

A EXPRESSÃO DE SENTIMENTOS NO CURTA-METRAGEM *BRAVURA* E EM SUA AUDIODESCRIÇÃO: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE A FUNÇÃO INTERPESSOAL DA NARRATIVA VISUAL E A VALORAÇÃO NA LINGUAGEM VERBAL

THE EXPRESSION OF FEELINGS IN THE SHORT FILM *BRAVURA* AND ITS AUDIO DESCRIPTION: A COMPARATIVE STUDY OF THE INTERPERSONAL FUNCTION IN THE VISUAL NARRATIVE AND APPRAISAL IN VERBAL LANGUAGE

Janaína Vieira Taillade Abud*

RESUMO

Este artigo objetiva estudar a expressão dos sentimentos em duas sequências de *Bravura* e na audiodescrição (AD) desse curta de animação. O trabalho se enquadra no campo dos Estudos da Tradução, mais particularmente nos da Tradução Audiovisual Acessível, em que a AD é uma forma de acessibilizar uma obra audiovisual para as Pessoas com Deficiência Visual. A pesquisa adotou a abordagem da sociossemiótica multimodal e da Semântica do Discurso. Para a leitura da narrativa visual, utilizou-se os sistemas interpessoais de Painter, Martin e Unsworth (2012), enquanto, para a análise do verbal, elegeu-se o Sistema de VALORAÇÃO de Martin e White (2005). Para a análise do filme e da AD fílmica enquanto gêneros, o aporte é Martin e Rose (2008). A proposta metodológica de Iedema (2001), de segmentação de filmes para análise, foi adotada parcialmente. Os resultados mostram que os textos manifestam a presença dos significados interpessoais relativos à expressão de ATITUDE. O roteiro da AD tem predominância de AFETO e APRECIÇÃO, ambos com CARGA POSITIVA e GRADAÇÃO por FORÇA. Já a narrativa visual apresenta uma gama maior de significados que evocam AFETO, em especial PATHOS, AMBIÊNCIA e GRADAÇÃO. Os resultados também mostram que há complementaridade entre os modos visual e verbal quanto aos significados interpessoais. No entanto, o modo visual apresenta uma variedade maior desses significados. Por exemplo, há FAMILIARIDADE das cores, o que, por um lado, aproxima a cena do real. No desenho da personagem, constata-se mudança do engajamento EMPÁTICO para o APRECIATIVO, o que, por outro, distancia o espectador da referida personagem.

Palavras-chave: tradução audiovisual acessível; audiodescrição; sociossemiótica; multimodalidade; leitura da narrativa visual.

ABSTRACT

This article aims to study the expression of feelings in two shots of the short film *Bravura* and in their audio description (AD). The work falls within the Translation Studies field, more particularly within Accessible Audiovisual Translation, in which AD is a way of making an audiovisual work accessible to visually impaired people. The research reported here has adopted the approach of multimodal social semiotics and Discourse Semantics. To read the visual narrative, the interpersonal systems of Painter, Martin and Unsworth were used, and to analyze the verbal language the Appraisal System of Martin and White (2005) was chosen. To analyze the short film and its AD as genres Martin and Rose (2007, 2008) was used. The methodological proposal by Iedema (2001), of segmenting films for analysis, was partially adopted. The results show, in general, that both visual and verbal texts express meanings of ATTITUDE, both with POSITIVE charge and GRADUATION of FORCE. The visual narrative, on the other hand, presents a wider range of meanings that evoke affection, especially PATHOS, ENVIRONMENT and GRADUATION. The results also show that there is complementarity between the visual and verbal modes, regarding the interpersonal meaning. However, the visual mode presents a greater variety of these meanings. For example, there is FAMILIARITY in colors, which, on the one hand, brings the scene closer to the real. In the character's design, on the other hand, there is a shift from EMPATHIC to APPRECIATIVE engagement, which distances the viewer from the feelings of that character.

Keywords: accessible audiovisual translation; audio description; social semiotics; multimodality; visual narrative.

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta um estudo da expressão dos sentimentos em duas tomadas do curta-metragem de animação *Bravura* e na audiodescrição (AD) desse recorte do curta. O estudo enquadra-se nos Estudos da Tradução, dentro dos quais se filia às pesquisas da Tradução Audiovisual (TAV). Dentro da TAV, filia-se mais especificamente à linha da Tradução Audiovisual Acessível (TAVa) (JIMÉNEZ HURTADO, 2010), uma vez que enfoca a AD, um tipo de tradução crucial para a acessibilidade de Pessoas com Deficiência Visual (PcDVs) a produtos culturais visuais. Esse campo específico de estudo vem suscitando crescente interesse acadêmico tanto nacional quanto internacionalmente,

* Doutoranda na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, MG, Brasil. janataillade@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1838-7664>

motivado pela demanda legal e social de proporcionar acessibilidade para as PcDVs aos produtos visuais e audiovisuais. A esse respeito vale ressaltar, no Brasil, os marcos jurídicos da Lei da Acessibilidade (Lei Federal 10.098/2000) e da Lei Brasileira de Inclusão (Lei 13.146/2015).

Adota-se, neste trabalho, a perspectiva teórica da sociosemiótica, mais particularmente, a Semântica do Discurso (SD) e a leitura da narrativa visual. Portanto, compreende-se a linguagem como sistemas de significados, os quais realizam padrões do Contexto de Situação e de Cultura, a partir das dimensões de estrato e de metafunção. A análise é multimodal e tem suporte no Sistema de VALORAÇÃO¹ de Martin e White (2005), da Semântica do Discurso, para a linguagem verbal, e na leitura da narrativa visual de Painter, Martin e Unsworth (2012). No contexto de trabalhos acadêmicos que abordam a AD usando o arcabouço da VALORAÇÃO, no âmbito da Linguística Sistêmico-Funcional (LSF), a presente pesquisa alinha-se a Praxedes Filho e Magalhães (2013, 2015, 2018). Esses trabalhos, ao estudar a audiodescrição, fizeram a interface entre TAVa e o Sistema de VALORAÇÃO/Avaliatividade² (SV/SA) (MARTIN; WHITE, 2005). Os pesquisadores comprovaram empiricamente a ausência de neutralidade em um *corpus* de ADs de pinturas, do português e do inglês. Posteriormente, outros estudos confirmaram a presença de 'avaliatividade' em análises tanto de ADs de filmes (ALMEIDA, 2015; ARRAES, 2017; FARIAS JÚNIOR, 2016; OLIVEIRA JÚNIOR, 2016) quanto de AD de monumentos (LIMA, 2016) e peças teatrais (ABUD, 2018; PRAXEDES FILHO; SANTOS; FARIAS JÚNIOR, 2017).

A presente proposta amplia e inova essas pesquisas em AD ao trazer a perspectiva sociosemiótica da análise multimodal do discurso, para estudar comparativamente a AD e a narrativa visual de um curta-metragem. Utiliza-se a contribuição teórica de Painter, Martin e Unsworth (2012) – que estudaram a narrativa visual de livros ilustrados infantis – adaptando-a para a análise de sequências de imagens em movimento em um curta-metragem de animação. Dessa forma, este trabalho também testa a aplicação desse modelo de análise em narrativas visuais de imagens em movimento.

O presente trabalho, além disso, não se limita ao Texto-Traduzido (TT), mas também enfoca as imagens do Texto-Fonte (TF), o que resulta em um estudo comparativo inédito em estudos de AD na linha de TAVa, na abordagem sociosemiótica. Investiga-se, ainda, a AD como um processo social orientado por um objetivo e organizado em estágios, a qual é parte integrante do produto cultural que descreve. Finalmente, o trabalho investiga a AD de um curta-metragem de animação, gênero fílmico ainda não abordado em TAVa, nos estudos de imagens em movimento.

Quatro perguntas orientam o presente trabalho: 1. Quais significados interpessoais estão expressos nas imagens desse recorte? 2. Quais significados valorativos expressam-se no roteiro de AD do curta? 3. Quais são as complementaridades entre as narrativas visual e verbal? 4. Quais são as divergências, se houver, na instanciamento dos dois modos semióticos?

Incluindo esta introdução, este artigo é composto de oito seções. Na segunda seção, apresenta-se a revisão da literatura. Na terceira, são descritos os textos selecionados para pesquisa. Na quarta, é delineada a metodologia. Na quinta, apresentam-se os resultados da análise. Na sexta, tem-se a discussão dos resultados. Na sétima, prossegue-se com as considerações finais e, por último, listam-se as referências.

1. AUDIODESCRIÇÃO, TRADUÇÃO AUDIOVISUAL ACESSÍVEL E SOCIOSSEMIÓTICA MULTIMODAL

A presente seção está dividida em duas subseções. Na primeira, apresentam-se os trabalhos seminais sobre AD no âmbito da TAVa. Na segunda, resenham-se os estudos sobre a linguagem verbal e a linguagem visual, no âmbito da sociosemiótica e da multimodalidade.

1.1 A audiodescrição no contexto da Tradução Audiovisual Acessível

A AD é uma modalidade de TAVa (JIMÉNEZ HURTADO, 2010), porque acontece em um meio visual e acústico e possibilita a fruição para as PcDVs dos elementos visuais de um filme, traduzindo-os para o modo escrito

1. Neste trabalho, tanto os nomes dos sistemas, quanto os das categorias de análises são grafados em versalete, seguindo Painter Martin e Unsworth (2012). Esta regra somente é quebrada em respeito à revisão bibliográfica de trabalhos anteriores que utilizam grafia e nomenclatura traduzida diferentes, embora se referindo aos mesmos sistemas e às mesmas categorias.

2. O termo 'avaliatividade' é substituído neste trabalho por VALORAÇÃO (SOUZA, 2010), exceto quando faz referência a trabalhos que utilizaram o primeiro termo.

da linguagem verbal. A AD, uma vez locucionada, se insere nos espaços de tempo entre os diálogos de filmes e outros produtos culturais (cada trecho é uma “inserção”). Além de se traduzir a narrativa visual, na AD fílmica, traduzem-se todos os elementos escritos na tela do filme. Nesse sentido, pode-se entender que a AD fílmica tanto é tradução intersemiótica (JAKOBSON, 2010; PLAZA, 2013), transposição de um meio semiótico para outro, como é intralingual (JAKOBSON, 2010), transposição de um modo de linguagem escrita para ser lida para outro modo de linguagem escrita para ser ouvida.

No âmbito da TAVa, a AD tem sido descrita como um tipo textual com características próprias e recorrentes. Entre as pesquisas que analisaram as características da AD fílmica como tipo de texto, destaca-se Jiménez Hurtado (2010) como um estudo seminal baseado na narratologia. Esse estudo descreveu a AD fílmica como uma narrativa que se encaixa no filme, espelhando sua linguagem. A autora divide a análise do filme audiodescrito que empreende em três níveis: narratológico (ou narração, está relacionado com a estrutura narrativa da história), cinematográfico (ou imagem, tem a ver com a linguagem de câmera) e gramatical-discursivo (ou gramática, relativo aos aspectos gramaticais do roteiro de audiodescrição). Para definição desses níveis e de suas relações, Jiménez Hurtado se baseia em Coste e Pier (2009). No nível narratológico, o destaque no estudo de Jiménez Hurtado é a descrição dos elementos narratológicos da AD (personagens, ações e ambiente). Com relação às personagens, a autora toma como base Jannidis (2009), Carmona (2002) e Bordwell e Thompson (1993). Para entender as ações, ela cita Salway e Graham (2003). Já o ambiente, ela compreende com base em Bordwell e Thompson (1993) e Gutiérrez San Miguel (2006). Várias pesquisas seguiram esse caminho metodológico (ABUD, 2016; NÓBREGA, 2015; SEOANE, 2015). Elas identificaram, na AD de diversos gêneros fílmicos, os elementos narratológicos destacados anteriormente. Nenhum desses estudos debruçou-se sobre o *status* da AD como gênero, ou sobre a complementaridade entre itens da função interpessoal nos dois modos semióticos, a partir de uma perspectiva sociossemiótica.

Outros estudos enfocaram a característica sequencial da AD (SILVA, 2019), no sentido em que se desenrola no tempo, ou mostraram, experimentalmente, que quanto mais “semântica” a AD, mais memorizada e compreendida ela é pelo público (FRESNO; CASTELLÀ, SOLER-VILAGELIU, 2016). Todos esses estudos apontaram para traços como as sequências de imagens e as estratégias de construção de significados, próprios da narrativa, sem, no entanto, preocuparem-se com uma descrição detalhada dessas sequências na AD ou do que se entende como “semântico” na AD.

Baseados no referencial da LSF, vários estudos descreveram a AD com base no Sistema de Avaliatividade. Praxedes Filho e Magalhães (2013, 2015, 2018) analisaram 12 audiodescrições de pinturas, seis em inglês e seis em português. Esses estudos mostraram que as ADs analisadas eram avaliativas, a despeito de argumentos na literatura a favor da neutralidade e, portanto, contra a expressão de valores nas ADs. Em seguida, outros trabalhos procuraram identificar a ‘avaliatividade’ em ADs de produtos culturais como filmes, monumentos e teatro, alguns usando uma metodologia baseada em *corpus*.

Desses trabalhos, alguns investigaram roteiros de ADs fílmicas. Almeida (2015) analisou o roteiro de AD de um curta-metragem ficcional cearense, encontrando predominantemente ‘avaliatividade’ por ‘engajamento’/COMPROMETIMENTO. Oliveira Júnior e Praxedes Filho (2016) identificaram a predominância de ‘atitude’ de ‘afeto’ em duas ADs de dois curtas-metragens brasileiros. Oliveira Júnior (2016) descreve a assinatura avaliativa (marca de autoria) de um audiodescritor em roteiros de AD de seis filmes de curta-metragem, sendo três de ficção e três documentários. Todos os seis roteiros deram destaque à ‘atitude’ de ‘juízo’. Farias Júnior (2016) descreveu o estilo avaliativo da AD de um filme de longa-metragem, tendo como resultado a predominância de ‘atitude’ de ‘afeto’. Com relação a ADs de peças de teatro, Praxedes Filho, Santos e Farias Júnior (2017) encontraram majoritariamente ‘avaliatividade’ de ‘atitude’ de ‘apreciação’ na AD de uma peça infantil. Semelhantes foram os resultados de Abud (2018), que encontrou predominantemente instâncias de ‘atitude’ de ‘afeto’ na AD de outra peça infantil.

Os trabalhos aqui resenhados são todos relevantes para os estudos de AD na subárea da TAVa, no entanto, não abordaram a AD de curtas-metragens de filmes de animação ou realizaram um estudo comparativo da expressão de sentimentos nos modos verbal e imagético ou, ainda, enfocaram a questão da AD enquanto gênero, da perspectiva da Semântica do Discurso.

Ao estudar a narrativa visual de um filme de animação, esta pesquisa destaca traços próprios da expressão de valores e sentimentos nessa narrativa enquanto gênero fílmico, comparando essa expressão na linguagem verbal do roteiro de AD e na narrativa visual. A pesquisa faz o cotejo do Texto-Fonte (TF) e do Texto-Traduzido (TT) de uma

perspectiva sociosemiótica e multimodal. Assim, ela é de cunho interpretativo, a realizar-se com base na Semântica do Discurso e na leitura da narrativa visual.

Finalmente, o trabalho aborda a AD de animação como gênero, com base em Martin e Rose (2008), que entendem gêneros como configurações recorrentes de significados, os quais realizam as práticas sociais de uma dada cultura. Isto significa identificar padrões semânticos de expressão de sentimentos no roteiro, comparados àqueles da narrativa visual. Para tanto, o roteiro e a narrativa visual serão segmentados em estágios – etapas mais estáveis e recorrentes de sua organização – e suas fases – etapas dos estágios, mais variáveis e específicas de um texto (MARTIN; ROSE, 2008). Entre os gêneros estudados por Martin e Rose (2008) e identificados como vinculados à família das histórias³, está a narrativa. O roteiro de AD, no âmbito da TAVa, é interpretado aqui como narrativa.

Tendo situado a pesquisa como TAVa, é preciso explicar sua interface com o arcabouço teórico da sociosemiótica, para uma abordagem tanto da linguagem verbal como da narrativa visual. A segunda subseção discorre, portanto, sobre os arcabouços da Semântica do Discurso, Sistema de VALORAÇÃO e da leitura de narrativas visuais, ambos no âmbito da LSF.

1.2 Abordagem sociosemiótica da linguagem verbal e visual

A SD é um modelo de linguagem, proposto no âmbito da LSF de Halliday e Mathiessen (2014), para a qual a língua é um sistema estratificado em que o falante/escritor faz escolhas entre os potenciais de recursos disponíveis, dentro de um contexto social de uso em que a língua assume funções. Os significados da linguagem verbal (como aqueles de uma AD) e os significados da narrativa visual (como aqueles de uma animação) constroem o sistema social e simultaneamente são construídos por esse sistema. Cada texto é uma instância da língua, a qual, pela dimensão da estratificação, constitui-se no estrato do contexto e no estrato linguístico.

O estrato do contexto, conforme Martin (1992) e Martin e Rose (2007), tem três planos comunicativos, dois dos quais nos interessam aqui. Um deles é o Contexto de Cultura, em que se situam os gêneros, e o outro, complementar ao primeiro, é o Contexto de Situação, em que se situa o registro com três variáveis, conforme Halliday e Mathiessen (2014): o campo (aquilo do que se fala, a natureza da ação), a sintonia (as pessoas e suas relações na situação de comunicação) e o modo (a organização simbólica, o canal e o modo retórico da linguagem) (GOUVEIA, 2009). Essas variáveis se realizam no estrato que enfocaremos nesta pesquisa, o estrato da Semântica do Discurso, domínio das metafunções: ideacional (função reflexiva, construindo a experiência), interpessoal (função acional, estabelecendo e mantendo relações entre usuários da língua) e textual (função viabilizadora, organizando o discurso).

Martin (1992) e Martin e Rose (2007) enfocam a Semântica do Discurso em um modelo de discurso cuja unidade de análise é o texto. Nesse modelo, no estrato da Semântica do Discurso, situam-se os sistemas das três metafunções enquanto potenciais de significados. Nesses sistemas, escolhas de recursos são feitas pelos usuários das línguas para construir significados em textos. Para este trabalho, interessa o Sistema da VALORAÇÃO, situado na metafunção interpessoal.

De acordo com Martin e White (2005) e Martin e Rose (2007), o Sistema de VALORAÇÃO (SV) é um dos sistemas da metafunção interpessoal. O SV é um potencial de recursos linguísticos utilizados pelo falante/escritor na negociação de avaliações e valores. Tais recursos constroem, ainda, os posicionamentos subjetivos do escritor/falante em relação ao que escreve/fala e simultaneamente constroem os posicionamentos do leitor/ouvinte. Padrões de recursos valorativos caracterizam estágios e fases da narrativa em um gênero. Para fins desta análise, utilizar-se-á o SV até o segundo nível de delicadeza⁴.

O termo VALORAÇÃO é a condição de entrada para o primeiro nível de delicadeza do Sistema, constituído pelos sistemas de: ATITUDE (relativa aos sentimentos), COMPROMETIMENTO (relativo à dimensão dialógica do texto) e GRADAÇÃO (relativa à intensidade dos sentimentos). As escolhas de ATITUDE podem ter carga POSITIVA (favorável) ou NEGATIVA (desfavorável) e podem ser ativadas de modo INSCRITO (explícito) ou EVOCADO (implícito). Ainda no

3. Neste trabalho, escolheu-se usar a palavra “estória” (embora em desuso) ao invés de história, para traduzir a palavra *story*, de modo a marcar a diferença entre estória (*story*) e história (*history*), como no inglês do texto original de Martin e Rose (2008).

4. As delicadezas, em um sistema de significados, correspondem ao percurso de refinamento que os falantes/escritores traçam ao fazerem suas escolhas. São um contínuo do geral para o específico, que ordena um sistema da esquerda para a direita, sempre começando por uma condição de entrada.

primeiro nível, as escolhas de GRADAÇÃO, por sua vez, podem ser feitas simultaneamente àquelas de ATITUDE, em uma escala de volume, aumentado ou diminuído, do sentimento ou valor expresso.

No segundo nível de delicadeza, o sistema de ATITUDE tem como opções o sistema de AFETO (relativo às emoções), JULGAMENTO (relativo ao comportamento das pessoas) e APRECIÇÃO (relativo à estética). Ainda no segundo nível, o sistema de COMPROMETIMENTO tem as opções MONOGLOSSIA (fechamento para outras vozes) e HETEROGLOSSIA (abertura para outras vozes). Continuando no segundo nível de delicadeza, a escolha por GRADAÇÃO é porta de entrada para duas opções, FORÇA (quantificando ou intensificando) ou FOCO (grau de prototipicidade). O sistema de COMPROMETIMENTO não é utilizado neste trabalho.

Dentro do escopo da LSF, apesar de não haver ainda trabalhos sobre o cinema de animação e sua AD, vários autores já estudaram a imagem em movimento. Entre eles, podem ser citados Iedema (2001), Baldry e Thibault (2006), Tseng (2013) e Bateman (2016). Dentre esses estudos, elegeu-se Iedema (2001), cujos procedimentos metodológicos serão adotados parcialmente como aporte do presente trabalho, como descrito na seção de metodologia. Iedema (2001) analisou um documentário sobre hospitais, cujo principal mérito foi destacar as “questões sociopolíticas implícitas” no documentário, baseando-se em evidências sistemáticas.

Em uma das abordagens pioneiras do estudo de imagens em geral, utilizando o arcabouço da LSF, Kress e Van Leeuwen (2006⁵) estabelecem as bases teóricas e práticas da análise de imagens no âmbito da sociosemiótica, retomando as metafunções, com as adaptações necessárias ao modo semiótico visual, e renomeando-as como: representacional (ideacional), interacional (interpessoal) e composicional (textual).

Kress e Van Leeuwen (2006), seguindo Halliday (1985), definem o significado interacional das imagens como aquele responsável por construir e manter três tipos de relações: entre os participantes representados na imagem e o participante interativo (leitor da imagem), entre os participantes interativos (o produtor e o leitor da imagem) e entre os participantes representados na imagem. Embora cientes deste terceiro tipo de relações, os autores não se detêm em seus significados. Kress e Van Leeuwen modelam o significado interacional relativo aos dois primeiros tipos de relações a partir de três sistemas, o Sistema de CONTATO, o Sistema da DISTÂNCIA SOCIAL e o Sistema da ATITUDE (incluindo ENVOLVIMENTO e PODER).

Painter, Martin e Unsworth (2012), baseados em Kress e Van Leeuwen (2006/1996), modelam as narrativas visuais de livros ilustrados, a partir do que denominam de metafunção interpessoal da imagem (significado interacional no modelo de Kress e van Leeuwen). Para a análise das imagens do curta-metragem proposta neste trabalho, é adotado o modelo de leitura de narrativas visuais de Painter, Martin e Unsworth (2012), uma vez que o enfoque é a narrativa visual sequenciada da animação. Será destacada a metafunção interpessoal da imagem.

Para dar conta do terceiro tipo de relações na imagem, entre participantes representados, Painter, Martin e Unsworth (2012) adaptam ou ampliam os três sistemas do significado interacional do modelo de Kress e Van Leeuwen. O Sistema de CONTATO é adaptado como Sistema de FOCALIZAÇÃO. Ao Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL é acrescentado o Sistema de PROXIMIDADE, e ao Sistema de ATITUDE, que inclui ENVOLVIMENTO e PODER, é acrescentado o Sistema de ORIENTAÇÃO. Além do Sistema de FOCALIZAÇÃO, Painter, Martin e Unsworth criam os Sistemas de PATHOS, AFETO, AMBIÊNCIA e GRADAÇÃO.

O Sistema de DISTÂNCIA SOCIAL refere-se à relação de distância ou proximidade entre participante representado (personagens) e interativo (leitor), enquanto o Sistema de PROXIMIDADE refere-se à distância entre os participantes representados (as personagens). Os Sistemas de ENVOLVIMENTO e PODER, do modelo de Kress e Van Leeuwen (2006), são opções do Sistema de ATITUDE. O Sistema de ENVOLVIMENTO está relacionado à maneira como os participantes (personagens) posicionam-se na imagem no plano horizontal em relação ao participante interativo (leitor). Se estão representados de um ângulo frontal, há envolvimento entre eles; se representados de um ângulo oblíquo, há distanciamento entre esses participantes. O Sistema de PODER refere-se à representação no plano vertical dos participantes em relação ao participante interativo; se de cima para baixo, o leitor tem mais poder e, se de baixo para cima, há uma inversão de poder. O Sistema de ORIENTAÇÃO, criado por Painter, Martin e Unsworth (2012), paralelo aos dois últimos sistemas, refere-se à orientação corporal de uma personagem em relação à outra, a qual realiza as relações entre personagens, de mais ou menos envolvimento ou poder.

O Sistema de FOCALIZAÇÃO congrega recursos que permitem distinguir nuances de significados relativos a “quem vê” a estória visualmente narrada, entre elas, aquelas relacionadas à visão do próprio leitor (participante

5. Primeira edição publicada em 1996.

interativo) e aquelas associadas à visão do leitor mediada pela personagem (participante). O Sistema de PATHOS está relacionado com o estilo do desenho e retrato do rosto das personagens, sua função social e o engajamento emocional que propicia ao leitor. O Sistema de AMBIÊNCIA relaciona-se ao cenário e tem como ponto forte o efeito emocional da cor. Quando a cor é ativada, esta pode ser compreendida conforme sua VIBRÂNCIA (a intensidade de saturação da cor), seu CALOR (as cores quentes como vermelho ou frias como azul), ou sua FAMILIARIDADE (diversidade das cores se aproximando ou distanciando do real). O cenário também pode ser em preto e branco, ou negar a cor, usando efeitos de luz e texturas. Há ainda o cenário ausente, quando o desenho é feito com linhas. Por fim, o Sistema de GRADAÇÃO tem opções que modelam o modo como a imagem quantifica os elementos representados. Isso pode se dar em termos de número, volume e extensão em que tais elementos são representados. O Sistema de AFETO, interligado a vários dos sistemas descritos, propicia a construção de alinhamentos ou engajamentos de leitores com as personagens.

Na próxima seção, descrevem-se o curta-metragem e sua respectiva AD para análise.

2. TEXTOS ESCOLHIDOS

Os textos escolhidos para análise são um curta-metragem brasileiro de animação intitulado *Bravura* (2014) e sua AD. No curta-metragem selecionado para estudo, o toureiro Paco Bravo atua em uma grande tourada no México, no Dia dos Mortos. A tourada transforma-se em algo inesperado quando o touro recusa-se a lutar. Ao final, Paco descobre que, na verdade, já está morto. O filme, com duração de 4 minutos e 13 segundos, foi produzido pela Cafundó Estúdio Criativo, do diretor e roteirista Giovanni Scoz Girardi e do roteirista Luiz Gustavo dos Santos. O roteiro de AD desse filme foi produzido pela Filmes que Voam. O curta de animação integrou a 17ª Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis⁶ (2018).

A próxima seção trata da metodologia utilizada para o trabalho.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa é quali-quantitativa e de natureza interpretativa. O roteiro de AD fílmica de um curta-metragem de animação infantil é analisado, conforme as categorias do SV (MARTIN; WHITE, 2005), até o segundo nível de delicadeza; também são analisadas imagens do curta-metragem original, conforme as categorias da metafunção interpessoal propostas por Painter, Martin e Unsworth (2012). Os dados coletados são discutidos de forma comparativa.

Para definir a unidade de análise desse curta, o suporte foi Iedema (2001), que analisa um documentário, dividindo-o em unidades de análises: fotograma, tomada, cena, sequência, estágios e o conjunto do curta-metragem. Iedema define o fotograma como um recorte saliente de uma tomada. O autor define tomada como o movimento de câmera em que não houve corte. Já a cena caracteriza-se pela permanência em uma unidade de tempo e espaço, contendo mais de uma tomada. A sequência é uma unidade que contém várias cenas e em que a câmera se move à medida que uma personagem se move em cena ou um subtópico transcorre ao longo do tempo e do espaço. Por fim, Martin e Rose (2007), retomados por Iedema, definem estágios como componentes relativamente estáveis da organização de um gênero.

Para os fins desta análise, descartou-se o fotograma, tendo-se decidido pela tomada como unidade básica, baseado em Graça (2006), que postula que essa é a primeira unidade de sentido do filme de animação. A autora descarta o fotograma como unidade básica do sentido, por ele ser estático, sem o movimento que caracteriza a linguagem do cinema de animação.

Com a finalidade de alcançar os objetivos propostos, adotamos os seguintes procedimentos metodológicos, em ordem de execução: 1) Anotação das imagens do curta-metragem, de acordo com os termos dos sistemas da metafunção interpessoal (DISTÂNCIA SOCIAL, PROXIMIDADE, ENVOLVIMENTO, ORIENTAÇÃO, PODER, FOCALIZAÇÃO, PATHOS, AFETO, AMBIÊNCIA e GRADAÇÃO), por meio do *ELAN 5.7*; 2) Anotação dos termos da VALORAÇÃO até o segundo nível (ATITUDE e GRADAÇÃO) no roteiro de AD e por meio do *software ELAN 5.7*; 3) Análise comparativa das anotações para

6. Informações sobre a 17ª Mostra de Cinema Infantil estão disponíveis em: <http://www.mostradecinemainfantil.com.br/filmesquevoam/>.

identificar prováveis complementaridades entre as narrativas visual e verbal; 4) Análise comparativa das anotações para identificar prováveis divergências entre as narrativas visual e verbal.

Para as finalidades práticas de utilização do *ELAN 5.7*, optou-se por utilizar os termos das categorias dos sistemas todos em inglês, tendo em vista a impossibilidade de grafar categorias com til e cedilha. Tendo exposta a metodologia, apresenta-se na seção seguinte os resultados da pesquisa realizada.

4. RESULTADOS DAS ANÁLISES

É preciso esclarecer que as primeiras cinco tomadas do filme são de créditos/título e as outras 28 seguintes, de narrativa. Foi analisado um minuto de filme após as cinco tomadas iniciais e sua respectiva AD, o que corresponde a 28 tomadas e 12 inserções de AD. Dessa maneira, esse recorte engloba duas sequências do filme, as quais constituem o estágio de orientação da narrativa visual. O estágio da orientação, segundo Martin e Rose (2008), estabelece o contexto para os acontecimentos que seguem, preparando o leitor para eles. Na primeira sequência, apresenta-se o protagonista Paco "Bravo", o grande toureiro. Na segunda, apresenta-se o cenário da ação, a arena com o público. A segunda sequência termina com a entrada do antagonista, o touro.

Esta seção se subdivide em duas. Na primeira, apresentam-se os resultados da análise da metafunção interpessoal das imagens das 28 tomadas selecionadas. Na segunda, são apresentados os resultados da análise da valoração na AD correspondente a essas tomadas.

4.1 Resultados da análise da metafunção interpessoal da imagem

Nas imagens dessas 28 tomadas, que configuram duas sequências de filme, encontraram-se instâncias de todos os dez Sistemas da metafunção interpessoal, conforme expostos em Painter, Martin e Unsworth (2012).

Iniciando pelo Sistema de *DISTÂNCIA SOCIAL*, foram investigados os planos das tomadas, ou enquadramentos, se fechados (fecham no rosto do participante ou em detalhe dos objetos ou do ambiente), médios (mostram o participante com parte do corpo maior que o rosto ou o ambiente mais próximo da ação) ou abertos (mostram o participante de corpo inteiro e todo o seu ambiente). Identificou-se a predominância de plano fechado (11), seguido de plano médio (9) e de plano aberto (7). Com isso, verifica-se a tendência em acentuar os planos que constroem envolvimento entre participante interativo e personagens, seja pelo plano fechado, com enfoque na expressão facial, seja no plano médio, que inclui gestos das personagens. A Figura 1 apresenta um exemplo da tomada 9 com plano médio.



Figura 1. Exemplo de *DISTÂNCIA SOCIAL*, plano médio

Fonte: BRAVURA (2014).

Em relação ao Sistema de *PROXIMIDADE*, foi investigado se, nos planos em que vários participantes aparecem ao mesmo tempo, havia proximidade ou distância entre eles, para identificar, respectivamente, relacionamentos amigáveis ou tensos. Constatou-se que apenas sete tomadas mostram as duas personagens principais ao mesmo tempo. Em cinco delas, elas estão relativamente próximas, e em duas, distantes. A proximidade entre touro e toureiro

sugere haver um clima pacífico entre os dois, de proximidade e sem violência, a qual seria esperada. A Figura 2 ilustra uma das tomadas em que as personagens foram consideradas relativamente próximas devido a serem antagônicas.



Figura 2. Exemplo de PROXIMIDADE entre as personagens
Fonte: BRAVURA (2014).

Quanto ao Sistema de ENVOLVIMENTO, foram investigadas as instâncias de ângulo horizontal frontal ou oblíquo, em que o participante representado (personagem) foi retratado, para verificar se a relação construída com o participante interativo é de envolvimento ou de distanciamento, respectivamente. Foram encontradas 14 instâncias de ângulo oblíquo e 6 de ângulo frontal. Um exemplo de distanciamento, por ângulo oblíquo, é instanciado na tomada 17 e ilustrado na Figura 3.



Figura 3. Exemplo de distanciamento, com ângulo oblíquo
Fonte: BRAVURA (2014).

No Sistema de PODER, investigou-se se as imagens eram apresentadas de um ângulo vertical de cima (superioridade do participante interativo), médio (igualdade do participante interativo) ou de baixo (inferioridade do participante interativo). Foi constatado que o ângulo médio prevalece (14 vezes), o que constrói um padrão de relação igual de poder entre participante representado e participante interativo. Foi ainda constatado que o participante representado é retratado em ângulo inferior (7 vezes); e em ângulo superior (4 vezes). Um exemplo dessa perspectiva igualitária é apresentado na Figura 4, a seguir.



Figura 4. Exemplo de igualdade de PODER

Fonte: BRAVURA (2014).

No Sistema de ORIENTAÇÃO, foram investigadas as instâncias de orientação corporal de uma personagem em relação à outra, se de frente uma para outra, lado a lado ou de costas, em uma escala, significando desde parceria entre os participantes até sua oposição completa. Verificou-se, em 7 tomadas em que as personagens são retratadas na mesma imagem, que elas estão frente a frente. Isso retrataria o relacionamento pacífico, de parceria entre as duas personagens. A tomada 27 ilustrada na Figura 5 a seguir exemplifica a orientação frente a frente das personagens uma em relação à outra, por meio de uma focalização mediada pelo touro, em superioridade ao toureiro.



Figura 5. Exemplo de ORIENTAÇÃO frontal entre as personagens

Fonte: BRAVURA (2014).

Quanto ao Sistema de FOCALIZAÇÃO, investigaram-se as instâncias em que o ponto de vista do participante interativo é mediado ou não pelo ponto de vista do participante representado. Também foi investigado se houve ou não contato visual entre esses participantes. Foram encontradas 19 instâncias em que o ponto de vista do participante interativo é não mediado e 4 instâncias em que esse ponto de vista é mediado pelo ponto de vista da personagem. A predominância de instâncias de FOCALIZAÇÃO não mediada indica que a perspectiva do leitor é aquela da narração, no caso do filme, conduzida pela câmera. A seguir, a Figura 6 mostra um exemplo de FOCALIZAÇÃO de um ponto de vista não mediado.



Figura 6. Exemplo de FOCALIZAÇÃO não mediada

Fonte: BRAVURA (2014).

Em relação ao Sistema de PATHOS, foi investigado se o alinhamento construído para o leitor é APRECIATIVO (reação ao estilo minimalista), EMPÁTICO (reação ao estilo genérico) ou PERSONALIZADO (reação ao estilo naturalístico). O estilo minimalista (modo APRECIATIVO) constrói um distanciamento afetivo entre o participante interativo e o representado, uma vez que o retrato de emoções (AFETO) por meio da expressão facial é limitado. O estilo genérico (modo EMPÁTICO) constrói mais sutileza emocional e uma aproximação do espectador. Finalmente, o estilo naturalístico (modo PERSONALIZADO) permite nuances que aproximam as personagens de pessoas reais e, conseqüentemente, constrói uma identificação do leitor com as personagens. Nas tomadas analisadas, o alinhamento do leitor é realizado majoritariamente de forma empática, aproximando o participante interativo do toureiro (13 vezes). Nas demais, em que se retrata o touro, o desenho é APRECIATIVO (9 vezes). Na tomada 24, a Figura 7 demonstra a realização do engajamento EMPÁTICO (estilo genérico).



Figura 7. Exemplo de engajamento EMPÁTICO do leitor pelo sistema de PATHOS

Fonte: BRAVURA (2014).

Quanto ao Sistema de AMBIÊNCIA, investigaram-se a VIBRÂNCIA, o CALOR e a FAMILIARIDADE. Primeiramente, em todos os cenários do curta-metragem, o Sistema de AMBIÊNCIA foi ativado, o que significa que nenhum deles foi desenhado apenas com linhas. Quanto ao CALOR, as imagens exibem apenas cores quentes, sugerindo alegria e vivacidade. Segue exemplo de expressão de CALOR com a opção quente ativada, na Figura 8.



Figura 8. Exemplo de GRADAÇÃO por extensão

Fonte: BRAVURA (2014).

Na primeira sequência, constatou-se ausência de VIBRÂNCIA em 14 tomadas (imagens sépia da primeira sequência) e presença de VIBRÂNCIA em 12 tomadas (quando não há efeito sépia). Nessas primeiras 14 tomadas, as cores são removidas, propiciando o distanciamento do real (-FAMILIARIDADE), enquanto nas 12 tomadas seguintes as cores são usadas, o que torna o desenho mais próximo do real (+FAMILIARIDADE). O estilo sépia da primeira sequência constrói a ideia de algo passado e acabado. Na Figura 9, pode-se constatar a ausência de VIBRÂNCIA nos tons sépia.



Figura 9. Exemplo de ausência de VIBRÂNCIA

Fonte: BRAVURA (2014).

Por fim, tendo como base o Sistema de GRADAÇÃO, foi investigada a presença de quantificação, por número, extensão e volume. Foi constatado que a GRADAÇÃO é frequentemente usada de vários modos em uma mesma tomada: 14 vezes por extensão de algum participante representado preenchendo o enquadramento; 11 vezes por número; e uma vez por volume. Essa gradação traz o foco do filme para o drama emocional do toureiro Paco. Há ainda GRADAÇÃO por número ou extensão no desenho da plateia formada por caveiras, o que pode ser interpretado como representação da morte do toureiro. Essa GRADAÇÃO incide sobre cores familiares, com VIBRÂNCIA média, e sobre a expressividade limitada do estilo de desenho APRECIATIVO. Observa-se um exemplo de GRADAÇÃO por extensão na Figura 10.



Figura 10. Exemplo de GRADAÇÃO por extensão

Fonte: BRAVURA (2014)

4.2 Resultados da análise da VALORAÇÃO na audiodescrição

Em relação ao Sistema de ATITUDE, foram investigadas as marcas valorativas de AFETO, sejam ligadas ao coração (IN/FELICIDADE), ao bem-estar social (IN/SEGURANÇA) ou ao alcance de metas (IN/SATISFAÇÃO). Também se investigaram avaliações de JULGAMENTO do comportamento, seja de ESTIMA SOCIAL (moralidade ou ética) ou SANÇÃO SOCIAL (legalidade). Por fim, investigou-se se havia APRECIACÃO (relativa à estética) seja por REAÇÃO (quando provoca um impacto ou uma reação a uma qualidade), por COMPOSIÇÃO (quando tem a ver com equilíbrio ou complexidade) ou por VALOR SOCIAL (quando agrega algum valor pela estética). No excerto do roteiro analisado, foram encontradas 20 instâncias de ATITUDE – sendo 12 POSITIVAS e 8 NEGATIVAS, entre INSCRITAS (8) e EVOCADAS (12). Foram 8 recursos de AFETO, 8 de APRECIACÃO e apenas 4 de JULGAMENTO.

Investigou-se também a GRADAÇÃO, ou seja, o aumento ou a diminuição do volume dos sentimentos expressos. Buscou-se por GRADAÇÃO de FORÇA, ou seja, de INTENSIFICAÇÃO ou QUANTIFICAÇÃO, ou por GRADAÇÃO de FOCO, ou seja, o focar ou desfocar de conceitos. Nesse âmbito, foram 10 instâncias de FORÇA, sendo 9 vezes de aumento e uma de diminuição.

Para ilustrar os achados, apresentam-se a seguir alguns exemplos dos recursos encontrados. No primeiro, retrata-se o momento em que o toureiro se prepara para entrar na arena. Ele está imbuído da tradição de seu ofício e da glória que este pode significar.

(1) Paco olha as fotos de parentes penduradas na parede e *beija* um folheto que anuncia a presença do toureiro Paco Bravo numa tourada no México, no Dia dos Mortos.

No exemplo (1) acima, “*beija*” é uma instância de AFETO por FELICIDADE, POSITIVO, INSCRITO. Beijar é um ato cujo simbolismo é compartilhado com o espectador e que representa o amor que ele sente por si mesmo e pela profissão.

A AD também é marcada por sentimentos ligados à estética ou APRECIACÃO. O exemplo (2) narra o momento em que Paco se veste para a tourada.

(2) Um homem ajeita a roupa *cheia de enfeites* dourados.

Nesse exemplo, em “*cheia de enfeites*”, há um recurso de VALORAÇÃO POSITIVA de APRECIACÃO por QUALIDADE, ativada de modo INSCRITO no léxico (*enfeites*), acentuado (GRADAÇÃO por QUANTIFICAÇÃO, AUMENTO) por “*cheia*”.

No exemplo (3), encontraram-se recursos que realizam JULGAMENTO, APRECIACÃO e GRADAÇÃO. Neste exemplo, há uma descrição de Paco, que, na cena audiodescrita, está em um camarim decorado.

(3) Os cartazes na parede mostram que ele é Paco Bravo, *o grande* toureiro, de cabelos negros, sobrancelhas *grossas* e bigode *fino*.

No grupo nominal “*o grande toureiro*”, “*grande*” instancia JULGAMENTO de NORMALIDADE, ativado de modo INSCRITO e com carga POSITIVA, referindo-se à envergadura profissional de Paco. As instâncias simultâneas de

APRECIACÃO e GRADAÇÃO estão em “grossas” e “fino”. A APRECIACÃO é de QUALIDADE, com carga POSITIVA e ativada de modo EVOCADO; a GRADAÇÃO é por volume.

Identificam-se recursos de APRECIACÃO, AFETO e GRADAÇÃO no exemplo (4). Este exemplo descreve a cena em que o toureiro se volta para a porta de onde virá o touro, o que constrói um suspense para a entrada tão aguardada.

(4) Paco vê uma *enorme* porta fechada, com um *cabeção* de touro no lugar da maçaneta.

No exemplo (4), instancia-se QUANTIFICAÇÃO por VOLUME tanto em “enorme” quanto em “cabeção”, o que constrói uma imagem da imponência de ambos, porta e cabeça de touro. Essa GRADAÇÃO incide sobre instâncias inscritas de APRECIACÃO NEGATIVA, por impacto. “enorme” e “cabeção” ativam simultaneamente, de modo EVOCADO, AFETO NEGATIVO interpretado como a tensão do toureiro diante da tourada.

Prossegue-se na próxima seção com a análise comparativa e discussão dos resultados.

5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta seção, discutem-se os resultados a partir da análise comparativa da narrativa visual e do roteiro de AD, a qual evidencia os recursos da função interpessoal da imagem e da VALORAÇÃO na AD e permite constatar se há divergências e complementaridades entre os dois modos.

No exemplo (5), referente à inserção da AD na tomada em que o toureiro entra na arena, há duas instâncias de afeto na AD.

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

No exemplo (5), parte da AD, há uma instância de AFETO/FELICIDADE EVOCADA, POSITIVA (“acenando”), uma manifestação da alegria do toureiro por estar na arena. Há outra instância que pode ser interpretada duplamente, primeiro como AFETO/INSEGURANÇA NEGATIVA EVOCADA (“tropeça”), uma manifestação de uma onda de emoção que pode ser entendida como susto, ao perceber a caveira. “Tropeça” pode também ser entendida como recurso de JULGAMENTO (por TENACIDADE) do comportamento do toureiro, ativado de modo EVOCADO e com carga NEGATIVA. Nas imagens das tomadas de 17 a 21, que correspondem à inserção representada pelo exemplo (5), a AMBIÊNCIA é em tons quentes e moderadamente vibrantes, realizando alegria. Há diversidade de cores (FAMILIARIDADE), construindo o cenário como próximo ao real.

Na tomada 17, Paco entra na arena e acena para o público. No ângulo vertical, ele está em igualdade com o espectador (PODER). A cena, em plano médio (DISTÂNCIA SOCIAL é intermediária, gerando relativa aproximação), exhibe a entrada na arena do toureiro em ângulo oblíquo, gerando distanciamento (Sistema de ENVOLVIMENTO). Suas emoções podem ser interpretadas por meio dos gestos e das expressões faciais, já que as imagens são em estilo GENÉRICO ou no modo EMPÁTICO. Paco entra com o peito ereto, sorrindo e de olhos fechados. Quando abre os olhos, Paco para bruscamente, vira-se frontalmente (ENVOLVIMENTO), aproximando-nos de seu gestual e de sua expressividade, e olha para o chão, onde está a cabeça de caveira (porém ainda não vemos este interlocutor). As imagens instanciam, pois, mais recursos de AFETO que a AD como VIBRÂNCIA, CALOR, FAMILIARIDADE, DISTÂNCIA SOCIAL, PODER, PATHOS e ENVOLVIMENTO, todos eles propiciando o sentimento de AFETO no espectador.

Na tomada 18, o ângulo em que se retrata a cabeça de caveira é de cima para baixo (PODER), o plano é fechado (DISTÂNCIA SOCIAL), e o ângulo de representação da cabeça de caveira é oblíquo (ENVOLVIMENTO). A caveira olha para cima, mexe-se e emite um gemido. Ela é vista de cima para baixo, em uma FOCALIZAÇÃO mediada pelo olhar de Paco. Sua expressão é indefinida, pois o desenho é minimalista (PATHOS). Na tomada 19, em que Paco pula com essa visão, o plano é médio e em ângulo oblíquo. Pode-se inferir de sua expressão facial que ele se assustou, pois o desenho é em modo EMPÁTICO, que nos dá acesso a uma gama de expressões mais variadas e sutis. Ele agita os braços e solta a capa. Na tomada 20, o toureiro aparece em plano fechado (DISTÂNCIA SOCIAL) e ângulo oblíquo (ENVOLVIMENTO), e sua expressão facial é de espanto (desenho genérico no sistema de PATHOS) quando olha para a plateia (boca aberta e olhos arregalados). Na tomada 21, vê-se, de baixo para cima (PODER), de ângulo oblíquo (ENVOLVIMENTO) e em ângulo aberto (DISTÂNCIA SOCIAL), a arquibancada tomada de um público formado por caveiras estáticas, vestindo ponchos coloridos. O ângulo vertical passa a sensação de superioridade das caveiras, e o grande número delas, enchendo a tela, aumenta essa sensação (GRADAÇÃO). O desenho é minimalista (PATHOS), omitindo expressão de sentimentos, o

que ajuda, junto com a ausência de movimento do público, a criar uma sensação de que as caveiras estão mortas. Mais uma vez, identifica-se um número maior de instâncias de AFETO nas imagens que na AD (PODER, DISTÂNCIA SOCIAL, ENVOLVIMENTO, FOCALIZAÇÃO e PATHOS).

Nas imagens das tomadas de 17 a 21, que correspondem à inserção representada pelo exemplo (5), a alternância dos planos fechado e médio enfatiza os sentimentos. As cores quentes e parcialmente vibrantes realizam emoções positivas. As variadas expressões faciais e gestuais realizam afetos positivos e negativos. Somente os ângulos oblíquos nos distanciam da personagem e de seus sentimentos. A plateia com várias caveiras, no plano de fundo, realiza um aumento das emoções. A narrativa visual instancia, pois, mais recursos interpessoais que sugerem emoções do que o roteiro de AD. Esta instancia AFETO, tanto positivo como negativo; entretanto, a sequência de imagens do curta-metragem instancia, além de expressões faciais e gestos, um número maior de recursos que propiciam o AFETO, como os de DISTÂNCIA SOCIAL, ENVOLVIMENTO, PODER, FOCALIZAÇÃO, PATHOS, AMBIÊNCIA e GRADAÇÃO. Na tabela 1, a seguir, vê-se o resumo dos recursos no verbal e no visual.

Tabela 1. Resumo dos recursos no verbal e no visual

Inserção AD	T e r m o s valorativos AD	Categorias de VALORAÇÃO	Tomadas	Categorias Kress e Van Leeuwen	Categorias Painter, Martin e Unsworth
Exemplo 5	Acenando	AFETO/ FELICIDADE/ POSITIVA/ EVOCADA	17-21	Tomada 17: plano médio (DISTÂNCIA SOCIAL)/ igualdade (PODER)/ângulo oblíquo (ENVOLVIMENTO).	17-21: Em todas as tomadas, AMBIÊNCIA: CALOR (quente); VIBRÂNCIA (ativada); FAMILIARIDADE nas cores (FAMILIAR).
Exemplo 5	Tropeça	A F E T O / I N S E G U R A N Ç A / NEGATIVO/ EVOCADO J U L G A M E N T O / T E N A C I D A D E / NEGATIVO/ EVOCADO	17-21	Tomada 18: plano fechado (DISTÂNCIA SOCIAL)/ superioridade de quem está vendo (PODER)/ângulo oblíquo (ENVOLVIMENTO). Tomada 19: plano médio (DISTÂNCIA SOCIAL)/ igualdade (PODER)/ângulo oblíquo (ENVOLVIMENTO). Tomada 20: plano fechado (DISTÂNCIA SOCIAL)/ igualdade (PODER)/ângulo oblíquo (ENVOLVIMENTO). Tomada 21: plano aberto (DISTÂNCIA SOCIAL)/ inferioridade de quem está vendo (PODER)/ângulo oblíquo (ENVOLVIMENTO).	Tomada 17: estilo genérico (PATHOS). AFETO Tomada 18: FOCALIZAÇÃO mediada pelo olhar do Paco. Estilo minimalista (PATHOS). AFETO Tomada 19: estilo genérico (PATHOS). AFETO Tomada 20: estilo genérico (PATHOS). AFETO Tomada 21: GRADAÇÃO por número e extensão. Estilo minimalista (PATHOS) AFETO

Fonte: Elaborada pela autora.

Os dois modos semióticos, a narrativa visual e a linguagem verbal da AD, usam recursos da função interpessoal e da VALORAÇÃO, respectivamente. Na narrativa visual, como se observa na Tabela 1, o uso do estilo de desenho genérico (PATHOS) somado às expressões faciais e corporais são gatilhos para emoções de AFETO; na AD, recursos do Sistema de AFETO realizam emoções positivas e negativas. Há complementaridade entre os dois modos, entretanto, a imagem instancia mais significados, realizados pelos recursos que permitem ao espectador inferir emoções de afeto.

A inserção da AD correspondente à tomada 19 (Figura 11) instancia AFETO duas vezes (“susto” e “arregala os olhos”) e GRADAÇÃO três vezes (“arregala”, “lotada” e “todas”). Constatou-se, ainda, que a expressão de emoções na narrativa visual contribui para que a GRADAÇÃO da intensidade seja maior nas tomadas analisadas do que no roteiro de AD correspondente, o que é ilustrado pela Figura 11, a seguir.



Figura 11. Exemplo de imagens da tomada 19 e da inserção da AD correspondente

Fonte: BRAVURA (2014).

A análise comparativa também permite que as perguntas apresentadas na Introdução deste artigo sejam respondidas. Para tanto, essas perguntas são aqui retomadas. A primeira e a segunda perguntas indagavam quais significados interpessoais estão expressos nas imagens analisadas e quais significados valorativos expressam-se no roteiro de AD correspondente a essas imagens. Constatou-se que os recursos que expressam significados interpessoais nas imagens são aqueles dos Sistemas de DISTÂNCIA SOCIAL, PROXIMIDADE, ATITUDE de ENVOLVIMENTO e PODER, ORIENTAÇÃO, FOCALIZAÇÃO, PATHOS, AMBIÊNCIA e GRADAÇÃO. Tomados em conjunto, predominam os recursos que propiciam o AFETO POSITIVO do espectador em relação à personagem e ao tema, em especial, aqueles de PATHOS, AMBIÊNCIA e GRADAÇÃO. Em relação à VALORAÇÃO no roteiro de AD referente às imagens analisadas, foram encontrados recursos de AFETO, APRECIÇÃO e JULGAMENTO, nessa ordem que considera a predominância em número.

A terceira pergunta indaga sobre a complementaridade entre as narrativas visual e verbal no que diz respeito aos recursos de expressão de sentimento encontrados. Essa pergunta pode ser respondida por meio da constatação de que há recursos complementares de expressão de sentimento nos dois modos semióticos. Por um lado, as imagens têm mais expressividade nesse aspecto, devido à variedade e ao número de recursos que permitem ao espectador a inferência de AFETO. Por outro lado, a AD acopla JULGAMENTO e APRECIÇÃO, sentimentos não acoplados na narrativa visual.

A quarta e última pergunta quer saber sobre a existência ou não de divergências na instanciação de sentimentos dos dois modos semióticos. Não foram encontradas instâncias de recursos divergentes nos dois modos. O AFETO é instanciado tanto na imagem quanto na AD, embora a diversidade e o número de recursos identificados na primeira sejam maiores que aqueles na segunda. Não foram identificados na imagem recursos que poderiam levar o espectador a inferir JULGAMENTO e APRECIÇÃO. Painter, Martin e Unsworth (2013) afirmam que certas instâncias na imagem são prováveis e podem contribuir para a inferência pelo leitor de JULGAMENTO. Já a APRECIÇÃO não é tratada pelos autores nesta obra. Este sistema é abordado por Economou (2009) por meio da análise de fotografias e pode se constituir em tema de interesse em trabalhos futuros.

Na próxima seção, são apresentadas as considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho investigou a expressão dos sentimentos em *Bravura* e a VALORAÇÃO no roteiro de audiodescrição desse curta-metragem. Foram tomados os arcabouços teóricos da Semântica de Discurso, de Martins e White (2005), e da leitura da narrativa visual de Painter, Martin e Unsworth (2012) como base para uma análise multimodal do filme com a respectiva AD.

O objetivo geral do trabalho foi estudar a expressão de sentimentos na narrativa visual do curta-metragem *Bravura* e na linguagem verbal de sua AD. Os objetivos específicos propostos consistiam em identificar os significados interpessoais das imagens do curta-metragem (PAINTER, MARTIN, UNSWORTH, 2012) e os significados valorativos (MARTIN, WHITE, 2005) do roteiro de AD do curta-metragem, até o segundo nível de delicadeza.

Além disso, o artigo se propôs a identificar as complementaridades e divergências na instanciação dos dois modos semióticos. Todos os objetivos propostos foram alcançados, à exceção da identificação de divergências na instanciação de recursos nas imagens e no roteiro de AD.

Para a análise do visual, anotou-se o texto escolhido, por meio do *software ELAN 5.7*, conforme as categorias de DISTÂNCIA SOCIAL, PROXIMIDADE, ENVOLVIMENTO, ORIENTAÇÃO, PODER, FOCALIZAÇÃO, PATHOS, AFETO, AMBIÊNCIA e GRADAÇÃO. Também foram anotadas, usando o mesmo *software*, as categorias de ATITUDE (AFETO, JULGAMENTO e APRECIÇÃO) e GRADAÇÃO (FORÇA e FOCO). Em seguida, foram comparados os resultados de modo a identificar as complementaridades e divergências entre os modos semióticos.

Como resultado da análise, foram identificados recursos interpessoais de expressão de sentimentos nos dois modos semióticos, com expressividade maior na narrativa visual, que apresentou mais diversidade e número maior de recursos que o roteiro de AD. Não foram identificados recursos que podem evocar JULGAMENTO e não foi analisada APRECIÇÃO, este último sistema não abordado por Painter, Martin e Unsworth (2012), mas estudado em Economou (2009).

Trabalhos posteriores devem incorporar a análise dos recursos de APRECIÇÃO na imagem de forma a comparar esses recursos àqueles usados na AD para verificar até que ponto a complementaridade entre os dois modos é equilibrada. Também é necessária a ampliação da análise utilizando-se um número maior de tomadas do curta-metragem.

O artigo contribui com a área de pesquisa em TAVa, uma vez que apresenta uma abordagem teórica e metodológica ainda não usada nessa área de pesquisa para a análise de um produto cultural ainda pouco explorado nos trabalhos, o curta-metragem de animação. Na área de estudos das narrativas multimodais, o artigo aplica e testa uma interface entre um modelo de análise de livros ilustrados e uma metodologia de segmentação de documentários na análise de imagens em movimento, a qual se revela produtiva, dentro do escopo do trabalho proposto.

REFERÊNCIAS

- ABUD, J. V. T. (2016) *A construção dos sentimentos das personagens no drama familiar Um Amigo Inesperado*: um estudo baseado em corpus. Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Letras Inglês. Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.
- ABUD, J. V. T. (2018) *Análise do roteiro de audiodescrição da peça Miralu e a Luneta Encantada*: um estudo descritivo via Sistema de Avaliatividade. Dissertação de Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.
- ALMEIDA, J. M. B. (2015). *O roteiro de audiodescrição do filme de curta-metragem 'Águas de Romanza' é neutro? uma pergunta para o sistema de avaliatividade*. Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado. Centro de Humanidades, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.
- ARRAES, D. de A. (2017). *A (falta de) reconstrução de programas de efeitos em roteiros de audiodescrição de filme via posicionamentos avaliativos do audiodescritor*: um estudo de caso. Dissertação de Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.
- BALDRY, A.; THIBAUT, P. J. (2006). *Multimodal transcription and text analysis*. London: Equinox, 1996. (Equinox Textbooks and Surveys in Linguistics).
- BATEMAN, J. A. (2016). Methodological and theoretical issues in multimodality. In: KLUG, N. M.; STÖCKL, H. (Ed.), *Handbuch sprache im multimodalen kontext*. Berlin: De Gruyter Mouton, p. 36-74.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. (2006). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1993.
- BRAVURA. (2018). Produção: Leonardo Minozzo. Direção e roteiro: Giovanni Scoz Girardi. Roteiro: Luiz Gustavo Santos. Brasil: Cafundó Estúdio Criativo, 2018. Arquivo em formato AVI. 4 minutos e 15 segundos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XbGHux2F5Rg>. Acesso em: 31 jul. 2018.
- CARMONA, R. (2002). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.

- COSTE, D.; PIER, J. (2009). Narrative Levels. In: HÜHN, P. et al. (Ed.), *Handbook of Narratology*. Berlin/Nueva York: De Gruyter, p. 295-308.
- ECONOMOU, D. *Photos in the News: Appraisal Analysis of Visual Semiosis and Verbal-visual Intersemiosis*. Tese de Doutorado em Filosofia. Universidade de Sydney, Sydney. Disponível em: <http://hdl.handle.net/2123/5740>. Acesso em: 9 mar. 2021.
- FARIAS JÚNIOR, L. R. (2016). *O roteiro de AD em português do filme 'Ensaio sobre a cegueira': um estudo descritivo sobre o estilo avaliativo do texto*. Dissertação de Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.
- FRESNO, N.; CASTELLÀ, J.; SOLER-VILAGELIU, O. (2016). What should I say? Tentative criteria to prioritize information in the audio description of film characters. In: MATAMALA, A.; ORERO, P. (Ed.), *Researching Audio Description: new approaches*. London: Palgrave Macmillan, p. 143-167.
- GRAÇA, M. E. (2006). *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, B. (2006). *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- GOUVEIA, C. A. M. (2009) *Texto e gramática: uma introdução à Linguística Sistémico-Funcional*. Matraca. Rio de Janeiro. v. 16, n. 24, p. 2-18.
- HALLIDAY, M. A. K. (1985). *An introduction to functional grammar*. London: Edward Arnold.
- HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. (2014). *Halliday's Introduction to Functional Grammar*. 4. ed. Oxford: Routledge.
- IEDEMA, Rick. (2001). Analysing film and television: a social semiotic account of hospital: an unhealthy business. In: LEEUWEN, Theo van; JEWITT, Carey, *Handbook of Visual Analysis*. London: Sage Publications, p. 183-204.
- JAKOBSON, R. (2010). *Linguística e comunicação*. 22. ed. São Paulo: Cultrix.
- JANNIDIS, F. (2009). Character. In: HÜHN, P. et al. (Ed.), *Handbook of Narratology*. Berlin/Nova York: De Gruyter, p. 14-29.
- JIMÉNEZ HURTADO, C. (2010). *Un corpus de cine: teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. (2006). *Reading images: the grammar of the visual design*. London: Routledge.
- LIMA, A. K. F. (2016). *A audiodescrição de monumentos de Fortaleza: um estudo sobre o estilo interpretativo da perspectiva da assinatura avaliativa da audiodescritora*. Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado. Centro de Humanidades, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.
- MAGALHÃES, C. M.; PRAXEDES FILHO, P. H. L. (2018). Neutrality in audio descriptions of paintings: an Appraisal System-based study of corpora in English and Portuguese. *Revista da Anpoll. Florianópolis*. v. 1, n. 44, p. 279-298.
- MARTIN, J. R. (1992). *English text: system and structure*. John Benjamin: Amsterdam.
- MARTIN, J. R.; WHITE, P. R. R. (2005). *The language of evaluation: appraisal in English*. New York: Palgrave Macmillan.
- MARTIN, J.; ROSE, D. (2007). *Working with Discourse: meaning beyond the clause*. London: Continuum.
- MARTIN, J.; ROSE, D. (2008). *Genre relations: Mapping culture*. London: Equinox.
- NÓBREGA, A. C. P. (2015). *A construção dos ambientes nos roteiros de audiodescrição dos filmes de animação Up – Altas Aventuras e Megamente: um estudo baseado em corpus*. Monografia de Bacharelado em Letras Inglês. Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.
- OLIVEIRA JÚNIOR, J. N. (2016). *Desmistificando a neutralidade em AD via Sistema de Avaliatividade: um estudo exploratório-descritivo sobre a assinatura avaliativa do audiodescritor de curtas de temática LGBT*. Tese de Doutorado Acadêmico em Linguística Aplicada. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.

- OLIVEIRA JÚNIOR, J. N.; PRAXEDES FILHO, P. H. (2016). A (não)neutralidade em roteiros de audiodescrição-AD de filmes de curta-metragem via sistema de avaliatividade. In: CARPES, D. S. (Org.), *Audiodescrição: práticas e reflexões*. Santa Cruz do Sul: Catarse, p. 22-36.
- PAINTER, C.; MARTIN, J. R.; UNSWORTH, L. (2012). *Reading visual narratives: image analysis of children picture books*. Equinox: Sheffield.
- PLAZA, J. (2013). *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- PRAXEDES FILHO, P. H. L.; MAGALHÃES, C. M. (2013). A neutralidade em audiodescrições de pinturas: resultados preliminares de uma descrição via teoria da avaliatividade. In: ARAÚJO, V. L. S.; ADERALDO, M. F. (Org.), *Os novos rumos da audiodescrição no Brasil*. Curitiba: CRV, p. 73-87.
- PRAXEDES FILHO, P. H. L.; MAGALHÃES, C. M. (2015). Audiodescrições de pinturas são neutras? Descrição de um pequeno corpus em português via Sistema de Avaliatividade. In: PONTES, V. O. et al. (Org.), *A tradução e suas interfaces: múltiplas perspectivas*. Curitiba: CRV, p. 99-130.
- PRAXEDES FILHO, P. H. L.; SANTOS, S. A.; FARIAS JÚNIOR, L. R. (2017). Tendência de assinatura avaliativa: um estudo de caso exploratório em roteiro de audiodescrição de peça de teatro. *Entrepalavras*. v. 7, p. 243-265.
- SALWAY, A.; GRAHAM, P. (2003). Extracting Information About Emotions in Films. In: 11th ACM Conference on Multimedia 2003. *Proceedings*. p. 299-302.
- SEOANE, A. F. (2015). *A descrição das características físicas dos personagens nos filmes audiodescritos exibidos pela Rede Globo: um estudo baseado em corpus*. Monografia de Bacharelado em Letras Inglês. Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.
- SILVA, M. C. C. C. (2019). *Para além do visível: princípios para uma audiodescrição menos visocêntrica*. Tese de Doutorado Acadêmico em Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- SOUZA, L. (2011). A tradução de termos de recentes desenvolvimentos da linguística sistêmico-funcional para o português brasileiro. *Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores*. n. 22, p. 73-90.
- TSENG, C. (2013). *Cohesion in films: tracking film elements*. New York: Palgrave Macmillan.

Recebido: 11/3/2021

Aceito: 18/3/2021

Publicado: 5/8/2021