_continuar	1
Estudar	1
Expectativa	1
Expressão_facial	11
Finalidade	4
Fingir	1
Forma_do_caminho	1
Inclusão	1
Incremento	5
Instância_de_evento	2
Intérpretes_e_papéis	1
Ler	5
Maneira	1
Mover-se_no_lugar	1
Movimento_corporal	16
Mudar_direção	2

Negação	1
Números_cardinais	10
Oferecer	1
Partes_do_corpo	31
Parte_orientacional	12
Parte_todo	1
Peça_arquitetônica	16
Posse	3
Quantidade_proporcional	2
Questionar	1
Sons	1
Subpartes_de_artefato	1
Subpartes_de_prédios	8
Tentar	2
Ter_associado	5
Transição_para_um_estado	1
Verificação	1
<i>Total</i>	<i>169</i>

Os *frames* são evocados pelas LUs das sentenças do texto da AD. Conforme exposto nas seções anteriores, a anotação de texto desta dissertação é feita por texto corrido, ou seja, estudamos todas as LUs evocadas nas sentenças. Por isso, para a análise exploratória dos dados das anotações de texto, é relevante o levantamento das LUs que evocaram os *frames* mais anotados apresentados acima.

No Anexo II, encontram-se todas as LUs e os *frames* evocados por elas. Neste capítulo, para fins de organização e legibilidade, estão expostas as LUs dos *frames* mais anotados em cada categoria raiz.

O *frame* Movimento foi evocado por nove LUs verbais:

Tabela 11 – LUs do *frame* Movimento

Movimento	
LU	Número de ocorrências
<i>balançar.v</i>	1
<i>dirigir.v</i>	2
<i>mudar.v</i>	3
<i>puxa.n</i>	1
<i>sair.v</i>	1
<i>seguir.v</i>	6
<i>volta.n</i>	3
<i>voltar.v</i>	1
<i>ir.v</i>	1

Total	19
-------	----

O *frame* *Pessoas_por_idade* foi evocado por duas LUs nominais:

Tabela 12 – LUs do *frame* *Pessoas_por_idade*

Pessoas_por_idade	
LU	Número de ocorrências
<i>adolescente.n</i>	11
<i>garoto.n</i>	3
Total	14

O *frame* *Texto* foi evocado por quatro LUs nominais:

Tabela 13 – LUs do *frame* *Texto*

Texto	
LU	Número de ocorrências
<i>braille.n</i>	5
<i>caderno.n</i>	1
<i>crédito.n</i>	1
<i>livro.n</i>	7
Total	14

O *frame* *Contato_espacial* foi evocado por uma LU adverbial e duas preposicionais:

Tabela 14 – LUs do *frame* *Contato_espacial*

Contato_espacial	
LU	Número de ocorrências
<i>em cima.adv</i>	1
<i>em.prep</i>	1
<i>no.prep</i>	18
Total	20

O *frame* *Atributos_mensuráveis* foi evocado por cinco LUs adjetivas:

Tabela 15 – LUs do *frame* *Atributos_mensuráveis*

Atributos_mensuráveis	
LU	Número de ocorrências
<i>curto.a</i>	1
<i>firme.a</i>	1
<i>largo.a</i>	1
<i>contraído.a</i>	1

<i>arregalados.a</i>	1
Total	5

O *frame* Cor foi evocado por quatro LUs adjetivas:

Tabela 16 – LUs do *frame* Cor

Cor	
LU	Número de ocorrências
<i>acinzentado.a</i>	1
<i>branco.a</i>	2
<i>marrom.a</i>	1
<i>preto.a</i>	1
Total	5

O *frame* Partitivo foi evocado por uma LU preposicional:

Tabela 17 – LUs do *frame* Partitivo

Partitivo	
LU	Número de ocorrências
<i>de.prep</i>	7
Total	7

O *frame* Partes_do_corpo foi evocado por quatorze LUs nominais:

Tabela 18 – LUs do *frame* Partes_do_corpo

Partes_do_corpo	
LU	Número de ocorrências
<i>boca.n</i>	1
<i>braço.n</i>	2
<i>cabeça.n</i>	7
<i>cabelo.n</i>	2
<i>colo.n</i>	1
<i>costas.n</i>	1
<i>cotovelo.n</i>	2
<i>mão.n</i>	6
<i>olho.n</i>	1
<i>ombro.n</i>	3
<i>ouvido.n</i>	1
<i>pé.n</i>	1
<i>rosto.n</i>	2

<i>sobrancelha.n</i>	1
Total	31

Conforme exposto na seção 3.1, um lema pode estar associado a diferentes *frames*. Neste estudo, isso ocorreu com o lema *ficar* em diferentes sentenças, pois expressam sentidos diferentes. Observe as sentenças a seguir:

1. Giovana **fica** desconcertada.
2. Gabriel toca no ombro de Léo que reencosta para ouvi-lo e **ficam** de risinho.

Na sentença 1, o lema expressa a ideia de uma transição de estado, ou seja, Giovana estava confortável e uma determinada situação a deixou desconcertada. Por isso, foi evocado o *frame* *Transição_para_um_estado*. Já na sentença 2, Gabriel e Léo se mantêm por um tempo de risinho em uma conversa entre os dois, por isso o *frame* evocado foi *Estado_continuar*. É importante ressaltar que a anotação de texto foi feita mediante o conhecimento prévio do curta-metragem.

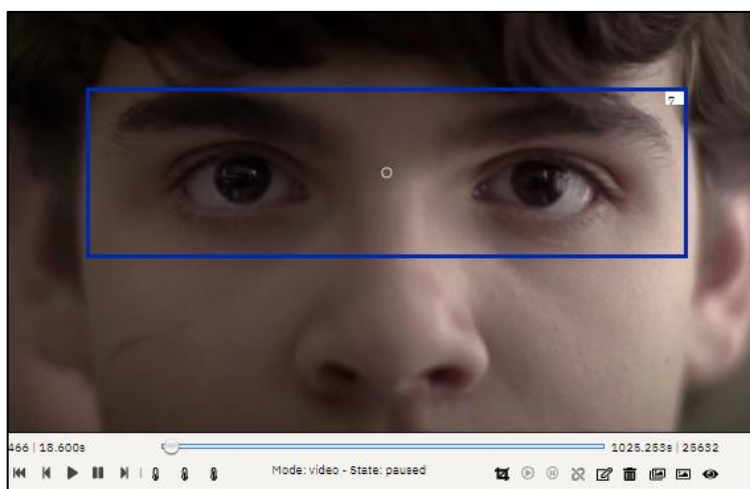
Essas decisões de anotação de texto expostas acima foram tomadas pela noção de perspectiva (FILLMORE, 1982), considerando também as imagens dinâmicas do curta-metragem. Além disso, o texto da AD também é composto pelas perspectivas do audiodescritor, conforme exposto na seção 3.5. Neste sentido, a evocação de *frames* é uma construção conjunta de diferentes modalidades até mesmo na análise da anotação textual. Por isso, na próxima seção, 4.2, estão apresentadas as análises das anotações de imagem dinâmica.

4.2 Análise das anotações de imagem dinâmica

As anotações de imagem dinâmica têm o objetivo de definir, sempre que possível, as entidades evocadas nas cenas. Para esta dissertação, como demonstrado na seção 3.4, a escolha foi priorizar a identificação da narração feita pela AD nas imagens dinâmicas a fim de integrar os modos comunicativos, uma vez que a AD é a narração daquilo que não é falado, e sim demonstrado nas imagens dinâmicas. Além disso, as correspondências das anotações entre o texto verbal e as imagens dinâmicas contribuem para o desenvolvimento da ferramenta Charon, já que, ao anotarmos, inserimos informações que contribuem para o reconhecimento das imagens. Assim, colaboramos com o crescimento da base de dados.

A figura abaixo exemplifica esta análise.

Figura 32 – Anotação da LU *fixo.a*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁵²

A Figura 32 refere-se à anotação da LU *fixo.a* da sentença *O olhar fixo marca a parte superior do rosto de um adolescente branco, cabelos lisos e curtos*. Esta LU, por ser um adjetivo, não é representada por si própria como uma entidade. Neste sentido, o que é anotado são os olhos do adolescente, conforme demonstrado na Figura 32, pois é a entidade identificada na imagem dinâmica. Por isso, nesta anotação, o *frame* evocado pela LU *fixo.a* é *Percepção_ativa*, o FE é *Perceptor_agentivo*, pois é o FE que corresponde à entidade identificada. Já o CV Name é *Parte_do_corpo.olho.n*, neste momento, encontra-se o *frame* que corresponde à entidade na imagem dinâmica, *Parte_do_corpo*. Assim, nas anotações multimodais constatam-se dois *frames*, um correspondente à LU anotada da AD e outro à entidade identificada na imagem dinâmica. O FE é um dado muito importante neste âmbito, pois corresponde à entidade da imagem dinâmica.

No relatório emitido pela FrameNet Brasil, constatamos os seguintes dados sobre os *frames* anotados nas imagens dinâmicas:

Tabela 19 – Quantidade de *frames* anotados nas imagens dinâmicas

	<i>Frames</i> anotados
Total de <i>frames</i>	299

Diante da curadoria das anotações de imagem dinâmica, observam-se os seguintes dados dos *frames* evocados pelas LUs das sentenças de acordo com as categorias raízes:

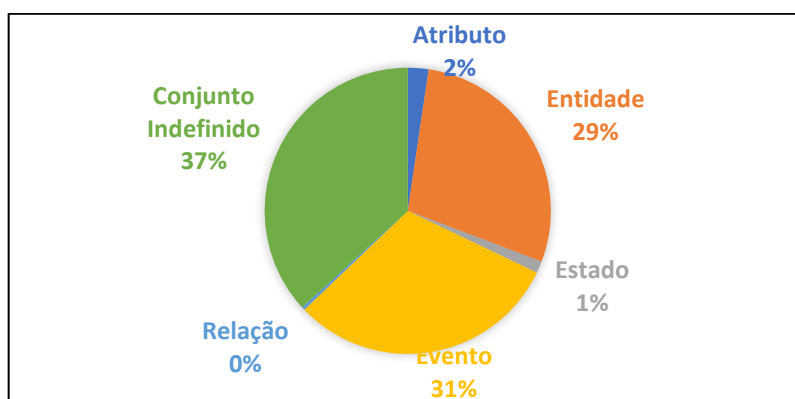
⁵² Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 15 dez. 2022.

Tabela 20 – Levantamento dos *frames* das imagens dinâmicas de acordo com as Categorias Raízes

Categoria raiz	Número de ocorrências
Atributo	7
Entidade	85
Estado	4
Evento	92
Relação	1
Total	189

O número de ocorrências de *frames* que compõem o conjunto Indefinido, nesta pesquisa, é 110 *frames*. Dessa forma, o número total de *frames* anotados nas imagens dinâmicas é 299 *frames*.

Assim, o gráfico a seguir expõe em porcentagem o levantamento de *frames* das imagens dinâmicas de acordo com as Categorias Raízes junto ao conjunto Indefinido:

Gráfico 2 – Levantamento em porcentagem dos *frames* evocados nas imagens dinâmicas

Fonte: elaborado pela autora

Conforme demonstrado na Tabela 20, para a análise exploratória de dados das imagens dinâmicas, as categorias raízes com mais anotações de *frames* são Evento, com 92 ocorrências, e também o conjunto Indefinido, com 110 ocorrências. Os *frames* mais evocados dessa categoria e do conjunto são Movimento, com 17 ocorrências, e o Partes_do_corpo, com 30 ocorrências. Em seguida, temos a categoria Entidade, com o *frame* mais evocado sendo Pessoas_por_idade, com 18 ocorrências. A categoria Estado, por sua vez, tem o *frame* Emoção_com_foco_no_experienciador como o mais anotado, com 2 ocorrências, e Relação, com um *frame* anotado, Acompanhamento, com 1 ocorrência.

Para uma melhor visualização dos *frames* em cada categoria, veja as tabelas a seguir:

Tabela 21 – Categoria Entidade

Categoria Entidade	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Acomodação	3
Artefato	5
Eletroeletrônicos	5
Entidade	7
Locais_por_uso	10
Móveis	10
Pessoas	1
Pessoas_por_etnia	1
Pessoas_por_idade	18
Pessoas_por_vocação	2
Texto	12
Vestuário	7
Vias	4
Total	85

Tabela 22 – Categoria Estado

Categoria Estado	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Emoção_com_foco_no_experenciador	2
Foco_de_estímulo	1
Relação_locativa	1
Total	4

Tabela 23 – Categoria Evento

Categoria Evento	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Agir_intencionalmente	2
Arrumar	1
Atividade_iniciar	3
Atividade_pausar	1
Auto_movimento	1
Causar_movimento	8
Causar_perceber	1
Chegar	3
Dar	3
Fechamento	5

Ingestão	1
Libertação	1
Manipulação	12
Movimento	17
Mudar_postura	6
Pegar	5
Percepção_ativa	19
Remover	1
Texto_criação	2
Total	92

Tabela 24 – Categoria Atributo

Categoria Atributo	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Atributos_mensuráveis	2
Cor	5
Total	7

Tabela 25 – Categoria Relação

Categoria Relação	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Acompanhamento	1
Total	1

Tabela 26 – Conjunto Indefinido

Conjunto Indefinido	
<i>Frame</i>	Número de ocorrências
Agregado	2
Atividade	4
Atividade_em_andamento	2
Cogitação	1
Direção	1
Dizer	1
Emoção_direcionada	2
Estudar	1
Expectativa	2
Expressão_facial	11
Fingir	1
Ler	8
Mover-se_no_lugar	1

Movimento_corporal	13
Mudar_direção	3
Oferecer	1
Partes_do_corpo	30
Parte_orientacional	1
Peça_arquitetônica	14
Subpartes_de_artefato	1
Subpartes_de_prédios	6
Tentar	2
Verificação	1
Vestir	1
Total	110

As categorias raízes Evento e Entidade e o conjunto Indefinido obtêm os mesmos *frames* mais evocados tanto nas anotações de imagens dinâmicas quanto nas anotações do texto da AD: Movimento, Pessoas_por_idade e Partes_do_corpo. Para detalhar melhor a correlação entre os *frames* evocados no texto da AD e nas imagens dinâmicas de acordo com as Categorias Raízes, observe os quadros a seguir:

Quadro 4 – Frames evocados na categoria Entidade

Entidade	
Texto da AD	Imagem Dinâmica
Acomodação	Acomodação
Artefato	Artefato
Eletroeletrônicos	Eletroeletrônicos
Entidade	Entidade
Entidade_física	-
Locais_por_uso	Locais_por_uso
Local	-
Móveis	Móveis
Pessoas	Pessoas
Pessoas_por_etnia	Pessoas_por_etnia
Pessoas_por_idade	Pessoas_por_idade
Pessoas_por_vocação	Pessoas_por_vocação
Substâncias	-
Texto	Texto
Vestuário	Vestuário
Vias	Vias

No Quadro 4, estão expostos os *frames* evocados na categoria Entidade pelo texto da AD e pelas imagens dinâmicas. Assim, há apenas três *frames* que não se correlacionam sendo evocados no texto da AD: Entidade_física, Local, Substâncias.

O Quadro 5, por sua vez, expõe os *frames* evocados na categoria Estado. Estas evocações diferenciam-se da categoria Entidade, pois na categoria Estado houve apenas dois *frames* que se correlacionam nos dois modos comunicativos: Emoção_com_foco_no_experienciador e Relação_locativa.

Quadro 5 – Frames evocados na categoria Estado

Estado	
Texto da AD	Imagem Dinâmica
Alvo	-
Atenção	-
Colocação_espacial	-
Contato_espacial	-
Desejar	-
Emoção_com_foco_no_experienciador	Emoção_com_foco_no_experienciador
Estado	-
Estímulo_mental_focado_no_experienciador	-
Existência	-
Proximidade_não_graduável	-
Relação_de_perfilamento_interior	-
Relação_locativa	Relação_locativa
Ser_localizado	-
-	Foco_de_estímulo

No Quadro 6, estão listados os *frames* evocados na categoria Evento. Neste quesito, apenas seis *frames* não são expressos nas duas modalidades: Atravessar, Causalidade, Colocar, Criar_Intencionalmente, Partir, Usar.

Quadro 6 – Frames evocados na categoria Evento

Evento	
Texto da AD	Imagem Dinâmica
Agir_intencionalmente	Agir_intencionalmente
Arrumar	Arrumar
Atividade_iniciar	Atividade_iniciar
Atividade_pausar	Atividade_pausar
Atravessar	-
Auto_movimento	Auto_movimento

Causalidade	-
Causar_movimento	Causar_movimento
Causar_perceber	Causar_perceber
Chegar	Chegar
Colocar	-
Criar_intencionalmente	-
Dar	Dar
Fechamento	Fechamento
Ingestão	Ingestão
Libertação	Libertação
Manipulação	Manipulação
Movimento	Movimento
Mudar_postura	Mudar_postura
Partir	-
Pegar	Pegar
Percepção_ativa	Percepção_ativa
Remover	Remover
Texto_criação	Texto_criação
Usar	-

No Quadro 7, estão expostos os *frames* evocados na categoria Relação e apenas um se correlaciona nos dois modos comunicativos: Acompanhamento.

Quadro 7 – Frames evocados na categoria Relação

Relação	
Texto da AD	Imagem Dinâmica
Acompanhamento	Acompanhamento
Colocação_temporal	-
Partitivo	-

Por fim, no Quadro 8, estão expostos os *frames* evocados no Conjunto Indefinido. Os *frames* que não se correlacionam nas duas modalidades totalizam 31: Atividade, Cercanias, Certeza, Clima, Descrição_parte-do_corpo, Distinção, Escrutínio, Estado_continuar, Finalidade, Fingir, Forma_do_caminho, Frequência, Inclusão, Incremento, Instância_de_evento, Intérpretes_e_papéis, Julgamento_de_intensidade, Levar_tempo, Localização_da_luz, Maneira, Negação, Nível_de_luz, Números_cardinais, Posse, Quantidade_proporcional, Questionar, Ter_associado, Transição_para_um_estado, Parte_todo, Sons, Vestir.

Quadro 8 – Frames evocados no Conjunto Indefinido

Conjunto Indefinido	
Texto da AD	Imagem Dinâmica
Agregado	Agregado
-	Atividade
Atividade_em_andamento	Atividade_em_andamento
Atributos_mensuráveis	Atributos_mensuráveis
Cercanias	-
Certeza	-
Clima	-
Cogitação	Cogitação
Cor	Cor
Descrição_parte_do_corpo	-
Direção	Direção
Distinção	-
Dizer	Dizer
Emoção_direcionada	Emoção_direcionada
Escrutínio	-
Estado_continuar	-
Estudar	Estudar
Expectativa	Expectativa
Expressão_facial	Expressão_facial
Finalidade	-
Fingir	-
Forma_do_caminho	-
Frequência	-
Inclusão	-
Incremento	-
Instância_de_evento	-
Intérpretes_e_papéis	-
Julgamento_de_intensidade	-
Ler	Ler
Levar_tempo	-
Localização_da_luz	-
Maneira	-
Mover-se_no_lugar	Mover-se_no_lugar
Movimento_corporal	Movimento_corporal
Mudar_direção	Mudar_direção
Negação	-

Nível_de_luz	-
Números_cardinais	-
Oferecer	Oferecer
Partes_do_corpo	Partes_do_corpo
Parte_orientacional	Parte_orientacional
Parte_todo	-
Peça_arquitetônica	Peça_arquitetônica
Posse	-
Quantidade_proporcional	-
Questionar	-
Sons	-
Subpartes_de_artefato	Subpartes_de_artefato
Subpartes_de_prédios	Subpartes_de_prédios
Tentar	Tentar
Ter_associado	-
Transição_para_um_estado	-
Verificação	Verificação
-	Vestir

Os dados expostos nos quadros acima demonstram que em todas as categorias e no conjunto Indefinido há correlação de *frames*. A diferença no número total de *frames* nos dois modos comunicativos (audiodescrição, 489, e imagem dinâmica, 299) ocorre pela metodologia de anotação. Por exemplo, a sentença *Eu não quero voltar sozinho*, na anotação do texto da AD, evoca quatro *frames*: Negação pela LU *não.adv*, Desejar pela LU *querer.v*, Movimento pela LU *voltar.v* e Acompanhamento pela LU *sozinho.a*. Já na anotação de imagem dinâmica, como o objetivo é identificar os *frames* aos quais as entidades estão envolvidas nas cenas, a sentença exemplo é identificada pelo escrito que aparece na tela por se tratar do título do curta-metragem. Por isso, essa sentença é anotada inteira como um *frame*, o Texto. Dessa forma, em uma mesma sentença, há quatro *frames* na anotação do texto da AD e um na anotação de imagem dinâmica.

Como exposto na seção 3.4, nas anotações dinâmicas, evocam-se dois *frames*: um correspondente à LU do texto da AD em que a anotação de imagem dinâmica é direcionada e outro relacionado à entidade identificada. Foi feito o levantamento de quais *frames* foram evocados pelas entidades identificadas para compor o CV Name das imagens dinâmicas, isto é, no CV Name Acomodação.casa.n, temos o *frame* Acomodação e a LU casa.n. Esses dados totalizam 15 *frames*: Acomodação, Artefato, Cor, Eletroeletrônicos, Entidade, Locais_por_uso, Móveis, Partes_do_corpo, Peça_arquitetônica, Pessoas,

Recipientes, Subpartes_de_artefato, Texto, Vestuário, Vias. Esses 15 *frames* evocados se classificam na categoria Entidade e no conjunto Indefinido. Ver o Quadro 9.

Quadro 9 – Categoria Entidade e Conjunto Indefinido

	<i>Frames</i>
Categoria Entidade	Acomodação Artefato Eletroeletrônico Entidade Locais_por_uso Móveis Pessoas Recipientes Subpates_de_artefato Texto Vestuário Vias
Conjunto Indefinido	Partes_do_corpo Peça_arquitetônica

O procedimento de anotação que vem sendo adotado pelo grupo consiste em identificar os objetos concretos em tela. É identificada a entidade da imagem dinâmica, nomeada também como Unidade Lexical, e o *frame* a que ela se relaciona. A Tabela 27 mostra o levantamento dos CV Names anotados:

Tabela 27 – Registro dos CV Names

CV Name	<i>Frame</i>	Entidade identificada (LU)	Número de ocorrências
Acomodação.casa.n	Acomodação	casa	3
Artefato.brinquedo.n	Artefato	brinquedo	2
Artefato.mochila.n	Artefato	mochila	4
Cor.acinzentado.a	Cor	acinzentado	1
Cor.preto.a	Cor	preto	1
Eletroeletrônicos.fones de ouvido.n	Eletroeletrônicos	fones de ouvido	1
Eletroeletrônicos.máquina.n	Eletroeletrônicos	máquina	4
Entidade.bengala.n	Entidade	bengala	1
Entidade.chave.n	Entidade	chave	3
Entidade.cortina.n	Entidade	cortina	5
Entidade.livro.n	Entidade	livro	2

Locais_por_uso.canto.n	Locais_por_uso	canto	2
Locais_por_uso.escola.n	Locais_por_uso	escola	3
Locais_por_uso.quarto.n	Locais_por_uso	quarto	5
Móveis.armário.n	Móveis	armário	1
Móveis.cama.n	Móveis	cama	3
Móveis.carteira.n	Móveis	carteira	3
Móveis.escrivanian.n	Móveis	escrivanian	2
Móveis.mesa.n	Móveis	mesa	1
Partes_do_corpo.boca.n	Partes_do_corpo	boca	4
Partes_do_corpo.braço.n	Partes_do_corpo	braço	4
Partes_do_corpo.cabeça.n	Partes_do_corpo	cabeça	14
Partes_do_corpo.cabelo.n	Partes_do_corpo	cabelo	2
Partes_do_corpo.colo.n	Partes_do_corpo	colo	1
Partes_do_corpo.cotovelo.n	Partes_do_corpo	cotovelo	2
Partes_do_corpo.mão.n	Partes_do_corpo	mão	27
Partes_do_corpo.olho.n	Partes_do_corpo	olho	6
Partes_do_corpo.ombro.n	Partes_do_corpo	ombro	4
Partes_do_corpo.ouvido.n	Partes_do_corpo	ouvido	1
Partes_do_corpo.pé.n	Partes_do_corpo	pé	2
Partes_do_corpo.perna.n	Partes_do_corpo	perna	1
Partes_do_corpo.rosto.n	Partes_do_corpo	rosto	25
Partes_do_corpo.sobrancelha.n	Partes_do_corpo	sobrancelha	1
Peça_arquitetônica.janela.n	Peça_arquitetônica	janela	2
Peça_arquitetônica.parede.n	Peça_arquitetônica	parede	1
Peça_arquitetônica.porta.n	Peça_arquitetônica	porta	2
Peça_arquitetônica.portão.n	Peça_arquitetônica	portão	10
Pessoas.pessoa.n	Pessoas	pessoa	107
Pessoas.pessoal.n	Pessoas	pessoal	2
Recipientes.garrafa.n	Recipientes	garrafa	1
Subpartes_de_artefato.tela.n	Subpartes_de_artefato	tela	1
Subpartes_de_prédios.corredor.n	Subpartes_de_prédios	corredor	2
Subpartes_de_prédios.muro.a	Subpartes_de_prédios	muro	1
Subpartes_de_prédios.quarto.n	Subpartes_de_prédios	quarto	1
Subpartes_de_prédios.sala de aula.n	Subpartes_de_prédios	sala de aula	2

Texto.caderno.n	Texto	caderno	1
Texto.livro.n	Texto	livro	8
Texto.texto.n	Texto	texto	5
Vestuário.blusa.n	Vestuário	blusa	2
Vestuário.camiseta.n	Vestuário	camiseta	2
Vestuário.moletom.n	Vestuário	moletom	3
Vestuário.uniforme.n	Vestuário	uniforme	1
Vias.caminho.n	Vias	caminho	1
Vias.rua.n	Vias	rua	3
Total			299

Conforme apresentado no Tabela 27, para a análise exploratória de dados das imagens dinâmicas, o mesmo *frame* é evocado por diferentes entidades como em Partes_do_corpo.braço.n e Partes_do_corpo.olho.n, em que o *frame* Partes_do_corpo foi evocado pelas entidades *braço* e *olho*. Em Vestuário.moletom.n e Vestuário.uniforme.n o *frame* Vestuário foi evocado pelas entidades *moletom* e *uniforme*, assim como Artefato.brinquedo.n e Artefato.mochila.n, em que o *frame* Artefato é evocado pelas entidades *brinquedo* e *mochila*.

Para ilustrar a diferença entre os *frames* evocados pelas LUs do texto e os evocados na anotação do CV Name, retomemos o exemplo da Figura 32, que aborda a sentença *O olhar fixo marca a parte superior do rosto de um adolescente branco, cabelos lisos e curtos*. No Quadro 10, encontram-se as anotações da Charon das LUs *olhar.v* e *fixo.a*:

Quadro 10 – Anotação dos *frames*, FE e CV Name das LUs *olhar.v* e *fixo.a*

LU	Frame	FE	CV Name
<i>olhar.v</i>	Percepção_ativa	Parte_do_corpo	Partes_do_corpo.olho.n
<i>fixo.a</i>	Percepção_ativa	Maneira	Partes_do_corpo.olho.n

Conforme demonstrado no Quadro 10, para a análise exploratória de dados das imagens dinâmicas, ambas as LUs evocam o *frame* Percepção_ativa. Os FEs se diferenciam, pois a entidade identificada na imagem dinâmica, como ilustrado da Figura 32, é olho.n. Então, o FE para a LU *olhar.v* é Parte_do_corpo, pois é a entidade identificada. Já para a LU *fixo.a* é Maneira, pois “fixo” caracteriza a maneira do olhar do adolescente. Os CV Names expõem a entidade junto ao *frame* que ela evoca, assim, ambos são Partes_do_corpo.olho.n.

Como já apresentado e ilustrado acima, o FE é um dado muito importante, pois demonstra qual FE se enquadra entre o *frame* correspondente à LU do texto e a entidade identificada na imagem dinâmica. Este dado demonstra como a multimodalidade está presente

neste material, porque expressa a atuação conjunta de dois modos comunicativos sendo a AD pela LU do texto e o vídeo pelas entidades nas imagens dinâmicas. Por isso, foi feito um levantamento de quais FE foram anotados. Na Tabela 28, estão expostos os FEs e a quantidade de vezes em que cada um foi anotado.

Tabela 28 – Identificação e número de ocorrências de Elementos de *Frame* nas anotações de imagens dinâmicas

Elemento de <i>Frame</i>	Número de ocorrências
Agente	61
Artefato	3
Forma_da_trajetória	1
Autor	2
Cor	5
Direção	1
Doador	2
Domínio	1
Eletroeletrônico	5
Entidade	8
Estudante	1
Experienciador	5
Falante	1
Figura	1
Grau	1
Indivíduos	2
Ingestor	1
Inspetor	1
Instrumento	1
Leitor	3
Local	9
Lugar	5
Material	7
Móvel	10
Objeto_recipiente	1
Parte	6
Parte_do_corpo	3
Participante	1
Pensador	2
Perceptor_agentivo	18
Pessoa	26

Possuidor	39
Possuidor_recipiente	1
Protagonista	6
Componente	1
Tema	25
Texto	7
Todo	14
Traje	6
Usuário	2
Via	4
Total	299

De acordo com a Tabela 28, para a análise exploratória de dados das imagens dinâmicas, constatamos que os FEs mais anotados representam a pessoa participante do *frame*: Agente, Autor, Doador, Estudante, Experienciador, Falante, Indivíduo, Ingestor, Inspetor, Leitor, Participante, Pensador, Perceptor_agentivo, Pessoa, Possuidor, Possuidor_recipiente, Professor, Protagonista, Tema e Usuário. Os outros FE representam o que é visível na imagem dinâmica seja um objeto seja uma informação linguística: Artefato, Componente, Cor, Direção, Domínio, Eletroeletrônico, Entidade, Figura, Forma_da_trajetória, Grau, Instrumento, Lugar, Material, Móvel, Objeto_recipiente, Parte, Parte_do_corpo, Texto, Todo, Traje e Via.

Diante dos dados e das discussões apresentadas nesta seção e na anterior, 4.2, constatamos que as imagens dinâmicas e o texto da AD constroem sentido em conjunto. Isto é, conforme apresentado na seção 2.3, todos os artefatos multimodais contribuem para a criação do sentido de um material audiovisual. As anotações do texto da AD foram influenciadas pelo conhecimento prévio do vídeo do curta-metragem, bem como as anotações das imagens dinâmicas foram direcionadas pelas sentenças do texto. Essa interação ocorre pela atuação simultânea das diferentes modalidades em um mesmo material audiovisual.

Tanto nas anotações do texto da AD quanto nas anotações de imagem dinâmica, abordamos o viés perspectivista (BASILE *et al.*, 2021). É importante enfatizar que a AD é elaborada assumindo a perspectiva do audiodescritor. Dessa forma, ao elaborar o roteiro da AD, houve julgamento do audiodescritor diante das informações visuais por mais que se trate de uma narrativa baseada nas imagens dinâmicas e elaboradas de acordo com as diretrizes de AD. A identificação das entidades e a escolha do *frame* evocado na anotação textual ocorreu por meio de um processo interativo entre a anotadora e os fenômenos a serem anotados, assim, como expressado na seção 2.3, houve julgamentos pelo ponto de vista da anotadora diante das orientações e dos direcionamentos da SF e da FN-Br. Diante disso, na próxima seção, estão

expostas as análises das cenas do curta-metragem visando os padrões de evocação dos *frames* das anotações de texto e das imagens dinâmicas.

4.3 Análise das cenas do curta-metragem e dos critérios de elaboração de Audiodescrição

O curta-metragem Eu não quero voltar sozinho é composto por 22 cenas. Neste estudo, as cenas foram contabilizadas pelos ambientes que aparecem durante o decorrer do enredo. Foi realizado um levantamento dos *frames* evocados em cada cena pelo texto da AD e pelas imagens dinâmicas. Em seguida, foi feita uma verificação dos padrões de ocorrência dos *frames* de acordo com o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (NAVES *et al.*, 2016). Neste material, conforme foram apresentadas na seção 3.5, as diretrizes para AD são abordadas em três categorias: (1) questões técnicas, (2) questões linguísticas e (3) questões tradutórias.

Nas questões técnicas, são apresentadas quatro orientações focadas na inserção da AD em um material audiovisual. É orientado que as narrações não sejam sobrepostas aos diálogos ou sons importantes para o desenvolvimento do enredo. Também é aconselhado que a AD não antecipe fatos, prejudicando a experiência do telespectador. Caso uma informação visual seja mais importante que a verbal, poderá, nesta situação, ter sobreposição. Neste sentido, diante dos estudos sobre AD e da análise das diretrizes, constatamos que as narrações da AD são realizadas entre os diálogos, dessa forma, não há sobreposição e nem antecipação dos fatos. É uma narração fluida que acompanha os acontecimentos da trama auxiliando na compreensão da história.

Nas questões linguísticas, são abordadas diretrizes sobre a linguagem ser objetiva, simples e imaginativa. Orientam também sobre a importância dos adjetivos, advérbios e verbos para descreverem ações, ambientes, personagens e emoções. Nas questões tradutórias, são orientadas as descrições dos atributos físicos, das características dos personagens, dos estados emocionais, a nomeação dos personagens, a localização dos ambientes, da mudança de tempo e os planos de enquadramento.

Para esta dissertação, foi feita a análise das questões linguísticas e tradutórias, pois são as orientações que colaboram com o estudo de *frames* na construção do sentido em ambientes multimodais. Para tanto, as cenas 1, 2 e 3 estão apresentadas sequencialmente expondo o acontecimento narrativo resumido pela própria pesquisadora, os *frames* evocados pelo texto da audiodescrição, pelas imagens dinâmicas e pelo CV Name, e quais diretrizes são utilizadas na cena. As outras cenas com esses detalhes estão expostas no Anexo III.

Cena 1: Créditos iniciais.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 11 – Frames evocados pelo texto da Cena 1

Frames evocados pelo texto da Cena 1
Acompanhamento
Contato_espacial
Cor
Criar_intencionalmente
Desejar
Intérpretes_e_papéis
Ler
Movimento
Negação
Parte_orientacional

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 12 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 1

Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 1
Cor
Texto

Frame evocado pelo CV Name:

Quadro 13 – Frame evocado pelo CV Name

Frames evocado pelo CV Name
Texto

Nesta primeira cena, temos as seguintes narrações de AD:

1. No fundo acinzentado, lê-se: produção Lacuna Filmes, co-produção Cine Pro.
2. Apresentando Guilherme Lobo, Tess Amorim, Fábio Audi.
3. Eu não quero voltar sozinho.

Diante dessas sentenças, constatamos a seguinte diretriz:

- “Recomenda-se que elementos visuais verbais, tais como créditos, textos, títulos, legendas e intertítulos, sejam lidos. Assim, sua leitura deve ser feita em momento que não se sobreponha à audiodescrição de cenas, o que pode acontecer de forma corrida logo no início, ou então deixá-los todos para o final” – questão tradutória

Cena 2: Os alunos estão sentados na sala de aula estudando enquanto a professora está sentada na frente da sala. Ela pede ao novo aluno que se apresente para a turma.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 14 – *Frames* evocados pelo texto da Cena 2

<i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 2
Acompanhamento
Agregado
Alvo
Arrumar
Artefato
Atenção
Atividade_pausar
Atravessar
Atributos_mensuráveis
Causar_movimento
Cercanias
Certeza
Descrição_parte_do_corpo
Distinção
Eletroeletrônicos
Emoção_direcionada
Entidade
Expectativa
Expressão_facial
Incremento
Levar_tempo
Local
Manipulação
Móveis
Movimento
Movimento_corporal
Mudar_direção
Números_cardinais
Partes_do_corpo
Parte_orientacional
Parte_todo
Partitivo
Peça_arquitetônica

Pegar
Percepção_ativa
Pessoas
Pessoas_por_etnia
Pessoas_por_idade
Pessoas_por_vocação
Proximidade_não_graduável
Relação_locativa
Ser_localizado
Sons
Subpartes_de_prédios
Texto
Texto_criação
Usar
Vestuário

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 15 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 2

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 2
Agregado
Arrumar
Artefato
Atividade_em_andamento
Atividade_iniciar
Atividade_pausar
Atributos_mensuráveis
Causar_movimento
Dar
Eletroeletrônicos
Entidade
Expectativa
Expressão_facial
Fechamento
Manipulação
Móveis
Movimento
Movimento_corporal
Mudar_direção
Partes_do_corpo

Peça_arquitetônica
Percepção_ativa
Pessoas
Pessoas_por_etnia
Pessoas_por_idade
Pessoas_por_vocação
Vestuário

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 16 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Artefato
Eletroeletrônicos
Móveis
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Pessoas
Texto
Vestuário

Nesta segunda cena, temos as seguintes narrações de AD:

1. O olhar fixo marca a parte superior do rosto de um adolescente branco, cabelos lisos e curtos.
2. Outros adolescentes uniformizados em carteiras à sua volta.
3. Com uma colega à esquerda escrevendo num caderno, ao fundo, o adolescente usa máquina braile.
4. Um dos adolescentes olha para outro que balança positivamente a cabeça.
5. A professora sentada diante de sua mesa olha a turma.
6. A máquina braile.
7. O adolescente sorri.
8. A garota olha o adolescente.
9. A voz de Gabriel chama atenção do adolescente.
10. Desconcertado, se levanta e vai pra frente da sala.
11. Gabriel passa por colegas que estão saindo e dirige-se para seu lugar que fica atrás do adolescente.
12. A turma sai da sala.
13. O adolescente, a garota e Gabriel ficam arrumando suas coisas.

14. O adolescente sentado com sua mochila no ombro, espera.
15. Segura acima do cotovelo da garota e levanta.
16. Se dirigem à porta, param e a garota vira para Gabriel.
17. Rapidamente Gabriel pega sua mochila, o moletom e os três saem.

Diante dessas sentenças constatamos as seguintes diretrizes:

- “Os adjetivos descritivos são muito importantes na AD, pois tornam cenas, ações, características dos personagens e ambientes mais claros para o espectador. Os adjetivos devem expressar estados de humor e de emoções condizentes com os construtos universais sem valoração subjetiva por parte do audiodescritor. Também se recomenda que as cores sejam referidas” – questão linguística
- “Não é necessário descrever o figurino de todos os personagens em todas as cenas, pois o excesso de informação torna a audiodescrição cansativa e tira o foco do ponto principal” – questão tradutória
- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como ‘Ela leva as mãos ao rosto e chora’ ao invés de ‘Ela está triste’” – questão tradutória
- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória

Cena 3: Os três personagens principais, Léo, Gabriel e Giovana, descem uma rua conversando até chegar no portão da casa de Léo. Giovana abre o portão e todos se despedem.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 17 – *Frames* evocados pelo texto da Cena 3

<i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 3
Alvo
Atravessar
Dar

Entidade
Fechamento
Manipulação
Movimento_corporal
Números_cardinais
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Percepção_ativa
Pessoas
Pessoas_por_idade
Vias

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 18 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 3

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 3
Dar
Entidade
Fechamento
Manipulação
Movimento_corporal
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Percepção_ativa
Pessoas_por_idade
Vias
Atividade_iniciar

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 19 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Entidade
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Pessoas
Vias

Nesta segunda cena, temos as seguintes narrações de AD:

1. Os três descem uma rua.
2. Léo, o adolescente, dá a chave para a garota que abre o portão.

3. Gabriel observa.
4. Léo segura no portão e estende a mão para Gabriel.
5. Léo entra.
6. Os dois se olham.

Diante dessas sentenças, constatamos as seguintes diretrizes:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória
- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória

Como demonstrado na seção 3.5, nas questões tradutórias, além das diretrizes sobre personagens, ações, ambientes e emoções, são abordados os critérios de plano de enquadramento para orientar o audiodescritor a definir os pontos mais importantes a serem narrados. Para analisar estes critérios, foi utilizada a investigação dos planos, e não das cenas. Os planos consistem nos momentos de cada cena, ou seja, na segunda cena em que está sendo mostrado apenas o adolescente, é o primeiro plano; quando passa a mostrar os outros alunos, é o segundo plano; e ao mostrar a professora, é o terceiro plano. Assim, a segunda cena tem 29 planos. No total, neste curta-metragem, têm-se 81 planos e, como já mencionado, 22 cenas.

Tabela 29 – Diretrizes dos planos de enquadramento e pontos de vista

Diretrizes dos planos de enquadramento e pontos de vista	Quantidade de planos
“Grande plano geral (GPG) enquadra uma grande área de ação, na qual o ambiente é mostrado de maneira ampla e é captado a longa distância, o que apresenta o local onde a história ocorrerá naquele momento e situa os personagens da trama. Geralmente é utilizado no início da história ou quando há mudança de local. Por meio desse plano, o audiodescritor descreverá o ambiente, a fim de situar o espectador com relação ao espaço que é apresentado no filme (ex.: cidade em que a história se passa).”	0
“O plano geral (PG) possui um ângulo de visão menor do que o GPG. Por meio dele, o local é apresentado de forma mais precisa e é mostrada a posição do personagem em cena. Com esse plano, o audiodescritor poderá descrever locais mais específicos em que os personagens se encontram, como suas casas, locais de trabalho etc.”	37
“O plano médio (PM) tem uma função descritiva e, para isso, os personagens são enquadrados da cintura para cima, dando destaque para a figura humana. Nesse momento, o audiodescritor pode fazer uma descrição mais precisa sobre as características físicas dos personagens e de suas vestimentas.”	36
“O primeiro plano (PP) enquadra o personagem do busto para cima. Seu objetivo é mostrar os diálogos entre os personagens e suas expressões faciais, que podem ser mais bem detalhadas pelo audiodescritor.”	1
“O primeiríssimo plano (PPP) enquadra somente a cabeça dos personagens. É utilizado para ressaltar as expressões dos personagens, a fim de revelar suas emoções. É utilizado para ressaltar as expressões dos personagens, a fim de revelar suas emoções.”	1
“O close-up ou plano detalhe enquadra apenas o que é essencial para a compreensão do que está sendo apresentado, destacando-o do resto da cena.”	4
“O plongée e o contraplongée também são muito significativos, aumentando ou diminuindo o tamanho dos personagens ou objetos, não só física mas também simbolicamente, o que deverá ser enfatizado na audiodescrição, como por exemplo: ‘Vista de baixo para cima de uma igreja.’”	0
“Já os planos-ponto-de vista mostram diferentes pontos-de-vista, que podem ser o do autor, o do narrador, ou o de um personagem e podem também ser explicitados na audiodescrição, como no exemplo: ‘Lentamente a imagem se aproxima do braço do homem e foca no relógio de pulso. Detalhe dos ponteiros do relógio em movimento.’”	0
Total	79

Como exposto na Tabela 29, o número de planos que se enquadram em alguma dessas diretrizes são 79 planos. Os dois planos que não estão categorizados são os de créditos iniciais e créditos finais, pois tratam-se de leituras sobre a equipe de produção do curta-metragem e o título.

Também conforme demonstrado na Tabela 29, o Plano Geral (PG) e o Plano Médio (PM) foram os planos de enquadramento mais utilizados neste curta-metragem. Assim, para o PG, as diretrizes orientam a descrição dos ambientes e locais; e, para o PM, as descrições de características físicas e expressões faciais. Os *frames* que expressam ambientes, locais, características físicas e expressões faciais são: Locais_por_uso, Local, Pessoas, Pessoas_por_etnia, Pessoas_por_idade, Pessoas_por_vocação, Vestuário, Ser_localizado, Relação_locativa, Descrição_parte_do_corpo, Expressão_facial, Partes_do_corpo, Peça_arquitetônica, Subpartes_de_prédios.

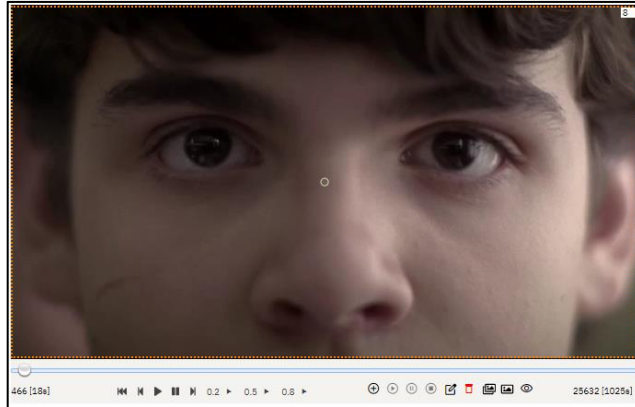
O Primeiro Plano (PP), o Primeiríssimo Plano (PPP) e o Plano Detalhe indicam menos planos do que o PG e PM. O PP aborda as expressões faciais e o PPP as emoções. Apesar de terem um plano para PP e um para PPP, não significa que apenas esses apresentaram audiodescrições de expressão facial e emoção. Estas descrições foram encontradas em outros planos que seguiam as outras diretrizes, PG, PM e Plano Detalhe. Os *frames* que demonstram as expressões faciais e emoções são: Desejar, Emoção_com_foco_no_experienciador, Estímulo_mental_focado_no_experienciador, Emoção_direcionada, Expressão_facial.

No critério do Plano Detalhe não é feita uma orientação direta ao audiodescritor como ocorre no PG, PM, PP e PPP. Porém, o Plano Detalhe é encontrado nos enquadramentos que especificam alguma situação. As sentenças do texto da AD que expressam o Plano Detalhe são:

1. O olhar fixo marca a parte superior do rosto de um adolescente branco, cabelos lisos e curtos.
2. A máquina braile.
3. O adolescente sorri.
4. Seu rosto sorridente se ilumina.

Para demonstrar o enquadramento dos planos referentes a essas sentenças, observe as imagens a seguir:

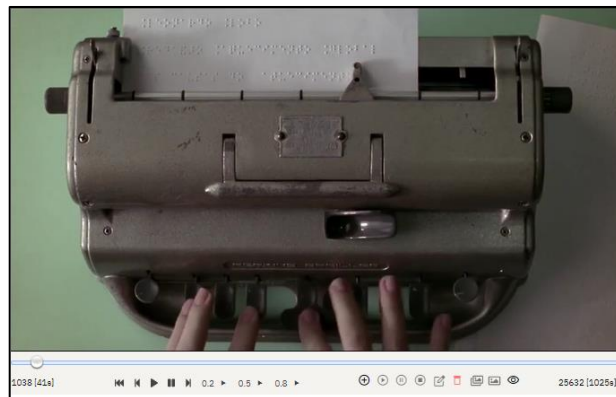
Figura 33 – Recorte do plano da sentença *O olhar fixo marca a parte superior do rosto de um adolescente branco, cabelos lisos e curtos*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁵³

A Figura 33 demonstra o plano de enquadramento referente à sentença *O olhar fixo marca a parte superior do rosto de um adolescente branco, cabelos lisos e curtos*.

Figura 34 – Recorte do plano da sentença *A máquina braile*



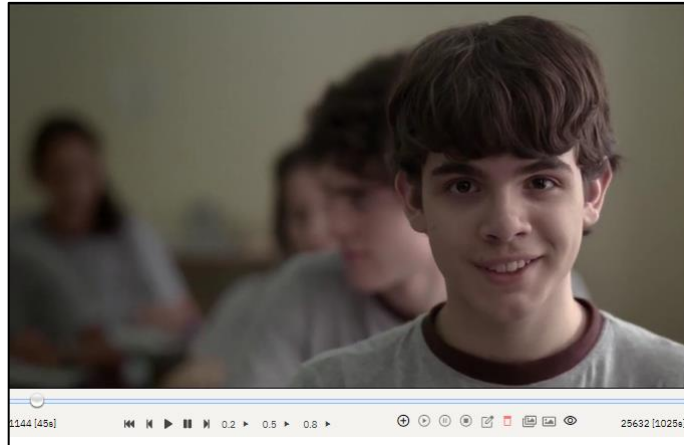
Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁵⁴

A Figura 34 demonstra o plano de enquadramento referente à sentença *A máquina braile*.

⁵³ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 26 mar. 2023.

⁵⁴ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 26 mar. 2023.

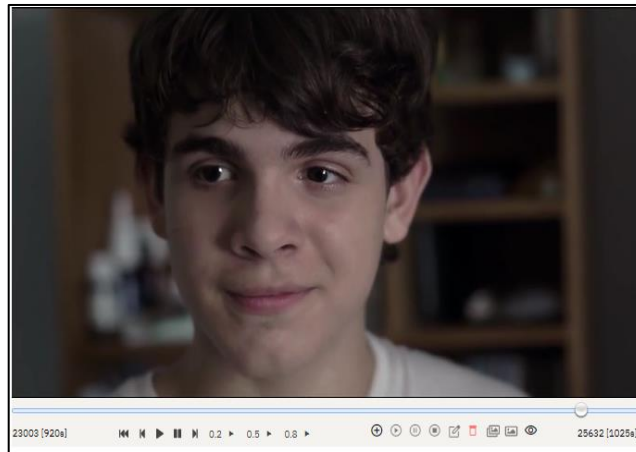
Figura 35 – Recorte do plano da sentença *O adolescente sorri*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁵⁵

A Figura 35 demonstra o plano de enquadramento referente à sentença *O adolescente sorri*.

Figura 36 – Recorte do plano da sentença *Seu rosto sorridente se ilumina*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁵⁶

A Figura 36 demonstra o plano de enquadramento referente à sentença *Seu rosto sorridente se ilumina*.

A partir do levantamento dos *frames* evocados apresentados acima e pela AD ser uma modalidade diretamente ligada às imagens dinâmicas, verificamos que ocorre o fenômeno de *frames* invocados e *frames* evocados neste estudo (FILLMORE, 1985). Na sentença *A professora sentada diante de sua mesa olha a turma* evoca pelo texto os seguintes *frames*:

⁵⁵ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 26 mar. 2023.

⁵⁶ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 26 mar. 2023.

A [professora^{Pessoas_por_vocação}] [sentada^{Movimento_corporal}] [diante^{Proximidade_não_graduável}] de sua [mesa^{Móveis}] [olha^{Percepção_ativa}] a [turma^{Agregado}].

Já pelas imagens dinâmicas são evocados os *frames*:

A [professora^{Pessoas_por_vocação}] [sentada^{Movimento_corporal}] diante de sua [mesa^{Móveis}] [olha^{Percepção_ativa}] a [turma^{Agregado}].

Em nenhuma das modalidades é evocado o *frame* *Subpartes_de_prédio*, mas a integração dos modos comunicativos invoca tal *frame*, pois há estruturado o contexto de que os personagens estejam em uma sala de aula. Esse contexto, de acordo com Torrent *et al.* (2022), é possibilitado pelas informações linguísticas visuais expressas nas cenas que se tornam fonte de informações utilizadas para construir um significado.

Assim também ocorre na sentença *O professor caminha entre as carteiras até chegar à frente*. Os materiais linguísticos e visuais invocam o *frame* *Subpartes_de_prédio* e evocam os *frames* *Pessoas_por_vocação*, *Auto_movimento*, *Relação_de_perfilamento_interior*, *Móveis*, *Relação_locativa*, *Chegar*, *Parte_orientacional* (texto), *Pessoas_por_vocação*, *Auto_movimento*, *Móveis* e *Chegar* (imagens dinâmicas). Este fato de invocação e evocação dos *frames* contribuem com a construção do sentido, pois ele não ocorre apenas pelo o que é expressamente dito, mas também pelo campo semântico dos materiais linguísticos e visuais.

É importante ressaltar que os materiais visuais anotados nesta pesquisa foram guiados pelas sentenças do texto da AD. Dessa forma, nos exemplos dos parágrafos anteriores, o *frame* *Subpartes_de_prédio* foi invocado pelos fenômenos anotados. Isto é, uma anotação de imagem dinâmica deste mesmo material sem o direcionamento textual poderia ter evocado o *frame* *Subpartes_de_prédio*, já que a sala de aula é vista nas cenas. Para ilustrar essa situação, veja a Figura 37.

Figura 37 – Recorte da cena referente à sentença *O professor caminha entre as carteiras até chegar à frente*



Fonte: FrameNet Brasil (2022).⁵⁷

O recorte da cena expressa na Figura 37 refere-se à sentença do texto da AD *O professor caminha entre as carteiras até chegar à frente*. Nela, podemos visualizar a sala de aula, porém esse local não está explícito na sentença. Por isso, e pela metodologia utilizada, em que as anotações de imagem dinâmicas são direcionadas pelas sentenças do texto, o *frame* `Subpartes_de_prédio` está sendo invocado. Assim, em um outro estudo, em que a anotação de imagem dinâmica não seria direcionada pelo texto da AD utilizada nesta dissertação, o *frame* `Subpartes_de_prédio` poderia ser evocado pelo ambiente da cena. Ao analisarmos os *frames* evocados pelo CV Name na anotação dessa sentença, temos a evocação do *frame* `Subpartes_de_prédio`.

As análises exploratórias dos dados das anotações apresentadas nesta seção e nas anteriores, 4.1 e 4.2, demonstram, pelas categorias raízes, que, no texto da audiodescrição e nas imagens dinâmicas, há padrões de apontamento de uma situação com participante, local e hora, a nomeação de uma coisa, ser ou conceito e a relação entre duas entidades. Ambas as anotações, como já exposto, recebem influências simultaneamente e são realizadas pelo viés perspectivista.

⁵⁷ Captura de tela. Disponível em: <http://charon.frame.net.br/>. Acesso em: 16 mar. 2023.

5 Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo estudar os *frames* da anotação multimodal composta pelo texto da AD e pelas imagens dinâmicas sob a perspectiva da Semântica de *Frames*. A partir desses dados, foram analisados os padrões de evocação de *frames* conforme as categorias raízes, os dados dos FEs, LUs e CV Name já que atuam com a construção do sentido. Em seguida, a partir dos critérios do Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (NAVES *et al.*, 2016), foram investigados os *frames* evocados nas anotações do texto da AD e das imagens dinâmicas.

Quanto à primeira pergunta (*Há recorrência de frames evocados na anotação do texto da AD e na anotação de imagem dinâmica considerando os agrupamentos da FrameNet Brasil?*), conclui-se que a recorrência de *frames* diante dos agrupamentos do Lutma acontecem em algumas categorias, como Evento, pelo *frame* Movimento; Entidade, pelo *frame* Pessoas_por_idade; Atributo, pelos *frames* Atributos_mensuráveis e Cor; e, pelo conjunto Indefinido, pelo *frame* Partes_do_corpo. Esses *frames* indicam que, em ambos os modos comunicativos, houve LUs que demonstraram ações pela evocação do *frame* Movimento, exposição da fase de vida dos personagens, isto é, que eles são adolescentes pelo *frame* Pessoas_por_idade, valores às entidades pelos *frames* Atributos_mensuráveis e Cor, e indicação das partes do corpo dos personagens pelo *frame* Partes_do_corpo.

No que diz respeito às outras categorias, Estado e Relação, a recorrência dos *frames* não foi a mesma. Na anotação de texto, os *frames* mais evocados foram Contato_espacial e Partitivo, e, na anotação dinâmica, foram Emoção_com_foco_no_experienciador e Acompanhamento. Essa diferença se dá pelo fato de os *frames* Contato_espacial e Partitivo terem sido evocados por preposição e advérbio, LUs que não indicam entidades nas informações visuais. Dessa forma, não são incluídas nas anotações de imagem dinâmica.

Quanto à segunda pergunta (*Quais as relações entre o que é audiodescrito e o que é mostrado em termos de frames evocados na anotação de texto e na anotação de imagem dinâmica?*), em termos de *frames* evocados, através dos agrupamentos do Lutma, concluímos que há similaridades entre o que é audiodescrito e o que é mostrado, pois em ambas as anotações as maiores ocorrências são dos *frames* que pertencem ao conjunto Indefinido. Assim também ocorre em Entidade e Evento, que são as próximas categorias que mais tiveram evocação de *frames*. Por fim, Estado e Relação demonstraram ter menos ocorrências nos dois modos

comunicativos. Além destes dados, um fator importante entre essas duas modalidades foi exposto pelas anotações dos FEs.

Na anotação de imagem dinâmica, como demonstrado na seção 4.2, o FE expressa o que está sendo informado visualmente em relação à LU do texto da AD. A partir das anotações dos FEs, concluímos que a AD optou por passar informações além do que é apenas visualmente identificado, por exemplo, nos momentos em que na AD estava sendo descrita a expressão facial de um personagem usando palavras como ‘sorri’ e ‘aborrecida’, na imagem dinâmica são identificados a boca e o rosto. Assim, constatamos que a AD e as informações visuais mantêm uma relação de similaridade.

Quanto à terceira pergunta (*Como as diretrizes adotadas para elaboração de audiodescrição se relacionam com os frames evocados no texto da audiodescrição e nas imagens dinâmicas?*), a partir da análise exposta na seção 4.3, constatamos que a AD, assim como é orientado pelas diretrizes analisadas, utiliza de palavras e construções mais subjetivas para causar emoções no telespectador, se aproximar deles, colaborar com a construção do sentido e contribuir com a experiência cinematográfica da audiência. Além disso, os *frames* evocados demonstram que o texto da AD e as imagens dinâmicas abordam as ações, as emoções, os personagens e os ambientes, assim como é orientado nas questões linguísticas e tradutórias.

Os planos de enquadramento demonstram que a AD seguiu as orientações buscando descrever as informações visuais de acordo com o enquadramento do plano. Por fim, constatamos que, além de seguir as diretrizes, a AD expressa a perspectiva do audiodescritor, uma vez que houve descrições de emoções e expressões faciais em planos de enquadramento que não pediam esses apontamentos.

Quanto à quarta pergunta (*Em que medida essas reflexões atuam para a construção e aperfeiçoamento de um modelo de representação linguístico-computacional multimodal?*), a anotação de imagem dinâmica foi desenvolvida pela plataforma Charon e a anotação de texto pela Webtool. Tanto a metodologia da FN-Br quanto essas plataformas estão em desenvolvimento. Assim, todo o trabalho realizado em ambas as ferramentas contribui para o crescimento da base de dados e, principalmente, para o progresso no reconhecimento de imagens. Além disso, colaboramos com os princípios da multimodalidade e do viés perspectivista que estão sendo construídos pela FN-Br. Diante das reflexões e análise de dados das anotações, concluímos que, especialmente para um modelo linguístico-computacional multimodal, a identificação das entidades e o *frame* evocado por ela, o CV Name, são dados

que atuam diretamente no aperfeiçoamento do reconhecimento automático das imagens ao inserir no banco de dados informações com base em *frames*.

Em suma, a partir dos resultados apresentados no capítulo anterior, podemos concluir que a AD atua de acordo com as diretrizes, colaborando com a entrega das informações visuais e com uma narrativa que agrega positivamente a experiência dos telespectadores, pois as informações audiodescritas são congruentes com as informações visuais. As anotações de texto e de imagem dinâmica constataam que o sentido de um material audiovisual ocorre com a atuação simultânea das diferentes modalidades. Esses modos comunicativos apontam características que, a partir da análise de dados, contribuem com a construção do enredo em um meio multimodal. Por fim, constatamos também que outro fator para o desenvolvimento do sentido de um material multimodal está na evocação e invocação de *frames*. A evocação se dá pelas LUs do texto da AD que direcionam a anotação de imagem dinâmica e a invocação pelas informações visuais que compõem as cenas.

Por fim, esta dissertação apresenta resultados promissores que mostram que há muito o que ser estudado na relação de *frames* em materiais multimodais. A articulação e complementação das modalidades audiovisuais em um mesmo material é um estudo pertinente a ser realizado a partir dessa pesquisa. Esse trabalho será produtivo para o desenvolvimento da Semântica de *Frames*, da FrameNet Brasil, dos Estudos da Tradução Audiovisual Acessível e da Linguística Computacional.

Referências

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. **Aspectos teóricos e práticos da audiodescrição**. Fortaleza: Ed UECE, 2017.

AZERÊDO, Genilda *et al.* Tradução Intersemiótica. **Cultura e Tradução**, João Pessoa, v. 4, n. 1, 2017.

BASILE, Valerio; CABITZA, Federico; CAMPAGNER, Andrea; FELL, Michael. Toward a Perspectivist Turn in Ground Truthing for Predictive Computing. **arXiv**, [s. l.], 2021.

BATEMAN, John; WILDFEUER, Janina; HIIPALA, Tuomo. **Multimodality: Foundations, Research and Analysis a Problem-Oriented Introduction**. Berlim: De Gruyter Mouton, 2017.

BELCAVELLO, Frederico *et al.* CHARON: a FrameNet Annotation Tool for Multimodal Corpora. **Proceedings of the 16th Linguistic Annotation Workshop**, Marselha, p. 91-96, 2022.

BELCAVELLO, Frederico *et al.* Frame-Based Annotation of Multimodal Corpora: Tracking (A)Synchronies in Meaning Construction. **Proceedings of the International FrameNet Workshop 2020: Towards a Global, Multilingual FrameNet**, Marselha, p. 23-30, 2020.

BÓBÓ, Míria *et. al.* Análise da estrutura da rede de frames da FrameNet Brasil. *In: BRAZILIAN WORKSHOP ON SOCIAL NETWORK ANALYSIS AND MINING (BRASNAM)*, Natal. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018.

COSTA, Alexandre. **A tradução por máquina enriquecida semanticamente com frames e papéis qualia**. 2020. 244 p. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2020.

DÍAZ-CINTAS, Jorge. In search of a theoretical framework for the study of audiovisual translation. *In: ORERO, Pilar (ed.). Topics in Audiovisual Translation*. Londres: John Benjamins, 2004. p. 21-34.

TORRENT, Tiago T.; ELLSWORTH, Michael. Behind the Labels: Criteria for Defining Analytical Categories in FrameNet Brasil. **Veredas: Frame Semantics and Its Technological Applications**, Juiz de For, v. 14, n. 1, p. 44-65, 2013.

EU não quero voltar sozinho. Direção e roteiro: Daniel Ribeiro. Produção: Diana Almeida. Intérpretes: Guilherme Lobo, Tess Amorim, Fabio Audi *et al.* São Paulo: Lacuna Filmes, 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FkNoXubidmk>. Acesso em: 01 maio 2022.

FILLMORE, Charles J. *Frame semantics*. *In: THE LINGUISTIC Society of Korea. Linguistics in the Morning Calm*. Seul: Hanshin Publishing Co., 1982. p. 111-137.

FILLMORE, Charles J. *Frames and the semantics of understanding*. **Quaderni di Semantica**, v. 6, n. 2, p. 222-254, 1985.

FILLMORE, Charles J. The case for case. *In*: BACH, Emmon W.; HARMS, Robert T. (ed.). **Universals in linguistic theory**. New York: Holt, Rinehart, and Winston, 1968. p. 1-88.

FILLMORE, Charles J.; BAKER, Collin. A frames approach to semantic analysis. *In*: HEINE, Bernd; NARROG, Heiko (ed.). **The Oxford Handbook of Linguistic Analysis**. 1. ed. Oxford: Oxford University Press, 2010. cap. 13, p. 313-340.

FRANCO, Eliana P. C.; ARAÚJO, Vera S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). **Tradução em Revista**, Rio de Janeiro, n. 11, p. 2-23, 2011.

FRANCO, Eliana P. C.; SILVA, Manoela. Audiodescrição: breve passeio histórico. *In*: MOTTA, Lívia M. V. M.; ROMEU FILHO, Paulo (org.). **Audiodescrição: Transformando Imagens em Palavras**. São Paulo: Secretaria de Estado dos Direitos da Pessoa com Deficiência, 2010. p. 23-35.

GAMONAL, Maucha. **Copa 2014 FrameNet Brasil: diretrizes para a constituição de um dicionário eletrônico trilíngue a partir da análise de frames da experiência turística**. 2013. 145 p. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.

GAMONAL, Maucha. **Modelagem linguístico-computacional de metonímias na base de conhecimento multilíngue (m.knob) da FrameNet Brasil**. 2017. 175 p. Tese (Doutorado em Linguística) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

HIIPPALA, Tuomo. Multimodal genre analysis. *In*: NORRIS, Sigrid; MAIER, Carmen Daniela (ed.). **Interactions, Images and Text: A Reader in Multimodality**. Berlim: De Gruyter Mouton, 2014. p. 111-124.

HOLMES, James S. The Name and Nature of Translation Studies. *In*: VENUTI, Lawrence. **The Translation Studies Reader**. Londres: Routledge, [1972] 2000. cap. 13, p. 172-183.

MAYER, Flávia A. **Imagem como símbolo acústico: a semiótica aplicada à prática da audiodescrição**. 2012. 147 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012.

MINSKY, Marvin. **The Society of Mind**: Londres: Willian Heinemann Ltd., 1987.

MUNDAY, Jeremy. **Main issues of translation studies**. *In*: MUNDAY, Jeremy (ed.). **Introducing Translation Studies: Theories and Applications**. 4. ed. New York: Routledge, 2016. p. 7-27.

NAVES, Sylvia B.; MAUCH, Carla; ALVES, Soraya F.; ARAÚJO, Vera L. S. (org.). **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Brasília: Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, 2016.

PAGANO, Adriana S.; TEIXEIRA, André L. R.; MAYER, Flávia A. Accessible Audiovisual Translation. *In*: JI, Meng; LAVIOSA, Sara (ed.). **The Oxford Handbook of Translation and Social Practices**. Oxford: Oxford University Press, 2020. cap. 4, p. 66-82.

PETRUCK, Miriam R. L. Frame Semantics. *In*: VERSCHUEREN, Jef; ÖSTMAN, Jan-Ola; BLOMMAERT, Jan.; BULCAEN, Chris (ed.). **Handbook of Pragmatics**. Amsterdam: John Benjamins, 1996.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

REDMON, Joseph; FARHADI, Ali. YOLOv3: An incremental improvement. **arXiv**, [s. l.], 2018.

RUPPENHOFER, Josef; ELLSWORTH, Michael; PETRUCK, Miriam R. L.; JOHNSON, Christopher R.; SCHEFFCZYK, Jan. **FrameNet II: Extended theory and practice**. Berkeley: International Computer Science Institute, 2016.

SALOMÃO, M. M. Maria. FrameNet Brasil: um trabalho em progresso. **Calidoscópico**, São Leopoldo, v. 7, n. 3, p. 171-182, 2021. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/4870>. Acesso em: 08 jan. 2023.

SANTOS, Záira B. dos; PIMENTA, Sônia M. O. Da semiótica social à multimodalidade: a orquestração de significados. **CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada**, São Paulo, p. 295-324, 2014.

SARDINHA, Tony B. Linguística de Corpus: histórico e problemática. **DELTA: Documentação e Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 323-367, 2000.

SILVA, Renato C. da. Implicações de se assumir a multimodalidade nos estudos de linguagem. *In*: SILVA, Renato C. da; QUEIRÓZ, Lizainny. **Multimodalidade e discursos**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021. cap. 1, p. 26-53.

SILVA, Renato C. da; QUEIRÓZ, Lizainny. Multimodalidade e discursos – considerando diferentes modos e conhecimentos. *In*: SILVA, Renato C. da; QUEIRÓZ, Lizainny. **Multimodalidade e discursos**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021. p. 13-25.

SOUZA, Débora S. de. **A audiodescrição sob a perspectiva da semântica de frames: um estudo exploratório**. 2022. Monografia (Bacharelado em Tradução) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

SOUZA, Débora S. de; PAGANO, Adriana S.; GAMONAL, Maucha A. A audiodescrição sob a perspectiva da Semântica de Frames: um estudo exploratório. **Revista Gatilho**, Juiz de Fora, v. 23, p. 101-125, 2022.

SPOLIDORIO, Samira. MAPeando a Tradução Audiovisual Acessível no Brasil. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 56, n. 2, p. 313-335, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/tla/v56n2/2175-764X-tla-56-02-00313.pdf>. Acesso em: 08 jan. 2023.

TORRENT, Tiago T.; LORENZI, Arthur; MATOS, Ely E. da S.; BELCAVELLO, Frederico; VIRIDIANO, Marcelo; GAMONAL, Maucha A. Lutma: a Frame-Making Tool for

Collaborative FrameNet Development. **Proceedings of the 1st Workshop on Perspectivist Approaches to NLP**, Marselha, p. 100-107, 2022a.

TORRENT, Tiago T.; MATOS, Ely E. da S.; BELCAVELLO, Frederico; VIRIDIANO, Marcelo; GAMONAL, Maucha A.; COSTA, Alexandre D. da; MARIM, Mateus C. Representing Context in FrameNet: A Multidimensional, Multimodal Approach. **Frontiers in Psychology**, Londres, v. 13, 2022b.

VIRIDIANO, Marcelo; TORRENT, Tiago T.; CZULO, Oliver; ALMEIDA, Arthur Lorenzi; MATOS, Ely E. da S.; BELCAVELLO, Frederico. The Case for Perspective in Multimodal Datasets. **Proceedings of the 1st Workshop on Perspectivist Approaches to NLP**, Marselha, p. 108-116, 2022. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/2205.10902.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2023.

Anexos

Anexo I – Sentenças da AD do curta-metragem Eu não quero voltar sozinho.

Quadro 20 – Sentenças do texto da audiodescrição

1	No fundo acinzentado, lê-se: produção Lacuna Filmes, co-produção Cine Pro.
2	Apresentando Guilherme Lobo, Tess Amorim, Fábio Audi.
3	Eu não quero voltar sozinho.
4	O olhar fixo marca a parte superior do rosto de um adolescente branco, cabelos lisos e curtos.
5	Outros adolescentes uniformizados em carteiras à sua volta.
6	Com uma colega à esquerda escrevendo num caderno, ao fundo, o adolescente usa máquina braile.
7	Um dos adolescentes olha para outro que balança positivamente a cabeça.
8	A professora sentada diante de sua mesa olha a turma.
9	A máquina braile.
10	O adolescente sorri.
11	A garota olha o adolescente.
12	A voz de Gabriel chama atenção do adolescente.
13	Desconcertado, se levanta e vai pra frente da sala.
14	Gabriel passa por colegas que estão saindo e dirige-se para seu lugar que fica atrás do adolescente.
15	A turma sai da sala.
16	O adolescente, a garota e Gabriel ficam arrumando suas coisas.
17	O adolescente sentado com sua mochila no ombro, espera.
18	Segura acima do cotovelo da garota e levanta.
19	Se dirigem à porta, param e a garota vira para Gabriel.
20	Rapidamente Gabriel pega sua mochila, o moletom e os três saem.
21	Os três descem uma rua.
22	Léo, o adolescente, dá a chave para a garota que abre o portão.
23	Gabriel observa.
24	Léo segura no portão e estende a mão para Gabriel.
25	Léo entra.
26	Os dois se olham.
27	Na escola, Léo está deitado com a cabeça no colo da garota que acaricia seus cabelos.
28	Gabriel senta ao lado de Léo.
29	Mostra um livro.
30	Ela sorri.
31	Na rua, a mão de Gabriel passa no portão.
32	Em seu quarto, Léo na escrivaniana, Gabriel e a garota sentados na cama.
33	Novamente na rua.
34	Outra vez, os três estudando no quarto.
35	No portão da casa de Léo, os três entram.

36	No quarto, a garota está embaixo da cama e Gabriel está encostado no cantinho do quarto.
37	Léo tapeando, se aproxima de Gabriel e pergunta.
38	No corredor da escola, Gi, a garota, está encostada lendo um livro.
39	Léo segura acima do cotovelo de Gi, e os três saem.
40	Na rua.
41	Gabriel oferece o braço direito.
42	Léo segura, mas puxa Gabriel e muda de lado.
43	Os dois sorriem.
44	Os dois seguem até o portão da casa de Léo.
45	Gabriel pega a chave e abre o portão.
46	Devolve a chave para Léo.
47	Apertam as mãos.
48	Gabriel empurra o portão e sai.
49	Gi e Léo sentados lado a lado.
50	O professor caminha entre as carteiras até chegar à frente.
51	Giovana olha para Gabriel que está atrás de Léo.
52	Aborrecida afasta a carteira.
53	Gabriel toca no ombro de Léo que reencosta para ouvi-lo e ficam de risinho.
54	Sentados no corredor da escola.
55	Léo lê um livro em braile.
56	Gabriel para de ler o seu livro e o observa.
57	Léo fecha o seu livro.
58	Bebe um squeeze.
59	Gabriel pega um livro em braile, joga a cabeça para trás e tenta ler.
60	Léo pega outro livro e tenta identificar.
61	Gabriel agora de cabeça baixa, olha para Léo.
62	Léo dá de ombros.
63	Gabriel levanta.
64	Léo sorri.
65	No portão da casa de Léo, Gabriel veste um moletom marrom por cima do uniforme.
66	Os dois entram no quarto com pouca luz.
67	Léo solta a mochila.
68	Gabriel fecha a porta e observa Léo tirando a camiseta do uniforme diante da pouca luz que transpassa pela cortina branca.
69	Léo joga a camiseta num canto, vai até o armário, pega outra e veste.
70	Gabriel continua observando.
71	Léo vira.
72	Ele abaixa a cabeça, disfarça e volta a olhar.
73	Léo senta na escrivaniana.

74	Acaricia, pega e cheira o moletom.
75	Gabriel ao fundo observa.
76	Léo levanta rapidamente e segura no braço de Gabriel.
77	Giovana olha para a mão dele, e Gabriel a olha.
78	Giovana fica desconcertada.
79	Giovana sai e eles seguem para casa de Léo.
80	Na sala de aula, sereno, Léo usa a máquina braile.
81	Gabriel cochicha em seu ouvido.
82	Giovana entra na sala de aula onde Léo está sozinho.
83	Senta na carteira ao lado.
84	A luz da janela ilumina Léo pensativo.
85	Um sorriso largo e olhos arregalados, ela chega bem pertinho dele.
86	Léo aperta as mãos apreensivo.
87	Séria, Giovana se afasta lentamente.
88	Um raio de sol ilumina.
89	Com passos firmes pelo caminho de sempre, Léo segue com a sua bengala.
90	Passa a mão pelo muro e ao chegar, abre o portão e entra.
91	Em seu quarto, na penumbra, está deitado com os pés na parede mexendo nas cortinas brancas ao lado da janela.
92	Senta com semblante sério.
93	Contraí as sobrancelhas e levanta.
94	Gabriel abaixa a cabeça e dá um sorrisinho.
95	Gabriel sorridente vai até Léo.
96	Beija-o na boca.
97	Vira-se e sai.
98	Léo desfocado dá uns passos para trás e senta tendo a claridade da janela e a alvura da cortina às suas costas.
99	Gira um brinquedo de madeira e joga a cabeça para trás.
100	Com fones de ouvido e semblante marcadamente contraído encosta na parede.
101	Deita-se na cama.
102	Seu rosto sorridente se ilumina.
103	Tela preta.
104	Créditos
105	Roteiro e direção: Daniel Ribeiro.
106	Produção: Diana Almeida e Daniel Ribeiro
107	Audiodescrição: Grupo Tramad
108	Roteiro de audiodescrição: Sandra Rosa
109	Revisão do roteiro de audiodescrição: Iracema Vilaronga
110	Narração de audiodescrição: Adriana

111	tramad.com.br
-----	---------------

Anexo II – LUs que evocaram os *frames* do texto da audiodescrição

Tabela 30 – Levantamento das LUs que evocaram os *frames* no texto da audiodescrição

LU	Frame	Número de ocorrências
casa.n	Acomodação	4
com.prep	Acompanhamento	2
sozinho.a	Acompanhamento	2
passo.n	Agir_intencionalmente	2
turma.n	Agregado	2
para.prep	Alvo	13
arrumar.v	Arrumar	1
brinquedo.n	Artefato	1
mochila.n	Artefato	3
chamar atenção.v	Atenção	1
desfocado.a	Atenção	1
continuar.v	Atividade_em_andamento	1
transpassar.v	Atividade_em_andamento	1
entrar.v	Atividade_iniciar	3
parar.v	Atividade_pausar	2
descer.v	Atravessar	1
passar.v	Atividade_em_andamento	1
arregalados.a	Atributos_mensuráveis	1
contraído.a	Atributos_mensuráveis	1
curto.a	Atributos_mensuráveis	1
firme.a	Atributos_mensuráveis	1
largo.a	Atributos_mensuráveis	1
caminhar.v	Auto_movimento	1
dar.v	Causalidade	1
afastar.v	Causar_movimento	2
empurrar.v	Causar_movimento	1
jogar.v	Causar_movimento	3
levantar.v	Causar_movimento	5
mostrar.v	Causar_perceber	1
à volta.adv	Cercanias	1
positivamente.adv	Certeza	1
aproximar.v	Chegar	1
chegar.v	Chegar	3
entrar.v	Chegar	2

alvura.n	Clima	1
claridade.n	Clima	1
penumbra.n	Clima	1
raio.n	Clima	1
pensativo.a	Cogitação	1
em.prep	Colocação_espacial	1
agora.adv	Colocação_temporal	1
passar.v	Colocar	1
em cima.adv	Contato_espacial	1
em.prep	Contato_espacial	1
no.prep	Contato_espacial	18
acinzentado.a	Cor	1
branco.a	Cor	2
marrom.a	Cor	1
preto.a	Cor	1
audiodescrição.n	Criar_intencionalmente	4
co-produção.n	Criar_intencionalmente	1
direção.n	Criar_intencionalmente	1
produção.n	Criar_intencionalmente	2
dar.v	Dar	2
liso.a	Descrição_parte_do_corpo	1
querer.v	Desejar	1
baixo.a	Direção	1
marcar.v	Distinção	1
cochicho.n	Dizer	1
narração.n	Dizer	1
fores de ouvido.n	Eletroeletrônicos	1
máquina.n	Eletroeletrônicos	3
apreensivo.a	Emoção_com_foco_no_experienciador	1
sereno.a	Emoção_com_foco_no_experienciador	1
aborrecido.a	Emoção_direcionada	1
desconcertado.a	Emoção_direcionada	2
bengala.n	Entidade	1
chave.n	Entidade	3
coisa.n	Entidade	1
cortina.n	Entidade	3
sol.n	Entidade_física	1
revisão.n	Escrutínio	1
estar.v	Estado	7

ficar.v	Estado_continuar	1
sério.a	Estímulo_mental_focado_no_experenciador	2
estudar.v	Estudar	1
ter.v	Existência	1
espera.n	Expectativa	1
riso.n	Expressão_facial	1
semblante.n	Expressão_facial	2
sorridente.a	Expressão_facial	2
sorrir.v	Expressão_facial	4
sorriso.n	Expressão_facial	2
abrir.v	Fechamento	3
fechar.v	Fechamento	1
para.prep	Finalidade	1
roteiro.n	Finalidade	3
disfarçar.v	Fingir	1
passar.v	Forma_do_caminho	1
sempre.adv	Frequência	1
com.prep	Inclusão	1
outro.a	Incremento	5
beber.v	Ingestão	1
novamente.adv	Instância_de_evento	1
vez.n	Instância_de_evento	1
apresentar.v	Intérpretes_e_papéis	1
marcadamente.adv	Julgamento_de_intensidade	1
ler.v	Ler	5
lentamente.adv	Levar_tempo	1
rapidamente.adv	Levar_tempo	2
soltar.v	Libertação	2
canto.n	Locais_por_uso	2
escola.n	Locais_por_uso	3
quarto.n	Locais_por_uso	5
lugar.n	Local	1
iluminar.v	Localização_da_luz	3
bem.adv	Maneira	1
acariciar.v	Manipulação	2
apertar.v	Manipulação	2
beijar.v	Manipulação	1
devolver.v	Manipulação	1
segurar.v	Manipulação	5

tapear.v	Manipulação	1
tocar.v	Manipulação	1
armário.n	Móveis	1
cama.n	Móveis	3
carteira.n	Móveis	4
escrivanha.n	Móveis	2
mesa.n	Móveis	1
girar.v	Mover-se_no_lugar	1
balançar.v	Movimento	1
dirigir.v	Movimento	2
ir.v	Movimento	3
mudar.v	Movimento	1
puxar.v	Movimento	1
sair.v	Movimento	6
seguir.v	Movimento	3
volta.n	Movimento	1
voltar.v	Movimento	1
abaixar.v	Movimento_corporal	2
contrair.v	Movimento_corporal	1
estender.v	Movimento_corporal	1
fechar.v	Movimento_corporal	1
mexer.v	Movimento_corporal	1
sentar.v	Movimento_corporal	10
virar.v	Mudar_direção	2
deitado.a	Mudar_postura	2
deitar.v	Mudar_postura	1
encosta.n	Mudar_postura	1
encostado.a	Mudar_postura	2
reencosta.n	Mudar_postura	1
não.adv	Negação	1
luz.n	Nível_de_luz	3
dois.num	Números_cardinais	4
três.num	Números_cardinais	5
um.num	Números_cardinais	1
oferecer.v	Oferecer	1
à esquerda.adv	Parte_orientacional	1
direito.a	Parte_orientacional	1
frente.n	Parte_orientacional	2
fundo.n	Parte_orientacional	3

lado.n	Parte_orientacional	1
superior.a	Parte_orientacional	1
trás.adv	Parte_orientacional	3
parte.n	Parte_todo	1
boca.n	Partes_do_corpo	1
braço.n	Partes_do_corpo	2
cabeça.n	Partes_do_corpo	7
cabelo.n	Partes_do_corpo	2
colo.n	Partes_do_corpo	1
costas.n	Partes_do_corpo	1
cotovelo.n	Partes_do_corpo	2
mão.n	Partes_do_corpo	6
olho.n	Partes_do_corpo	1
ombro.n	Partes_do_corpo	3
ouvido.n	Partes_do_corpo	1
pé.n	Partes_do_corpo	1
rosto.n	Partes_do_corpo	2
sobrancelha.n	Partes_do_corpo	1
sair.v	Partir	1
de.prep	Partitivo	7
janela.n	Peça_arquitetônica	3
parede.n	Peça_arquitetônica	2
porta.n	Peça_arquitetônica	2
portão.n	Peça_arquitetônica	9
pegar.v	Pegar	6
cheirar.v	Percepção_ativa	1
fixo.a	Percepção_ativa	1
observar.v	Percepção_ativa	5
olhar.v	Percepção_ativa	10
ouvir.v	Percepção_ativa	1
colega.n	Pessoas	2
garoto.n	Pessoas	6
branco.n	Pessoas_por_etnia	1
adolescente.n	Pessoas_por_idade	11
garoto.n	Pessoas_por_idade	3
professor.n	Pessoas_por_vocação	2
de.prep	Posse	3
ao lado de.prep	Proximidade_não_graduável	3
atrás de.prep	Proximidade_não_graduável	2

diante de.prep	Proximidade_não_graduável	2
lado a lado.adv	Proximidade_não_graduável	1
pouco.adv	Quantidade_proporcional	2
perguntar.v	Questionar	1
em.prep	Relação_de_perfilamento_interior	1
entre.prep	Relação_de_perfilamento_interior	1
no meio de.prep	Relação_de_perfilamento_interior	1
acima.adv	Relação_locativa	2
até.adv	Relação_locativa	4
embaixo.adv	Relação_locativa	1
onde.adv	Relação_locativa	1
para.prep	Relação_locativa	1
perto.adv	Relação_locativa	1
tirar.v	Remover	1
ficar.v	Ser_localizado	1
voz.n	Sons	1
tela.n	Subpartes_de_artefato	1
corredor.n	Subpartes_de_prédios	2
muro.a	Subpartes_de_prédios	1
quarto.n	Subpartes_de_prédios	1
sala de estudos.n	Subpartes_de_prédios	2
sala.n	Subpartes_de_prédios	2
madeira.n	Substâncias	1
tentar.v	Tentar	2
com.prep	Ter_associado	5
braille.n	Texto	5
caderno.n	Texto	1
crédito.n	Texto	1
livro.n	Texto	7
escrever.v	Texto_criação	1
ficar.v	Transição_para_um_estado	1
usar.v	Usar	2
identificar.v	Verificação Verification	1
camiseta.n	Vestuário	2
moletom.n	Vestuário	3
uniforme.n	Vestuário	2
uniformizados.a	Vestuário	1
veste.n	Vestuário	1
vestir.v	Vestuário	1

caminho.n	Vias	1
rua.n	Vias	4
Total		489

Anexo III – *Frames* evocados nas Cenas 4 a 22.

Cena 4: No corredor da escola, Léo está deitado no colo de Giovana. Gabriel se aproxima, mostra um livro e todos conversam.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 21 – *Frames* evocados pelo texto da Cena 4

<i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 4
Causar_perceber
Contato_espacial
Estado
Expressão_facial
Locais_por_uso
Manipulação
Movimento_corporal
Mudar_postura
Partes_do_corpo
Pessoas_por_idade
Proximidade_não_graduável
Ter_associado
Texto

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 22 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 4

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 4
Causar_perceber
Locais_por_uso
Manipulação
Movimento_corporal
Mudar_postura
Partes_do_corpo
Pessoas_por_idade
Texto

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 23 – Frames evocados pelo CV Name

Frames evocados pelo CV Name
Locais_por_uso
Partes_do_corpo
Pessoas
Texto

Nesta quarta cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Na escola, Léo está deitado com a cabeça no colo da garota que acaricia seus cabelos.
2. Gabriel senta ao lado de Léo.
3. Mostra um livro.
4. Ela sorri.

Diante dessas sentenças constatamos as seguintes diretrizes:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória
- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória
- “Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como ‘Ela leva as mãos ao rosto e chora’ ao invés de ‘Ela está triste’” – questão tradutória

Cena 5: Os três amigos estão descendo a mesma rua novamente.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 24 – Frames evocados pelo texto da Cena 5

Frames evocados pelo texto da Cena 5
Contato_espacial
Forma_do_caminho
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Vias

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 25 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica na Cena 5

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 5
Partes_do_corpo
Atividade_em_andamento
Peça_arquitetônica

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 26 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Vias

Nesta quinta cena, a sentença do texto da AD é:

1. Na rua, a mão de Gabriel passa no portão.

Diante dessas sentenças constatamos as seguintes diretrizes:

- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória

Cena 6: Os três chegam na casa de Léo e entram para o quarto dele. Léo fica na escrivaniana e os outros sentado na cama.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 27 – *Frames* evocados pelo texto na Cena 6

<i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 6
Contato_espacial
Locais_por_uso
Móveis
Movimento_corporal
Pessoas

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 28 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 6

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 6
Móveis
Movimento_corporal
Pessoas_por_idade
Locais_por_uso

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 29 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Móveis
Pessoas
Locais_por_uso

Nesta sexta cena, a sentença do texto da AD é:

1. Em seu quarto, Léo na escrivaninha, Gabriel e a garota sentados na cama.

Diante dessas sentenças constatamos as seguintes diretrizes:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória
- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória

Cena 7: Novamente os três amigos estão descendo a rua.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 30 – Frames evocados pelo texto da Cena 7

Frames evocados pelo texto da Cena 7
Instância_de_evento
Vias

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 31 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 7

Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 7
Locais_por_uso
Móveis
Movimento_corporal
Pessoas_por_idade
Vias

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 32 – Frame evocados pelo CV Name

Frame evocados pelo CV Name
Vias

Nesta sétima cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Novamente na rua.

Diante dessas sentenças constatamos as seguintes diretrizes:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória

Cena 8: Novamente os três estão estudando no quarto de Léo.
--

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 33 – Frames evocados pelo texto da Cena 8

Frames evocados pelo texto da Cena 8
Estudar
Incremento
Instância_de_evento
Locais_por_uso

Números_cardinais
Relação_de_perfilamento_interior

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 34 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 8

Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 8
Estudar
Locais_por_uso
Vias

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 35 – Frames evocados pelo CV Name

Frames evocados pelo CV Name
Pessoas
Locais_por_uso

Nesta oitava cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Outra vez, os três estudando no quarto.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística

Cena 9: Os três amigos entram no portão da casa de Léo.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 36 – Frames evocados pelo texto da Cena 9

Frames evocados pelo texto da Cena 9
Acomodação
Atividade_iniciar
Contato_especial
Números_cardinais
Peça_arquitetônica
Posse

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 37 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 9

Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 9
Acomodação
Atividade_iniciar
Estudar
Locais_por_uso
Peça_arquitetônica

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 38 – Frames evocados pelo CV Name

Frames evocados pelo CV Name
Pessoas
Acomodação
Peça_arquitetônica

Nesta nona cena, as sentenças do texto da AD são:

1. No portão da casa de Léo, os três entram.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória

Cena 10: Os três amigos estão brincando de cabra-cega no quarto de Léo.
--

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 39 – Frames evocados pelo texto da Cena 10

Frames evocados pelo texto da Cena 10
Chegar
Contato_especial
Estado

Locais_por_uso
Manipulação
Móveis
Mudar_postura
Pessoas_por_idade
Questionar
Relação_locativa

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 40 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 10

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 10
Acomodação
Atividade_iniciar
Chegar
Locais_por_uso
Manipulação
Móveis
Mudar_postura
Peça_arquitetônica
Pessoas_por_idade
Relação_locativa

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 41 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Pessoas
Locais_por_uso

Nesta décima cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Léo tapeando, se aproxima de Gabriel e pergunta.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir

de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória

Cena 11: Giovana está lendo um livro no corredor da escola, Léo se aproxima, eles conversam. Em seguida, Gabriel se aproxima e todos saem juntos.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 42 – Frames evocados pelo texto da Cena 11

Frames evocados pelo texto da Cena 11
Contato_espacial
Estado
Ler
Locais_por_uso
Manipulação
Movimento
Mudar_postura
Números_cardinais
Partes_do_corpo
Partitivo
Pessoas_por_idade
Relação_locativa
Subpartes_de_prédios
Texto

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 43 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 11

Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 11
Chegar
Ler
Locais_por_uso
Manipulação
Móveis
Mudar_postura
Partes_do_corpo
Pessoas_por_idade
Relação_locativa
Subpartes_de_prédios
Texto
Vias

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 44 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Entidade
Locais_por_uso
Partes_do_corpo
Pessoas
Subpartes_de_prédios
Texto

Nesta décima primeira cena, as sentenças do texto da AD são:

1. No corredor da escola, Gi, a garota, está encostada lendo um livro.
2. Léo segura acima do cotovelo de Gi, e os três saem.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória
- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória

Cena 12: Os três estão a caminho da casa de Léo, Giovana se despede. Léo e Gabriel seguem o restante do caminho juntos.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 45 – *Frames* evocados pelo texto da Cena 12

<i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 12
Acomodação
Contato_especial
Expressão_facial
Manipulação

Movimento
Números_cardinais
Oferecer
Partes_do_corpo
Parte_orientacional
Peça_arquitetônica
Posse
Relação_locativa
Vias

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 46 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 12

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 12
Acomodação
Expressão_facial
Manipulação
Oferecer
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Vias

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 47 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Partes_do_corpo
Pessoas

Nesta décima segunda cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Na rua.
2. Gabriel oferece o braço direito.
3. Léo segura, mas puxa Gabriel e muda de lado.
4. Os dois sorriem.
5. Os dois seguem até o portão da casa de Léo.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória

- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória
- “Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como ‘Ela leva as mãos ao rosto e chora’ ao invés de ‘Ela está triste’” – questão tradutória

Cena 13: Gabriel abre o portão da casa de Léo e se despede.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 48 – Frames evocados pelo texto da Cena 13

<i>Frames evocados pelo texto da Cena 13</i>
Alvo
Causar_movimento
Entidade
Fechamento
Manipulação
Partes_do_corpo
Partir
Peça_arquitetônica
Pegar

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 49 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 13

<i>Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 13</i>
Acomodação
Entidade
Fechamento
Manipulação
Movimento
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Pegar

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 50 – Frames evocados pelo CV Name

Frames evocados pelo CV Name
Entidade
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica

Nesta décima terceira cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Os dois seguem até o portão da casa de Léo.
2. Gabriel pega a chave e abre o portão.
3. Devolve a chave para Léo.
4. Apertam as mãos.
5. Gabriel empurra o portão e sai.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória

Cena 14: Todos estão na sala de aula. O professor pede para os alunos fazerem duplas.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 51 – Frames evocados pelo texto da Cena 14

Frames evocados pelo texto da Cena 14
Alvo
Auto_movimento
Causar_movimento
Chegar
Contato_espacial
Emoção_direcionada
Estado
Estado_continuar
Expressão_facial
Finalidade
Manipulação

Móveis
Movimento_corporal
Mudar_postura
Partes_do_corpo
Parte_orientacional
Partitivo
Percepção_ativa
Pessoas_por_vocação
Proximidade_não_graduável
Relação_de_perfilamento_interior
Relação_locativa

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 52 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 14

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 14
Acomodação
Auto_movimento
Chegar
Emoção_direcionada
Expressão_facial
Manipulação
Móveis
Movimento
Movimento_corporal
Mudar_postura
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Percepção_ativa
Pessoas_por_vocação

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 53 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Móveis
Partes_do_corpo
Pessoas

Nesta décima quarta cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Gi e Léo sentados lado a lado.
2. O professor caminha entre as carteiras até chegar à frente.

Subpartes_de_prédios
Tentar
Texto
Verificação

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 55 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 15

Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 15
Atividade_iniciar
Causar_movimento
Direção
Expressão_facial
Fechamento
Ingestão
Ler
Locais_por_uso
Movimento_corporal
Partes_do_corpo
Pegar
Percepção_ativa
Subpartes_de_prédios
Tentar
Texto
Verificação

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 56 – Frames evocados pelo CV Name

Frames evocados pelo CV Name
Entidade
Locais_por_uso
Partes_do_corpo
Pessoas
Recipientes
Subpartes_de_prédios
Texto

Nesta décima quinta cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Sentados no corredor da escola.
2. Léo lê um livro em braile.
3. Gabriel para de ler o seu livro e o observa.

- | | |
|--|--|
| 4. Léo fecha o seu livro. | 8. Gabriel agora de cabeça baixa, olha para Léo. |
| 5. Bebe um squeeze. | 9. Léo dá de ombros. |
| 6. Gabriel pega um livro em braile, joga a cabeça para trás e tenta ler. | 10. Gabriel levanta. |
| 7. Léo pega outro livro e tenta identificar. | 11. Léo sorri. |

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória
- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória
- “Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como ‘Ela leva as mãos ao rosto e chora’ ao invés de ‘Ela está triste’” – questão tradutória

Cena 16: Gabriel e Léo chegam na casa de Léo e entram no quarto dele. Gabriel observa Léo trocar de camisa.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 57 – Frames evocados pelo texto da Cena 16

<i>Frames evocados pelo texto da Cena 16</i>
Acomodação
Artefato
Atividade_em_andamento
Atividade_iniciar
Causar_movimento
Contato_espacial
Cor
Entidade

Fingir
Incremento
Libertação
Locais_por_uso
Manipulação
Móveis
Movimento
Movimento_corporal
Mudar_direção
Nível_de_luz
Números_cardinais
Partes_do_corpo
Parte_orientacional
Peça_arquitetônica
Pegar
Percepção_ativa
Proximidade_não_graduável
Quantidade_proporcional
Relação_locativa
Remover
Ter_associado
Vestuário

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 58 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 16

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 16
Acomodação
Artefato
Atividade
Causar_movimento
Cor
Entidade
Expressão_facial
Fechamento
Fingir
Libertação
Locais_por_uso
Manipulação
Móveis

Movimento
Movimento_corporal
Mudar_direção
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Pegar
Percepção_ativa
Remover
Subpartes_de_prédios
Vestir
Vestuário

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 59 – Frames evocados pelo CV Name

Frames evocados pelo CV Name
Acomodação
Artefato
Cor
Entidade
Locais_por_uso
Móveis
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Pessoas
Subpartes_de_prédios
Vestuário

Nesta décima sexta cena, as sentenças do texto da AD são:

1. No portão da casa de Léo, Gabriel veste um moletom marrom por cima do uniforme.
2. Os dois entram no quarto com pouca luz.
3. Léo solta a mochila.
4. Gabriel fecha a porta e observa Léo tirando a camiseta do uniforme diante da pouca luz que transpassa pela cortina branca.
5. Léo joga a camiseta num canto, vai até o armário, pega outra e veste.
6. Gabriel continua observando.
7. Léo vira.
8. Ele abaixa a cabeça, disfarça e volta a olhar.
9. Léo senta na escrivaniana.
10. Acaricia, pega e cheira o moletom.
11. Gabriel ao fundo observa.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória
- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória
- “Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como ‘Ela leva as mãos ao rosto e chora’ ao invés de ‘Ela está triste’” – questão tradutória
- “Não é necessário descrever o figurino de todos os personagens em todas as cenas, pois o excesso de informação torna a audiodescrição cansativa e tira o foco do ponto principal” – questão tradutória

Cena 17: Na escola, Léo segura o cotovelo de Gabriel e Giovana fica desconfortável.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 60 – Frames evocados pelo texto da Cena 17

<i>Frames evocados pelo texto da Cena 17</i>
Acomodação
Alvo
Causar_movimento
Contato_espacial
Emoção_direcionada
Levar_tempo
Manipulação
Movimento
Partes_do_corpo
Partitivo
Percepção_ativa
Posse
Transição_para_um_estado

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 61 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 17

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 17
Causar_movimento
Emoção_direcionada
Manipulação
Movimento
Partes_do_corpo
Percepção_ativa

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 62 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Partes_do_corpo
Pessoas

Nesta décima sétima cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Léo levanta rapidamente e segura no braço de Gabriel.
2. Giovana olha para a mão dele, e Gabriel a olha.
3. Giovana fica desconcertada.
4. Giovana sai e eles seguem para casa de Léo.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória
- “Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como ‘Ela leva as mãos ao rosto e chora’ ao invés de ‘Ela está triste’” – questão tradutória

Cena 18: Na sala de aula, Léo usa a máquina braille e cochicha com Gabriel. A aula termina e Giovana fica conversando com Léo.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 63 – *Frames* evocados pelo texto da Cena 18

<i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 18
Acompanhamento
Atividade_iniciar
Atributos_mensuráveis
Causar_movimento
Chegar
Clima
Cogitação
Contato_espacial
Dizer
Eletroeletrônicos
Emoção_com_foco_no_experenciador
Entidade_física
Estado
Estímulo_mental_focado_no_experenciador
Expressão_facial
Levar_tempo
Localização_da_luz
Maneira
Manipulação
Móveis
Movimento_corporal
Nível_de_luz
Partes_do_corpo
Partitivo
Peça_arquitetônica
Proximidade_não_graduável
Relação_locativa
Subpartes_de_prédios
Texto
Usar

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 64 – *Frames* evocados pela imagem dinâmica da Cena 18

<i>Frames</i> evocados pela imagem dinâmica da Cena 18
Acompanhamento
Atividade

Cogitação
Dizer
Eletroeletrônicos
Emoção_com_foco_no_experienciador
Expressão_facial
Manipulação
Móveis
Movimento
Movimento_corporal
Partes_do_corpo
Subpartes_de_prédios

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 65 – Frames evocados pelo CV Name

Frames evocados pelo CV Name
Eletroeletrônicos
Móveis
Partes_do_corpo
Pessoas
Subpartes_de_prédios

Nesta décima oitava cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Na sala de aula, sereno, Léo usa a máquina braile.
2. Gabriel cochicha em seu ouvido.
3. Giovana entra na sala de aula onde Léo está sozinho.
4. Senta na carteira ao lado.
5. A luz da janela ilumina Léo pensativo.
6. Um sorriso largo e olhos arregalados, ela chega bem pertinho dele.
7. Léo aperta as mãos apreensivo.
8. Séria, Giovana se afasta lentamente.
9. Um raio de sol ilumina.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória
- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística

- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória
- “Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como ‘Ela leva as mãos ao rosto e chora’ ao invés de ‘Ela está triste’” – questão tradutória
- “Não é necessário descrever o figurino de todos os personagens em todas as cenas, pois o excesso de informação torna a audiodescrição cansativa e tira o foco do ponto principal” – questão tradutória

Cena 19: Léo caminha sozinho com sua bengala para casa.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 66 – Frames evocados pelo texto da Cena 19

<i>Frames evocados pelo texto da Cena 19</i>
Acompanhamento
Agir_intencionalmente
Atributos_mensuráveis
Entidade
Frequência
Movimento
Ter_associado
Vias

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 67 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 19

<i>Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 19</i>
Agir_intencionalmente
Entidade
Movimento
Vias

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 68 – Frames evocados pelo CV Name

<i>Frames evocados pelo CV Name</i>
Entidade
Partes_do_corpo

Nesta décima nona cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Com passos firmes pelo caminho de sempre, Léo segue com a sua bengala.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória

Cena 20: Léo passa a mão pelo muro e abre o portão de casa.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 69 – Frames evocados pelo texto da Cena 20

<i>Frames evocados pelo texto da Cena 20</i>
Chegar
Colocar
Fechamento
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Subpartes_de_prédios

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 70 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 20

<i>Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 20</i>
Atividade
Chegar
Movimento
Partes_do_corpo
Subpartes_de_prédios
Vias

Frame evocado pelo CV Name:

Quadro 71 – *Frame* evocado pelo CV Name

<i>Frame</i> evocado pelo CV Name
Subpartes_de_prédios

Nesta vigésima cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Passa a mão pelo muro e ao chegar, abre o portão e entra.

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística

Cena 21: Léo está em seu quarto pensativo até que Gabriel chega, eles se beijam e vai embora. Em seguida, Giovana chega e Léo percebe que ganhou um beijo do Gabriel.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 72 – *Frames* evocados pelo texto da Cena 21

<i>Frames</i> evocados pelo texto da Cena 21
Agir_intencionalmente
Alvo
Artefato
Atenção
Atributos_mensuráveis
Causalidade
Causar_movimento
Clima
Contato_espacial
Cor
Dar
Eletroeletrônicos
Entidade
Estado
Estímulo_mental_focado_no_experienciador
Existência
Expressão_facial
Inclusão
Julgamento_de_intensidade
Localização_da_luz
Manipulação

Móveis
Mover-se_no_lugar
Movimento
Movimento_corporal
Mudar_postura
Partes_do_corpo
Parte_orientacional
Peça_arquitetônica
Proximidade_não_graduável
Relação_de_perfilamento_interior
Relação_locativa
Subpartes_de_prédios
Substâncias
Ter_associado

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 73 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 21

<i>Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 21</i>
Agir_intencionalmente
Artefato
Atividade
Atributos_mensuráveis
Causar_movimento
Cor
Dar
Eletroeletrônicos
Emoção_com_foco_no_experienciador
Entidade
Expressão_facial
Fechamento
Foco_de_estímulo
Locais_por_uso
Móveis
Mover-se_no_lugar
Movimento
Movimento_corporal
Mudar_direção
Mudar_postura
Partes_do_corpo
Parte_orientacional

Peça_arquitetônica

Frames evocados pelo CV Name:

Quadro 74 – *Frames* evocados pelo CV Name

<i>Frames</i> evocados pelo CV Name
Artefato
Cor
Eletroeletrônicos
Entidade
Locais_por_uso
Móveis
Partes_do_corpo
Peça_arquitetônica
Pessoas

Nesta vigésima primeira cena, as sentenças do texto da AD são:

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Em seu quarto, na penumbra, está deitado com os pés na parede mexendo nas cortinas brancas ao lado da janela. 2. Senta com semblante sério. 3. Contraí as sobrancelhas e levanta. 4. Gabriel abaixa a cabeça e dá um sorrisinho. 5. Gabriel sorridente vai até Léo. 6. Beija-o na boca. 7. Vira-se e sai. | <ol style="list-style-type: none"> 8. Léo desfocado dá uns passos para trás e senta tendo a claridade da janela e a alvura da cortina às suas costas. 9. Gira um brinquedo de madeira e joga a cabeça para trás. 10. Com fones de ouvido e semblante marcadamente contraído encosta na parede. 11. Deita-se na cama. 12. Seu rosto sorridente se ilumina. |
|--|--|

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “É necessário localizar sempre os ambientes, dizer que o personagem volta a um determinado ambiente em que já esteve; deixar claro caso um mesmo ambiente tenha sofrido mudanças e descrever quais. Além do ambiente, outra informação importante para o entendimento da cena é dizer quantos estão em cena e quem são” – questão tradutória
- “Usar verbos específicos que indiquem a maneira de realização das ações” – questão linguística
- “Os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa. Enquanto isso não acontece, são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou funções. Porém, por vezes, essa conduta não ajuda a compreensão. Em situações em que esse

tipo de informação, ou mesmo a relação entre os personagens fique explícita na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que sejam explicitadas. A identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” – questão tradutória

- “Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como ‘Ela leva as mãos ao rosto e chora’ ao invés de ‘Ela está triste’” – questão tradutória
- “Cenas de romance não podem ser descritas apenas como ‘O casal se beija’. Como é esse beijo? Apaixonado? Rápido? Demorado? Como são as carícias? Evitar fazer uma explicação sumarizada da situação, como por exemplo: ‘Entram no quarto e fazem amor’, ou ‘Fazem sexo’. É necessário descrever a ação à medida que ela acontece buscando as escolhas lexicais mais apropriadas” – questão tradutória

Cena 22: Créditos finais.

Frames evocados pelo texto da AD:

Quadro 75 – Frames evocados pelo texto da Cena 22

<i>Frames evocados pelo texto da Cena 22</i>
Cor
Criar_intencionalmente
Dizer
Escrutínio
Finalidade
Subpartes_de_artefato
Texto

Frames evocados pela imagem dinâmica:

Quadro 76 – Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 22

<i>Frames evocados pela imagem dinâmica da Cena 22</i>
Cor
Subpartes_de_artefato
Texto

Frame evocado pelo CV Name:

Quadro 77 – Frame evocado pelo CV Name

<i>Frame evocado pelo CV Name</i>
Texto

Nesta vigésima segunda cena, as sentenças do texto da AD são:

1. Tela preta.
2. Créditos
3. Roteiro e direção: Daniel Ribeiro.
4. Produção: Diana Almeida e Daniel Ribeiro
5. Audiodescrição: Grupo Tramad
6. Roteiro de audiodescrição: Sandra Rosa
7. Revisão do roteiro de audiodescrição: Iracema Vilaronga
8. Narração de audiodescrição: Adriana
9. tramad.com.br

Diante dessas sentenças constatamos a seguinte diretriz:

- “Recomenda-se que elementos visuais verbais, tais como créditos, textos, títulos, legendas e intertítulos, sejam lidos. Assim, sua leitura deve ser feita em momento que não se sobreponha à audiodescrição de cenas, o que pode acontecer de forma corrida logo no início, ou então deixá-los todos para o final” – questão tradutória