

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA

Simone Rodrigues Peron-Corrêa

**COPA 2014 FRAMENET BRASIL: *FRAMES* SECUNDÁRIOS EM UNIDADES
LEXICAIS EVOCADORAS DA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM PORTUGUÊS E EM
ESPAÑHOL**

Juiz de Fora
2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA

**COPA 2014 FRAMENET BRASIL: *FRAMES* SECUNDÁRIOS EM UNIDADES
LEXICAIS EVOCADORAS DA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM PORTUGUÊS E EM
ESPAÑHOL**

Simone Rodrigues Peron-Corrêa

Dissertação de Mestrado apresentada ao
programa de Pós-Graduação em Linguística
da Faculdade de Letras da Universidade
Federal de Juiz de Fora, como parte dos
requisitos necessários à obtenção do título
de Mestre em Linguística.

Orientador: Prof. Dr. Tiago Timponi Torrent

Juiz de Fora
Março de 2014

**COPA 2014 FRAMENET BRASIL: *FRAMES* SECUNDÁRIOS EM UNIDADES
LEXICAIS EVOCADORAS DA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM PORTUGUÊS E EM
ESPAÑHOL**

Simone Rodrigues Peron-Corrêa

Orientador: Prof. Dr. Tiago Timponi Torrent

Dissertação de Mestrado submetida ao programa de Pós-Graduação em Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Linguística.

Aprovada por:

Presidente, Prof. Dr. Tiago Timponi Torrent – UFJF

Prof. Dr. Carlos Subirats – Universidad Autónoma de Barcelona

Profa. Dra. Ana Cláudia Peters Salgado – UFJF

Juiz de Fora
Março de 2014

*Ao Bruno, meu amor, que sempre foi
companheiro e amigo de todas as
horas.*

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida, por todas as maravilhas que tem feito e por cada oportunidade que tem me proporcionado.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Tiago Timponi Torrent, pelas orientações atenciosas, pela paciência, pelo exemplo profissional e por ter me incentivado a cada momento. Obrigada por compartilhar o seu conhecimento!

À Universidade Federal de Juiz de Fora, pela concessão da bolsa no desenvolvimento da pesquisa.

A toda equipe do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de Juiz de Fora pelo apoio e atenção durante o período de pesquisa.

Aos professores que prontamente aceitaram o convite de participar da banca avaliadora desta dissertação, professor Dr. Carlos Subirats e professora Dra. Ana Cláudia Peters Salgado. As considerações dos senhores serão valiosas para o meu crescimento intelectual e para a continuação deste trabalho.

Aos pesquisadores da FrameNet Brasil, graduandos, mestrandos e doutorandos, obrigada pelo acolhimento, pelas conversas que foram de grande valia para a construção desta pesquisa. Em especial, quero agradecer a minha amiga Júlia Gonçalves, doutoranda deste projeto, que sempre esteve presente e disponível para dialogarmos. Nossas conversas foram fonte de aprendizado! Também tenho de agradecer de maneira especial à graduanda Élide Costa, por ter me auxiliado grandemente nos trabalhos de tradução e anotação lexicográfica para a língua espanhola.

Aos professores da Universidade Federal de Juiz de Fora, por todo ensinamento.

À professora Dra. Margarida Salomão por suas aulas magníficas de Cognição, que foram fundamentais para o meu aprendizado nesta área.

Ao professor Dr. Carlos Subirats por sua atenção, por cada conversa, e orientação em relação aos *frames* do espanhol, que comporão o dicionário Copa 2014. Suas intervenções foram de extrema importância para este projeto.

À professora Dra. Ana Cláudia Peters Salgado por suas ponderações em cada aula, e principalmente, por ter contribuído para as minhas análises, sugerindo a Teoria da Mesclagem.

Aos colegas desta turma de mestrado, pelo privilégio de caminharmos juntos nesta etapa da vida.

Às minhas amigas da Faculdade de Letras, Patrícia Otoni, Livia Arcanjo e Sônia Peres pelo incentivo em cada etapa acadêmica.

Aos meus amigos de profissão, professores e coordenadores do Colégio Apogeu e do Colégio Balão Vermelho Alicerce, pela força e carinho de sempre.

Aos meus amigos de sempre, Eliézer, Raquel, Renata, Jaqueline, Moacyr, Denise, Geovane, Luciana, Mateus, Lincoln, Cora, Michela, Gerluiz e Sandra. Obrigada por sempre estarem ao meu lado me incentivando e intercedendo pela minha vida! Cada conselho e oração serviram de degraus para que eu chegasse até aqui!

Aos meus tios (as) e primos (as) por ser uma família tão acolhedora e presente. A minha avó Agostinha por ser um exemplo de vida. Aos meus sogros, Itamar e Luiza por me amarem como uma filha.

Ao meu grande amor, Bruno Alvim, por ser companheiro, amigo, pastor e incentivador. Agradeço por entender minhas ausências e por fazer parte da minha história. Você foi o melhor presente que Deus poderia me dar! Obrigada por me ensinar a não desistir nunca.

Aos meus sobrinhos Paulo Sérgio, Cristhynne e Livia por colorirem ainda mais a minha vida de alegria e amor. Aos meus cunhados, pela amizade e cumplicidade.

Aos meus irmãos, Sandra, Sérgio, Alexsander e Sandriana por acreditarem e torcerem por cada sonho e também por compartilharem de todos os momentos da minha vida, sejam eles difíceis, de angústia e de tristeza, ou de alegria e de conquistas.

A minha mãe, Wanda, que sempre acreditou nos meus ideais e me impulsionou com suas atitudes e palavras, motivando-me a prosseguir. Seu exemplo de vida e de garra são inspirações para mim. Ao meu pai, Bras (*in memoriam*), que sempre foi um exemplo de humildade e simplicidade e que deixou grandes ensinamentos.

A JESUS, o autor da vida, e o melhor amigo que alguém poderia ter!

Peron-Corrêa, Simone Rodrigues.

Copa 2014 FrameNet Brasil: *frames* secundários em unidades lexicais evocadoras da experiência turística em português e em espanhol / Simone Rodrigues Peron - Corrêa. – Juiz de Fora: UFJF / FALE, 2014.

xi, 147f.:il.; 2,0cm.

Orientador: Tiago Timponi Torrent

Dissertação (mestrado) – UFJF / Faculdade de Letras / Programa de Pós-Graduação em Linguística, 2014.

Referências Bibliográficas: f.139-145.

1. Semântica de *Frames*. 2. Mesclagem. 3. *Frames* secundários. 4. Atração turística. 5. Dicionário eletrônico trilingue. I. Torrent, Tiago Timponi *et al.*. II. Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Linguística. III Título.

RESUMO

Esta dissertação de mestrado está inserida no projeto COPA 2014 FrameNet Brasil (SALOMÃO ET AL., 2011), que teve como objetivo criar um dicionário eletrônico trilingue para domínios específicos do Turismo, Futebol e Copa do Mundo em parceria com o projeto *FrameCorp* (CHISHMAN ET AL., 2008) e o *International Computer Science Institute*. O dicionário foi estruturado a partir dos postulados da Semântica de *Frames* (FILLMORE, 1982, 1985) e da metodologia específica da rede semântica FrameNet (RUPPENHOFFER ET AL., 2010). A partir disso, buscou-se implementar a relação de Tradução no banco de dados da FrameNet Brasil, utilizando os *frames* como representações semânticas interlinguísticas transculturais nos domínios específicos do dicionário Copa 2014 (GAMONAL, 2013). Nessa direção, como contribuição para este projeto, o escopo desta pesquisa se concentrou em verificar se o *frame* secundário da experiência turística seria o mesmo entre duas das línguas cobertas pelo Copa 2014: o português e o espanhol. Como o domínio do Turismo toma empréstimos lexicais de outras áreas (CALVI, 2010), permeados por projeções metafóricas, recorreu-se ao aporte teórico da Mesclagem (*Blending*) (FAUCONNIER, 1994,1997), em especial, a integração conceptual de escopo duplo, como instrumento de análise para o mapeamento dos elementos de *frame* nucleares que compõem os diferentes domínios cognitivos. Parte-se da hipótese de que os *frames* secundários que fornecem o empréstimo linguístico para o domínio do Turismo nem sempre são os mesmos para as duas línguas. Desse modo, a etapa de análise das anotações lexicográficas, obtidas em *corpora* paralelos, possibilitou contrastar as valências sintático-semânticas das unidades lexicais que evocam os *frames* relacionados às três perspectivas do Turismo_de_atração. Os resultados obtidos mostram que, nesse domínio, alguns cognatos não são empregados como correspondentes aos termos do português. Assim, as análises propostas auxiliaram na seleção de equivalentes de tradução que mais se assemelhem ao uso do falante nativo.

Palavras-chave: Semântica de Frames; Mesclagem; Frames secundários; Atração turística; Dicionário eletrônico trilingue; Equivalentes de tradução.

ABSTRACT

This thesis is part of the COPA 2014 FrameNet Brasil project (SALOMÃO ET AL., 2011), whose aim was the creation of a trilingual electronic dictionary covering the domains of Tourism, Soccer and the World Cup. The project was developed in collaboration with the *FrameCorp* project (CHISHMAN ET AL., 2008) and the *International Computer Sciences Institute*. The dictionary structure derives from the theoretical foundations of Frame Semantics (FILLMORE, 1982, 1985) and is based on FrameNet's methodology (RUPPENHOFFER ET AL., 2010). A Translation frame-to-frame relation was implemented in the FrameNet Brasil database, relying on frames as cross-cultural interlingual representations for the specific domains of the Copa 2014 dictionary (GAMONAL, 2013). The main contribution of this thesis to the project is that of analyzing whether secondary frames structuring the touristic experience were the same in two of the languages covered by the dictionary: Portuguese and Spanish. Because the language of Tourism uses vocabulary that is metaphorically grounded on other domains (CALVI, 2010), we deploy conceptual integration networks (Blending) (FAUCONNIER, 1994, 1997) as a means of analyzing how the frame elements structuring those domains are mapped to each other. Our hypothesis is that secondary frames involved in the language of Tourism are not always the same for the two languages. Such a hypothesis was confirmed through the analysis of the lexicographic annotations produced for the three perspectives of the Attraction_tourism frame. Those annotations derive from parallel corpora and yield the syntactic and semantic valences of the lexical units evoking the tourism frames. The analysis proposed contributes to the selection of translation equivalents that represent better the way native speakers of the Portuguese and Spanish refer to the touristic experience.

Keywords: Frame Semantics; Blending; Secondary frames; Touristic attraction; Trilingual electronic dictionary; Translation equivalents.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 SEMÂNTICA DE <i>FRAMES</i> E APLICAÇÕES TECNOLÓGICAS.....	16
1.1 Fundamentos da Semântica de <i>Frames</i>	16
1.2 A Rede Semântica: FrameNet	21
1.3 Anotação Lexicográfica na FrameNet.....	26
1.4 O Projeto Copa 2014 FrameNet Brasil.....	39
2 A QUESTÃO DOS EQUIVALENTES DE TRADUÇÃO NO DICIONÁRIO COPA 2014.....	45
2.1 A noção de equivalência de tradução e sua problemática.....	46
2.2 Tradução Automática.....	51
2.3 Proposição de Equivalentes de Tradução no Dicionário Copa 2014.....	57
3 A TEORIA DA MESCLAGEM	77
3.1 Espaços mentais e projeções entre domínios.....	77
3.2 Mesclagem Conceptual (<i>Blending</i>).....	79
4 METODOLOGIA.....	87
4.1 Linguística de Corpus.....	87
4.2 Procedimentos de análise aplicados à teoria da Mesclagem.....	90
5 MESCLAGENS ATIVADAS POR UNIDADES LEXICAIS EVOCADORAS DA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM PORTUGUÊS E ESPANHOL.....	93
5.1 Unidades Lexicais evocadoras do <i>frame</i> <i>Atração_turística</i>	93
5.2 Unidades Lexicais evocadoras do <i>frame</i> <i>Turismo_por_turista</i>	109
5.3 Unidades Lexicais evocadoras do <i>frame</i> <i>Atração_em_lugar</i>	123
6 CONCLUSÕES	137
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	139

INTRODUÇÃO

O presente trabalho está inserido no Projeto COPA 2014 FrameNet Brasil (SALOMÃO et al., 2011), que tem por objetivo construir um dicionário temático trilingue (Português, Espanhol, Inglês), em meio eletrônico, para os domínios do Futebol e do Turismo, o qual se constituirá como uma ferramenta que será utilizada no evento mundial a ser realizado no Brasil em 2014. Está sendo desenvolvido na Universidade Federal de Juiz de Fora (MG) em associação com a UNISINOS (RS) e o *International Computer Science Institute* (EUA) sediado em Berkeley. Esse projeto é um desdobramento da FrameNet Brasil (<http://www.framenetbr.ufjf.br>) (SALOMÃO, 2009) que visa construir para o Português do Brasil a contraparte linguística da rede semântica conhecida como FrameNet.

Tendo em vista que o Projeto FrameNet Brasil apresenta, como um de seus focos, a construção de recursos computacionais lexicográficos multilíngues baseados na Semântica de *Frames* para usuários humanos, tais como dicionários temáticos, torna-se relevante considerar as relações entre os *frames* e as línguas-alvo incluídas em tais recursos. Nessa direção, a investigação voltada às equivalências de tradução nos dicionários revela-se como uma preocupação latente, uma vez que, nem sempre, as ferramentas computacionais conseguem nos auxiliar em uma tradução adequada de acordo com o uso correspondente em determinada língua, ou seja, não atendem às demandas necessárias dos usuários.

De modo atrelado a essa justificativa, está o fato de que grande parte dos dicionários que conhecemos trabalha com a definição de palavras, glosas e, em alguns casos, apresentam uma relação de sinonímia. Entretanto, esses dicionários não dão conta de relacionar o significado de uma palavra à cena que ela evoca como um todo no seu sentido holístico. Assim, o recurso computacional da FrameNet Brasil, para o qual esta pesquisa contribui, apresentará a organização de verbetes e sistema de consulta diferente daqueles usados pelos dicionários comuns. Por ser baseado na Semântica de *Frames*, possibilitará uma consulta por cenas relevantes de domínios específicos, em situações nas quais o usuário porventura esteja envolvido ou sobre as quais precise falar ou escrever.

Além disso, por ser eletrônico, facilita a praticidade e a dinamicidade de pesquisa, já que podemos acessar informações em qualquer parte através de telefones celulares e computadores diversos, sem precisar estar com o dicionário de

papel em mãos. Outra diferenciação importante é a de que os dicionários tradicionais não conseguem conciliar em uma única entrada a relação existente entre o termo pesquisado e outros termos que estão correlacionados à cena pesquisada, o que será possível no recurso oferecido pela FrameNet Brasil (doravante FN-Br).

O projeto COPA 2014 aborda essas demandas através dos domínios específicos da Copa do Mundo, do Futebol e do Turismo, correlacionando as unidades lexicais – emparelhamento de uma forma a um significado – com a cena evocada, além de mostrar também seus respectivos significados e traduções nas três línguas-alvo.

No desenvolvimento dessa ferramenta, parte-se dos estudos de Boas (2005), com o propósito de implementar a relação de Tradução na FrameNet, utilizando os *frames* como representações semânticas interlinguísticas nos domínios específicos do dicionário trilingue Copa 2014. Para isso, foi criada uma relação de Tradução no banco de dados da FN-Br, já que consideramos que os domínios do turismo, do futebol e da Copa podem ser modelados da mesma forma mesmo a partir de diferentes culturas. A relação de Tradução é uma inovação na FrameNet, pois ainda não foi desenvolvida por outros países que trabalham com esta mesma rede semântica. Diante disso, consideramos importante analisarmos tanto os aspectos de tradução na FrameNet – já que esta rede semântica tem se expandido para outras línguas, como espanhol, alemão, sueco e japonês – quanto a questão de *frames* como interlíngua.

Partindo dessa premissa, o objetivo desta dissertação de mestrado é norteado pela seguinte pergunta: mesmo considerando válida a hipótese de que os *frames* do domínio do Turismo e da Copa do Mundo são universais, como damos conta de tratar a variação entre as unidades lexicais que evocam, em diferentes línguas, tais *frames*?

Tal variação parece estar relacionada ao fato de que os três domínios em questão, apesar de terem um vocabulário técnico próprio, tomam emprestados itens lexicais de outros domínios cognitivos ao organizarem os gêneros discursivos em que as práticas sociais atreladas a eles se manifestam. Essa questão pode ser bem ilustrada no domínio do turismo. Como nos informa Calvi (2010, p. 19), a linguagem do turismo pode ser dividida em três blocos principais de práticas sociais e suas correspondentes manifestações em gêneros textuais: a reflexão teórica sobre o

turismo, a gestão e a descrição e promoção do destino turístico. Esta última, segundo a autora:

representa a vertente mais original da linguagem do turismo. Pertencem a este setor, como se viu, as formas textuais mais peculiares [guias turísticos, por exemplo]; o léxico empregado, ao contrário, procede de outras áreas e disciplinas tais como a geografia, a história, a história da arte, a gastronomia, etc. Destacam-se, ainda, alguns usos especiais dessa terminologia, como as recorrentes combinações entre adjetivos e substantivos com valor ponderativo (“imponente castelo”, “águas quentes”, “vistas esplêndidas”, etc.). (CALVI, 2010, p.19)¹

Como se trata de uma questão muito complexa e ampla, que envolve muitos critérios de análise, nos detemos no seguinte problema de pesquisa:

Considerando-se os *frames* da experiência turística, cujas definições envolvem um turista visitando uma atração turística em um lugar, e dado o fato de o turismo não possuir um vocabulário específico, visto que ele toma termos emprestados de outros domínios cognitivos, será que estes domínios secundários são os mesmos nas várias línguas do dicionário?

Nossa hipótese é a de que esses domínios cognitivos secundários que fornecem o empréstimo linguístico para o domínio do turismo nem sempre serão os mesmos para as línguas portuguesa, espanhola e inglesa.

Diante dessa hipótese, nossa proposta é verificar se o *frame* secundário evocador da experiência turística seria o mesmo entre duas das línguas cobertas pelo Copa 2014: o português e o espanhol. Para realizarmos esse tipo de análise entre *frames*, utilizaremos o aporte teórico da Semântica de *Frames* (FILLMORE, 1982, 1985) e da teoria da Mesclagem (*Blending*) (FAUCONNIER, 1997), que nos fornece subsídios necessários para tratarmos das projeções metafóricas entre domínios cognitivos.

Todas as análises foram sustentadas com base em *corpora* paralelos, a partir dos quais as sentenças contendo as unidades lexicais são extraídas para a realização das anotações lexicográficas. Durante a investigação, houve o propósito

¹ “representa la vertiente más original del lenguaje del turismo. Pertenecen a este sector, como se ha visto, las formas textuales más peculiares; el léxico empleado, por el contrario, procede de otras áreas y disciplinas tales como la geografía, la historia, la historia del arte, la gastronomía, etc. Destacan, sin embargo, algunos usos especiales de esta terminología, como las recurrentes combinaciones entre adjetivos y sustantivos, con valor ponderativo (“imponente castillo”, “cálidas aguas”, “espléndidas vistas”, etc.”). Todas as traduções são de responsabilidade da autora.

de averiguar quais seriam os melhores equivalentes de tradução para a língua espanhola, para que pudessem ser utilizados no dicionário eletrônico Copa 2014. A etapa de análise das anotações lexicográficas permitiu identificar os padrões de valência sintática e semântica das unidades lexicais em ambas as línguas, de modo a permitir a comparação entre os argumentos externos e internos da unidade lexical evocadora dos *frames* do domínio do turismo.

Esta dissertação está organizada da forma que se expõe a seguir. Especificamos, no capítulo 1, o aporte teórico da Semântica de *Frames* e aplicações tecnológicas, como, por exemplo, a rede semântica FrameNet e seu processo de expansão para outras línguas. No capítulo 2, discutimos sobre a problemática de equivalentes de tradução e mostramos como ela foi resolvida para o uso específico do dicionário Copa 2014. No capítulo 3, apresentamos a teoria da Mesclagem e quais os processos que delineiam os mapeamentos entre os domínios cognitivos. No capítulo 4, elucidamos a metodologia utilizada, em especial, na constituição dos *corpora*. Além disso, detalhamos o processo de análise da projeção metafórica entre os *frames* secundários e os *frames* do domínio do turismo. No capítulo 5, apresentamos as construções metafóricas utilizadas no domínio do turismo e as análises das projeções metafóricas por meio do processo de mesclagem. Por último, o capítulo 6, trazemos a conclusão, no qual discorremos sobre os principais resultados alcançados nesta dissertação.

1 SEMÂNTICA DE *FRAMES* E APLICAÇÕES TECNOLÓGICAS

Essa pesquisa possui como aporte teórico principal a Semântica de *Frames*, que está associada intrinsecamente à Linguística Cognitiva. Trataremos neste capítulo da importância dessa teoria na construção da rede semântica FrameNet.

1.1 Fundamentos da Semântica de *Frames*

Um dos principais aspectos assumidos pela vertente da Linguística Cognitiva é o de que a linguagem é parte integrante da cognição, devendo ser estudada no seu uso, de acordo com as experiências individuais, sociais e culturais, ou seja, não se trata de um módulo separado, conforme foi proposto pela teoria gerativa postulada por Chomsky (1965), na qual a linguagem era considerada um módulo independente dos outros módulos cognitivos, como, por exemplo, a percepção, o raciocínio, a memória e a atenção. Diante disso, alguns linguistas se posicionaram contra a teoria gerativista, tais como George Lakoff e Charles Fillmore, e, ao questionarem essa abordagem, abriram campos para refletir sobre a estrutura semântica das línguas, ou seja, uma nova abordagem do fenômeno da linguagem.

Neste sentido, segundo Fillmore (1982,1985), podemos dizer que o significado é perspectivizado, uma vez que pode ser construído sob pontos de vistas diferentes, não de modo objetivo, mas de forma flexível e dinâmica, com base na experiência biológica, assim como no uso, que leva em consideração os aspectos coletivo e individual.

Diferentemente do que se admitia nos modelos formalistas da linguagem, os quais concebiam a língua como um sistema essencialmente formal, autônomo, artificial, idealizado e considerado fora do uso, a Linguística Cognitiva demonstrou ser a cognição humana a principal fonte de motivação para os estudos da linguagem, assumindo, desse modo, a interação do sistema linguístico com os demais sistemas cognitivos. A admissão de fatores não linguísticos da cognição humana como relevantes para a significação linguística resulta numa forte dissidência desse modelo em relação aos modelos predecessores.

De acordo com Lakoff e Johnson (1999), o cognitivismo tornou-se um modelo mais adequado ao objeto de estudo da semântica porque a forma como categorizamos a realidade é o resultado de um processo semântico e cognitivo,

decorrente da nossa experiência corpórea com o mundo. Ademais, Lakoff (1987) advoga que a linguagem em interação com outros sistemas cognitivos (como a percepção, a memória, o raciocínio e a atenção) é parte integrante do fenômeno mais abrangente que constitui a cognição humana, sendo a semântica o mecanismo mais especializado na categorização. Esta, por sua vez, é um conceito fundamental em semântica cognitiva e, segundo Rosch (1978), pode ser entendida como mecanismo de organização da informação apreendida no mundo, que nos permite simplificar a complexa multiplicidade de elementos que nos chegam através dos sentidos e que são filtrados pela nossa experiência social e cultural.

É nesse sentido que pesquisadores vinculados à Linguística Cognitiva (Fillmore, Lakoff, Langacker, Turner, Fauconnier, Goldeberg, entre outros) presumem “uma concepção de linguagem como instrumento cognitivo” (SALOMÃO, 1999, p. 65), na qual a linguagem deve ser postulada como:

operadora da conceptualização socialmente localizada através da atuação de um sujeito cognitivo, **em situação comunicativa real**, que produz significados como **construções mentais**, a serem sancionadas no fluxo interativo. Em outras palavras, a hipótese-guia é que o sinal linguístico (em concomitância com outros sinais) guie o processo de significação diretamente no contexto de uso. Pela sua ênfase equilibrada em todas as fontes de conhecimento disponíveis (gramática, esquemas conceptuais, molduras comunicativas), esta **hipótese** denomina-se **sócio-cognitiva**. (SALOMÃO, 1999, p. 64 – grifos da autora).

Sendo assim, em uma abordagem cognitivista, centrada no uso, não há como admitir a dissociação entre Semântica e Pragmática, uma vez que a forma linguística constitui apenas uma pista para a construção do significado, totalmente dependente do contexto. A partir de uma hipótese fraca da composicionalidade, assume-se que o significado composicional constitua apenas o “esqueleto” semântico de uma expressão, o qual será devidamente preenchido por propriedades provenientes do contexto, do *conhecimento enciclopédico*, também denominado *conhecimento pragmático*.

Dentro desse cenário da Linguística Cognitiva, temos a Semântica de *Frames*, proposta por Charles Fillmore, que deriva mais das tradições da semântica empírica do que da formal, diferenciando-se neste aspecto, principalmente por enfatizar as continuidades entre linguagem e experiência (FILLMORE, 1982).

A Semântica de *Frames*, quando de sua fundação (FILLMORE, 1982; 1985), se caracterizou por ser considerada um modelo de descrição do léxico, propondo-se ser um programa de semântica empírica para análise de dados da língua,

diferenciando-se na perspectiva de ver a análise do significado, que até então era baseada na Semântica Vericondicional. Esta, por sua vez, propunha uma lista de condições necessárias para que um determinado lexema se constituísse como uma categoria significativa, ou seja, utilizava traços semânticos para realização da descrição lexical. Fillmore (1985) faz uma crítica a esse tipo de análise, mostrando questões problemáticas que não conseguiam dar conta de atender a abrangência da significação que estava atrelada à nossa experiência sociocultural. Para ilustrar, podemos pensar no emprego das expressões “recreio” e “intervalo”, que são utilizadas no contexto escolar e pressupõem uma mesma ideia – momento de lazer e descanso dos alunos entre o período de aulas. Sabemos que, mesmo que essas expressões possam ser definidas da mesma forma, como propusemos acima, não poderíamos utilizá-las indiscriminadamente, ou seja, seria inadequado substituir, qualquer que seja o público ouvinte, a expressão “intervalo” pela expressão “recreio”, já que esta se refere especificamente a crianças e aquela é utilizada para adolescentes, jovens e adultos.

O reflexo dessa insuficiência pode ser visto, ainda hoje, nos dicionários tradicionais, os quais, muitas vezes, não atendem à definição das palavras pela complexidade que elas apresentam e sobre a qual elas são estruturadas, uma vez que emergem na sociedade e se encontram paralelamente relacionadas a aspectos sociais e culturais.

Na busca de reverter esse cenário, a Semântica de *Frames* considera que a compreensão dos sentidos não pode ser tratada como sendo, simplesmente, um processo composicional, mas, sim, holístico, ou seja, deve levar em consideração a importância do todo como algo que transcende a soma das partes, destacando a importância da interdependência observada entre elas. Para exemplificarmos, podemos pensar sobre a denominação das palavras “amigado (a)” e/ ou “juntado (a)” ou ainda “namorido” utilizadas no Brasil para informar que duas pessoas não se casaram formalmente no civil e/ou no religioso, mas que vivem em regime semelhante ao de um casamento, sendo sujeitos dessa mesma experiência, contudo sem passarem pelos trâmites de legalização para se intitularem como casados. Assim, “amigar” e/ou “juntar” fazem parte da definição de constituição de família e de casamento na sociedade brasileira e só podem ser compreendidas através dessa relação, desse enquadramento, ou, nos termos fillmoreanos, desse *frame*.

Para Fillmore (1982), um *frame* é um sistema de categorias estruturadas de acordo com um determinado contexto motivador, sendo este um padrão de práticas vinculadas a uma instituição social, possibilitando que determinada categoria específica se torne inteligível na história de uma comunidade linguística. O autor ainda explica que:

algumas palavras existem para fornecer acesso ao conhecimento de tais *frames* aos participantes no processo comunicativo e, simultaneamente, servem para desempenhar uma categorização que pressupõe esses *frames*² (FILLMORE, 1982, p.381).

Assim, pode-se afirmar que o significado emerge a partir dos *frames* em relação aos quais os sentidos das palavras serão construídos (FILLMORE, 1982). Sob esse ponto de vista, Fillmore (1985) afirma que a Semântica de *Frames* pretende descobrir como um intérprete relaciona a compreensão total de textos linguísticos, a partir do contexto no qual está inserido. Nas palavras de Petruck (1996, p. 1), “parte do esforço da pesquisa [em Semântica de *Frames*] é descobrir as razões que uma comunidade de fala possui para criar uma categoria representada pela palavra e incluir esta razão na descrição do sentido da palavra”³.

O exemplo mais conhecido é o do *frame* de Transação Comercial (FILLMORE, 1982). Os elementos desta cena esquemática incluem uma pessoa com posse de dinheiro interessada em trocá-lo por uma mercadoria (Comprador), o possuidor da mercadoria que quer trocá-la por dinheiro (Vendedor), e as mercadorias que o Comprador pode adquirir ou adquiriu com o dinheiro (Mercadorias) e o dinheiro obtido pelo vendedor (Dinheiro). De acordo com a escolha lexical dos verbos que evocam esse *frame*, há um enfoque diferente. Se escolhermos o verbo “pagar”, a perspectiva enfoca tanto a ação do comprador em relação ao dinheiro, quanto do vendedor; já o verbo “vender” tem o foco na ação do vendedor, enquanto que o verbo “comprar” direciona para o comprador.

Segundo Fillmore (1982, p. 111), um *frame* também pode ser definido como “qualquer sistema de conceitos relacionados de tal forma que, para entender um

² “Some words exist in order to provide access to knowledge of such *frames* to the participants in the communication process, and simultaneously serve to perform a categorization which takes such framing for granted.”

³ “In Frame Semantics, a word represents a category of experience; part of the research endeavor is the uncovering of reasons a speech community has for creating the category represented by the word and including that reason in the description of the meaning of the word”.

deles, é necessário compreender toda a estrutura na qual ele se encaixa”⁴. Assim, o *frame* é uma estrutura conceptual complexa, uma vez que uma palavra, ao ser mencionada, traz consigo a experiência socialmente compartilhada. Nessa direção, o autor considera que o termo *frame* abarca os conceitos sobre a compreensão da linguagem natural que já são conhecidos na literatura como esquema, *script*, cenário, modelo cognitivo, entre outros (vide capítulo 3).

Diante dessa abordagem, podemos verificar a importância da Semântica de *Frames* na análise do significado de modo mais aprofundado, já que leva em consideração a experiência do falante e o conhecimento partilhado entre os interlocutores, que pressupõe o processo de significação das palavras, para que haja a compreensão devida. Ademais, os *frames*, de alguma forma, segundo Fillmore (1982, p. 118), podem ser assinalados como parte significativa de uma dada cultura, pois as escolhas lexicais estão ligadas às vivências sociais.

Neste sentido, Fillmore (1982, 1985) faz uma importante distinção entre *frames* evocados e *frames* invocados na compreensão textual. Para evocar um *frame*, devemos considerar que um determinado item linguístico traz à mente de um leitor certo esquema conceptual, ou seja, um conjunto de expectativas, que será associado ao *frame* em questão; enquanto que invocar um *frame* é atribuir conhecimentos, informações que o leitor traz consigo na compreensão textual, através de pistas contextuais, que são conhecidas independentemente do texto. Para exemplificar utilizaremos as seguintes sentenças:

- (1) Terceiro destino turístico mais procurado por veranistas no estado de Santa Catarina, Itapema oferece uma combinação de natureza e infraestrutura urbana que encanta quem chega à cidade. (GUIA DE SANTA CATARINA, 2014)
- (2) Por onde quer que se olhe, não faltam motivos para se encantar, se emocionar e, por que não dizer, se apaixonar pelo Brasil. (SCHMIDT TURISMO, 2014)

Podemos observar que ambas as sentenças estão relacionadas ao domínio do turismo. Na sentença (1), algumas palavras ou até mesmo expressões como “destino turístico” evocam diretamente o domínio mencionado acima, já que

⁴ “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”

estabelecem a relação de um lugar (Itapema) como atração para os turistas, ou seja, o leitor compreende a sentença por expressões do domínio específico. Já em (2) não temos palavras ou expressões específicas (prototípicas desse contexto) que remetam diretamente ao cenário do turismo, mas podemos inferir tal dado, já que essa sentença foi extraída de um site relacionado à informações turísticas, além do conhecimento de mundo que trazemos, segundo o qual o Brasil, neste exemplo, é uma atração turística que causa vários tipos de percepções emocionais.

Segundo Boas (2005, p.454), a Semântica de *Frames* nos possibilita verificar como um *frame* estrutura o conhecimento partilhado que é recrutado na interpretação de uma palavra, ou seja, partindo de uma cena contextual, conseguimos entender o significado como um todo. Além disso, com base no *frame* torna-se possível descrever como os Elementos de *Frame*⁵, que são os participantes e instrumentos envolvidos na cena, podem ser realizados sintaticamente por diferentes partes do discurso.

A Semântica de *Frames* tem possibilitado a organização de itens lexicais na construção do significado, que pode ser estruturado em redes, sendo também uma ferramenta para a lexicografia computacional. Um empreendimento que utiliza a aplicabilidade desta teoria é a FrameNet, de que trataremos a seguir.

1.2 A Rede Semântica: FrameNet

O projeto FrameNet foi iniciado por Charles Fillmore, no *International Computer Science Institute* (ICSI), em Berkeley, na Califórnia, em 1997, com a finalidade de criar um recurso lexical *online* para o Inglês, com base na Semântica de *Frames* e levantando evidências em *corpora* (RUPPENHOFER ET AL., 2010). O objetivo desse projeto é a criação de um banco de dados que irá conter uma lista de *frames* e de Elementos de *Frame* (EFs) acompanhados de suas respectivas descrições (FILLMORE ET AL., 2003a). Outro aspecto proposto pelo projeto FrameNet é catalogar as formas variadas e diversificadas em que os EFs são expressos linguisticamente em um *frame*, especificamente em termos de suas estruturas sintáticas e semânticas (FILLMORE, 2010). Por as análises serem baseadas em dados empíricos, podemos constatar que os aspectos gramaticais mencionados refletem o uso efetivo que os falantes fazem da língua. O banco de dados resultante

⁵ Na metodologia da FrameNet, especificaremos mais sobre os elementos de *frame*.

pode ser usado tanto por seres humanos, quanto por computadores, em tarefas de Processamento de Linguagem Natural (PLN).

De acordo com os dados disponíveis no *site* oficial do projeto (FRAMENET, 2014), o banco de dados possui mais de 1.200 *frames* e mais de 10 mil unidades lexicais anotadas em mais de 170 mil sentenças. Esses dados são documentados a partir do registro das possibilidades combinatórias (valências) sintáticas e semânticas de cada palavra em cada um dos seus sentidos (RUPPENHOFER ET AL., 2010). Essas anotações são realizadas pelo lexicógrafo, contudo há também o auxílio de softwares para procedimentos automáticos que auxiliam na exibição dos resultados, na sumarização das valências e na interconectividade entre os *frames* e seus elementos, formando, assim, uma grande rede. Toda essa gama de informações pode ser consultada gratuitamente no endereço eletrônico <https://framenet.icsi.berkeley.edu/>.⁶

Para compreendermos melhor o processo de anotação referente aos *frames* evocados pelo material lexical a ser analisado, precisamos destacar algumas definições que permeiam o trabalho da FrameNet. Para isso, iremos fazer uma breve distinção entre os conceitos de Unidade Lexical, Lema, Palavra e Lexema que são muito utilizados na metodologia específica da FrameNet.

O material linguístico que evoca o *frame* é denominado Unidade Lexical (UL), que, de acordo com Subirats (2006), pode ser entendida como o emparelhamento de uma forma linguística (o significante) com a evocação de um único *frame* (o significado), ou seja, uma “palavra” considerada em um dos seus sentidos. Segundo Salomão (2009, p. 175), o *lema* é “a forma linguística que participa da Unidade Lexical”, que, por sua vez, difere de *palavra*, que é a sua variação morfológica (e.g.: o lema *arriscar* se instanciará nas palavras *arrisquei*, *arriscavam* etc.). *Lexema* também difere de *lema*, pois um *lema* pode se constituir de um único *lexema* ou de mais de um, no caso das *multi-word expressions* (MWEs), como aquelas compostas por um verbo suporte e um nome (e.g.: *pegar gripe*, *pegar no sono*). Em todos os casos, temos o mesmo *lexema* *pegar* participando de diferentes Unidades Lexicais (SALOMÃO, 2009, p. 175).

Os *frames* são evocados pelas ULs, que terão suas valências sintáticas e semânticas anotadas. A classe gramatical mais prototípica anotada como palavra

⁶ O banco de dados está em constante atualização.

alvo evocadora de um *frame* é o verbo, além dele, também temos os nomes, adjetivos, preposições e advérbios atuantes no processo de evocação dos *frames*.

A FrameNet é composta por uma base de dados lexicais, onde temos alocados os *frames*, seus elementos e as respectivas definições, as relações entre os *frames*, além das anotações lexicográficas (FILLMORE ET AL., 2003a). As ULs são selecionadas em *corpora*⁷ para serem anotadas e armazenadas, formando *subcorpora*. Todos os dados sistematizados por esta ferramenta podem ser visualizados pelos usuários, uma vez que também é considerado um instrumento de pesquisa.

A mesma estrutura, baseada na Semântica de *Frames*, que possibilitou o desenvolvimento da FrameNet (FILLMORE ET AL., 2003b), vem sendo empregada em outras línguas como o alemão, espanhol, japonês, sueco e português do Brasil. Nesses projetos, os *frames* desenvolvidos pela FrameNet para o inglês são o ponto de partida para as descrições dos léxicos das demais línguas. Segundo Lonneker-Rodman (2007), este método de desenvolvimento de recursos lexicais multilíngues é chamado de *Expand* e caracteriza-se por transferir a estrutura de um recurso desenvolvido da língua (A) para outra língua (B). Observadas as especificidades, como, por exemplo, o padrão de lexicalização das duas línguas, adapta-se a estrutura fazendo-se um realinhamento. Assim, ao mesmo tempo em que adequam a base de dados originalmente proposta para o inglês para sua realidade linguística, todos os projetos derivados da FrameNet apresentam o mesmo formato, assim como podem utilizar o mesmo software de anotação lexicográfica, com base no mesmo modelo semântico.⁸

Para exemplificar, consideraremos a FrameNet do Espanhol⁹ (SUBIRATS, 2004a), que importou o banco de dados da FrameNet de Berkeley, contendo os nomes e as definições dos *frames* e de seus elementos. Esse projeto compilou um corpus com mais de 300 milhões de palavras de diversos gêneros textuais, tanto da Espanha quanto das Américas, para evidenciar os dados e realizar as anotações lexicográficas seguindo o modelo da FrameNet mãe. Contudo, por serem línguas

⁷ Os *corpora* utilizados pelo projeto são advindos do *British National Corpus*, que está disponível em <http://www.natcorp.ox.ac.uk/>; *American National Corpus* (ANC), que pode ser acessado em <http://www.americannationalcorpus.org/>, e *Wall Street Journal* (WSJ) disponível em <http://online.wsj.com/home-page>.

⁸ Há outro método para alinhamento de recursos linguísticos, qual seja o *Merger*. Este se caracteriza por criar recursos independentes para cada uma das línguas-alvo, os quais serão posteriormente alinhados (LONNEKER-RODMAN, 2007).

⁹ Este projeto está disponível em <http://sfn.uab.es:8080/SFN/data>

diferentes, pode ocorrer uma discrepância, caso em que um determinado *frame* não seja apropriado para o idioma alvo, conforme mostraram as pesquisas de Subirats e Petruck (2003) com os itens lexicais que expressam emoção, havendo divergências entre os padrões de lexicalização e os significados estabelecidos, entre inglês e espanhol. Neste caso, as diferenças passarão por adaptações nas fases de reestruturação (novos *frames* criados com nomes diferentes são introduzidos no recurso não-Inglês) e de realinhamento (vide Figura 1), o que ocorre no interior da ferramenta *Frame SQL*¹⁰, desenvolvida para possibilitar a navegação e visualização comparada de dados das *FrameNets* desenvolvidas para as várias línguas.

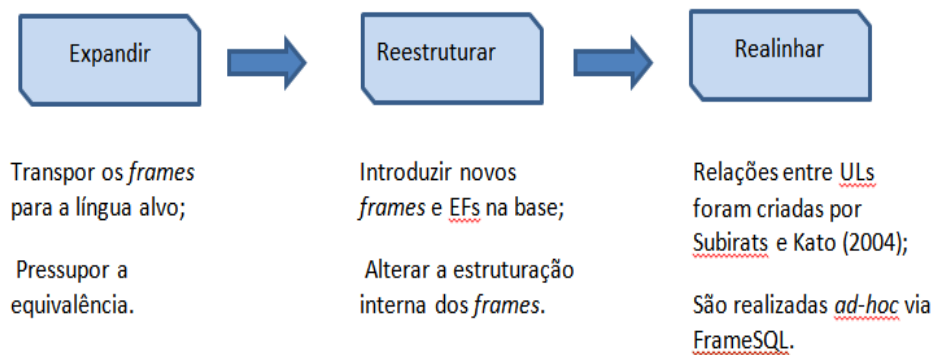


FIGURA 1: Expandindo os *Frames* da *FrameNet*

Fonte: TORRENT, T.T. *Multilingualidade e FrameNet*. Juiz de Fora. Programa de Pós-Graduação em Linguística, UFJF, 2013. Notas de aula.

Dessa forma, o projeto *FrameNet* têm se expandido para outras línguas, ampliando a estruturação do banco de dados, e possibilitando a criação de outras ferramentas, como dicionários, a partir da Semântica de *Frames*, organizando os dados linguísticos a partir de anotações lexicográficas e relacionando as valências semânticas e sintáticas a partir de dados extraídos de corpus. Todas essas tarefas são feitas de acordo com a língua alvo que está sendo trabalhada. Em alguns casos, como mencionamos anteriormente, devido a diferenças sintáticas, morfológicas ou culturais será necessário o procedimento de reestruturação e de realinhamento, para dar conta do sentido pretendido, já que são organizacionalmente semelhantes, mas não necessariamente equivalentes na semântica.

Na *FrameNet Brasil* (FN-Br), para os *frames* de vocabulário genérico utilizamos também o método *Expand*. De acordo com Torrent & Ellsworth (2013, p.48)

¹⁰ Esse recurso foi elaborado por SATO (2003,2008), possibilitando uma busca variada nos bancos de dados da *FrameNet* com mais detalhes.

Frames neste banco de dados, bem como os elementos de *frame* em si, foram traduzidos diretamente do Inglês para o Português do Brasil, ou adaptados posteriormente, naqueles casos em que há diferenças em relação à perspectiva, à especificidade cultural ou à nuclearidade dos Elementos de *Frame*¹¹.

A equipe brasileira procura manter a tradução do mesmo nome do *frame* do inglês para assegurar a interligação entre a FN-Br e a FrameNet original aos olhos do usuário humano, sendo a identificação computacional realizada pelos números que representam cada *frame* e cada EF nas tabelas dos bancos de dados. Para exemplificar, mostraremos a definição do *frame* *Experienciador_objeto*^{12,13} (*Experiencer_Object*), que será retomado posteriormente nas análises. Esse *frame* foi expandido da FrameNet mãe e traduzido para o banco de dados da FN-Br, conforme mostra a Figura 2.

The screenshot displays the FrameNet Brasil interface. On the left, there is a sidebar with the logo and a list of frame indices (A through V). The main content area is titled 'Experienciador_objeto__Experiencer_obj' with a link to the 'Lexical Unit Index'. It contains a 'Definição [Definition]' section with a sentence: 'Alguns fenômenos (o **Estímulo**) provocam uma emoção particular em um **Experienciador**. O **Iluminado** **me** fez **muito** **MEDO**.' Below this is the 'Elementos de Frame [Frame Elements]' section, which includes a 'Nuclear [Core]' section with two elements: 'Estímulo [Stimulus]' and 'Experienciador [Experiencer]'. The 'Estímulo' element is described as 'O **Estímulo** é o evento ou a entidade que trazem à tona um estado emocional ou psicológico no **Experienciador**. As notícias **AMEDRONTARAM** todos os moradores do bairro.' The 'Experienciador' element is described as 'O **Experienciador** reage emocionalmente ou psicologicamente ao **Estímulo**. Filmes de terror **APAVORAM** a Edna.' The semantic type for the Experiencer is listed as 'Semantic Type: Sientient'.

FIGURA 2: Definição do *frame* *Experienciador_objeto*.

Fonte: <http://www.framenetbr.ufjf.br/dados>

Na Figura 2 temos a definição do *frame* *Experienciador_objeto*, que se caracteriza pela existência de algum fenômeno ou estímulo que provoca uma

¹¹ "Frames in this database, as well as the Frame Elements in them were either directly translated from English into Brazilian Portuguese, or adapted to the later, in those cases in which there are differences regarding perspective, cultural specificity or FE coreness".

¹² Sempre que mencionarmos um *frame* utilizaremos a fonte Courier New para destacá-lo. Esse *frame* pode ser consultado no site <http://www.framenetbr.ufjf.br/dados>

¹³ O emprego deste *frame* como exemplo se justifica devido à ligação existente entre o domínio conceptual da emoção e o domínio conceptual do turismo, que evidencia o sentimento do experienciador, ao retratarmos a experiência turística. Nas seções posteriores, iremos explicitar como esses dois domínios conceptuais se mesclam.

emoção particular em um experienciador. É importante ressaltarmos que o banco de dados apresentado mostra o nome e a definição de cada *frame* em ordem alfabética, assim como a descrição dos EFs¹⁴, que são postuladas, principalmente, com base em aspectos semânticos.

1.3 Anotação Lexicográfica na FrameNet

Como vimos, a FrameNet é um recurso lexical online, que apresenta uma metodologia e objetivos específicos para o tratamento da linguagem. Dessa forma, podemos observar que o cerne deste banco de dados está no *frame*, uma vez que possibilita a compreensão do significado de um item lexical de acordo com a cena à qual se vincula. Isso se deve ao fato de haver, conforme já discutido na seção 1.1, uma relação intrínseca entre conhecimento e experiência, de modo que o *frame* não é compreendido por definições de palavras isoladas, e, sim, pelo evento como um todo.

De acordo com Fillmore (2008), os objetivos da FrameNet são: (i) descrever as ULs evocadoras dos *frames* semânticos; (ii) descrever os EFs consonante com o significado ao qual estão relacionados em cada *frame*; (iii) legitimar as análises através de *corpora* considerados representativos; (iv) identificar as sentenças que representam vastas possibilidades combinatórias dos EFs e realizar a anotação em camadas segmentadas; (v) disponibilizar os resultados com as análises dos padrões de valências sintáticos e semânticos de cada UL e (vi) definir os tipos de relações entre os *frames* e entre os EFs.

Para verificarmos cada um dos objetivos mencionados acima, precisamos conhecer a metodologia específica da FrameNet, que é apresentada pelo manual intitulado “*The Book*” (RUPPENHOFER ET AL., 2010). Conforme mencionamos anteriormente, o primeiro objetivo da FrameNet é descrever as ULs que evocam os *frames*. Para exemplificar, uma UL evocadora do *frame* `Experienciador_objeto` é “*irritar*”. Observe a sentença (3):

- (3) Esgoto jogado na praia IRRITA^{ALVO} os turistas.

¹⁴ Os nomes dos Elementos de Frame serão destacados nesta dissertação com a fonte SMALL CAPS (VERSALETE).

A palavra alvo “*irrita*” evoca o *frame* `Experienciador_objeto`, já que temos o fenômeno “*Esgoto jogado na praia*” que provoca uma irritação nos *turistas* (EXPERIENCIADOR), conforme a definição expressa na Figura 2.

Para compreendermos a estruturação dos *frames*, é importante conhecermos os aspectos que estão ligados intimamente a eles. Os *frames* são constituídos por EFs, cuja definição constitui o segundo objetivo da FrameNet. Tais EFs podem ser de dois tipos: nucleares (*core*) e não-nucleares (*non-core*). Estes se subdividem em dois grupos: periféricos e extratemáticos.

Os **elementos nucleares** são aqueles fundamentais à composição do *frame*, visto que são os que conferem identidade a ele, particularizando-o, podendo mesmo ser inferidos, ainda que não estejam explicitamente lexicalizados. Alguns critérios para reconhecimento desses elementos são: têm expressão obrigatória (podendo ser anotados através das instanciações nulas, mesmo quando não estão presentes de forma explícita); apresentam funções sintáticas mais proeminentes comunicativamente e menos previsíveis formalmente (como, por exemplo, ocupando as posições de sujeito e objeto).

No *frame* de `Experienciador_objeto`, por exemplo, os EFs nucleares são ESTÍMULO, que se caracteriza por ser um evento ou uma entidade que trazem à tona um estado emocional ou psicológico no EXPERIENCIADOR, e o próprio EXPERIENCIADOR, um indivíduo que reage emocionalmente ou psicologicamente ao ESTÍMULO (conforme consta na Figura 3).

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Estímulo [Stimulus]	O Estímulo é o evento ou a entidade que trazem à tona um estado emocional ou psicológico no Experienciador . As notícias AMEDRONTARAM todos os moradores do bairro .
Experienciador [Experiencer] Semantic Type: Sentient	O Experienciador reage emocionalmente ou psicologicamente ao Estímulo . Filmes de terror APAVORAM a Edna .

FIGURA 3: Elementos de *frame* nucleares de `Experienciador_objeto`.

Fonte: <http://www.framenetbr.ufjf.br>

Os EFs **periféricos**, por sua vez, são informações acessórias ao *frame*, que não o distinguem, mas atribuem a ele algumas características, como, por exemplo, a de se referir a um evento, ou a uma entidade. No mesmo *frame*, temos GRAU, o grau no qual o ESTÍMULO traz à tona uma emoção no EXPERIENCIADOR; MANEIRA, a maneira pela qual o ESTÍMULO afeta o EXPERIENCIADOR; MEIO, o meio pelo qual o ESTÍMULO afeta o EXPERIENCIADOR; e TEMPO, o momento em que o EXPERIENCIADOR tem uma emoção causada pelo ESTÍMULO.

Já os EFs **extratemáticos** são aqueles cuja evocação não está diretamente relacionada à UL, mas que podem ser introduzidos nas sentenças em que ela figura por construções próprias. No *frame* *Experienciador_objeto* são extratemáticos os EFs CIRCUNSTÂNCIAS, sendo elas aquelas nas quais o ESTÍMULO traz à tona a experiência; DESCRIÇÃO, que identifica o sintagma que descreve um estado do EXPERIENCIADOR; EXPLICAÇÃO, a razão pela qual o ESTÍMULO causa a emoção no EXPERIENCIADOR; e RESULTADO, o resultado do ESTÍMULO afetando o EXPERIENCIADOR (vide Figura 4).

Não- nucleares [Non-Core]:

Grau [Degree] Semantic Type: Degree	O Grau no qual o Estímulo traz à tona uma emoção no Experienciador.
Maneira [Manner] Semantic Type: Manner	A Maneira pela qual o Estímulo afeta o Experienciador.
Meio [Means] Semantic Type: State of affairs	O Meio pelo qual o Estímulo afeta o Experienciador.
Tempo [Time]	O momento em que o Experienciador tem uma emoção causada pelo Estímulo.

Extra-temáticos [Extra-thematic]:

Circunstâncias [Circumstances]	As Circunstâncias nas quais o Estímulo traz à tona a experiência. Música clássica ACALMA as crianças quando elas estão irritadas.
Descrição [Depictive]	A Descrição identifica o sintagma que descreve um estado do Experienciador.
Explicação [Explanation]	A razão pela qual o Estímulo causa a emoção no Experienciador.
Resultado [Result]	O Resultado do Estímulo afetando o Experienciador.

FIGURA 4: Elementos de *frame* Periféricos e Extratemáticos de *Experienciador_objeto*

Fonte: <http://www.framenetbr.uff.br/dados>

Alguns EFs podem apresentar também um tipo semântico, que, segundo Ruppenhofer et al., (2010), tem como escopo detalhar cada categoria principal da hierarquia semântica e da estrutura dos EFs. No *frame* mencionado, o elemento nuclear EXPERIENCIADOR, apresenta o seguinte rótulo semântico: consciente

(*sentient*), indicando que o EXPERIENCIADOR do ESTÍMULO é uma entidade que pensa e age racionalmente.

Alguns EFs podem atuar na FrameNet de modo interdependente, como ocorre com as relações *coreset*, *exclui* e *requer*. A primeira indica que há EFs que agem conjuntamente, ou seja, a presença de um desses elementos dispensa os demais que estão correlacionados. Nos diferentes *frames* de movimento que constam no banco de dados, EFs como FONTE, CAMINHO e DESTINO são fundamentais, e estão claramente relacionados através de uma noção que poderíamos chamar de “trajeto completo” como mostra o exemplo (4):

- (4) [Maria_{TEMA}] FOI^{ALVO} [da Faculdade de Letras_{FONTE}] [à Faculdade de Educação_{DESTINO}] [pela Praça Cívica_{CAMINHO}].

Tais EFs são agrupados em um *CoreSet* e não há necessidade de marcar as ocorrências de instanciação nula, ou seja, a omissão, de cada um dos EFs que não estiverem presentes, uma vez que a presença de um basta, devido à interdependência informacional e conceitual que existe entre eles. Assim, se qualquer um ou quaisquer dois dos elementos FONTE, CAMINHO e DESTINO da sentença (4) fossem retirados, não haveria qualquer problema de compreensão advindo da não-instanciação de um EF nuclear.

Na relação *Requer* temos uma situação oposta à anterior: a ocorrência de um EF requer que o outro EF também ocorra, ou seja, neste caso, a presença de um dos EFs exige que o outro EF também compareça. No *frame* de Similaridade¹⁵ (*Similarity*), expresso pela sentença em (5), o EF ENTIDADE_1 requer o EF ENTIDADE_2, uma vez que, caso não houvesse um deles, poderíamos considerar (5) uma sentença anômala, já que ambos são necessários para que a comparação seja estabelecida.

- (5) “[Aquele menino_{ENTIDADE_1}] SE PARECE^{ALVO} [com sua mãe_{ENTIDADE_2}]”.

Já na relação *Exclui*, temos a exclusão. Onde há a possibilidade de um EF se configurar, o outro não poderá, ou seja, a presença de um deles inibirá que o outro ocorra. No *frame* Anexar¹⁶ (*Attaching*), quando o EF ITENS (que identifica os itens plurais que são amarrados juntos, resultando em

¹⁵ Este *frame* pode ser consultado em: <https://framenet.icsi.berkeley.edu/>.

¹⁶ Idem.

seu apego mútuo) aparecer, não teremos os EFs ITEM (que identifica o item que o agente anexa à meta) e META (que identifica o local em que um item é anexado), como podemos ver no exemplo (6).

- (6) O ladrão AMARROU^{ALVO} os [tornozelos de Henry_{ITENS}] juntos.

Diante das descrições mencionadas até aqui, podemos constatar que os EFs são essenciais para a constituição e estruturação dos *frames*. Dessa forma, quando os EFs nucleares não constam na sentença e não fazem parte de um *core set* ou não estão em uma relação de exclusão, eles devem ser indicados de algum modo. Nesse caso, podem ocorrer três tipos de omissão, que poderão ser enquadradas nas seguintes categorias: Instanciação Nula Definida (DNI), Instanciação Nula Indefinida (INI) e Instanciação Nula Construcional (CNI). Na primeira delas, há a omissão de um elemento que pode ser recuperado ou entendido no contexto linguístico ou discursivo, podendo ser referencialmente anafórico ou elíptico. Veja-se o exemplo (7):

- (7) Os visitantes que forem ao museu podem participar das [Oficinas do Saber Fazer_{LUGAR}], [que _{LUGAR}] OFERECEM^{ALVO} [aulas de artesanato e arte_{ATRAÇÃO}] [TURISTA=DNI].

Na oração que contém a UL alvo na sentença (7), o EF TURISTA não está presente de forma explícita, mas pode ser recuperado pelo contexto. Nesta sentença, a UL que evoca o *frame* está em caixa alta e é considerada a palavra alvo. Os demais EFs que estão presentes foram marcados, sendo “Oficinas do Saber Fazer”, retomado pelo relativo “que” o LUGAR, e “aulas de artesanato e arte”, o EF ATRAÇÃO.

A Instanciação Nula Indefinida (INI) se caracteriza pela omissão de um elemento que pode ser compreendido convencionalmente, sem precisar identificar o referente do discurso. É muito comum encontrarmos esse tipo de ocorrência com verbos do tipo *beber*, *comer* e *cozinhar*, conforme mencionam Ruppenhofer et al., (2010), sendo que, em alguns casos, esses verbos são considerados de transitivizados, como ocorre em:

- (8) [Marcos_{INGESTOR}] ainda BEBE^{ALVO} [muito_{GRAU}] [durante a semana_{TEMPO}] [INGERÍVEIS=INI].
 (9) [Maria_{INGESTOR}] COMEU^{ALVO} [demais_{GRAU}] [no Natal_{TEMPO}]. [INGERÍVEIS=INI]

Dessa forma, podemos observar que a INI, é aquela em que o que se instancia como nula é uma categoria, e, não, um referente.

A Instanciação Nula Construcional (CNI) trata-se da omissão permitida em determinadas construções gramaticais, por exemplo, aquelas em que o sujeito gramatical da sentença esteja ausente, como em sentenças imperativas (10) e também em sentenças passivas, nas quais, em alguns casos, podemos ter a presença facultativa do agente.

- (10) Morro de São Paulo: CONHEÇA^{ALVO} [um dos trechos mais exuberantes do litoral brasileiro: a costa do estado da Bahia_{LUGAR}] [TURISTA=CNI]

O terceiro objetivo da FrameNet é legitimar as análises através dos *corpora*, para isso, realizamos uma seleção das ULs com a finalidade de verificarmos, através da compilação de anotações assistidas por computador, os padrões de lexicalização e as possibilidades combinatórias de cada UL.

A FrameNet apresenta dois tipos de anotações: a anotação lexicográfica e a anotação de texto corrido. Em ambas, anota-se a partir de uma UL sendo que cada significado diferente de uma palavra faz com que ela seja associada a um *frame* distinto. Na primeira, importamos uma lista de sentenças na qual se instancia uma UL. Já na anotação de texto corrido (Figura 5), anotamos todas as ULs que aparecem em um dado texto, com a finalidade de mostrar como a estrutura semântica pode contribuir para a sua compreensão. As ULs destacadas em azul (*hiperlinks*) são evocadoras do *frame*, e, ao clicarmos sobre elas, temos as anotações; em itálico temos as palavras que não evocam os *frames* e as que estão marcados em amarelo designam entidades que são citadas no texto, como, por exemplo, nome de países, datas, séculos.

Para ambas as metodologias, a anotação – que constitui o quarto objetivo da FrameNet – é feita através de camadas, nas quais são registrados o Elemento de *Frame* (EF), a Função Gramatical (FG) e o Tipo Sintagmático (TS) do material linguístico que circunda a UL alvo (vide Figura 6), sendo esta última grafada em caixa alta, marcado o seu fundo com a cor preta e a fonte da escrita na cor branca. As unidades alvo jamais são etiquetas em relação a sua função gramatical exercida na sentença analisada. O cerne desta anotação é registrar as possibilidades de ocorrências de valências sintáticas e semânticas nos diversos sentidos

apresentados por cada lexema. Um dos princípios para a anotação lexicográfica é respeitar a localidade sintática (RUPPENHOFFER ET AL., 2010, p. 27), ou seja, os EFs que serão anotados deverão estar situados dentro da projeção máxima nucleada pela UL, salvo exceções como estruturas de alçamento e controle (cf. TORRENT & ELLSWORTH, 2013).

FrameNet Data

The screenshot shows the FrameNet Data interface for the text "American National Corpus Texts - Berlitz History of Greece". The text is annotated with FrameNet frames and their arguments. The frames and their arguments are:
 1. a BRIEF Duration_description HISTORY History.
 2. PREHISTORIC Temporal_collocation man IN Locative_relation Asia Minor (now MODERN Temporal_collocation Turkey) or Greece COULD Capability LOOK Perception_active out across the Aegean toward the horizon and SEE Perception_experience the faint silhouette OF Partitive land . Their curiosity PUSHED Subjective_influence them to BUILD Building VESSELS Vehicle that were STRONG Exertive_force ENOUGH Sufficiency to FORD Intentional_traversing the open SEAS Natural_features and REACH Arriving these ISLANDS Natural_features , MARKING Sign the START Temporal_subregion of the LONG Duration_description legacy of Mediterranean seafaring .
 3. Around 7000 b.c. , the Phoenicians SET Setting_out OUT Setting_out from what is NOW Temporal_collocation Iran to EXPLORE Scrutiny their surroundings . They EVENTUALLY Time_vector REACHED Arriving the ISLANDS Natural_features , and FOUNDED Intentionally_create COLONIES Colonization ON Locative_relation the ISLANDS Natural_features IN Locative_relation the NORTHERNMOST Part_orientational PART Part_whole of the Aegean SEA Natural_features . An IMPORTANT Importance EARLY Temporal_collocation MATERIAL Substance , obsidian , was DISCOVERED Becoming_aware ON Locative_relation the ISLAND Natural_features of Milos . Obsidian is a hard , vitreous volcanic rock , which could be FASHIONED Building_into TOOLS Gizmo_for CUTTING Cutting and STABBING Cause_harm . The HIGH Position_on_a_scale quality of the seam ON Locative_relation Milos ensured that the AREA Locale REMAINED State_continue POPULAR Desirability with EARLY Temporal_collocation TRAVELERS Travel .

FIGURA 5: Anotação de texto corrido – História da Grécia

Fonte: <https://framenet.icsi.berkeley.edu/fndrupal/index.php?q=fulltextIndex>

Na camada dos EFs, tanto os elementos nucleares quanto os periféricos e extratemáticos serão etiquetados, sendo que cada um deles será marcado por uma cor correspondente a sua função e esta será a mesma em todas as análises posteriores.

Na camada da função gramatical, os elementos marcados serão analisados de acordo com a função gramatical exercida por eles. As funções gramaticais estipuladas pela FrameNet de Berkeley para a anotação são: *External Argument* (Ext), *Object* (Obj), *Dependent* (Dep), *Head* (Head), *Appositive* (Appos), *Possessive* (Poss) e *Quantifier* (Quant). Na anotação de verbos, os constituintes que não preencherem as duas primeiras funções gramaticais (Ext e Obj) serão anotados como Dep.¹⁷ Ainda, a FN-Br reavaliou os rótulos sintáticos e os tipos

¹⁷ Para maiores informações a esse respeito, vide Ruppenhofer et al. (2010).

O predador verbal *irritar* na sentença (11) evoca o *frame* de *Experienciador_objeto*. Em cada uma das camadas supracitadas, temos o preenchimento das valências em relação à UL *irritar*. A palavra “aquilo” instancia o EF ESTÍMULO, exerce a função gramatical de Ext, e é um sintagma nominal (NP¹⁹). O pronome “me” foi anotado como o EF EXPERIENCIADOR, ocupando a posição de DObj na função gramatical e é um NP. O advérbio “profundamente” preenche a camada de EF GRAU, sendo sua função gramatical Dep e o seu tipo sintagmático um sintagma adverbial (AdvP).

Este tipo de anotação, segundo Gamonal (2013, p. 61,) “na estruturação de dicionário, é o mais adequado, pois parte de um sentido específico para explorar as possibilidades semânticas e sintáticas dos constituintes que acompanham a unidade alvo”.

O quinto objetivo estabelecido pela FrameNet é disponibilizar os resultados com os padrões de valências sintáticas e semânticas da UL anotada. Para isso, basta clicarmos em *Lexical Entry* e pesquisarmos a UL desejada. No relatório teremos a explicitação do *frame* evocado (*Experienciador_objeto*), a definição do sentido da UL, o número de anotações para os EFs e os padrões de valência apresentados por estes elementos nos corpora pesquisados. Para ilustrar, utilizaremos a sumarização da UL *irritar* (vide Figura 7), que evoca o *frame* de *Experienciador_objeto*.

¹⁹ Abreviatura do inglês *noun phrase*, correspondente em português a Sintagma Nominal (SN).

Entrada Lexical [Lexical Entry]

[Anotação \[Annotation\]](#) [Experienciador_obje](#)

irritar.v

Frame: Experienciador_objeto __ Experiencer_obj

Definição [Definition]:

causar irritação, fazer com que o experienciador fique irritado

Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas [Frame Elements and Their Syntactic Realizations]

Os Elementos de Frame para este sentido são (com realizações)
[The Frame Elements for this word sense are (with realizations)]:

Elemento de Frame [Frame Element]	Número Anotado [Number Annotated]	Realizações [Realization(s)]
Circunstâncias	(1)	PP.Dep (1)
Estímulo	(2)	NP.Ext (5) CNI.-- (2)
Experienciador	(7)	NP.ObjD (7)
Grau	(2)	AdvP.Dep (2)
Maneira	(1)	AdvP.Dep (1)

Padrões de Valência [Valence Patterns]:

Estes elementos de frame ocorrem nos seguintes padrões sintáticos:
[These frame elements occur in the following syntactic patterns:]

Número Anotado [Number Annotated]	Patterns			
1 TOTAL	Circunstâncias	Estímulo	Estímulo	Experienciador
(1)	PP Dep	NP Ext	NP Ext	NP ObjD
1 TOTAL	Estímulo	Estímulo	Experienciador	Grau
(1)	NP Ext	NP Ext	NP ObjD	AdvP Dep
3 TOTAL	Estímulo	Experienciador		
(1)	CNI --	NP ObjD		
(2)	NP Ext	NP ObjD		
1 TOTAL	Estímulo	Experienciador	Grau	
(1)	NP Ext	NP ObjD	AdvP Dep	
1 TOTAL	Estímulo	Experienciador	Maneira	
(1)	CNI --	NP ObjD	AdvP Dep	

FIGURA 7: Relatório de entrada lexical para a UL *irritar*.

Fonte: <http://www.framenetbr.ufjf.br/dados>

Nessa sumarização, temos o número de sentenças anotadas para cada EF e seus respectivos padrões de valência.

O usuário também pode verificar as anotações lexicográficas da UL pesquisada, conforme podemos ver na Figura 8.

Annotation [Entrada Lexical \[Lexical Entry\]](#) [Experienciador objeto](#) [Experiencer_obj](#)

irritar.v

Frame Element	Core Type
Circunstâncias	Extra-Thematic
Descrição	Extra-Thematic
Estímulo	Core
Experienciador	Core
Explicação	Extra-Thematic
Grau	Peripheral
Maneira	Peripheral
Meio	Peripheral
Resultado	Extra-Thematic
Tempo	Peripheral

[Turn Colors Off](#)

- todas
 1. Às vezes eu procuro me distrair vendo a televisão e aquilo me IRRITA profundamente
 2. -R Não , a fila é uma coisa irritante e o filme quando é bom forçosamente tem fila , automaticamente me IRRITA então não vou CNI
 3. Depois vem o toureiro , começa lá a dar umas , a IRRITAR o touro , né CNI
 4. Já faz as , as mais , as mais cretinas observações , entendeu , a respeito porque é um troço que me IRRITA profundamente , eh , inclusive , é , um , é um dos defeitos que eu tenho é que você comece a dar peruada num troço que realmente você não entende
 5. Quer ver , é uma coisa que IRRITA a gente às vezes porque está o ramal ocupado , então a pessoa liga , está tocando lá pensando que a pessoa está ouvindo e não está , porque os troncos estão ocupados e não dá , mas como a gente no telefone , dá como se estivesse chamando
 6. -R Porque me IRRITA a monotonia , a demora
 7. -R Não sei , eu não tenho , não sei- lhe dizer por que que , me irrita , não é , me IRRITA é o , a , a programação definida de sair de casa para ir ao teatro

FIGURA 8: Anotação lexicográfica da UL *irritar*.

Fonte: <http://www.framenetbr.uff.br/dados>

Na Figura 8, podemos verificar quais são os EFs e qual o seu status de nuclearidade em relação ao *frame*. Podemos observar que a UL que evoca o *frame* está em caixa alta, e tem o fundo marcado pela cor negra, regra que subsidia toda anotação da FrameNet para as palavras alvo. Os EFs nucleares, que são essenciais na constituição do *frame*, estão marcados nas cores roxa (EXPERIENCIADOR) e vermelha (ESTÍMULO). Em alguns exemplos, por não estarem presentes nas sentenças de forma explícita, foram marcados nas instanciações nulas:

O último objetivo da FrameNet é definir as relações entre *frames*, visto que são considerados estruturas conceptuais hierarquizadas, formando uma rede, através das várias relações estabelecidas entre si, o que possibilita, inclusive, a navegação para os *frames* interligados. As possíveis relações entre os *frames* correspondem a mapeamentos de EF a EF. Uma dessas relações, a de *Subframe*, permite indicar que um dado *frame* é uma parte de outro, mais complexo. Outras relações criadas pela FrameNet são *Inheritance* (Herança), *Using* (Uso), *Perspective_on*, (Perspectiva), *Precedes* (Precedência), *See_also* (Veja_também) e *Causative_of / Inchoative_of* (Causativo_de / Incoativo_de).

A relação de Herança se caracteriza pelo fato de o *frame*-filho ser um subtipo do *frame*-pai e os EFs nucleares e periféricos do pai estarem presentes (serem

herdados) no filho. É a relação mais forte entre *frames*; nestes casos, tudo que se afirma sobre o pai deverá corresponder a um fato tão ou mais específico no filho. O *frame* `Cenário_do_turismo`, por exemplo, herda do *frame* `Cenário_da_visita`, uma vez que visitar uma atração turística é um tipo de visita.

A relação de Uso, diferentemente da relação de Herança, ocorre quando apenas parte da cena evocada pelo *frame* filho se refere ao *frame* pai. A referência é feita de maneira bastante genérica, como se o filho pressupusesse o pai. O *frame* `Viajar` está ligado ao *frame* `Cenário_do_turismo` por meio dessa relação, já que, prototipicamente, para fazer turismo, o turista viaja.

A relação de Perspectiva é a relação em que pelo menos dois pontos de vista (perspectivas) diferentes podem ser assumidos sobre um *frame* neutro. Essa relação permite que se possa referir à cena específica e, por conseguinte, que se possa perfilar a cena. O *frame* `Turismo_de_atração` apresenta três perspectivas. No *frame* `Turismo_por_turista`, o EF `TURISTA` é perfilado para representar a experiência turística, conforme podemos observar na sentença (12).

- (12) Suas inúmeras atrações trazem [turistas de todo o mundo_{TURISTA}] para CONHECER^{ALVO} [a Cidade Maravilhosa_{LUGAR}].

Já a perspectiva do *frame* `Atração_turística` parte do EF `ATRAÇÃO`, como em (13).

- (13) [A Praia da Pipa, a mais famosa do município_{ATRAÇÃO}], ATRAI^{ALVO} [visitantes de todas as partes do mundo_{TURISTA}].

Por último, temos a perspectiva do *frame* `Atração_em_lugar` que focaliza o lugar que possui ou hospeda uma `ATRAÇÃO`, como mostra a sentença (14).

- (14) [A região_{LUGAR}] ainda ABRIGA^{ALVO} [grutas de grande beleza_{ATRAÇÃO}].

Como podemos perceber, os três *frames* conceptualizam a experiência turística baseada em atrações, entretanto, em cada um, há perspectivas específicas que trazem suas especificidades para esse evento. Cada *frame* irá perfilar os participantes de acordo com um ponto de vista assumido pragmaticamente.

A relação de Precedência modela eventos em sequência, assim o *frame* de *Cenário_do_turismo_chegada*, precede o de *Cenário_do_turismo_estadia*, que, por sua vez, precede o de *Cenário_do_turismo_partida*.

A relação Ver Também é utilizada para marcar diferenças entre *frames* muito semelhantes. Podemos mencionar o exemplo de uso desta relação entre os *frames* *Filling* (Preencher) e *Placing* (Colocar), ambos têm os mesmos rótulos para os EFs nucleares, entretanto não possuem os mesmos EFs não nucleares e se referem a cenas diferentes.

Além dessas, temos a relação Causativo_de, que exprime relação de causa, e Incoativo_de, que se refere a mudanças de estado. Essas são relações semânticas entre *frames* estativos e *frames* incoativos e causativos.

Na Figura 9, proposta por Gamonal (2013), podemos observar como o cenário do turismo foi modelado e organizado. Cada seta representa um tipo de relação.

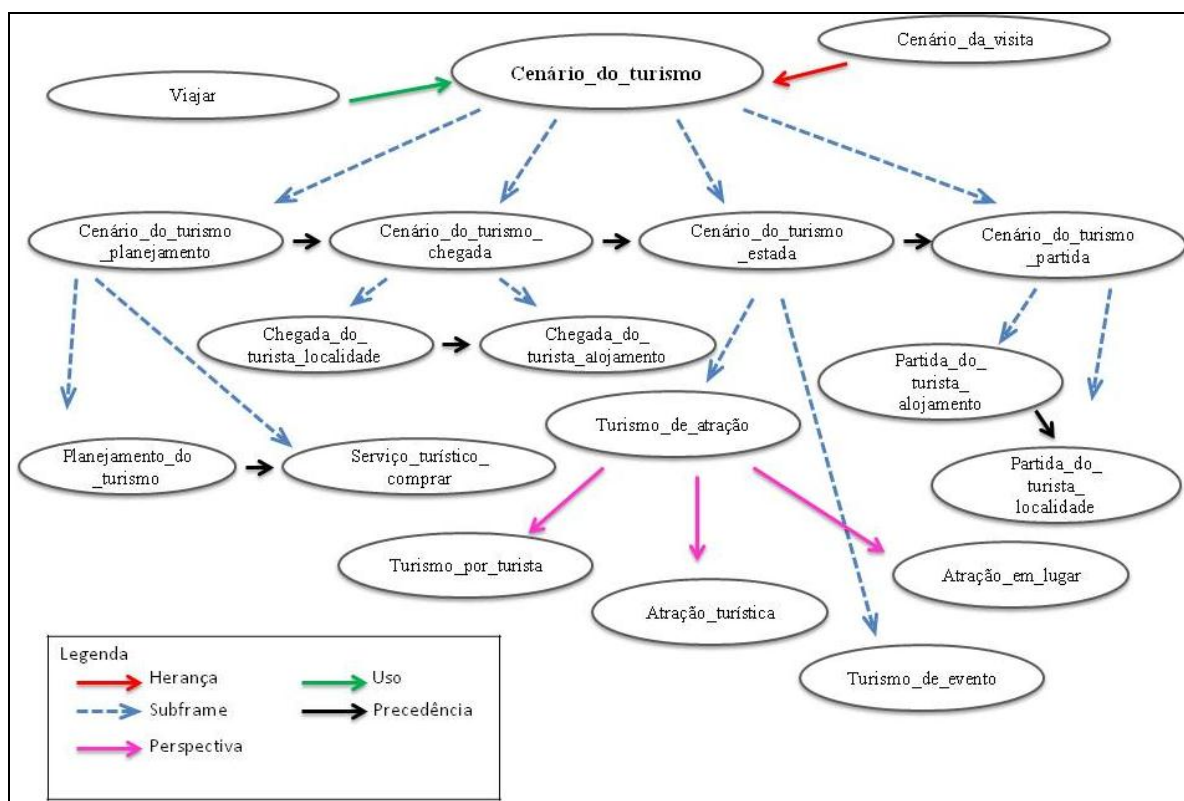


FIGURA 9: Os *frames* da experiência turística

Fonte: GAMONAL (2013).

1.4 O Copa 2014 FrameNet Brasil

No Brasil, desde 2009, sob a liderança da professora Margarida Salomão, da Universidade Federal de Juiz de Fora, está sendo realizada a contraparte linguística da rede semântica do português para a ampliação deste projeto multilíngue: a FrameNet Brasil (FN-Br)²⁰.

Além da expansão do banco de dados da FrameNet de Berkeley para anotação lexical do português do Brasil, temos outros projetos que utilizam esse mesmo aporte teórico para o desenvolvimento de outras áreas, como, por exemplo, “*Frames e Cidadania*” e “*Frames e Construções*”. O projeto propulsor desta dissertação de mestrado é o Copa 2014 FrameNet-Br (SALOMÃO ET AL., 2011) que propõe:

(...) desenvolver, em meio eletrônico, um dicionário temático trilingue (Português – Inglês –Espanhol) abrangendo os domínios do Futebol e do Turismo. Tal dicionário, com foco no uso humano, terá como audiência privilegiada a imprensa esportiva internacional, pessoas envolvidas na organização da Copa do Mundo FIFA 2014 e na recepção aos turistas estrangeiros, além dos próprios turistas. Em sintonia com as mudanças correntes na área das Tecnologias da Informação, o dicionário será um recurso lexical acessível eletronicamente de qualquer parte do mundo. (SALOMÃO ET AL. 2011, p. 2).

Este projeto está sendo realizado em parceria com a equipe da professora Dra. Rove Chishman, da UNISINOS, que está desenvolvendo a contraparte brasileira do recurso lexical multilíngue Kicktionary-Br²¹, para a linguagem do futebol. O dicionário Copa 2014 caracteriza-se como um projeto de inovação tecnológica, que visa criar para usuários humanos um recurso computacional lexicográfico, que relaciona as teorias semânticas, os métodos de pesquisa em *corpus* e tecnologias de hipermídia.

Conforme mencionamos anteriormente, na seção 1.2, há uma distinção entre o banco de dados de vocabulário genérico e de vocabulário específico. Na FN-Br, o primeiro se caracteriza por apresentar a estrutura de um recurso que foi desenvolvido para o inglês e posteriormente foi expandido para a nossa língua. Já o segundo modelo pode ser exemplificado com o banco de dados do projeto Copa, que se restringe a domínio específico, distinguindo-se do primeiro por ter sido desenvolvido especificamente para a constituição do dicionário a partir de *corpora* constituídos por textos específicos das áreas do turismo, do futebol e da Copa do Mundo, conforme mostraremos no capítulo de metodologia.

²⁰ Para maiores informações acessar o site <http://www.framenetbr.ufjf.br>.

²¹ Esta é uma parceria com o Dr. Thomas Schmidt, que desenvolveu o Kicktionary, um recurso lexical trilingue (inglês, francês e alemão), que está disponível em <http://www.kicktionary.de/>.

Pelo fato de o projeto Copa se caracterizar como um banco de dados de domínio específico, foi necessário criar *frames* mais detalhados. Segundo Torrent & Ellsworth (2013, p.50)

(...) os *frames* do banco de dados de domínio específico (DSDB) do Copa 2014 estão sendo criados através de uma abordagem *bottom-up* (ver GAMONAL, 2013, para uma descrição detalhada de tal processo), isto quer dizer que os *frames* foram modelados a partir das sentenças extraídas de *corpora* que cobrem os domínios alvo do dicionário. O resultado de tal abordagem é a criação de *frames* mais detalhados.²²

Como os domínios abrangidos por este projeto parecem não variar significativamente entre as culturas nas quais se desenvolveram as línguas portuguesa, espanhola e inglesa, conforme nos afirma Gamonal (2013), o mesmo conjunto de *frames* é utilizado para modelar os três domínios nas três línguas. Estes, por sua vez, serão armazenados, em uma única base de dados, em três versões traduzidas entre si, de modo a permitir que o usuário final do dicionário possa acessar as descrições dos *frames* na língua de interface de sua preferência.

O Copa 2014 distingue-se dos dicionários tradicionais por apresentar uma forma de busca mais ampla, uma vez que esta não será somente por lexemas – conjunto de palavras relacionadas pelo sentido e pela sistematicidade de sua variação –, mas, sim, por Unidades Lexicais (ULs) – pareamentos de uma forma lexical a um significado estruturado em termos de um *frame*. Outro aspecto importante é que essa abordagem nos possibilita explorar e utilizar da tecnologia computacional, assim como superar a linearidade dos dicionários impressos. Para isso, foi criada uma plataforma online do dicionário Copa 2014.

Há ainda, outros objetivos correlatos que são descritos no projeto COPA 2014, tais como: (i) reafirmar as parcerias interdepartamental e interinstitucional para desenvolvimentos *a posteriori* de soluções em web-semântica; (ii) aproveitar as bases teórico-metodológicos para a criação de um dicionário para as Olimpíadas de 2016; (iii) enriquecer o banco de dados da FN-Br, com as anotações dos domínios pesquisados; (iv) capacitar alunos de graduação e pós-graduação para o desenvolvimento de pesquisas científicas, convertendo resultados em produtos tecnológicos.

²² “(...)frames in the Copa 2014 DSDB are being created via a bottom-up approach (see GAMONAL, 2013 for a detailed description of such a process), this is to say that frames were modeled from the sentences extracted from corpora covering the target domains of the dictionary. The result of such an approach is the creation of more detailed frames.”

O produto final se caracteriza como um aplicativo *web*²³, que poderá ser acessado por meio de *smartphones*, *tablets* e computadores que estejam conectados à internet. É importante mencionarmos que, como se trata de um dicionário para não-especialistas, a nomenclatura utilizada é diferente daquela comumente empregada na Linguística. Dessa forma, não utilizaremos termos como *frames*, mas, sim, *cenas*; nem ULs, mas, sim, *palavras*.

Na interface inicial de acesso (Figura 10) temos o logotipo da FN-Br Copa do Mundo, as bandeiras que indicam os três idiomas de interface do dicionário e os financiadores do projeto (Universidade Federal de Juiz de Fora, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico e Fundação de Amparo à Pesquisa do estado de Minas Gerais).



FIGURA 10: Interface inicial do dicionário Copa 2014
Fonte: <http://www.appta.com.br/projetos/framenet/>

Após um breve tutorial sobre o dicionário, com informações sobre os domínios cobertos (Copa do Mundo, Futebol e Turismo) e as línguas alvo (português, espanhol e inglês), temos a interface que disponibiliza as possibilidades de busca de informações, que podem ser realizadas de 4 formas (vide Figura 11): por palavra, por uma frase, por *frame* e, por último, pela rede de relações entre *frames*.

²³ Este aplicativo pode ser acessado no link: <http://www.appta.com.br/projetos/framenet/>



FIGURA 11: Interface de possibilidades de busca no dicionário Copa 2014

Fonte: <http://www.appta.com.br/projetos/framenet/menu/pt>

A busca por palavras do Copa 2014 segue o que é tradicionalmente empregado nos dicionários eletrônicos (cf. PASTOR & ALCINA, 2010): uma lista dos verbetes é apresentada e uma caixa de busca permite a navegação mais rápida entre eles. As bandeiras permitem ao usuário alternar entre os léxicos do português, inglês e espanhol. A tela de resultados é dividida em blocos e mostra as seguintes informações: no bloco 1, o *frame* evocado pela UL, sua definição na língua de origem e os equivalentes de tradução sugeridos; no bloco 2, os EFs que participam da cena evocada, com suas definições; no bloco 3, sentenças de exemplo contendo a UL e a marcação dos EFs em cores; nos blocos 4 e 5, imagens e/ou vídeos que ilustram o *frame* evocado. A navegação entre os blocos é feita arrastando-se a tela para os lados.

A busca por sentença foi pensada como uma estratégia para a resolução de polissemias (cf. CHISHMAN ET AL. 2013). Nos dicionários comuns, quando uma palavra é polissêmica, cabe ao consulente ler todas as definições disponíveis até encontrar aquela que melhor se encaixa à sua busca. No Copa 2014, caso o usuário forneça um contexto sentencial no qual haja ULs que evocam *frames* constantes da base de dados do dicionário, o algoritmo de desambiguação de *frames* pode inferir o sentido de uma palavra polissêmica. Tomando-se o exemplo do verbo *chegar*, temos

que esse lexema pode evocar dois *frames*: *Chegada* e *Jogar_mata-mata*. Se o usuário acessar esse verbo pela lista de palavras, será levado a uma tela de desambiguação na qual deverá escolher em qual cena quer ver o sentido de *chegar*. Porém, se digitar uma sentença como “*Turistas chegarão aos milhares nos aeroportos*”, será automaticamente direcionado ao primeiro dos dois *frames*. Isso porque *turistas* evoca o *frame* de *Turismo_por_turista* e *aeroportos* evoca *Transporte* e esses dois *frames* encontram-se mais próximos de *Chegada* do que de *Jogar_mata-mata* na rede do Copa 2014.

Na interface representada pela Figura 12, temos uma das possibilidades de busca a partir das cenas relacionadas a cada um dos domínios. Com o propósito de ilustrar, realizamos uma busca no domínio do turismo e pesquisamos *Turismo_de_atração*. Cada uma das cores representadas nas informações disponíveis tem a finalidade de mostrar na interface posterior (Figura 12), quais outras cenas estão interligadas a ela e por meio de qual relação. Note-se que os nomes das relações foram substituídos por sentenças que as tornam mais explícitas para o usuário leigo.

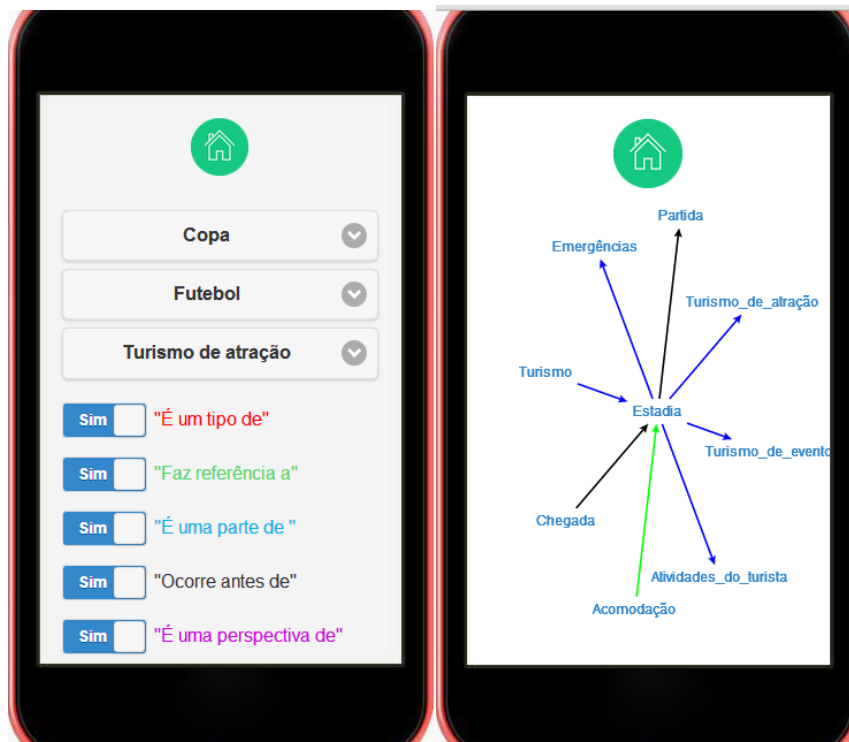


FIGURA 12: Interface de acesso à informação “Explorar rede” – *Turismo_de_atração*.

Fonte: <http://www.appta.com.br/projetos/framenet/explorarrede/pt>

Clicando-se uma vez sobre o nome do *frame*, a rede é reorganizada a partir dele. Clicando-se duas vezes, o usuário é levado para a tela de resultado do *frame*, a mesma que é acessada através da busca *Ver Significado*. Na Figura 13, apresentamos a tela de resultado do *frame* Turismo_de_atração.



FIGURA 13: Interface de acesso ao *frame* – Turismo_de_atração.

Fonte: <http://www.appta.com.br/projetos/framenet/frame/pt>

Por último, temos as informações sobre o projeto, os *corpora* utilizados e as instituições parceiras que auxiliaram na criação deste dicionário. Todos os comandos de visualização e de busca de informações também são fornecidos em espanhol e inglês. Durante o evento mundial Copa 2014, novas ULs e *frames* poderão ser acrescentados ao banco de dados.

2 A QUESTÃO DOS EQUIVALENTES DE TRADUÇÃO NO DICIONÁRIO COPA 2014

Segundo o dicionário Aurélio “tradução é a ação de traduzir, de transpor para outra língua: a tradução de um discurso” (AURÉLIO, 2014). Sabemos que se trata de uma definição concisa, entretanto, envolve muitos aspectos históricos, culturais e teóricos que ainda são discutidos, tendo em vista a complexidade deste tema. Nesta seção, mostraremos algumas definições e perspectivas sobre o ato de traduzir, para posteriormente discutirmos algumas divergências relacionadas a esta área, em especial no que diz respeito ao conceito de tradução empregado em Linguística Computacional.

Conforme nos menciona Jakobson (1975, p. 64) há três maneiras de interpretar o signo verbal. A primeira é denominada de tradução intralingual ou reformulação (*rewording*), a qual consiste na interpretação de signos verbais, através de outros signos de uma mesma língua. Neste caso ela utiliza “(...) outra palavra, mais ou menos sinônima, ou recorre a um circunlóquio”. A segunda é a tradução interlingual ou *tradução propriamente dita*, que consiste na interpretação de signos verbais por meio de outra língua. A terceira é a tradução intersemiótica ou transmutação, que consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais.

Dentro do escopo da *tradução propriamente dita*, Campos (1986, p.07) afirma que a tradução, enquanto passagem de um texto de uma língua para outra, está relacionada algumas vezes ao léxico, à sintaxe, à morfologia da língua de que está se traduzindo e da língua para a qual se traduzirá. Já Barbosa (1990) amplia a concepção do ato de traduzir, ao constatar que se trata de uma atividade humana que é realizada através de estratégias mentais empregadas na tarefa de transferir significados de um código linguístico para outro, partindo das estruturas macro para as micro. Entretanto, alguns escritores, como Humbolt (1992, p.3-4), mencionam que, “nem toda palavra de uma língua tem um equivalente exato na outra. Dessa forma, nem todos os conceitos que são expressos através de palavras de uma língua, são exatamente os mesmos que são expressos através de palavras de uma outra”. Por isso, é preciso compreender o significado e ,então, passar para a língua a ser traduzida, de acordo com as palavras e as estruturas que forem necessárias, não se limitando somente ao texto original.

Podemos observar que, com o passar do tempo, essas definições foram sofrendo ajustes e modificações de acordo com a perspectiva teórica adotada. Muitas pesquisas têm se debruçado sobre a tradução, devido a sua importância tanto nas modalidades oral e escrita, quanto em sua aplicabilidade tecnológica, diante da globalização e da necessidade de nos comunicarmos cada vez mais com outras línguas e culturas. Dessa forma, discutiremos neste capítulo aspectos que envolvem a questão problemática de equivalentes de tradução, a aplicabilidade em ferramentas computacionais, como tradução por máquina, e a proposta apresentada pelo dicionário Copa 2014.

2.1 A noção de equivalência de tradução e sua problemática

Trataremos nesta seção do termo equivalência de tradução e as divergências relacionadas a este tema, ressaltando as principais diferenças e mudanças em relação às abordagens teóricas no processo de tradução²⁴.

Segundo Oustinoff (2011) há uma importante contribuição da Linguística para a teoria da Tradução, já que trilham caminhos paralelos e de influência mútua, porém, sem se fundirem em uma discussão comum. Em outra vertente, Faraco (2005, p.131) menciona que, a filologia, disciplina ancestral da linguística, desenvolvida nos séculos XVIII e XIX, é muito dependente da tradução. Os mesmos filólogos que propunham a noção de famílias linguísticas, tornando-se os pais da linguística histórica, eram tradutores, na medida em que chegavam a essas conclusões ao comparar versões traduzidas entre si de vários textos distintos.

No início do século XX, temos uma mudança mais radical, devido ao crescimento da Linguística e dos instrumentos de análise que ela passa a fornecer aos pesquisadores. Nesse contexto, a Linguística se respaldava no formalismo imanentista no qual o foco dos estudos recaía sobre objetos abstratos, tanto no estruturalismo – com o conceito de língua como fato social –, como no gerativismo – com a noção de competência mental. Desse modo, a tradução era vista fora de um contexto de produção, já que predominava a visão do significante sobre o significado. Neste sentido, podemos dizer que a tradução estava focada na forma do texto e na sua equivalência estética, o que propiciou que fosse considerada como

²⁴ Para maiores detalhes conferir Lacerda (2010).

um processo mecanicista, voltado para reproduzir qualquer texto da língua de partida na língua de chegada, pois, neste momento, acreditava-se na estabilidade do significado, através do qual se estabeleceriam equivalências entre dois sistemas linguísticos. Desse modo, questões de natureza sociocultural e o agente do processo tradutório – o tradutor – não estariam presentes no foco da tradução (LACERDA, 2010, p. 129).

Baseado na gramática gerativa proposta por Chomsky (1957), que considerava os princípios inatos subjacentes a qualquer falante, Nida (1964) criou o conceito de “equivalência dinâmica”, que consistia na tradução de uma mensagem, expressando os mesmos efeitos da mensagem original no público-alvo. Há muitas críticas em relação a esta proposta de Nida (1964), conforme menciona Rodrigues (1994, p. 50):

(...) [o tradutor] deve resgatar o sentido dado pelo original em seu contexto de produção e obter, junto aos leitores da tradução, o mesmo efeito que teve o original. Se a questão se coloca como uma escolha quanto à direção a seguir, refere-se a uma opção em termos de aplainar as diferenças culturais e tornar o texto familiar, ou imitar as estratégias do texto da língua estrangeira, mantendo as características culturais do original, sem fazer concessões ao leitor. Nesse quadro, seria difícil encaixar tanto o resgate às intenções do autor em seu contexto de produção, quanto a similaridade de efeitos nos leitores. (RODRIGUES, 1994, p. 50):

Já a partir dos anos 60, o funcionalismo trouxe um novo olhar sobre a linguagem, sendo esta agora considerada a partir de seu ponto de vista heterogêneo, social e particular, levando em consideração as práticas discursivas que estão imersas em contexto social. Essas considerações passaram a ser de extrema importância para a concepção de língua, pois esta “(...) é sobretudo uma entidade histórico-social e só como tal individualizada e una” (CARVALHO, 1979, p.328).

Diante desta nova corrente linguística, na década de 70, surgiu uma nova abordagem sobre os Estudos da Tradução, que foi denominada de abordagem histórico-descritiva. Esta, por sua vez, redimensionou a noção de equivalência, já que considerava os fatores socioculturais que envolvem o tradutor e a relação texto/sociedade/ideologia na efetivação do processo tradutório. Conforme, nos afirma Oliveira, (2007, p.103):

Nessa linha, a ênfase é dada à recepção do texto traduzido e às situações que envolvem o tradutor durante o processo tradutório. A manipulação do texto pelo tradutor é tida como característica da atividade, portanto, algo que deve ser reconhecido. O texto traduzido ganha vida própria, rompe as barreiras que o limitavam a texto secundário e torna-se fato histórico por si só. As palavras de ordem são ‘reescritura’, ‘descrição’, ‘história’, ‘cultura’.

Uma das críticas a essa abordagem está no fato de ela ter enfatizado mais a tradução de textos literários e não ter demonstrado esse uso em outros tipos de textos. Contudo, não podemos deixar de mencionar que houve uma inovação sobre os conceitos de equivalência e tradução. O primeiro só poderia se dar de forma contextualizada e negociada. É nesse contexto que surgem definições como as de Cary (1985), para quem a tradução é uma operação que estabelece equivalências entre dois textos expressos em línguas diferentes, sendo estas determinadas por questões que estão relacionadas à natureza dos dois textos, sua destinação e às relações existentes entre as culturas dos dois povos. Enquadram-se ainda nessa reflexão, Lefevere (1992) e Frota (1999), para quem a tradução pode ser considerada a forma mais reconhecida de reescritura, ou seja, trata-se de um mecanismo de manipulação cultural, no qual os dados da cultura de partida serão nivelados para a cultura da língua de chegada, no processo tradutório. Dessa forma, o texto da língua A será alterado para a língua B, não só devido às diferenças estritamente linguísticas, mas, sobretudo, pelas diferentes funções que o texto traduzido pode ter na cultura de chegada, mediante as possíveis diferenças culturais.

Outra abordagem que questionou a noção de equivalência e contribuiu para a redefinição desta é a desconstrucionista. Trata-se de uma vertente teórica que está ligada ao pós-estruturalismo, tendo como principal representante Jacques Derrida. O desconstrucionismo desconsidera qualquer tipo de equivalência entre textos, visto que rejeita a estabilidade de sentido em qualquer enunciado. Segundo Oliveira (2007, p. 108) “para os desconstrucionistas, não há o significado ‘transcendental’, que sobrevive ou se manifesta em línguas diferentes, o que põe um fim a tentativas de encontrar equivalentes”.

Dessa forma, para compreendermos melhor o processo de tradução, devemos então, levar em consideração a identidade de cada falante, em qual cultura ele está imerso, o contexto no qual está inserido, o texto ou discurso a ser traduzido, os interlocutores possíveis, entre outros aspectos para nos aproximarmos do texto original, pois, como nos afirma Lacerda (2010, p.138):

Nesse cenário, o papel do tradutor acaba sendo o de intermediar culturas / variedades linguísticas diversas, buscando, em cada atividade tradutória em particular, as melhores opções e soluções de acordo com o propósito a que se destina a tradução.

Diante dos diversos pontos de vista apresentados, Lacerda (2010, p. 140) pondera que a noção clássica de tradução deve ser repensada, por desconsiderar que não se trata apenas de uma busca de equivalências entre sistemas linguísticos distintos estruturalmente. Para a autora:

Em vez de se buscar a equivalência entre línguas, propomos a noção de equivalência pragmática. Como acreditamos, o tradutor, ao verificar que tem diante de si duas realidades socioculturais distintas - representadas, nesse caso, pela língua/cultura de partida e pela língua/cultura de chegada - deve analisar mais pontualmente a natureza dessas diferenças e procurar estabelecer do ponto de vista pragmático, a reinserção do texto de partida na cultura de chegada.

Como explanado acima, constatamos que a noção de equivalência ainda apresenta problemas e lacunas a serem discutidos, chegando mesmo a ser completamente rejeitada por algumas vertentes da tradução. Essa área de estudos já se debruçou bastante sobre essa questão, tomando como base o tradutor humano. Entretanto, no último século, surge a tradução por máquina, inserindo um novo sujeito nesse campo de estudos.

Nos últimos 50 anos, a área da informática apresentou diversos progressos produzindo computadores e sistemas cada vez mais avançados, com o intuito de se comunicar melhor com o ser humano. Apesar disso, o sistema de tradução por máquina encontra-se em construção, sendo que a maioria dos sistemas encontrados é capaz de nos fornecer tradução no nível palavra-por-palavra, e alguns no nível da sintaxe.

Percebemos que, embora o sistema de tradução por máquina esteja evoluindo no sentido de buscar a emulação da tradução humana, aquele encontra-se defasado em relação a este. Por isso, no que se refere à tradução por máquina, a noção de equivalência encontra-se ainda no nível da discussão da era do significante que há muito já foi ultrapassado pela tradução humana.

Dentro do contexto de tradução por máquina, Humberto Eco (2007), discute a noção de equivalência de significado, partindo de exemplos de tradução entre diversas línguas, extraídos de ferramentas computacionais, como, por exemplo, o Altavista²⁵, para mostrar a importância do contexto no processo de significação de uma palavra, já que podemos ter, em uma determinada língua natural, uma palavra que pode se referir a mais de um correspondente em outra língua. Para ilustrar,

²⁵ Essa ferramenta já foi um dos principais sites de busca e de tradução automática da internet. Atualmente está desativada.

observemos a sentença (15), que Eco submeteu à ferramenta Altavista, primeiro, para ser traduzida para o italiano, e, posteriormente, retraduzida para o inglês.

(15) *The Works of Shakespeare = Gli impianti di Shakespeare = The systems of Shakespeare.*

Podemos observar que *works* foi traduzido para o italiano como *impianti* (*plantas, instalações, fábricas*) e quando traduzimos o significado do italiano para o inglês, essa palavra poderia ter o significado de *plants* ou *systems*. Por isso, na retradução para o inglês, o Altavista selecionou “*systems*”, como melhor equivalente. Segundo Eco (2007), precisamos entender o que significa *work* para um falante nativo do inglês, pois:

O Webster diz que um *work* pode ser uma atividade, um *task*, um *duty*, o resultado de tal atividade (como no caso de uma obra de arte), uma estrutura de engenharia (como no caso de um forte, uma ponte, um túnel), um lugar onde se desenvolve um trabalho industrial (como instalação ou uma fábrica) e muitas outras coisas. Assim, mesmo que aceitemos a ideia de uma equivalência de significado, temos que dizer que a palavra *work* é sinônima e equivalente em significado tanto de *literacy masterpiece* quanto de *factory*. (ECO, 2007, p. 32)

Dessa forma, a escolha do significado realizada pela máquina para traduzir a sentença não foi a melhor, pois se restringiu apenas à estrutura lexical, e não levou em consideração o contexto usual de um falante nativo. Além disso, trata-se de uma palavra ambígua. Nesse caso, ele propõe que “os sistemas linguísticos são comparáveis e as eventuais ambiguidades podem ser resolvidas quando se traduzem textos à luz dos contextos e em referência ao mundo do qual *aquele dado texto fala*” (ECO, 2007, p.54).

Por esses e outros problemas apontados no processo de Tradução Automática (doravante TA), Eco (2007, p. 36) nos afirma que o processo de tradução não depende apenas de contexto linguístico, mas também de informação enciclopédica, pois, para ele, tradução não diz respeito somente às relações entre dois sistemas linguísticos, mas é um processo que acontece entre textos.

Diante da complexidade teórica do termo “equivalência”, conforme descrevemos, ainda assim, esse tem sido o termo utilizado na lexicografia computacional, na criação de bases de dados lexicais multilíngues, em prol de sua aplicabilidade, como, por exemplo, na rede semântica FrameNet. Dessa forma, utilizaremos esse término, tendo em vista seu emprego em recursos lexicais, como,

por exemplo, no dicionário Copa 2014. Na concepção adotada, trata-se apenas de um termo técnico, que exprime a ideia central de se aproximar ao máximo do significado expresso no processo de tradução da língua fonte para a língua alvo. Como a FrameNet trabalha com a definição de uma cena, automaticamente levamos em consideração o contexto no qual a UL está inserida, possibilitando a desambiguação, já que a UL evoca o *frame* e não apenas parte do significado. Considerando essa visão, a noção que adotamos para equivalência não corresponde aos critérios que anteriormente foram criticados, mesmo porque o objetivo do Copa 2014 não é o de ser um tradutor automático, mas, sim, um dicionário temático.

No intuito de aprofundar a reflexão sobre as consequências da inserção da Semântica de *Frames* na tarefa de sugestão automática de equivalentes de tradução – mesmo que no nível de um dicionário eletrônico e, não, de um tradutor automático –, discorreremos, a seguir, sobre o processo de tradução automática, exemplificando seu uso em recursos lexicais multilíngues, para, posteriormente, demonstrar como isso é feito no Copa 2014.

2.2 Tradução Automática

A principal tarefa da Tradução Automática (TA), segundo Dias da Silva et al. (2007, p. 58), é produzir uma versão do texto escrito em uma língua natural (língua fonte) em uma outra língua (alvo). Como discutimos, manter o significado da tradução da língua alvo mais próximo da língua fonte é o grande desafio dessa ferramenta. Nesse sentido, os trabalhos na área de PLN têm visado a atender os requisitos básicos da TA, assim como têm procurado propor soluções, como, por exemplo, considerar o contexto ou a situação discursiva nos quais o texto está inserido, para auxiliar no resultado da versão final do material que será produzido na língua alvo.

Desde a década de 40, a TA vem passando por um longo período de aprimoramento, para que os resultados possam ser considerados satisfatórios. Ao final da década de 50, segundo Dias da Silva et al. (2007, p. 60), “a linguística formal não conseguia explicar, por exemplo, os problemas estruturais, funcionais e práticos da TA”. Apenas no final da década de 80, segundo Hutchins (1998 apud DIAS DA SILVA ET AL., 2007), alguns fatores contribuíram para o avanço da TA, dentre eles:

disponibilidade de diversos sistemas de tradução comerciais, o crescimento significativo da aquisição de computadores para uso pessoal, o aumento das redes de telecomunicações, envolvendo um grande volume de dados eletrônicos em diversas línguas, e o desenvolvimento de sistemas de tradução de domínio específico.

Para conhecermos um pouco sobre quais aspectos linguísticos estão envolvidos nesse processo, precisamos verificar quais são os principais métodos utilizados na TA. Sendo assim, partiremos dos métodos propostos por Door et al. (2000 apud DIAS DA SILVA ET AL., 2007) que são classificados em TA direta, TA indireta e TA por interlíngua.

Na Figura 14, temos o delineamento dos níveis de profundidade do conhecimento que será manipulado por cada um dos métodos citados.

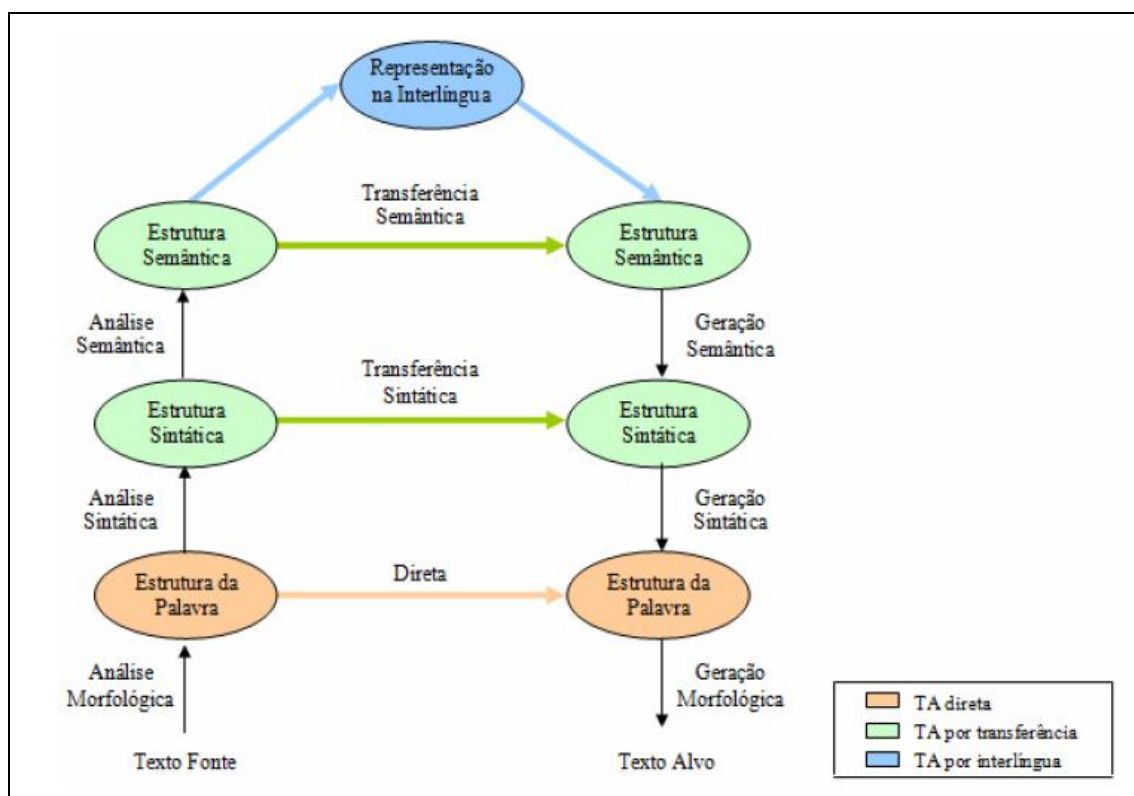


FIGURA14: Níveis de profundidade do conhecimento nos sistemas de TA.

Fonte: DOOR ET AL. 2000, p.13 apud DIAS-DA-SILVA ET AL., 2007, p.62

Conforme Dias da Silva et al. (2007, p. 63) mencionam, no método direto temos o mínimo de processamento linguístico possível, ou seja, não se utilizam as representações intermediárias, justificando, assim, ser uma tradução palavra-por-

palavra, que basicamente utiliza uma análise morfológica e sintática para auxiliar em tarefas mais complexas, como reordenar as palavras no texto alvo e incluir preposições, quando for o caso. Esse tipo de sistema é construído apenas para um par de línguas, estruturado a partir de um dicionário bilíngue, o qual, não necessariamente, leva em consideração os diversos enquadramentos específicos – ou *frames* – em relação aos quais o significado das palavras se constrói. Um dos problemas relatados é a falta de equivalentes no banco de dados para alguns termos buscados, ou o aparecimento de construções gramaticais desconhecidas, o que influenciará no baixo desempenho do produto final.

Já nos métodos indiretos, os autores evidenciam que há a necessidade de compreender o sistema linguístico e até mesmo extralinguístico tanto da língua fonte, quanto da língua alvo, para obtermos uma linguagem intermediária e, posteriormente, a geração do produto final, como resultado de uma análise mais refinada. Temos o método indireto por transferência e por interlíngua.

No método indireto por transferência, Dias da Silva et al. (2007, p. 64) demonstram que será necessária a representação intermediária para os dois sistemas linguísticos (língua fonte e língua alvo). Isso possibilitará o mapeamento de correspondências lexicais e sintáticas entre a estrutura das duas línguas naturais. Os autores descrevem quais são as etapas comumente seguidas para tal procedimento, como a modificação da estrutura e das palavras da sentença fonte em representações intermediárias, caracterizando-se como a fase de análise; em seguida, temos a fase de transferência, onde ocorre a transformação da estrutura intermediária da língua fonte para a língua alvo; e, por último, temos a fase de geração da sentença alvo, a partir da última estrutura. Podemos observar na Figura 14, que pode haver tanto a transferência de estrutura sintática quanto a de estrutura semântica, podendo uma ser complementar a outra, ou não.

Análises que dependem de informações pragmático-discursivas, como o contexto, dificilmente, serão realizadas pelo método de transferência devido a sua complexidade.

Todavia, diante de algumas dificuldades apresentadas, como a transferência de recursos linguísticos comparativos (como gramáticas) e a complexidade inerente ao sistema, surge o método por interlíngua, que procura estabelecer uma correspondência direta entre a análise da língua fonte com a geração direta da sentença na língua alvo, para representar o significado de modo consistente e

uniforme independentemente de qualquer língua natural. Dessa forma, a interlíngua pode ser definida como sendo um sistema linguístico de representação do significado, responsável por realizar a comunicação entre as línguas. Dias da Silva et al. (2007, p. 66) apresenta a sequência das etapas desse método que difere dos que foram mencionados anteriormente. Primeiro, temos uma análise do texto da língua fonte, para que o significado seja extraído e representado na interlíngua. Depois, esse significado da interlíngua será direcionado para a geração do texto na língua alvo. De acordo com os autores, esse processo de geração se caracteriza mais como uma paráfrase do que uma tradução propriamente dita, já que não tem a pretensão que o texto seja transposto, além disso, o foco e o estilo do texto original podem ser perdidos.

Como todo processo de tradução, existem os problemas e as vantagens que estão relacionados a esse método. Segundo Dias da Silva et al. (2007, p. 66), a maior dificuldade é selecionar um léxico composto por conceitos primitivos que possam representar o vocabulário das línguas em questão, assim como definir a gramática que contenha regras para relacionar o máximo possível dos conceitos da gramática da interlíngua. Dentre as vantagens, temos a facilidade de estender os sistemas por um custo baixo, podendo incluir níveis de representação mais profundos, como, por exemplo, o pragmático-discursivo, que resultará em resultados de maior qualidade em relação aos outros que foram descritos.

Para exemplificar a diferença entre um tradutor automático que leva em consideração o aspecto semântico-pragmático-discursivo de outros que não o fazem, vamos verificar quais estruturas linguísticas subjazem ao Google Tradutor²⁶, uma das ferramentas de tradução automática mais utilizadas na atualidade.

O Google Tradutor fornece traduções instantâneas e gratuitas para 64 línguas diferentes, propondo-se traduzir palavras, sentenças, textos e até mesmo sites da web. De acordo com Pereira (2013), é uma ferramenta que realiza suas traduções a partir de padrões que são pesquisados em milhares de documentos, com a finalidade de mostrar os usos mais recorrentes das palavras que compõem o texto ou a sentença a ser traduzida. Essa busca recebe o nome de “tradução estatística por máquina” e se baseia em documentos que são traduzidos por tradutores humanos e armazenados em um banco de dados. Em outras palavras, o algoritmo

²⁶ Esta página pode ser acessada no link: <http://translate.google.com.br/>

do Google Tradutor considera um conjunto de textos traduzidos por profissionais gabaritados – grande parte do banco de dados é composta por traduções oficiais da Organização das Nações Unidas – no momento de propor a versão final do texto na língua alvo. Dessa forma, por considerar um número cada vez maior de boas traduções, bem como as alterações realizadas pelos usuários na tradução final, a ferramenta é continuamente burilada.

A Figura 15 mostra as etapas do funcionamento da Tradução Estatística por Máquina. No primeiro momento, temos uma análise do texto da língua fonte, por exemplo, o espanhol, que irá se basear em uma análise estatística das traduções feitas por humanos acumuladas no banco de dados. Depois dessa primeira análise, o texto da língua fonte se transformará em um texto “quebrado” na língua alvo (inglês), com uma série de ajustes ainda para serem realizados. Posteriormente, esse texto “quebrado” passará por uma nova análise estatística, porém agora com base em textos da língua alvo, para se aproximar ao máximo do modelo de linguagem satisfatório. Essa segunda análise considera, por exemplo, as colocações mais comumente encontradas entre duas palavras na língua alvo.

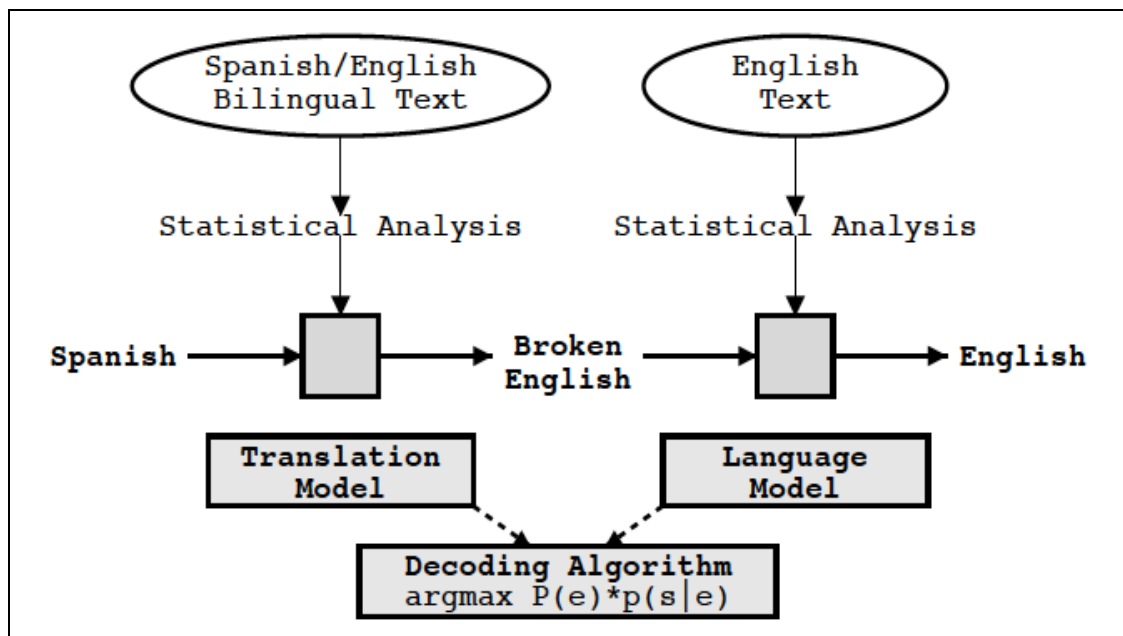


FIGURA 15: Tradução Estatística por Máquina (SMT- *Statistical Machine Translation*)

Fonte: KNIGHT & KOHEN, 2003

Para visualizarmos melhor, observe a Figura 16.



FIGURA 16: Exemplo de tradução automática feita pelo Google

Fonte: <http://translate.google.com.br/>

Podemos observar que a sentença traduzida para o inglês é gramatical e atende os padrões sintáticos da língua alvo. Contudo, por não levar em consideração o aspecto semântico-pragmático, o tradutor automático não conseguiu inferir o uso do verbo auxiliar “*debe*” na língua fonte. Esse uso remete a um contexto de possibilidade e não de obrigatoriedade. Por não assimilar essa diferença semântica, ele introduziu o auxiliar “*must*” como melhor equivalente de tradução. Entretanto, ele transmite a ideia de uma obrigatoriedade, ou seja, não corresponde ao valor modal da sentença fonte.

Considerando-se a pirâmide da tradução por máquina (Figura 17), a tradução proposta na Figura 16 não ultrapassaria o nível da sintaxe. No primeiro nível, temos a tradução de palavras da língua fonte para a língua alvo, no segundo temos a tradução de sentenças ou textos no nível sintático, no terceiro, além do nível sintático, incluímos o nível da semântica e por último temos a interlíngua, que leva em consideração todos os níveis anteriores, ou seja, procura se aproximar ao máximo das estruturas linguísticas da língua alvo, por isso, apresenta características mais completas, em relação às anteriores.

No projeto FrameNet, os *frames* semânticos são utilizados como representação interlinguística para conectar os diversos fragmentos do léxico. Essa funcionalidade é explorada pelo Copa 2014.

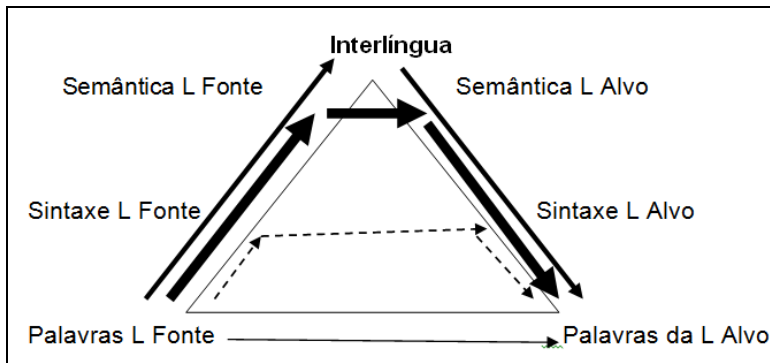


FIGURA 17: Pirâmide da tradução por máquina.

Fonte: TORRENT, T.T. *Desafios da Modelagem Computacional Multilíngue: reenquadramentos culturais sob a ótica da Semântica de Frames*. UFF, 2013. Palestra. Adaptado de KNIGHT & KOEHN. *What's New in Statistical Machine Translation*. University of Southern California, 2003. Palestra.

2.3 Proposição de Equivalentes de Tradução no Dicionário Copa 2014

A lexicografia computacional também utiliza a noção de equivalência na construção de recursos lexicais multilíngues e, geralmente, não se detém nos problemas teóricos que circundam esse tema, tendo em vista que as ferramentas que são criadas têm um viés mais utilitarista.

Esta área tem investido na criação de bases de dados lexicais como ferramentas de apoio nas traduções automáticas, na recuperação de informações e no ensino de línguas estrangeiras. Conforme nos relata Boas (2009, p.1), um dos principais resultados obtidos nessa área tem sido a melhoria significativa nos sistemas de PLN, principalmente no que se refere a dicionários legíveis por máquina.

Boas (2005, p. 59) menciona que há uma diferença entre a criação de bancos de dados multilíngues e monolíngues. Os primeiros apresentam problemas mais numerosos e complexos em relação aos segundos, tais como divergências nas estruturas de polissemia, nas informações de valência, nos padrões de lexicalização, nas fontes de informação utilizadas para construir essas bases de dados e, por consequência, nos equivalentes de tradução²⁷, já que dependem de todas as demais estruturas listadas anteriormente.

Neste momento, abordaremos os problemas relacionados aos equivalentes de tradução. Pretendemos mostrar nesta seção, como a lexicografia computacional

²⁷ Para maiores informações sobre esses aspectos ver Boas (2005).

trabalha a definição deste termo e de que maneira o projeto FrameNet pode contribuir para a realização de pesquisa translinguística, facilitando a criação de um recurso multilíngue capaz de superar alguns problemas do tipo dos mencionamos anteriormente.

Com o desenvolvimento da FrameNet para outras línguas, como Alemão (BOAS, 2002), Espanhol (SUBIRATS & PETRUCK, 2003), Chinês (YOU & LIU, 2005), Japonês (OHARA ET AL., 2004), Sueco (BORIN ET AL., 2010), e Português do Brasil (SALOMÃO, 2009), as análises linguísticas multilíngues têm sido realizadas pelo viés da Semântica de *Frames*. Neste sentido, Boas (2005, p. 468) nos afirma que “à medida em que mais línguas são descritas utilizando a abordagem da FrameNet, podemos chegar a verdadeiros *frames* semânticos universais (por exemplo, comunicação, movimento, etc), que podem então servir de fato como interlíngua”.²⁸

Ao se adotar a concepção de *frames* semânticos como interlíngua, pressupõe-se que eles funcionem como uma ligação, ainda que indireta, entre itens lexicais das diversas línguas. Como cada *frame* pode ser evocado por diversas unidades lexicais, usá-los como interlíngua é uma alternativa para a superação das questões relativas à ausência de paralelismo absoluto entre os idiomas. Outra vantagem do uso de *frames* como interlíngua, é que ele pode auxiliar no mapeamento dos subsentidos específicos das palavras, quando traduzidas de uma língua para outra, com o intuito de se verificar o processo de equivalência entre elas (BOAS, 2005). Esses aspectos já tem possibilitado outros projetos da FrameNet a identificarem as diferenças linguísticas entre idiomas, analisando-os sob perspectivas de diferentes padrões de lexicalização, como podemos ver no estudo de Ohara et al. (2004), em que se faz uma análise contrastiva dos verbos que indicam percurso de caminho (movimento) na língua japonesa, distinguindo-os em relação à língua inglesa.

De acordo com Boas,

O fato de que um grande número de padrões idiossincráticos da valência de verbos poder evocar o mesmo *frame* (ou apenas alguns aspectos de um *frame*) sugere que pode ser necessário distinguir entre os *frames* verdadeiramente universais e os *frames* específicos de um idioma. Os primeiros seriam modelados ligando os padrões sintáticos de valência de uma unidade lexical diretamente a um *frame* semântico. Neste caso, *frames* semânticos serviriam como uma interlíngua (...). Os últimos seriam modelados empregando regras de transferência entre pares de idiomas onde estas regras específicas teriam que especificar como os determinados

²⁸Once more languages are described using the FrameNet approach we may arrive at true universal semantic frames (e.g. communication, motion, etc.), which may then serve as a true interlingua

frames (ou partes de *frames*) são mapeados de uma língua para outra. (BOAS, 2005, p.440).²⁹

Existem discussões que apontam que, em alguns casos, os *frames* não podem ser usados como interlíngua, devido a aspectos culturais e próprios de cada idioma. Dessa forma, as unidades lexicais evocadoras desses *frames* nas várias línguas não perfilariam, necessariamente, os mesmos elementos, como nos mostram Petruck & Boas (2003), em discussão acerca da estrutura das unidades “calêndricas”. Nesse mesmo sentido, Silva (1997) argumenta que:

Determinados modelos cognitivos são exclusivamente culturais. (...) [Por] exemplo: as propriedades prototípicas da primeira refeição do dia são diferentes em Portugal e na Inglaterra, porque diferentes são os respectivos modelos culturais sobre a função e a relevância das três refeições do dia (no modelo português, o *pequeno-almoço* é de menor importância do que as refeições do meio-dia e da noite, ao passo que, no modelo inglês, as refeições mais importantes são a primeira e a última).

Dentre os trabalhos que advogam contrariamente à utilização de *frames* como representações interlinguísticas, Bertoldi (2011) observou em suas análises contrastivas entre o português do Brasil e o inglês, que há uma diferença cultural (DUVAL, 2008 [1991] apud BERTOLDI, 2007) no que diz respeito ao domínio do sistema jurídico dos Estados Unidos em relação ao do Brasil. Por alguns *frames* não serem equiparáveis, não poderiam ser utilizados como uma representação interlinguística em estudos multilíngues. Dessa forma, Bertoldi (2011) argumenta, ainda, que não é possível estabelecer uma equivalência direta através de mapeamentos de estruturas linguísticas, visto que não haveria *corpora* paralelos autênticos, ou seja, as peças processuais produzidas nos Estados Unidos e no Brasil não são similares. Desse modo, para o autor, não haveria a possibilidade de contrastarmos essas diferenças. Entretanto, essa situação não exime a possibilidade de modelarmos diferentes eventos e experiências, tendo em vista que a FrameNet apresenta sumariamento dos padrões sintáticos e semânticos de cada UL evocadora de um *frame*, possibilitando, assim, um contraste indireto entre as línguas.

²⁹ The fact that the large number of idiosyncratic valence patterns of verbs may evoke the same frame (or only certain aspects of a frame) suggests that it might be necessary to distinguish between truly universal frames and language-specific frames. The former would be modeled by linking the syntactic valence patterns of a lexical unit directly to a semantic frame. In this case semantic frames would serve as an interlingua (...). The latter would be modeled by employing transfer rules between language pairs where specific transfer rules would have to specify how specific frames (or parts of frames) are mapped from one language to another.

Boas (2013, p. 144) constata que, na pesquisa de Bertoldi (2011), na qual não foi possível estabelecer uma correspondência mais precisa entre os equivalentes de tradução devido às diferenças culturais, podemos, ainda assim, encontrar benefícios que estão atrelados ao uso de *frames* semânticos, como na análise das ULs que evocam os *frames* em seus contextos relevantes podendo produzir, muitas vezes, *insights* úteis que facilitam o processo de tradução. Os *frames* semânticos podem ser úteis para tradutores porque permitem reconhecer instantaneamente como diferentes classes de palavras em duas línguas são capazes de expressar o mesmo conceito. Além disso, podem auxiliar os tradutores a encontrar potenciais paráfrases na língua-alvo, em casos em que não existem equivalentes de tradução direta ou aproximada. Dessa forma, Boas (2013, p. 149) enfatiza que:

O ponto importante em tudo isso é que os *frames* facilitam a descoberta de paráfrases de tradução apropriadas, porque eles são usados para estruturar ULs em diferentes línguas, onde cada UL pode oferecer uma perspectiva ligeiramente diferente de um evento e, ao mesmo tempo, também expressar uma ideia mais geral...³⁰ (BOAS, 2013, p.149)

Conforme menciona Boas (2013), a proposta de se utilizarem *frames* semânticos como representação interlinguística tem obtido resultados com sucesso em diversos idiomas, como o francês (PITEL 2009; SCHMIDT 2009), hebraico (PETRUCK 2009; PETRUCK e BOAS 2003), japonês (OHARA 2009; OHARA ET AL 2004), e Espanhol (SUBIRATS 2009; SUBIRATS e PETRUCK 2003). Segundo o autor, mesmo que envolva metodologias, recursos e ferramentas diferentes para a criação de léxico paralelo, em princípio, as pesquisas têm apontado que é possível reutilizar os *frames* do banco de dados do inglês como uma representação interlinguística para a obtenção de léxicos paralelos em outros idiomas. Boas (2013, p.137) apresenta algumas vantagens dessa abordagem, tais como:

(i) Reutilizar *frames* semânticos derivados da base do inglês resulta em uma metodologia comum para a estruturação de dicionários de línguas diferentes, (ii) quando os tradutores precisam de acesso à informação lexical de palavras em línguas diferentes, os *frames* semânticos permitem uma forma mais sistemática de pesquisa e comparação do que com dicionários bi ou multilíngues tradicionais, cujas entradas lexicais são organizadas em ordem alfabética, (iii) dicionários multilíngues da Framenet são recursos únicos que podem ajudar no processo de tradução, pois fornecem informações conceituais detalhadas (tanto generalizações quanto

³⁰ The important point in all of this is that frames facilitate the finding of appropriate translation paraphrases because they are used to structure LUs in different languages, where each LU may offer a slightly different perspective of an event while at the same time also expressing the more general idea of an LU such as *side-foot*.

idiossincrasias) sobre os tipos de informações semânticas compartilhadas por ULs das várias línguas³¹.

Os *frames* que foram criados pela equipe da FN-Br para atender os domínios específicos do dicionário temático trilingue Copa 2014 (Turismo e Copa do Mundo, visto que os *frames* relativos ao Futebol foram criados pela equipe da UNISINOS) são adotados como interlíngua nesse recurso (GAMONAL, 2013), já que as cenas que foram descritas são conceptualizadas da mesma forma pelas diferentes culturas do mundo, bem como os padrões de valência que caracterizam as perspectivas dos *frames* se mantêm. Segundo Gamonal (2013, p.110), os eventos relacionados às cenas do turismo e da Copa são perspectivizados da mesma forma por diferentes culturas e idiomas, o que significa que os *frames* que foram definidos para o português puderam ser traduzidos e utilizados no dicionário Copa 2014, tanto para a língua espanhola, quanto para a inglesa. Podemos constatar que, tanto nas atividades vinculadas ao cenário do turismo quanto ao cenário da Copa, há uma padronização nos comportamentos e atitudes relacionados a esses eventos. No que tange à modalidade Copa do Mundo, temos regras universais que são aplicadas para todos os países. O que poderá se diferenciar entre as línguas são as ULs que evocarão os *frames*.

Um dos principais problemas encontrados na área de tradução em termos de lexicografia computacional é a falta de equivalentes específicos na língua alvo. Mesmo quando não temos um termo equivalente específico na língua de chegada, os tradutores procuram alternativas, para encontrar palavras mais adequadas, de acordo com o contexto. Contudo, no caso da tradução automática, não há tradutores humanos capazes de criar alternativas, sendo necessária, portanto, a inclusão de equivalências mais norteadoras na base de dados lexicais.

Segundo (Boas, 2005, p.63), conhecer e incluir as valências sintáticas e semânticas no banco de dados lexical multilíngue é relevante para a identificação do sentido apropriado na busca de equivalentes, já que mostram como mapear os subsentidos específicos de uma palavra de uma determinada língua para outra. Por

³¹ The advantages of this approach are the following: (i) Re-using semantic frames derived on the basis of English results in a common methodology for structuring dictionaries of different languages; (ii) When translators need to access lexical information about words in different languages, semantic frames allow for a more systematic way of searching and comparing with the help of semantic frames than traditional bi- or multi-lingual dictionaries whose lexical entries are organized alphabetically; (iii) Multilingual FrameNet dictionaries are unique resources that can aid the translation process because they provide detailed conceptual information (both generalizations and idiosyncrasies) about the types of semantic information shared by LUs across languages.

isso, ele propõe que a existência de informação adequada, não só sobre os diferentes sentidos de uma palavra, mas também sobre como um único sentido de uma palavra pode ser realizado de diferentes maneiras no nível sintático, também auxilia na busca de equivalentes de tradução para outras línguas.

Uma das soluções para recursos multilíngues apresentadas pelo projeto FrameNet é utilizar as valências sintáticas e semânticas das ULs que evocam os *frames* como um critério para a definição da equivalência de tradução. O Copa 2014 explora essa possibilidade. Para isso, o aplicativo, na hora de fornecer o resultado da busca por uma palavra ou sentença ao usuário, compara as valências sintático-semânticas de todas as ULs que evocam o *frame* em questão, analisando qual ou quais ULs em português e espanhol, por exemplo, são as melhores equivalentes para uma dada UL em inglês.

Essa funcionalidade é sustentada por três estruturas do banco de dados: a relação de Tradução entre *frames*, uma tabela de equivalência entre funções gramaticais e outra de equivalência entre tipos sintagmáticos.

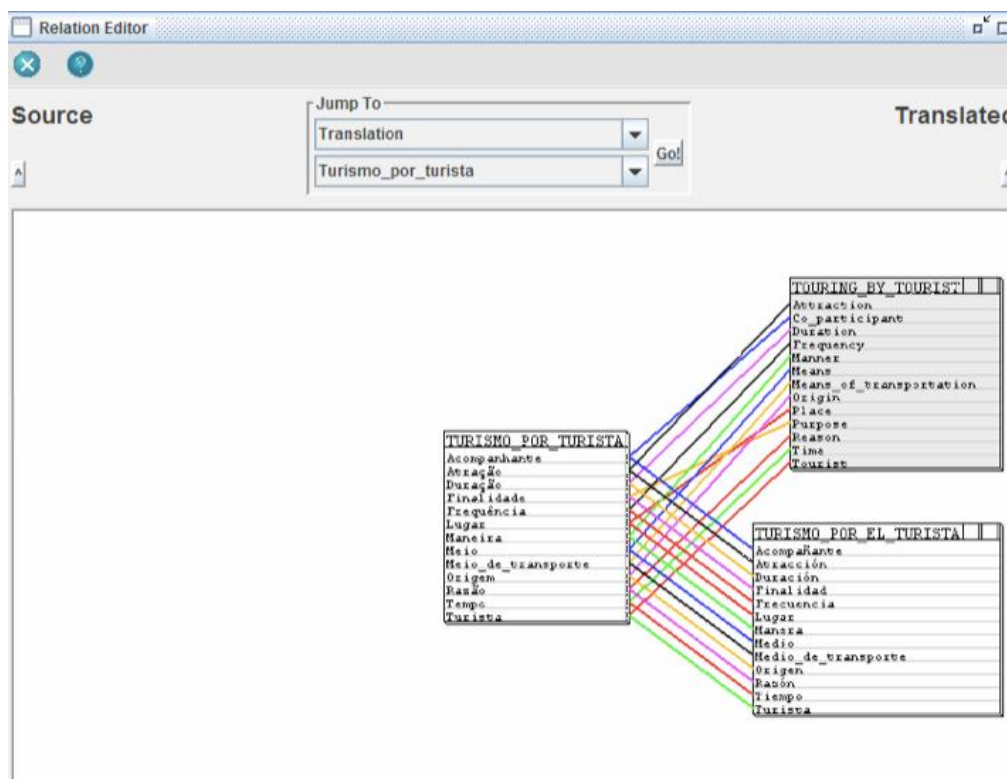


FIGURA:18 Relação de Tradução na FrameNet Brasil.

Fonte: FRAMENET BRASIL, 2014.

Para o desenvolvimento do dicionário trilingue Copa 2014, a FN-Br criou uma nova relação *frame-a-frame* denominada de Tradução (Figura 18). Essa é uma relação simétrica que conecta as três representações linguísticas de um mesmo *frame* entre si. Como as três representações de um mesmo *frame* são, na verdade, o mesmo *frame*, todos os EFs são mapeados entre si. O resultado de tal interconexão fornece uma representação interlinguística dos conceitos que estão sendo modeladas na base de dados. Cada linha representada por uma cor na Figura 18 corresponde a um EF.

A relação de Tradução, ao interconectar os EFs, permite a comparação das valências semânticas das ULs que evocam cada *frame* no banco de dados. Para se compararem as valências sintáticas, é necessário contrastar as funções gramaticais e os tipos sintagmáticos através dos quais os EFs se manifestam. Como as funções gramaticais e os tipos sintagmáticos diferem entre as três línguas, tendo cada conjunto sido criado pelo projeto correspondente, foi realizado um mapeamento entre eles. As tabelas *GF Equivalence* e *PT Equivalence* foram adicionadas ao banco de dados do Copa 2014 e possibilitam o realinhamento das propriedades sintáticas anotadas para cada língua alvo.

Pesquisar Inserir Novo				
Source Lang		Dest Lang		
pt		es		
1 – 12 de 12				
ID	Lang Source	Lang Dest	Label Source	Label Dest
1639	pt	es	Aposto	Appositive
1651	pt	es	Dep	Adjct
1653	pt	es	Dep	AdvObj
1655	pt	es	Dep	Comp
1657	pt	es	Dep	Mod
1641	pt	es	Dep	PObj
1649	pt	es	DetPoss	APos
1609	pt	es	Ext	Ext
1647	pt	es	Núcleo	Head
1643	pt	es	ObjD	DObj
1645	pt	es	ObjInd	IObj
1610	pt	es	Quant	Quant
1 – 12 de 12				

FIGURA 19: Tabela de equivalência entre funções gramaticais e tipos sintagmáticos.

Fonte: FRAMENET BRASIL, 2014.

Na Figura 19, ilustramos esse processo com a tabela *GF Equivalence*. Nela, temos como língua fonte o português representado pela sigla pt, enquanto que, como língua alvo, temos o espanhol assinalado como es. Observe que, enquanto há funções gramaticais cuja equivalência é biunívoca – tais como Ext e Aposto –, para outros têm-se uma correspondência de uma para vários – caso de Dep. É importante ressaltar, entretanto, que essas correspondências múltiplas não colocam em risco o realinhamento, uma vez que português, espanhol e inglês são línguas muito semelhantes estruturalmente: as três se organizam na ordem sujeito-verbo-objeto; as três opõem complementos internos (ao menos os diretos) a adjuntos; além de as três utilizarem construções semelhantes mesmo para a omissão dos sujeitos, tal como o imperativo.

Construída a infraestrutura que permite a comparação de valências semânticas e sintáticas, um algoritmo de sugestão de equivalências avalia todos os padrões exibidos por cada UL evocadora de um mesmo *frame* nas três línguas. Aquelas ULs que apresentam padrões de valência mais parecidos entre si são então listadas como equivalentes em potencial.³²

Como depende dos padrões de valência, a sugestão automática de equivalentes funciona para unidades lexicais predicadoras, tais como verbos e nomes deverbais, por exemplo. Para os nomes de entidade (*turista, estádio, time, seleção*, entre outros) os EFs evocados serão, em sua maioria, instâncias nulas, já que nomes de entidades não tomam complementos sintáticos. Para o caso dos nomes de entidades, a equivalência é atribuída pelo lexicógrafo, manualmente, através da ferramenta *LU equivalence*. Nesta ferramenta, mostrada na Figura 20, o anotador tem a possibilidade de buscar uma palavra evocadora de um *frame* em uma língua e associá-la a seu equivalente para o mesmo *frame* em outra língua. O exemplo mostrado traz a UL *Brasil*, que evoca o *frame* de *Seleções*. Assim como *Brasil*, os nomes dos demais 31 países que virão para a Copa também evocam de maneira similar o mesmo *frame*: o EF nuclear PAÍS é incorporado pela UL. Dessa forma, a não ser que o anotador diga que *Brasil* em português equivale a *Brasil* em espanhol, a julgar exclusivamente pelas valências, o dicionário poderia sugerir o os nomes *Argentina* ou *México* como equivalentes.

³² A matemática por trás da sugestão de equivalentes encontram-se em fase de refinamento e será apresentada em artigo posterior.

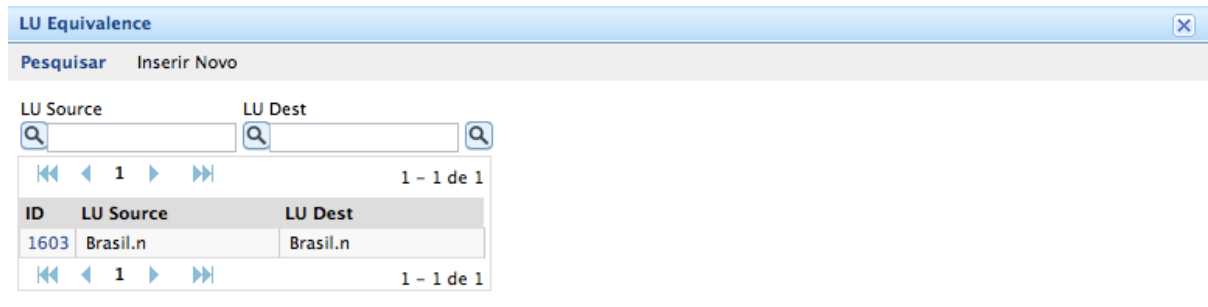


FIGURA 20: Ferramenta *LU Equivalence*

Fonte: FRAMENET BRASIL, 2014.

Para exemplificarmos, tomemos algumas unidades lexicais que evocam o *frame* de *Turismo_por_turista* (Figura 21), tanto na língua portuguesa, quanto na língua espanhola.

Turismo_por_turista

[Lexical Unit Index](#)

Definição [Definition]:

Um **Turista** visita ou experiencia o contato com uma **Atração**, reconhecida socialmente, geralmente, por apresentar valor histórico ou cultural e/ou oferecer recursos naturais ou artificiais.

Durante a Copa, os torcedores CONHECERAO o Pelourinho em Salvador.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Atração [Attraction]

Geralmente, é um espaço físico que faz gerar trânsito de pessoas de diferentes origens para conhecer ou usufruir seus benefícios, o que faz com que seja reconhecido socialmente por apresentar valor histórico ou cultural ou por oferecer recursos naturais ou artificiais. Em alguns momentos, os benefícios podem ser considerados os próprios atrativos para o **Turista**.
Iris VISITOU as diversas praias de Florianópolis.

Lugar [Place]

Semantic Type: Location

Lugar que abriga recurso natural ou artificial com valor cultural ou histórico, que pode atuar como **Atração**.

Turista [Tourist]

Semantic Type: Sentient

Indivíduo ou grupo interessado em conhecer ou desfrutar os benefícios de uma **Atração** ou de um **Lugar** específico.

Periféricos [Non-Core]:

Acompanhante [Co-participant]

Semantic Type: Sentient

Aquele que desfruta os benefícios de uma **Atração** juntamente com o **Turista**.

Duração [Duration]

Semantic Type: Duration

O período de duração da atividade turística

Finalidade [Purpose]

Semantic Type: State_of_affairs

Alguma ação específica que o **Turista** pretende realizar com a atividade turística, entretenimento e descanso, por exemplo.

FIGURA 21: Definição do *frame* *Turista_por_turista*

Fonte: <http://www.ufjf.br/framenetbr/dados/>

As ULs evocadoras deste *frame* em português são *apreciar*, *conhecer*, *desfrutar*, *fazer tour*, *turista*, *visitante* e *visitar*; em espanhol, temos *apreciar*, *disfrutar*, *hacer tour*, *turista*, *visitante* e *visitar*. Com base na análise de seus padrões de valência, as ULs *apreciar*, *conhecer* e *visitar* do português seriam sugeridas como equivalentes a *apreciar* e *visitar* do espanhol, já que, para todas elas, o EF TURISTA

se instancia majoritariamente como um Externo, enquanto o EF ATRAÇÃO ocupa a posição de Objeto Direto, conforme mostram os resultados das tabelas de sumariamento de valência das ULs *apreciar* em português – Tabela 1 – e *apreciar* em espanhol – Tabela 2.

Elemento de Frame	Número Anotado	Realizações
Atração	(18)	NP.Ext (1) NP.ObjD (17)
Lugar	(8)	2nd.-- (1) DNI.-- (6) NP.Dep (1)
Turista	(18)	CNI.-- (6) NP.Ext (11) DNI.-- (1)

TABELA 1: EFs e suas realizações sintáticas para a UL *apreciar* do português.

Fonte: <http://www.ufjf.br/framenetbr/dados/>

Elemento de Frame	Número Anotado	Realizações
Atracción	(16)	DNI.-- (1) NP.DObj (13) NP.Ext (2)
Lugar	(10)	2nd.-- (3) DNI.-- (2) PP.Adjct (4) Poss.APos (1)
Turista	(14)	PP.Adjct (1) CNI.-- (11) NP.Ext (1) PP.Ext (1)

TABELA 2: EFs e suas realizações sintáticas para a UL *apreciar* do espanhol.

Fonte: <http://www.ufjf.br/framenetbr/dados/>

Como se pode notar, para ambas as ULs, a esmagadora maioria das instanciações do EF ATRAÇÃO/ATRACCIÓN se dá como um NP objeto direto. O mesmo vale para o EF TURISTA, que tem suas instanciações alternadas entre NP externo e instanciação nula construcional, a qual marca sujeito desinencial.

Chama a atenção no exemplo discutido acima o fato de apenas a UL *conhecer* do português não ter um equivalente cognato na língua espanhola. Ao nos depararmos com os usos dessa UL em português, podemos perceber que ela se refere ao cenário do turismo. Contudo, se um falante de outra língua procurasse o significado de “conhecer” em um dicionário qualquer, não encontraria a definição

desta UL relacionada a este contexto propriamente dito, conforme podemos ver a definição retirada do dicionário Aurélio da língua portuguesa online (AURÉLIO, 2014) – Figura 22.



FIGURA 22: Definição do lema *conhecer* segundo o dicionário Aurélio da Língua Portuguesa.

Fonte: <http://www.dicionariodoaurelio.com/Conhecer.html>

Dessa forma, quando o Dicionário Copa 2014 foi criado baseado em *frames*, pretendia agregar o maior número de ULs possíveis que estão relacionadas a cada cena. Esse fator também se caracteriza como outro diferencial proporcionado pela FrameNet, já que podemos visualizar possibilidades de ULs que são evocadoras de um determinado *frame* e que, se buscadas em um outro dicionário, não nos seriam apresentadas como possibilidades de uso.

As anotações extraídas do banco de dados da FN–Br, referentes à UL *conhecer* (Figura 23), mostram o seu uso comumente no cenário do turismo no português do Brasil. Dessa forma, podemos ver que o dicionário baseado em glosas muitas vezes não consegue dar conta de mostrar todas as possibilidades de significado de uma UL.

2. [TuristaQuem] não abre mão de *CONHECER*^{Target} [Atraçãoa nossa cultura] pode desfrutar de festas populares , que revelam muito da história , da arte e da riqueza do povo brasileiro[LugarINI]
3. E , no Rio de Janeiro , em pleno verão , a temperatura atinge até 40° C. Agora que [Turistavocê] *CONHECEU*^{Target} [Atraçãonosso Clima] : , escolha a temperatura que mais lhe agrada e venha se apaixonar pelas belezas do Brasil[LugarDNI]
4. Proteção Dicas de preservação para os visitantes : Em sua viagem , aproveite tudo que Olinda tem a oferecer : *CONHEÇA*^{Target} [Atraçãoos bens tombados , monumentos , edifícios históricos , museus , teatros , centros de arte e as salas de espetáculo][TuristaCNI][LugarDNI]
5. Informações,http: 15 a 22 Semana do Folclore 20 Dia da Consciência Negra 24 Natal 25 Encontro de Cavalos-Marinheiros 31 Revolinda \$ Réveillon Minas Gerais barroco Conheça *O BAR*^{Target} [Atraçãooco e o rococó mineiros em to]da a sua riqueza e expressividade[TuristaCNI][LugarINI]
6. Dedique três dias à Cidade Histórica de Ouro Preto , um dia para *CONHECER*^{Target} [Atraçãoo Santuário do Bom Jesus de Matosinhos] e mais três dias ao Centro Histórico de Diamantina[LugarDNI][TuristaDNI]
7. Passeando pelas ruas de Ouro Preto , é possível *CONHECER*^{Target} [Atraçãoconstruções seculares] onde estão expostas peças , objetos e imagens que contam a história da cidade[TuristaDNI][LugarDNI]
8. Dedique dois dias para percorrer todo o centro histórico da simpática Cidade de Goiás e mais três para *CONHECER*^{Target} [Atraçãoo traçado urbano e os monumentos de Brasília][LugarDNI][TuristaDNI]
9. [TuristaO turista] pode *CONHECER*^{Target} [Atraçãoas belezas locais] [Tempoquanto durante o dia quanto aa noite] , pois o Clima : é seco na maior parte do ano
10. Fonte : IPHAN Ouro Preto celebra 30 anos de Patrimônio Mundial Patrimônios culturais da humanidade : Conheça os Patrimônios Culturais brasileiros *CONHEÇA*^{Target} [Atraçãoos dez locais do Brasil que receberam da Unesco o título de Patrimônio Cultural da Humanidade][LugarDNI][TuristaDNI]

FIGURA 23: Anotação lexicográfica da UL *conhecer*

Fonte: <http://www.ufjf.br/framenetbr/dados/>

Podemos observar, através dessas anotações, que o argumento interno do verbo *conhecer* se restringe neste contexto aos EFs ATRAÇÃO e LUGAR, tendo como função gramatical objeto direto, geralmente caracterizado por sintagmas nominais. Neste caso, poderíamos dizer que a UL *conhecer* se aproxima do significado da UL *visitar*.

Nesse contexto, uma possibilidade seria a de se considerar que o verbo espanhol *conocer* é um falso cognato de *conhecer*. Porém, ao tomarmos um dicionário bilíngue Português-Espanhol também disponível online (MICHAELIS, 2014), ele mostrará que o equivalente do lema *conhecer* do português é apenas *conocer* do espanhol, conforme mostra a Figura 24.

UOL Assine 0800 703 3000 SAC Bate-papo E-mail Notícias Esporte Entretenimento Mulher Shopping

MICHAELIS MELHORAMENTOS

Moderno Dicionário

- português
- inglês → português
português → inglês
- Dicionário Escolar**
- alemão → português
português → alemão
- espanhol → português
português → espanhol
- Sobre o dicionário
- Gramática e curiosidades
- Índice de verbetes
- Conjugação verbal

Dicionário de Espanhol Online
Significado de "conhecer"

Digite a palavra
conhecer português - espanhol buscar busca avançada

lista por ordem alfabética: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

Compartilhe esta página: Curtir 0 Compartilhar 0 Tweetar 0

conhecer
co.nhe.cer
vtd+vti+vpr Conocer.

FIGURA 24: Busca do lema equivalente *conhecer* para o espanhol.

Fonte: <http://michaelis.uol.com.br/>

Efetuamos outra busca no dicionário online *Word Reference.com* (WORDREFERENCE.com, 2014), que possibilita a consulta de equivalentes de tradução entre diversas línguas, como italiano, francês, inglês, alemão, romeno, russo, grego, japonês entre outras (Figura 25).

Português-Español

conhecer

em inglês | em contexto | imagens

Gran diccionario español-portugués portugués-español © 2001 Espasa-Calpe:
conhecer [koɲe'seR]

I vtrd

1. conocer;
c. a verdade/o futuro conocer la verdad/el futuro;
c. alguém conocer a alguien.

Locuciones:
» c. alguém por dentro e por fora *fig & fam* conocer a alguien como si se le hubiera parido;
» fazer-se c. *fig & fam* darse a conocer.

II vtri Dir conocer (de, de).

Gran diccionario español-portugués portugués-español © 2001 Espasa-Calpe:
■ **conhecer-se** *vpr* conocerse. Se conjuga como *aquecer*

FIGURA 25: Busca do lema *conhecer* no dicionário online *Word Reference*

Fonte: www.wordreference.com/ptes/conhecer

Verificamos que este dicionário também apresentou como equivalente o lema *conocer*. Diante desses resultados de pesquisa em dicionários online, será que poderíamos dizer que esse equivalente em espanhol tem as mesmas possibilidades de sentido da língua portuguesa?

Podemos dizer que sim, mas apenas para o contexto prototípico do domínio de conhecimento, conforme encontramos na definição central fornecida por dicionários (conferir Figura 26). Entretanto no cenário do turismo, conforme vimos os exemplos da Figura 23, não encontramos dados em corpus que refletissem esse uso.

conocer CONJUGAR ⇒

1. tr. Tener idea o captar por medio de las facultades intelectuales la naturaleza, cualidades y circunstancias de las personas o las cosas:
no conozco esa ciudad.
2. Reconocer, percibir una cosa o una persona como distinta de todo lo demás:
conocer a alguien por su manera de hablar.
3. Saber, entender:
conozco bastante bien la literatura de esa época.
4. Tener trato y comunicación con alguien:
le conozco desde hace tiempo. También prnl.:
se conocieron en una conferencia.
5. Sentir o experimentar:
nunca conoció el verdadero amor.
6. Juzgar adecuadamente a alguien:
no le conozco bien. También prnl.:
cada día te conozco menos.

♦ Irreg. Se conj. como **agradecer**.

FIGURA 26: Definição do lema *conocer* em espanhol.

Fonte: <http://www.wordreference.com/definicion/conocer>.

Para confirmar nossa hipótese sobre as possibilidades de uso que um falante nativo faria do lema *conocer* na língua espanhola, realizamos uma busca por este equivalente no *Spanish web corpus*³³, que está alocado no sistema de consulta a corpus denominado de *Sketch Engine*, disponível no link <https://the.sketchengine.co.uk>. Utilizamos a ferramenta *Word Sketch* para realizarmos uma busca mais detalhada das informações concernentes aos aspectos sintáticos de *conocer*, conforme podemos visualizar na Figura 27.

³³ Esse corpus apresenta 116.900.060 tokens.

conocer () Spanish web corpus freq = [64302](#) (550.1 per million)

object	14508	6.4	v_o	1933	2.0	subject np	1881	1.8	object clause	490	3.5
entresijos	27	28.57	desconocer	36	29.3	mundo	118	25.0	haber	69	20.63
gente	243	22.59	valorar	43	29.04	alumno	46	24.01	ser	97	16.45
verdad	202	22.58	amar	37	28.12	gente	61	20.89	existir	20	14.63
detalle	72	20.77	comprender	53	25.94	lector	21	16.4	estar	21	11.1
idonea	7	20.17	respetar	30	21.91	mayoría	37	15.63	era	11	11.01
pormenor	15	20.12	saber	56	21.38	usuario	27	15.26	poder	22	10.92
percal	8	19.54	utilizar	60	20.59	padre	20	12.92	tener	33	9.16
pero	72	18.43	apreciar	21	20.44	niño	26	12.24	ir	8	8.16
realidad	133	17.19	difundir	18	20.06	astrónomo	5	12.01	permitir	6	8.02
historia	202	16.91	sospechar	12	19.87	consumidor	10	11.91	deber	8	6.94
paradero	12	16.68	reconocer	34	19.75	entendimiento	7	11.44	llevar	5	6.1
grado	34	16.66	practicar	21	19.05	hombre	28	11.32	pasar	5	5.8
causa	94	15.63	aceptar	30	18.79	pueblo	19	10.61	hacer	6	1.99
límite	61	15.6	admirar	10	18.02	humanidad	10	10.51			
nombre	132	15.57	estudiar	26	17.67	autor	16	9.96			
Abhidhamma	7	15.57	aplicar	25	17.52	profesor	13	9.9			
secreto	47	15.52	dominar	15	17.02	barco	6	9.71			
existencia	91	15.4	tratar	23	16.85	investigador	8	9.69			
nadie	34	15.14	estimar	13	16.57	joven	13	9.23			
significado	50	14.74	manejar	15	16.37	receptor	5	9.2			
opinión	79	14.4	profundizar	9	16.03	griego	7	9.12			
no	165	14.35	disfrutar	12	15.59	médico	13	9.1			
idioma	39	13.39	usar	32	15.49	vez	14	8.86			
Opus	7	13.31	entender	22	15.15	persona	21	8.5			
característica	64	13.16	resolver	16	14.32	paciente	8	8.43			

FIGURA 27: Busca no *word sketch* da UL *Conocer*Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk>

Ao analisarmos os dados apresentados neste corpus, podemos verificar que, na posição de argumento interno (objeto direto) do verbo *conocer* não temos nenhuma palavra que se remeta ao cenário do turismo, evocando o *frame* de *Turismo_por_turista*. Para confirmar nossa hipótese, acessamos os exemplos de ocorrência da combinação de *conocer* com a palavra “gente”, que apresentou maior frequência absoluta (243) – vide Figura 28.

Word sketch item 243 (2.1 per million)

Page 1 of 13 Go Next Last

00041	deben controlarse, al menos, en cantidad. Conozco muchísima gente (incluso licenciados, aunque
00143	definitivamente con el público, y ahora os conoce mucha más gente ¿Tenéis en mente grabar
00229	estabilidad (cosa rara en mí), por lo que no conoci mucha gente. Por otro lado, en varios posts
00448	que firme su primera hipoteca a 25 años. Conozco gente que la tiene a 30 años y a una amiga
00614	pág. de astronomía que conozco. También he conocido gente maravillosa en el chat, además todos
00693	de curso terminé con mucha pena, ya que conoces mucha gente y te da pena no verlos mas,
00793	más de un año seguido desempleado y sí que conozco gente de otras carreras que lleva 3 años
00852	cualquier grupo de usuarios de Linux , para conocer gente y hablar un rato. Sin embargo los
00898	que también aprendes mientras escribes, conoces gente nueva, haces contactos, o te montas
00903	concretas, de tal modo que mayoritariamente la conoce la gente que está al tanto de estos temas
00910	Usuario nº1322 http://www.sindominio.net Si conoces gente de tu zona que esté dispuesta y venga
00941	cheques comida, formación, viajes?, proyectos, conoces gentes, formas de pensar diferentes, etc
00968	Nunca he jugado un juego de estos - aunque conozco gente que sí lo hace- pero de verdad no
00972	siempre queremos trabajar más, saber más, conocer más gente, estar más tiempo con nuestros
01069	, sino como sistema operativo principal. Conozco mucha gente que lo usa (saludos lista OS
01095	empresa) de Microsoft. Lo peor de todo es que conozco gente que estudia el ciclo de administración
01096	estimulado para aprender por mi cuenta, además he conocido gente a la que ahora considero amigos míos
01096	los 2 casos es una buena razón para ir y conocer gente con tus mismos intereses. Con respecto a
01234	compare a MI con uno de esos invertidos. Conozco gente así y son muy divertidos. Me lo paso
01423	objetivos son claros: pasar un rato divertido, conocer gente y hablar de bitácoras y/o cualquier

https://the.sketchengine.co.uk/bonito/run.cgi/view?q=w270186;fromp=2;corpname=preloaded%2Fwww_es&refs=%3Ddoc.id&lemma=conocer

FIGURA 28: Busca no *word sketch* pelas realizações contextuais da palavra “gente”.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk>

Ocupando a posição de sujeito da UL “*conocer*”, pesquisamos pela palavra “mundo” que também apresentou a maior frequência, tanto absoluta (118), quanto relativa (25.0), e, ainda assim, não encontramos sentenças que pudessem estar relacionadas ao *frame* *Turismo_por_turista*, conforme podemos verificar na Figura 29.

Concordance Word List Word Sketch Thesaurus Find X Sketch-Diff Corpus Info ?	Word sketch item 118 (1.0 per million)
Save View options KWIC Sentence Sort Left Right Node References Shuffle Sample Filter Frequency Node tags Node forms Doc IDs	Page 1 of 6 Go Next Last 00279 . Part. 603.-- ¿En los mundos superiores conocen a Dios los animales? --No, el hombre es 00418 ya que en la sabiduría de Dios, el mundo no conoció a Dios mediante la sabiduría, agradó a 00471 nuevo enfoque, no olvidemos que el mundo conoce al minuto lo que sucede en nuestro Planeta 00524 jpg, image/jpeg, 72x96 que todo el mundo conozca su cara. que no tenga descanso ni perdon 00863 pais. Fuera de esa orbita, todo el mundo conoce a España como "España" y la unica finalidad 00888 usar el ejemplo del futbol. Todo el mundo conoce las reglas y puede comprarse la camiseta 01213 por supuesto ustedes conocerán porque todo el mundo conoce mis películas. Tienen como plazo hasta 01271 leyendas urbanas de las cuales todo el mundo conoce a alguien que conoce a alguien que le sucedió 01278 al menos de esta forma no todo el mundo conoce tu correo, sólo unos pocos. 3. Y ya la 01309 conocidos . . . pero que no todo el mundo conoce . Una vez presentados los conceptos básicos 01329 iros pronto a casa?, cuando todo el mundo conoce , incluido ese socialista Chaves que paseó 01395 más imágenes del 11-M, "que todo el mundo conoce ya de sobra". Alcaraz y las víctimas que 01459 universales que, más o menos todo el mundo conocerá y que servirán de puente entre las diferentes 01471 Irak para justificar la guerra El Mundo conocía la noticia (publicada por la revista Foreign 01493 querido quitar de enmedio al que todo el mundo conoce por Paco Vazquez mediante el conocido método 01556 traicionada en grado sumo: el mundo entero conocerá esos pensamientos pero no a través del 01781 de inglés basta porque todo el mundo allí conoce este idioma. Y para quien no pueda viajar 02065 Nunca he sentido Madrid así. Todo el mundo conocía a alguien que pasaba esta mañana por la 02092 R. BASIC El mundo mágico de Harry Potter conocerá la textura de la tristeza, sufrirá la amargura 02458 Burriel y Flórez; Numancia, todo el mundo conoce su situación cerca del puente de Garra

FIGURA 29: Busca da palavra “mundo” ocupando a posição de sujeito da UL “conocer”.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk>

Apesar de serem línguas muito próximas e de os dicionários bilíngues apontarem que *conhecer* e *conocer* são equivalentes, tal equivalência não se sustenta no cenário do turismo, ou seja, é necessário buscar alternativas para a proposição de equivalências. Essa necessidade se faz ainda mais premente na medida em que, como pontuado por Calvi (2010) e exemplificado pelas ULs que evocam *frames* do cenário do turismo, o vocabulário deste domínio cognitivo não é exclusivo dele. Em outras palavras, lemas verbais como *visitar*, *desfrutar*, *conhecer*, *atrair*, entre outros, também se prestam a evocar outros *frames*, em relação aos quais constroem seus sentidos mais prototípicos.

Para verificarmos essas correspondências linguísticas, precisamos entender que toda UL metafórica apresenta um *frame* secundário, ao considerarmos que certos usos ocorrem em determinado domínio cognitivo e que podem ser utilizados em outros domínios, o que automaticamente propiciará a evocação de outros *frames*, devido ao “empréstimo” linguístico por meio de processo metafórico.

Para ilustrar, retomaremos o lexema *conhecer*, como uma UL evocadora do *frame* Turismo_por_turista, já que estamos abordando um dos domínios do dicionário Copa 2014. Entretanto, esse lexema também é evocador do *frame*

Conhecimento (Figura 30), o qual não possui relação direta com o cenário do turismo.

Conhecimento [Awareness]

[Lexical Unit Index](#)

Definição [Definition]:

Um **Conhecedor** tem uma parte de um **Conteúdo** em seu conhecimento de mundo. O **Conteúdo** não é necessariamente apresentado por meio de percepção imediata, mas, em vez disso, normalmente, devido à dedução de coisas perceptíveis. Em alguns casos, a dedução do **Conteúdo** está baseada implicitamente em fontes de informações (acreditar), em alguns casos baseado na lógica (pensar), e em outros casos a fonte de dedução é desconhecida (saber). Note que este frame está passando por algum grau de reconsideração. Muitos dos alvos poderão se mover para o frame de Opinião. Esse frame indica que o **Conhecedor** considera alguma coisa como verdade, mas a Opinião (relacionada ao **Conteúdo**) não é pressuposta para ser verdadeira, sendo, na verdade, algo que pode ser considerado um provável ponto de diferença. Nos usos que permanecerão no frame de Conhecimento, entretanto, o **Conteúdo** é pressuposto.

Seu chefe está **CIENTE** **de seu compromisso**.

FIGURA 30: *Frame* de Conhecimento

Fonte: <http://www.ufff.br/framenetbr/dados/>

Vejamos um exemplo de anotação da UL *conhecer* (16), como evocadora do *frame* Conhecimento.

- (16) A caridade, Sr. Soares, entra decerto no meu procedimento, mas entra como tempero, como o sal das coisas, que é assim que interpreto o dito de São Paulo aos Coríntios: Se [eu_{CONHECEDOR}] CONHECER^{ALVO} [quanto se pode saber_{CONTEÚDO}], e não tiver caridade, não sou nada.

Diante do exemplo anotado (16), verificamos que a UL *conhecer* evoca o *frame* de Conhecimento. De fato, uma busca pelo lexema *conhecer* no corpus Cetenfolha³⁴ – Figura 31 – demonstra, pela análise dos itens lexicais que mais frequentemente preenchem a posição de argumento interno (objeto direto) deste verbo, que a maior frequência de uso de *conhecer* está ligada ao *frame* de Conhecimento. É importante notar que itens lexicais que mais frequentemente ocorrem como argumento interno de *conhecer*, tais como *detalhe*, *regra*, *realidade* e *teor* poderiam ser enquadrados como o EF CONTEÚDO do *frame* de Conhecimento.

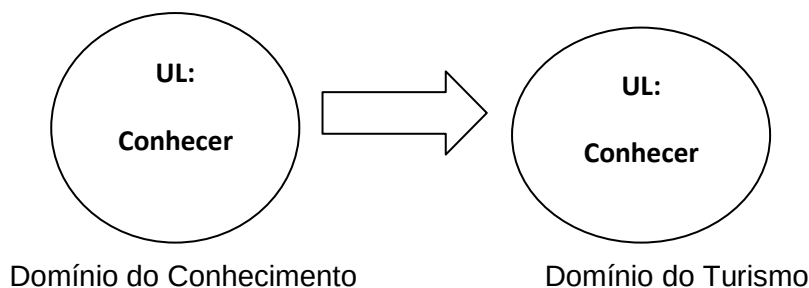
³⁴ Esse corpus está alocado no site de busca <https://the.sketchengine.co.uk/>

conhecer Cetenfolha, Cetempublico freq = 23962 (361.3 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

modifier	7030	2.4	objeto	4573	3.8	sujeito	1809	1.4	pp_por+o	737	4.5	pp_de+o	651	0.4
melhor	<u>226</u>	9.36	detalhe	<u>17</u>	6.54	gente	<u>79</u>	8.03	alcunha	<u>21</u>	9.66	público	<u>92</u>	6.17
bem	<u>476</u>	9.22	gente	<u>34</u>	6.46	sr.	<u>25</u>	7.75	sigla	<u>25</u>	9.62	leitor	<u>6</u>	5.51
mais	<u>813</u>	9.18	regra	<u>29</u>	6.45	vale	<u>17</u>	7.13	designação	<u>17</u>	8.65	opinião	<u>11</u>	5.23
pouco	<u>153</u>	8.9	cara	<u>17</u>	6.37	guerreiro	<u>6</u>	6.47	apelido	<u>13</u>	8.52	vítima	<u>5</u>	4.91
menos	<u>115</u>	8.55	realidade	<u>25</u>	6.3	leitor	<u>14</u>	6.39	nome	<u>97</u>	7.7	artista	<u>5</u>	4.46
como	<u>636</u>	8.51	teor	<u>12</u>	6.22	pena	<u>13</u>	6.13	posição	<u>19</u>	5.42	televisão	<u>7</u>	4.39
pessoalmente	<u>65</u>	8.07	limite	<u>19</u>	6.22	ladão	<u>6</u>	6.12	capacidade	<u>5</u>	4.28	mundo	<u>15</u>	4.37
mundialmente	<u>56</u>	7.99	história	<u>44</u>	6.13	humanidade	<u>6</u>	6.1	papel	<u>6</u>	4.08	família	<u>8</u>	4.34
já	<u>668</u>	7.93	dificuldade	<u>25</u>	6.11	senhor	<u>10</u>	6.01	actividade	<u>5</u>	3.81	cinema	<u>5</u>	3.98
sobejamente	<u>47</u>	7.75	dossier	<u>11</u>	6.05	mundo	<u>49</u>	6.01	polícia	<u>8</u>	3.73	autoridade	<u>6</u>	3.97
vulgarmente	<u>46</u>	7.72	derrota	<u>16</u>	6.04	folha	<u>33</u>	5.85	produção	<u>6</u>	3.68	meio	<u>6</u>	3.9
internacionalmente	<u>46</u>	7.66	segredo	<u>12</u>	5.99	pessoa	<u>61</u>	5.8	campanha	<u>7</u>	3.56	português	<u>16</u>	3.79
também	<u>338</u>	7.15	marido	<u>13</u>	5.97	pormenor	<u>5</u>	5.59	trabalho	<u>7</u>	2.91	música	<u>6</u>	3.73
mal	<u>65</u>	7.13	glória	<u>10</u>	5.94	visitante	<u>5</u>	5.42	público	<u>8</u>	2.65	brasileiro	<u>10</u>	3.63
através	<u>45</u>	7.05	episódio	<u>13</u>	5.94	aluno	<u>8</u>	5.07	brasileiro	<u>5</u>	2.63	história	<u>5</u>	3.3
hoje	<u>131</u>	6.84	nome	<u>35</u>	5.91	maioria	<u>15</u>	5.03				filme	<u>5</u>	3.29
apenas	<u>128</u>	6.83	técnica	<u>13</u>	5.88	casal	<u>5</u>	5.01				cidade	<u>7</u>	2.97
não	<u>1319</u>	6.78	sucesso	<u>19</u>	5.87	autor	<u>9</u>	4.98				partido	<u>5</u>	2.7
muito	<u>98</u>	6.75	mecanismo	<u>12</u>	5.84	secretário=de=Estado	<u>5</u>	4.97				país	<u>11</u>	2.68
só	<u>143</u>	6.73	caso	<u>41</u>	5.8	amigo	<u>7</u>	4.92						
sobretudo	<u>32</u>	6.68	hábito	<u>10</u>	5.78	resultado	<u>16</u>	4.81						
antes	<u>44</u>	6.65	problema	<u>53</u>	5.75	eleitor	<u>5</u>	4.8						
nem	<u>40</u>	6.5	perfil	<u>10</u>	5.72	país	<u>46</u>	4.72						

FIGURA 31: Busca do lexema *conhecer* no corpus CetenfolhaFonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Todavia, vimos que esse mesmo lexema pode ser empregado no cenário do turismo na língua portuguesa, o que justifica então a negociação de sentido esquematizada na Figura 32.

FIGURA 32: Representação da transferência de domínio conceitual do lexema *conhecer*

Fonte: Elaborada pela autora.

Assim, se as diferenças nas ULs evocadoras dos *frames* relativos ao turismo, ao futebol e mesmo à Copa em cada língua não afetam os *frames* definidos para

esses domínios, podem, sim, se relacionar a diferentes *frames* secundários. Como o vocabulário desses três domínios é composto por muitos empréstimos terminológicos de outros domínios (tomem-se os verbos *visitar* e *conhecer*, por exemplo, usados em português para falar da experiência do turista), as três línguas cobertas pelo dicionário podem apresentar empréstimos vocabulares oriundos de domínios distintos. A título de exemplo, considere-se que, enquanto a sentença em (17) é perfeitamente possível em português, o mesmo não se pode dizer de (18) em inglês.

(17) Nas últimas férias eu conheci o Parque da Serra do Ibitipoca.

(18) *During my last vacations I knew the Ibitipoca Park.

Uma das maneiras de compreendermos como realizamos esse tipo de transferência entre domínios, pode ser explicado pelo viés da Linguística Cognitiva, que postula que as estruturas linguísticas são maleáveis, ou seja, são moldadas continuamente, de acordo com as necessidades de comunicação e expressão. Assim, consideramos que, na construção do significado, há uma interligação entre linguagem e conhecimento, que será legitimada no contexto comunicativo. Essa interligação diz respeito às construções mentais, que podem ser estudadas pela Teoria dos Espaços Mentais (FAUCONNIER, 1994, 1997), conforme veremos no capítulo seguinte.

No capítulo 5, discutiremos essa questão de maneira mais aprofundada, encontrando na Teoria da Mesclagem (FAUCONNIER & TURNER, 2002) uma possível solução analítica para o problema das diferenças entre empréstimos vocabulares encontradas entre as línguas cobertas pelo Copa 2014.

3 A TEORIA DA MESCLAGEM

3.1 Espaços mentais e projeções entre domínios

O trabalho desenvolvido por Fauconnier e Turner (2002, p. 17), sobre os espaços mentais (originalmente pensados para resolver questões da referenciação), muito se aplica à capacidade de construir significação e integrar domínios, através de processos imaginativos e encarnados. Os autores defendem que a construção do significado é resultante de conexões de materialidade linguística. Assim, essa teoria procura descrever os mecanismos que atuam no processo de significação humana, visto que as operações cognitivas estão vinculadas ao uso da linguagem, possibilitando a integração e a articulação entre os espaços mentais.

Fauconnier define espaços mentais como:

pequenos conjuntos de memória de trabalho que construímos enquanto pensamos e falamos. Nós os conectamos entre si e também os relacionamos a conhecimentos mais estáveis. Para isso, conhecimentos linguísticos e gramaticais fornecem muitas evidências para essas atividades mentais implícitas e para as conexões dos espaços mentais. (COSCARELLI, 2005, p.291)

Podemos considerar a construção do significado como uma complexa operação cognitiva, que pode envolver duas naturezas de domínios: domínios estáveis e domínios locais.

Segundo Martelotta e Palomares (2011, p. 184) os domínios estáveis são caracterizados por sua flexibilidade e correspondem a estruturas de memória pessoal ou social (esquemas e *frames*). Eles são de três naturezas:

- (i) Modelos Cognitivos Idealizados (MCI): são construídos socialmente e possibilitam a lembrança e o uso de diversos conhecimentos adquiridos ao longo da vida, os quais estão culturalmente disponíveis. Além disso, organizam todas as informações que são adquiridas no dia a dia.
- (ii) Molduras comunicativas: são estruturas de conhecimento que estão vinculadas ao processo de interação discursiva com um caráter histórico, nos permitindo identificar os aspectos relevantes da moldura, como a definição de papéis facultada aos participantes, se a ação é conjunta ou partilhada, ou seja, mostram quais são os aspectos

resultantes de uma cristalização consensual, indispensável na construção do significado.

- (iii) Esquemas genéricos são considerados mais abstratos e de natureza mais ampla, por isso, são considerados estruturas que organizam nosso pensamento, possibilitando projeções deste com o uso da linguagem no cotidiano.

Os Espaços Mentais, também denominados de domínios locais são diferentes e móveis a cada semiose, o que os caracteriza como dinâmicos. São configurados por expressões linguísticas de acordo com o contexto. Por isso, Fauconnier e Turner (2002, p. 40) consideram que os elementos de domínios mais estáveis, como os *frames*, por exemplo, auxiliam na estruturação dos espaços mentais e podem ser interconectados e “modificados na medida em que o pensamento e o discurso progridem”, já que o *frame* define a cena, levando em consideração o contexto. Por isso, é importante destacarmos que os elementos de *frame* nos fornecem subsídios importantes para realizarmos a conexão entre os espaços mentais.

A Figura 33 exemplifica uma correlação entre o *frame* de Transação_Comercial e o espaço mental relacionado com a seguinte frase: “Paula comprou o carro de Marcos”.

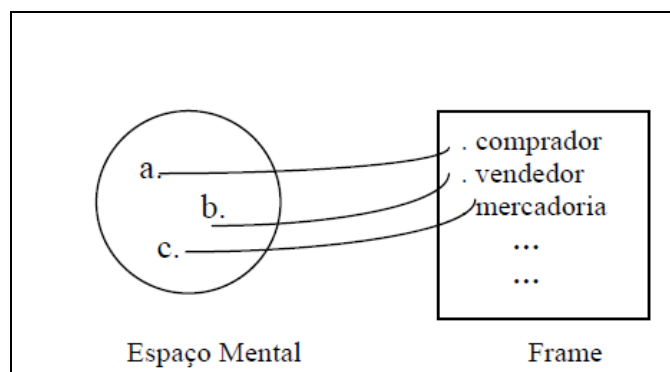


FIGURA 33: *Frame* e Espaço Mental

Fonte: FAUCONNIER, 1997, p. 12.

Nesta situação, temos especificamente que “Paula”, “Marcos” e “carro” representariam respectivamente os elementos *a*, *b* e *c* do espaço mental, os quais estariam relacionados aos EFs COMPRADOR, VENDEDOR E MERCADORIA. Segundo Fauconnier (1997), para interconectarmos os espaços mentais precisamos realizar projeções (*mappings*) entre os domínios conceituais. Na projeção entre domínios,

podemos verificar que existe uma correspondência entre dois conjuntos, sendo que cada elemento do primeiro domínio pode estar interligado com uma contraparte do segundo.

Ainda de acordo com o mesmo autor (FAUCONNIER, 1997), na medida em que uma forma linguística é mencionada no discurso, cria-se um espaço mental, no qual temos um significado potencial que é ativado. Este poderá ser consolidado ou modificado de acordo com a configuração cognitiva com o qual será relacionado. Para isso, é importante levarmos em consideração aspectos pragmáticos, contextuais, os interlocutores do discurso e o propósito comunicativo para ativação de outros domínios cognitivos. Desse modo, podemos dizer que a construção do significado depende de qual espaço mental será ativado pelo material linguístico. Assim, emergem novos domínios.

Não raro, o processo de construção do significado envolve contribuições de domínios distintos, que se mesclam para a produção de uma nova estrutura. Para compreendermos o significado emergente estabelecido pelo processo de projeção, precisamos verificar como essas conexões podem ser estabelecidas entre diferentes domínios conceituais, já que se trata de um processo cognitivo mais complexo denominado Mesclagem Conceptual (*Blending*) ou Integração conceptual.

3.2 Mesclagem Conceptual (*Blending*)

Segundo Turner (2008), a integração conceptual, também denominada *Mesclagem Conceptual*, é uma operação mental básica que recruta matrizes conceituais na produção de redes. Segundo os autores, qualquer um dos *inputs* (fontes) pode fornecer a base original para a criação de redes, podendo haver mesclas sucessivas e iteradas. Dessa forma, segundo Fauconnier (1997), a mesclagem é um processo cognitivo no qual o domínio-mescla se estrutura a partir da projeção seletiva dos elementos dos dois espaços mentais fonte (*inputs* 1 e 2), adquirindo uma estrutura emergente própria. Essa projeção é realizada a partir das semelhanças dos domínios fonte, estabelecendo-se uma relação entre eles.

A mesclagem se estabelece fundada nos seguintes construtos teóricos:

1. **Projeção interdomínios:** projeção parcial entre os *inputs* 1 e 2, conforme mostra a Figura 34 . A projeção é sustentada por um conjunto de relações – chamadas pelos autores (FAUCONNIER & TURNER, 2002) de

Relações Vitais – que instanciam capacidades cognitivas básicas, tais como a proposição da Analogia ou da Desanalogia e o reconhecimento de um Papel, Identidade ou Mudança, por exemplo³⁵.

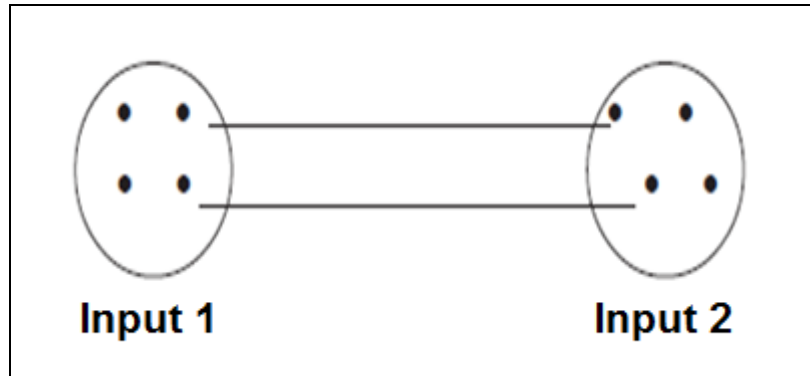


FIGURA 34: Projeção entre domínios

Fonte: FAUCONNIER, 1997, p.150.

2. **Espaço Genérico:** é o espaço que apresenta elementos comuns em relação aos dois *inputs*, ou seja, compartilha traços que permitem a comparação entre esses espaços, refletindo assim, uma estrutura abstrata (Figura 35).

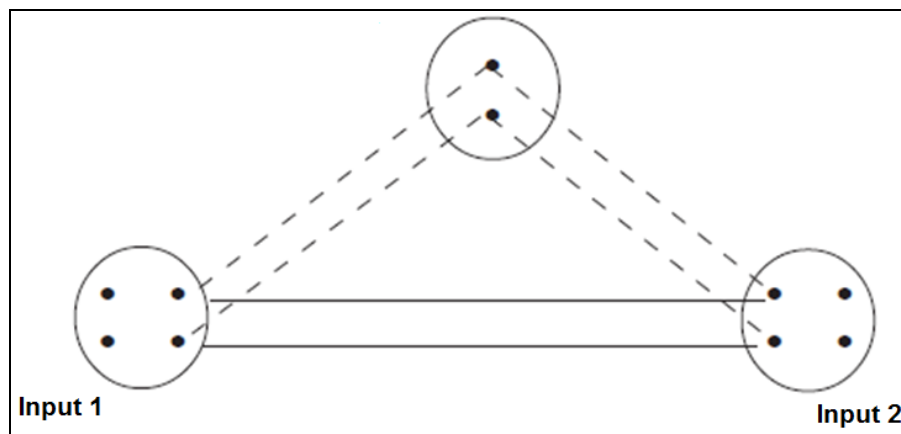


FIGURA 35: Espaço genérico.

Fonte: FAUCONNIER, 1997, p.150.

3. **Domínio Mescla:** se constitui pela projeção dos *inputs* 1 e 2 para um quarto domínio, distinguindo-se dos elementos das fontes que o constituíram, uma vez que estabelecerá uma estrutura emergente própria.

³⁵ As demais relações vitais são: tempo, espaço, causa-efeito, parte-todo, representação, propriedade, similaridade, categoria, intencionalidade e unicidade.

Nem todos os elementos dos *inputs* tem a obrigatoriedade de serem projetados na mescla (Figura 36).

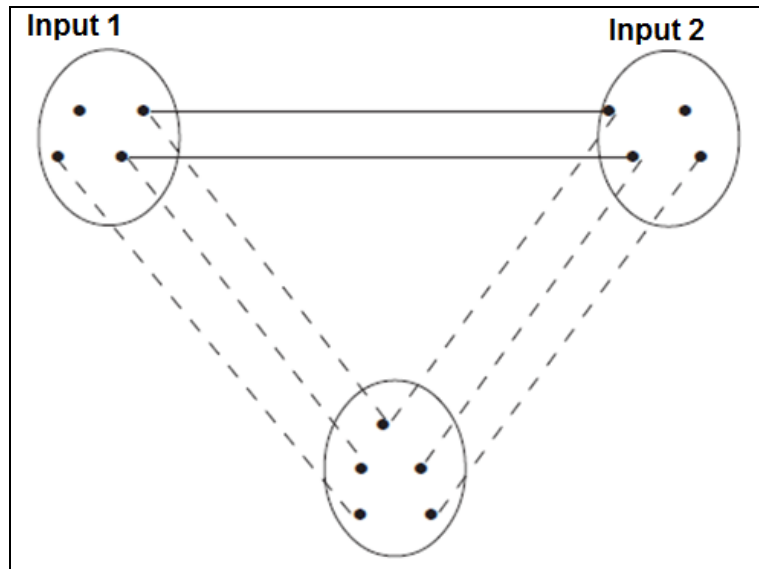


FIGURA 36: Domínio-mescla

Fonte: FAUCONNIER, 1997, p.150.

4. **Estrutura Emergente:** a mescla apresenta uma estrutura de significado emergente própria, inexistente nos *inputs*, podendo ser construída de três formas: (i) por composição, quando os elementos projetados dos *inputs* irão formar o espaço mescla, e não necessariamente existiam nos domínios anteriores à mescla; (ii) por completamento, quando a nova estruturação de elementos no espaço-mescla pode evocar *frames* que não haviam sido ativados pelos *inputs*; e (iii) por elaboração, quando pode ser que haja novas etapas cognitivas dentro da mescla, já que é uma nova lógica instaurada.

Para Fauconnier e Turner (2002, p. 48) as operações de composição, completamento e elaboração estão envolvidas na construção do espaço mescla, mas o sentido obtido não se limita à mescla, mas sim à constituição da rede como um todo, ora pelo processo de compressão (integração de informações na mescla), ora pelo processo de descompressão (na percepção das relações na rede, sendo que, geralmente, mais de uma relação vital é estabelecida entre os elementos dos espaços). Esses dois processos se configuram como um importante aspecto da criatividade. Quando temos a compressão de um determinado espaço, temos a

possibilidade de tomar empréstimos desse domínio para projetarmos em outra mescla.

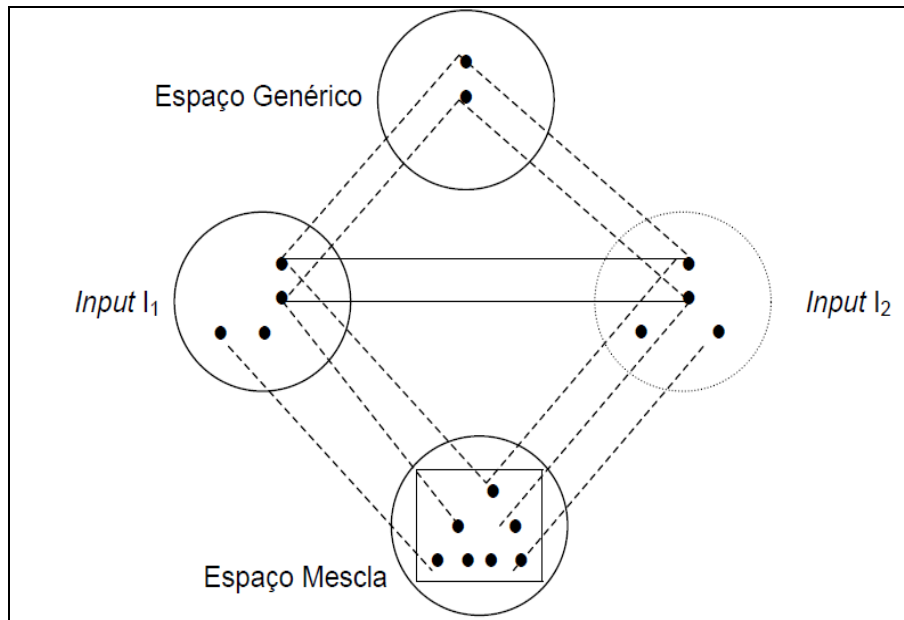


FIGURA 37: Processo de mesclagem conceptual

Fonte: FAUCONNIER, 1997, p.151.

Na Figura 37, os círculos representam os espaços mentais, as linhas contínuas representam o mapeamento entre os espaços, a linha tracejada representa as conexões entre os *inputs* 1 e 2, o domínio mescla por sua vez é formado por contrapartes dos elementos dos *inputs* 1 e 2 e o quadrado representa a estrutura emergente dentro da mescla.

Em suma, no processo cognitivo da mesclagem, temos uma conexão entre domínios conceptuais, no qual se cria um espaço por analogia, partindo da experiência no mundo, em relação aos seus aspectos físicos e culturais. Além disso, pressupõe a participação de pelo menos quatro domínios: sendo dois *inputs*, considerados domínio fonte, um esquema genérico e um domínio mescla resultante.

Fauconnier (1997) ilustrou o processo de mesclagem ao demonstrar como a *noção de vírus de computador* (Figura 38) se constrói a partir da nossa experiência corporificada de *vírus biológico*. No *input* 1, temos os aspectos relacionados à saúde como *organismo*, *vírus biológico* e *doença*, que serão projetados no *input* 2, no campo da informática, respectivamente à *computador*, *programa destrutivo* e *destruição*. A analogia representada entre os *inputs* 1 e 2 se sustenta abstratamente

pelas noções de *sistema*, *ameaça* e *dano*, que estão presentes no Espaço Genérico. No domínio criado, temos a presença do termo *vírus*, que está correlacionado tanto aos programas destrutivos quanto ao organismo biológico. É importante ressaltarmos que esses elementos, concebidos nesse novo espaço, não se tratam apenas das contrapartes analógicas, mas correspondem a uma mesma coisa, tendo em vista que a mescla possibilita a busca de elementos em outros domínios, como por exemplo, “vírus social” ou “vírus mental”.

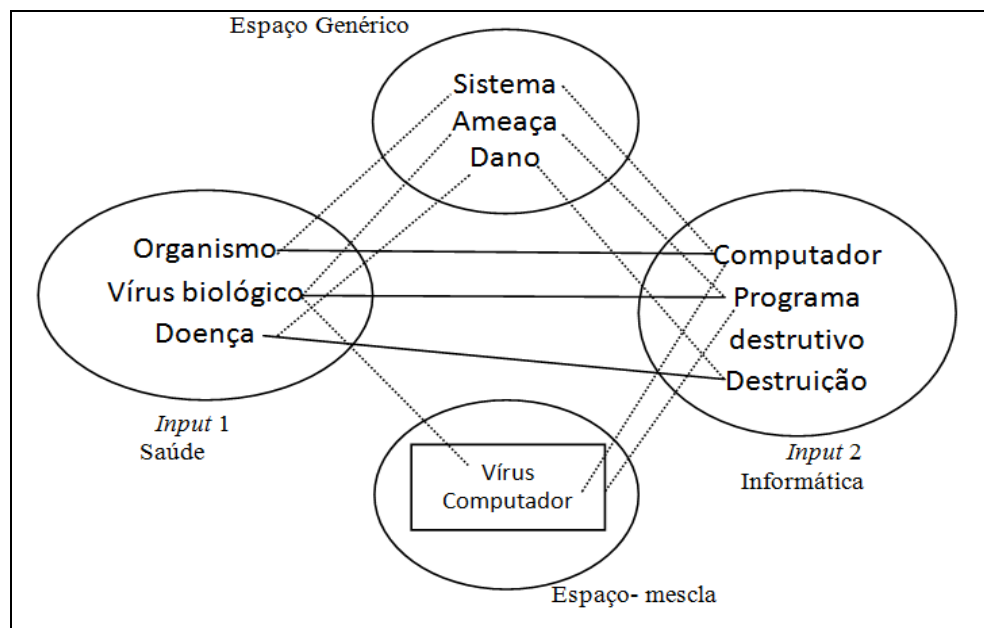


FIGURA 38: Mesclagem conceitual referente ao vírus de computador.

Fonte: FERRARI, L. 2011, p.123.

Segundo Turner (2008, p. 2), esse tipo de mesclagem entre espaços mentais organizados por *frames* é denominado de mesclagem de escopo duplo por apresentar uma forma mais avançada e complexa, já que a estrutura organizacional em nível de *frame* inclui pelo menos algum elemento de cada um dos dois *frames* de *input*, que não é compartilhada pelo outro. Os outros tipos de mesclagem apresentados Turner (2008) são: rede simples, rede espelhada (reflexiva) e rede de escopo único.

Segundo Turner (2008), na rede simples (Figura 39), temos um *frame* que abarca certos valores, como, por exemplo, o *frame* *Parent_ego*, que vincula informações de parentesco, e no outro *input*, uma situação específica que representa esses valores. Poderíamos ilustrar com a seguinte sentença: “Paulo é o

pai de Filipe”. As funções representadas no *input 1* foram projetadas aos valores que cada indivíduo representa socialmente no *input 2*, estabelecendo no espaço mescla o enquadre familiar. Teríamos essa representação:

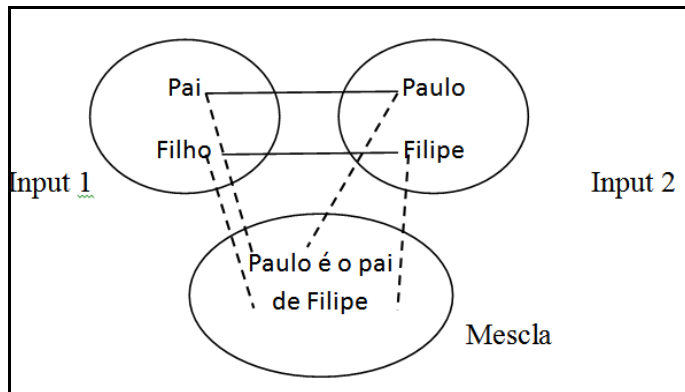


FIGURA 39: Rede simples

Fonte: Elaborado pela autora

Na rede espelhada (Figura 40), temos o compartilhamento de partes de um mesmo enquadre nos dois *inputs*, sendo que a mescla herdará esse frame de organização. Um exemplo desse tipo de rede é apresentado por Rodrigues (2010, p.86): “Em 1984, João do Pulo bateu seu próprio recorde de 1980 no salto triplo olímpico.” Podemos observar que “João do Pulo” e “salto triplo” estão presentes nos dois *inputs*. O que há de diferente são os anos da competição. Assim, podemos ter a seguinte mesclagem:

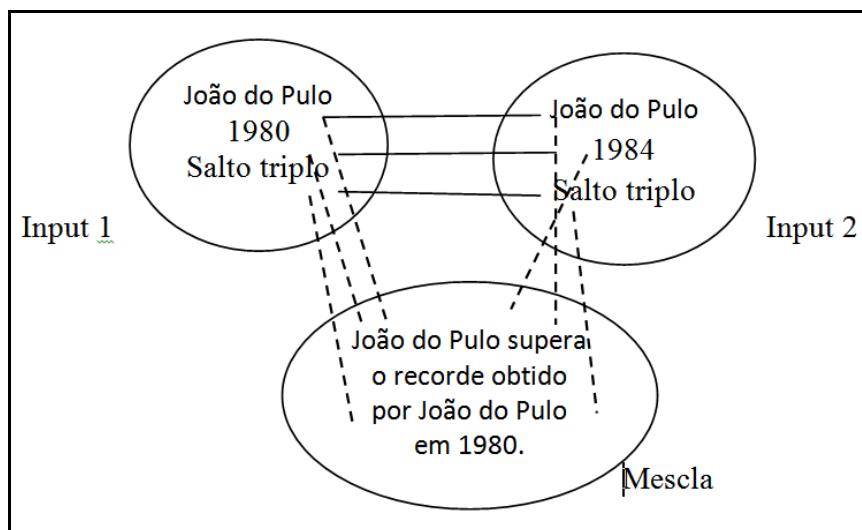


FIGURA 40: Rede espelhada

Fonte: Elaborado pela autora

E por último, na rede de escopo único (Figura 41), os dois espaços (*inputs*) representam uma estrutura organizacional diferente, em que apenas os elementos de um dos *inputs* serão projetados no espaço-mescla. Esse tipo de mesclagem é muito utilizado para explicarmos as metáforas conceituais. Rodrigues (2010, p.87) ilustra esse tipo de rede com o seguinte exemplo: “Empresários de TV boxeiam entre si para ganhar audiência”. No *input* 1 temos o *frame* de luta de boxe, que pressupõe um vencedor. Para exemplificar a competição profissional entre os empresários, temos uma luta de estratégias e não de golpes físicos, que se projeta no espaço mescla.

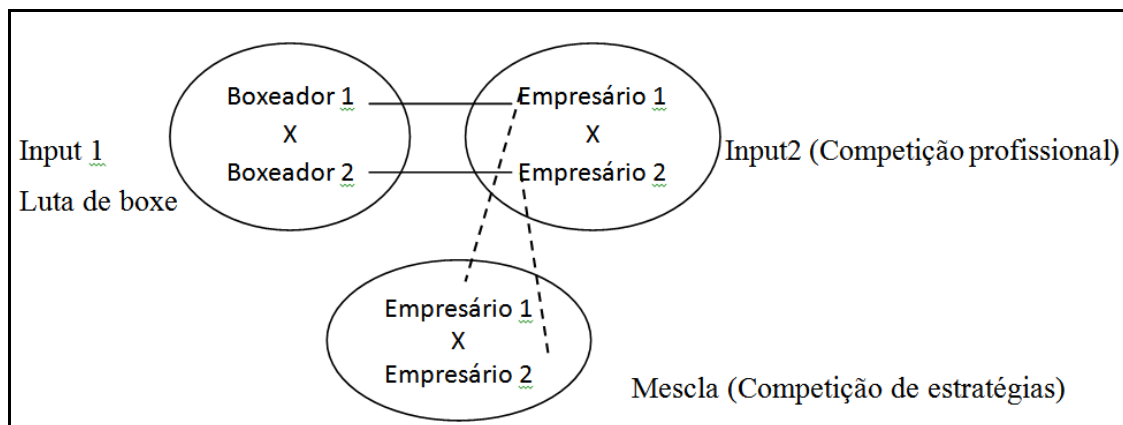


FIGURA 41: Rede de escopo único.

Fonte: Elaborado pela autora

As análises deste trabalho serão norteadas pela proposição de redes de integração conceitual que visem a explicar de que maneira se estruturam, cognitivamente, os empréstimos vocabulares que os *frames* da experiência turística fazem em relação aos outros domínios. Interessa-nos, em especial, verificar se os *frames* que chamamos de secundários utilizados na constituição do vocabulário da experiência turística em português são correspondentes àqueles utilizados na língua espanhola.

É importante que não se confunda a noção de *frame* secundário com aquela de *frame* de fundo (*background frame*), a qual se encontra na fundação da Semântica de *Frames*. Conforme mencionam Fillmore e Atkins (1992, p.76-77):

o significado de uma palavra só pode ser compreendido com referência a um *background* de experiência, crenças ou práticas, constituindo uma espécie de pré-requisito conceitual para a compreensão do seu significado. Falantes só podem saber o significado da palavra se primeiramente compreenderem dos *frames* de *background* que motivam o conceito que a

palavra codifica. Dentro de uma abordagem deste tipo, palavras ou sentidos de palavra não estão relacionados uns aos outros diretamente, palavra a palavra, mas apenas por meio de suas ligações com *frames* de *background* comuns e indicações da maneira pela qual os seus significados destacam elementos particulares de tais *frames*.³⁶

Como se pode notar pela citação, *frames* de *background* são os diretamente ativados pela UL no contexto de produção. Assim, em uma sentença como “A cidade *SURPREENDE* pela beleza de seu conjunto arquitetônico”, a UL *surpreender* tem como *frame* de *background* *Atração_turística*, porém, teria como *frame* secundário *Experienciador_objeto*, já que o lexema *surpreender* comumente evoca esse *frame*.

Na seção 5, retornaremos à apresentação de nossas análises, enquanto na próxima seção apresentamos a metodologia que as embasa.

³⁶ A word's meaning can be understood only with reference to a structured background of experience, beliefs, or practices, constituting a kind of conceptual prerequisite for understanding the meaning. Speakers can be said to know the meaning of the word only by first understanding the background frames that motivate the concept that the word encodes. Within such an approach, words or word senses are not related to each other directly, word to word, but only by way of their links to common background frames and indications of the manner in which their meanings highlight particular elements of such frames. (Fillmore and Atkins 1992, p.76-77)

4 METODOLOGIA

4.1 Linguística de Corpus

Este trabalho se insere na perspectiva da Linguística de Corpus, estabelecendo diálogo com os estudos da área da Lexicografia.

A Linguística de Corpus se ocupa

“(...) da coleta e exploração de corpora, ou conjuntos de dados linguísticos textuais que foram coletados criteriosamente com o propósito de servirem para a pesquisa de uma língua ou variedade linguística. Como tal, dedica-se à exploração da linguagem através de evidências empíricas, extraídas por meio de computador” (SARDINHA, 2004, p.3).

Neste sentido, Sardinha (2004) nos aponta alguns pré-requisitos relevantes para a coleta e compilação do *corpus*. O primeiro passo é fazer uma seleção criteriosa de *corpus*, levando em consideração a representatividade deste em uma determinada língua ou variedade linguística; o segundo é selecionar textos autênticos (produzidos por falantes nativos); o terceiro é eleger dados legíveis por computador, e por último, basear a pesquisa em um corpus vasto, ou seja, de grande extensão.

Inicialmente, diante da necessidade de buscar exemplos que guiassem a estruturação e análise dos *frames* do turismo, foi necessária a criação de *corpora* de domínio específico. Dessa maneira, o material foi constituído de textos advindos de sites de órgãos governamentais de fomento à atividade turística e de *blogs* de viajantes (cf. GAMONAL, 2013). O objetivo era que esses *corpora* fossem trilingües, já que a pretensão inicial era garantir equivalentes nas três línguas para as entradas do dicionário.

Uma vez que os *corpora* trilingües disponíveis precisam se constituir em repertórios de instâncias autênticas dos usos linguísticos praticados por falantes não só do português do Brasil como também do espanhol e do inglês, fez-se necessário averiguar a confiabilidade das traduções disponibilizadas. De modo a verificar tal confiabilidade, realizaram-se estudos das valências sintático-semânticas de itens lexicais presentes nos *corpora* traduzidos previamente selecionados em contraste com as valências desses mesmos itens em *corpora* constituídos de textos produzidos por nativos.

Como amostra de tais estudos, apresentaremos as valências sintático-semânticas da Unidade Lexical (UL) *surpreender* e seus equivalentes *sorprender*, na língua espanhola, e *surprise*, na língua inglesa. Tais ULs evocam o *frame* *Atração_turística*. Os dados analisados foram extraídos do *corpus* referente às matérias publicadas no *site* governamental Braziltour (<http://www.braziltour.com/>).

Os seguintes exemplos (19 a 21) foram extraídos dos *corpora* mencionados anteriormente:

- (19) Bonito é [uma cidade do interior do Mato Grosso do Sul_{Lugar}] [que_{Lugar}] SURPREENDE [por seus rios de águas cristalinas_{Atração}]. [IND = turista]
- (20) Bonito es [una ciudad del interior de Mato Grosso do Sul_{Lugar}] [que_{Lugar}] SORPRENDE [por con sus ríos de aguas cristalinas_{Atracción}]. [IND = turista]
- (21) Bonito is [a city in the inlands of Mato Grosso do Sul_{Place}] [that_{Place}] SURPRISES [for its crystal-clear waters_{Attraction}]. [IND=tourist]

Conforme se depreende da leitura dos exemplos de (19) a (21), a julgar pelos textos constantes do *site* BrazilTour, a UL *surpreender* e seus equivalentes de tradução para o inglês e espanhol teriam valências sintático-semânticas muito semelhantes, já que, para todas elas, o EF LUGAR aparece como argumento externo do verbo, e a ATRAÇÃO configura-se como complemento indireto regido por *por* ou *for*.

Com vias a verificar a procedência dessa possível equivalência, foi realizada uma busca por tais exemplos na FrameNet Espanhola (<http://sfn.uab.es:8080/SFN>) e também uma pesquisa através da ferramenta *WordSketch* no *Spanish Web Corpus*, que contém textos coletados via *web* dos domínios .es, totalizando 116 milhões de tokens. Para a verificação desse uso na língua inglesa, a mesma ferramenta foi utilizada no *British National Corpus*, que apresenta tanto dados da modalidade oral quanto escrita, constituído por cerca de 110 milhões de tokens. Algumas anotações de *surprise* foram encontradas também na FrameNet de Berkeley (<https://framenet.icsi.berkeley.edu>).

Observou-se que, em relação à língua espanhola, a UL *sorprender* exige como complemento a preposição *com*, e não a preposição *por*, como exibido pelo *corpus* BrazilTour. O exemplo da língua inglesa exibiu problema ainda mais grave, já que, além de o complemento desse verbo ser regido por *by*, este lexema no inglês não evoca o *frame* mencionado, uma vez que, com base no *corpus* pesquisado, os

falantes nativos não usaram esse tipo de estrutura linguística para falar de atrações turísticas.

Como se pôde notar nesta breve exposição, e com base em outras análises destes *corpora* traduzidos, observamos que estes *corpora* não correspondiam ao uso de falantes nativos. Assim, para o desenvolvimento do Copa 2014, optou-se por se proceder a uma alteração metodológica que substitui os *corpora* traduzidos por *corpora* comparáveis, tendo em vista que são produzidos por falantes nativos dos três idiomas, além de serem de maior extensão representativa. Tais *corpora* comparáveis são constituídos de cerca de 1 milhão de tokens por idioma e compreendem texto advindos do *site* da FIFA, de *blogs* de viajantes, de *sites* governamentais e de guias turísticos.

Dentro da constituição do corpus como um todo, foi possível obter um texto, um guia turístico do Brasil publicado originalmente em inglês pela editora *Lonely Planet* (ST. LOUIS ET AL., 2010), que nos foi disponibilizado nas três línguas: português (ST. LOUIS ET AL., no prelo), inglês e espanhol (ST. LOUIS ET AL., 2012). As traduções desses guias podem ser consideradas de boa qualidade, tendo em vista que foram realizadas por falantes nativos, experientes em tradução, uma vez que trabalham para grandes editoras, como por exemplo, a Editora Globo, no Brasil e a Editora GeoPlaneta na Espanha.

Como nosso objetivo é o de verificar se os *frames* secundários são os mesmos nos empréstimos vocabulares evocadores da experiência turística em espanhol, precisávamos minorar a influência das distinções entre os *corpora* em nossas análises. Assim, a melhor forma de realmente verificar as escolhas de *frames* secundários presentes em cada língua seria justamente a de se tomar um mesmo texto que fosse traduzido por falantes nativos especialistas e, posteriormente, editado por uma equipe de editores também especializados nas áreas de publicação dos textos, no caso, os guias turísticos.

Assim, como a versão brasileira do guia é mais restrita que as demais, não incluindo informações relevantes apenas para estrangeiros – tais como as relativas à obtenção de vistos, por exemplo – selecionamos nas versões do espanhol e do inglês os exatos fragmentos que são correspondentes aos da língua portuguesa, para criarmos um corpus traduzido paralelo. Dessa forma, poderíamos contrastar quais seriam os equivalentes de tradução que foram utilizados para expressar a mesma sentença em cada uma das línguas relacionadas ao cenário do turismo.

Os *corpora* paralelos criados têm, em média, 400.000 palavras. O texto em português foi processado pelo *parser* sintático do *software* Palavras (BICK, 2000). Já os textos em inglês e espanhol foram processados utilizando-se o TreeTagger (SCHMID, 1994). Uma vez processados pelos *parsers*, os *corpora* são submetidas às ferramentas SYN-to-TAG e TREE-to-TAG, desenvolvidas pela equipe de Tecnologia da Informação da FrameNet Brasil, cuja funcionalidade é a de converter as etiquetas geradas pelos *parsers* em um formato legível pelas gramáticas da ferramenta de gestão de *corpora* Sketch Engine. Os arquivos TAG são então utilizados para a constituição final dos *corpora* no Sketch Engine.

Essa ferramenta de gestão de *corpora* permite a busca por lexemas em seu contexto sintático imediato. Assim, ao se buscar um lexema qualquer, é possível selecionar os contextos sintáticos em que ele evoca o *frame* que se quer analisar. Selecionados os contextos, o Sketch Engine gera um arquivo texto legível pelo FrameNet Desktop, o software de anotação da FrameNet Brasil, o qual contém as sentenças a serem anotadas e inseridas na base de dados do dicionário.

Todas as análises apresentadas no capítulo 5 foram referenciadas em dados desses *corpora* paralelos. A partir do processo de mesclagem, procuramos averiguar se os *frames* secundários eram os mesmos ou não, com base em ULs e seus respectivos cognatos na língua espanhola, que são apresentados pelos dicionários tradicionais como melhores equivalentes de tradução para evocar os *frames* do domínio do turismo.

4.2 Procedimentos de análise aplicados à teoria da Mesclagem

Inicialmente, como não seria possível trabalhar com análises direcionadas individualmente para todos os *frames* que compõem o dicionário Copa 2014, que atualmente são 80, fizemos um recorte específico das ULs verbais no domínio do turismo, com enfoque direcionado para o cenário do turismo, em especial para o Turismo_de_Atração, que se constitui como a ideia central deste domínio, que pode ser definido por três perspectivas Turismo_por_turista, Atração_turística e Atração_em_lugar, conforme mostra a Figura 42.

Legenda[Atualizar/Refresh]

- | | |
|--|---|
| ☒ Inheritance | ☒ Causative_of |
| ☒ SubFrame | ☒ Inchoative_of |
| ☒ Using | ☒ Precedes |
| ☒ Perspective_on | ☐ Translation |

Turismo_de_atração

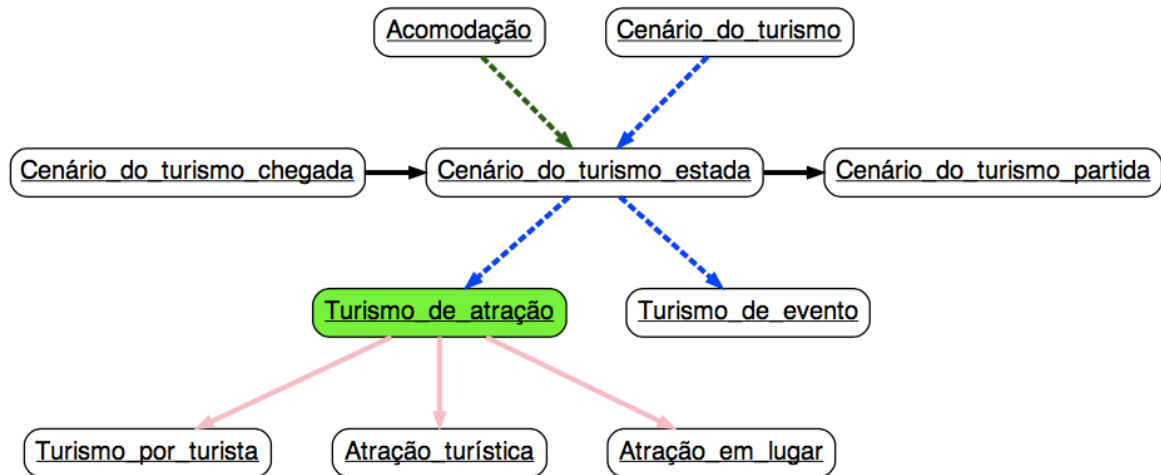


FIGURA 42: Perspectiva do Cenário do turismo

Fonte: GAMONAL, 2013

Depois de selecionarmos os *frames*, verificamos quais ULs os evocavam e constavam na base de dados do Copa. Após este levantamento, constatamos que tais sentenças anotadas, tratavam-se de uma construção metafórica. Para entendermos melhor essa analogia entre *frames* no processo metafórico, utilizamos a teoria da Mesclagem, que possibilita de forma clara, verificar quais domínios cognitivos envolviam os diferentes *frames*.

Conforme explanado no capítulo 3, o processo de mesclagem de escopo duplo possui dois *inputs*, um espaço genérico e o espaço-mescla. Para preencher o *input 1*, verificamos quais outros *frames* eram evocados pelo lexemas evocadores das perspectivas do Turismo_de_Atração. Localizamos para cada lexema um outro *frame* evocado relacionado a outro domínio cognitivo. Partimos de um exemplo de cada UL para contrastarmos os dois domínios. No *input 2*, colocamos os EFs do domínio do turismo. No espaço genérico, partimos de uma ideia central que está associada tanto ao *input 1* quanto ao *input 2*.

Após analisarmos as sentenças-exemplo de cada lexema, procuramos correlacionar os EFs de cada espaço mental de acordo com o sentido que era produzido nas sentenças.

Posteriormente, mapeamos os EFs nucleares de cada *input*, para verificarmos quais seriam esses *frames* secundários (*input* 1), que dão base para a projeção metafórica subjazendo ao uso desses lexemas no domínio do turismo. A partir do resultado do espaço-mescla, inferimos qual foi o processo de analogia produzido entre os EFs que possibilitaram o sentido metafórico.

Nosso objetivo principal foi verificar se o *frame* secundário, que ocupa na mesclagem o *input* 1, seria o mesmo na língua portuguesa e na língua espanhola. Quando os *frames* no *input* 2 não são correspondentes entre as línguas, os cognatos não poderiam ser equivalentes de tradução no domínio do turismo. Neste caso, verificamos que os equivalentes dados pelos dicionários tradicionais, nem sempre correspondem ao uso do falante em outros domínios.

Após esses procedimentos, realizamos buscas em *corpora* paralelos traduzidos para averiguarmos as escolhas lexicais dos tradutores, para um mesmo contexto inserido no domínio do turismo.

Ao final das análises, fizemos um sumariamento dos lexemas e dos *frames* evocados para o *input* 1 (*frame* secundário) e dos *frames* evocados no domínio turístico.

5 MESCLAGENS ATIVADAS POR UNIDADES LEXICAIS EVOCADORAS DA EXPERIÊNCIA TURÍSTICA EM PORTUGUÊS E ESPANHOL

Apesar de, conforme já se viu, os *frames* do domínio do turismo terem sido definidos para o projeto COPA 2014 como recursos interlinguísticos transculturais (GAMONAL, 2013), as unidades lexicais evocadoras desses *frames* nas línguas-alvo do dicionário não são oriundas de lexemas que se prestam exclusivamente a esse domínio (CALVI, 2010). Em outras palavras, itens do vocabulário do turismo em português, tais como *visitar*, *conhecer*, *atrair* ou *surpreender*, por exemplo, têm lexemas que se prestam, também, à formação de unidades lexicais evocadoras de *frames* de outros domínios. Nosso objetivo, nesta seção, é o de investigar se os outros domínios evocados pelos lexemas constitutivos das ULs evocadoras dos *frames* de turismo, os *frames* secundários, são os mesmos em português e em espanhol.

Partindo da Teoria da Mesclagem, buscamos relacionar os diferentes *frames* envolvidos na criação do domínio mescla que contém a estrutura de significado que se pode depreender de sentenças que exemplificam a manifestação lexical da experiência turística nessas duas línguas. Para isso, discutiremos as ULs evocadoras das três perspectivas do Turismo_de_atração, manifestas nos *frames* Atração_turística, Turismo_por_turista e Atração_em_lugar.

5.1 Unidades lexicais evocadoras do *frame* Atração_turística

Em português, o *frame* de Atração_turística pode ser evocado por ULs como *apresentar*, *atrair*, *oferecer* e *surpreender* (GAMONAL, 2013). Tais ULs têm, como contraparte formal, lexemas que podem ser pareados a outros *frames* não relacionados ao turismo, tais como Causar_perceber, Causar_mover, Oferecer e Experienciador_objeto, respectivamente. Entretanto, no contexto do *frame* de Atração_turística, esses verbos indicam que um dado lugar oferece ou apresenta uma atração para o turista, ou que uma dada atração ou lugar atrai ou surpreende o turista. A título de exemplo, considerem-se as sentenças de (22) a (25), constantes da base de dados do COPA 2014.

- (22) [O Jalapão_{LUGAR}] APRESENTA^{ALVO} [um panorama de perder o fôlego_{ATRAÇÃO}] [TURISTA=DNI].
- (23) [Por seu primitivismo e natureza exuberante_{ATRAÇÃO}], [Trancoso_{LUGAR}] ATRAI^{ALVO} [gente de todas as partes do mundo_{TURISTA}].
- (24) [O Lago Paranoá_{LUGAR}] também OFERECE^{ALVO} [opções de lazer_{ATRAÇÃO}] [para moradores e turistas_{TURISTA}].
- (25) [A cidade_{LUGAR}] SURPREENDE^{ALVO} [pela beleza de seu conjunto arquitetônico_{ATRAÇÃO}] [TURISTA=DNI].

O que se nota de comum entre todas as quatro sentenças é um uso metafórico das palavras-alvo para evocar a cena da atração turística. Em decorrência da metáfora, as quatro sentenças, além de se referirem à relação entre lugar, atração e turista, do ponto de vista do turismo, também deixam transparecer nuances de sentido dos *frames* secundários que os lexemas-alvo podem evocar.

O lexema *apresentar* evoca também o *frame* *Causar_perceber*, que é definido nos seguintes termos: Um AGENTE, ATOR, ENTIDADE, ou MEIO faz com que um fenômeno possa ser percebido por um CONTEMPLADOR. Os EFs nucleares que compõem este *frame* são:

- o ATOR, que se caracteriza como um ser consciente, que está apresentando, possivelmente de forma não-intencional, algum fenômeno;
- o AGENTE, que cria intencionalmente uma situação que o CONTEMPLADOR observa ou experiencia, o FENÔMENO;
- a ENTIDADE, que é um objeto que tem alguma relação com o FENÔMENO;
- o MEIO, que é a forma pela qual um FENÔMENO se expressa;
- o CONTEMPLADOR, que tem uma experiência perceptiva através do AGENTE;
- o FENÔMENO, uma entidade ou uma ideia que é percebida pelo CONTEMPLADOR³⁷.

Para ilustrar este *frame*, segue o exemplo (26), extraído da base de dados da FrameNet .

- (26) [O teatro_{ENTIDADE}] APRESENTA^{ALVO} [“sky shows” e filmes IMAX_{FENÔMENO}]. [CONTEMPLADOR=INI].

³⁷ Quando temos a presença dos EFs ATOR, ENTIDADE e MEIO em uma sentença, não podemos ter o EF CONTEMPLADOR, já que nestes casos prevalece a relação exclui entre eles.

Na sentença (26), a UL *apresentar* tem como argumento externo “o teatro”, que exerce semanticamente a função de ENTIDADE, e como argumento interno tem o objeto direto “sky shows e filmes IMAX”, que ocupa a posição do elemento de *frame* FENÔMENO. O EF CONTEMPLADOR não está presente de forma explícita, por isso, foi assinalado como uma instanciação nula indefinida.

Ao contrastarmos as sentenças (22) e (26), verificamos que há um mapeamento metafórico entre os EFs, que possibilita o lexema *apresentar* ser evocador do *frame* Atração_turística, conforme mostra o diagrama da Figura 43.

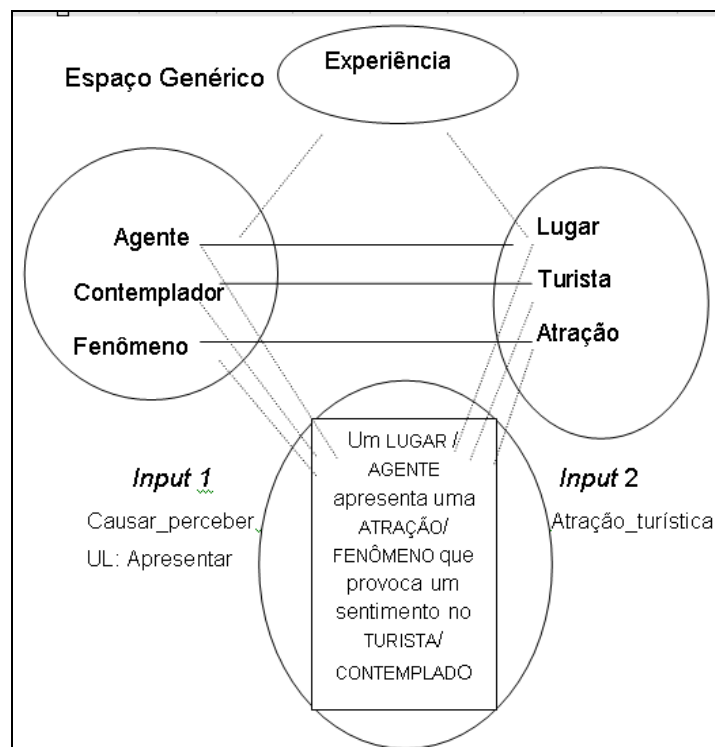


FIGURA 43: Mesclagem conceitual com a UL *apresentar* do *frame* de Atração_turística

Fonte: Elaborado pela autora

O processo de mesclagem ilustrado no diagrama representado na Figura 43 mostra o enquadramento realizado por um falante entre dois domínios cognitivos distintos: *Causar_perceber* e *Atração_turística*. O espaço genérico *Experiência* relaciona o que há de comum entre os dois *inputs*, possibilitando assim, a projeção entre eles. No *input 1* (*Causar_Perceber*) temos os EFs AGENTE, CONTEMPLADOR e FENÔMENO que são mapeados respectivamente aos EFs do *input 2* (*Atração_turística*) LUGAR, TURISTA e ATRAÇÃO. Verificamos que em ambos os

exemplos, a perspectiva do lexema *apresentar* está focalizando o LUGAR/AGENTE, já que estes ocupam a posição de argumento externo do verbo transitivo direto.

A projeção via analogia entre esses diferentes espaços mentais criou no espaço-mescla a seguinte situação: Um LUGAR / AGENTE apresenta uma ATRAÇÃO/FENÔMENO que provoca no TURISTA/ CONTEMPLADOR um sentimento de emoção, que está presente apenas no *input* 1, no EF CONTEMPLADOR, que se caracteriza por exprimir sua experiência perceptiva. Dessa forma, a emoção expressa no *frame* de *Atração_turística* é o resultado da mescla desses espaços mentais de domínios diferentes.

Essa análise demonstrada no diagrama 43 pode ser replicada para o cognato “*presentar*” na língua espanhola, visto que fazem analogia entre os mesmos *frames* e o mesmo uso, conforme se observa na sentença (27):

- (27) [El pequeño café de Copacabana LUGAR/ AGENTE] PRESENTA [música ATRACCIÓN/FENÓMENO] [en directo casi a diario FRECUENCIA], [normalmente entre 17.00 y 21.00 TIEMPO].

A busca das sentenças com os verbos *apresentar* e *presentar* nos *corpora* paralelos reforça nossa análise. Conforme podemos observar na Figura 44, a qual traz uma amostra randomizada de 20 sentenças, na posição de objeto direto do verbo em português, aparecem, comumente, NPs nomes que indicam atrações turísticas, tais como “*uma excelente programação de shows*”, “*uma vista panorâmica do complexo*”, *concerto*, *espetáculo*, *show*, e *exposição*. Já na posição de externo, abundam nomes indicadores de lugares, tais como *anfiteatro*, *teatro*, *escola*, *península* e *museu*, por exemplo.

Query <i>apresentar</i> 20 > Random sample > Random sample 20 (53.4 per million)		
Guia_Brasi...	dança A cena musical carioca inclui artistas talentosos, que se	<i>apresentam</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	) Construção do século 19 delicadamente restaurada, a casa	<i>apresenta</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	Inspiração na arquitetura do La-Scala-de-Milão, este elegante teatro	<i>apresenta</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	restaurado edifício do estilo Beaux-Arts, esse centro cultural	<i>apresenta</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	subiram ao Kasato-Maru em 1908 até hoje. Leve documentos para	<i>apresentar</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	Galeria=Marta=Traba=de=Arte=Latino-Americana expõe arte contemporânea, e o Pavilhão-de=Criatividade	<i>apresenta</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	em um estilo eclético, com ares neobarrocos, que ainda hoje	<i>apresenta</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	dentro=de=Hotel=Fasano remonta à Milão no pré Segunda=Guerre, e	<i>apresenta</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	Praça=Ramos=de=Azevedo, Centro) Óperas, música sinfônica e balés clássicos são	<i>apresentados</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	é seguida de uma visita à plataforma de observação central,	<i>apresentando</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	samba-reggae. Como praticamente todos os bares e restaurantes	<i>apresentam</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	e um cardápio variado, de carne a pizza. Durante a noite,	<i>apresenta</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	Agora serve como restaurante, lounge e centro cultural,	<i>apresentando</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	no passado, grandes nomes como Gilberto-Gil e Gal=Costa se	<i>apresentaram</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	península pontiaguda entre a lagoa Mundau e o oceano. A península	<i>apresenta</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	do período imperial (séculos 17 e 18); é pequeno, mas bem	<i>apresentado</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	próximas à costa, ideais para nadar e praticar snorkeling; outras	<i>apresentam</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	os nossos), esse enorme bar preto e roxo no Dragão=do-Mar	<i>apresenta</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	turísticas ou no seu hotel). Durante a festa, vários grupos se	<i>apresentam</i> /apresentar/IV
Guia_Brasi...	blocos combustíveis. Após a virada do milênio, o PIB passou a	<i>apresentar</i> /apresentar/IV
	em lugares charmosos, para um público democrático. A Lapa	
	uma excelente programação de shows durante a semana. Ambiente	
	grandes espetáculos a preços razoáveis. Para saber da programação	
	exposições inovadoras de arte contemporânea, assim=como excelentes	
	na entrada. 1 Higienópolis, Pacaembu e Barra=Funda A noroeste	
	uma diversificada coleção de arte e artesanato latino-americano	
	concertos de=canto gregoriano. Deixando a praça, ande até	
	os melhores músicos brasileiros de jazz e MPB. As apresentações	
	no teatro mais ornamentado de São=Paulo. Sala=São=Paulo=Clássico	
	uma vista panorâmica do complexo. Todas=as informações estão	
	música ao=vivo pelo=menos uma=vez por semana, não é difícil	
	um ambiente agitado de bar. Informe-se sobre música ao=vivo	
	shows e mostras de arte frequentes. É melhor para um drinque	
	no festival. 4 Onde dormir As melhores pousadas de Lençóis	
	dois pontos principais: um é o local do porto e o outro divide	
	. Passeios no rio Balsas regulares (R\$ 2) partem do centro	
	séries de ondas que alucinam os surfistas. O mergulho e o	
	rock, surf music e pop entre mesas de sinuca e uma legião	
	em locais diferentes da cidade todas=as noites de 13 a 30 de	
	crescimento e, desde 2013, o país ocupa a sétima posição	

FIGURA 44: Busca pela UL *apresentar* no corpus paralelo do Turismo

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Podemos encontrar situação semelhante para o verbo *presentar* do espanhol, conforme nos mostra a Figura 45. Novamente, a posição de objeto direto traz atrações, tais como “*exposiciones francobrasileñas*”, “*interesantes exposiciones multimedia*” e “*especies endémicas del rio São Francisco*”. Enquanto que, na posição de externo temos lugares, como “*centro cultural*”, “*Escola de Artes Visuais*” e “*el antiguo palacio del gobernador*”, por exemplo.

Query presentar 66 (144.8 per million)		
Page 1 of 4	Go	Next Last
Guia_Brasi...	Incrementar su capacidad hotelera de 22 000 a 48 000 habitaciones . Al	presentar /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	Centro ; h10.00-20.00 ma-do) Inaugurado en 1990 , este centro cultural	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	Inglés , un bonito café , pequeños lagos y la Escola de Artes Visuais , que	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	www.oifuturo.org . br ; Rua 2 de Dezembro 63 ; gratis ; h11.00-20.00 ma-do)	presentar /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	de Novembro esq . Rua Primeiro de Março ; gratis ; h12.00-18.00 ma-do)	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	entrada 20 BRL ; h9.00- 17.00 lu-vi , excepto días de partido) del Maracanã	presentar /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	Campo dos Afonsos ; gratis ; h9.00-15.00 ma-vi , 9.30-16.00 sa y do)	Presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	155/175 BRL) En una calle que sube desde un parque del barrio , este hotel	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	) A corta distancia de las playas de Copacabana e Ipanema , este hotel	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	; h11.00-23.00) Al igual que la sucursal de Ipanema (p. 164) , esta	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	20.00 sa) El pequeño café de la excelente tienda de música de Copacabana	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	www.musicanomuseu.com . br) . Se celebra cada año , dura cuatro meses (ene-abr) y	presentar /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	, 10.00-14.00 sa) . Una de las marcas más de moda de Brasil , Osklen	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	h9.00-17.00 do) En el gran mercado de la Zona Sul , el mercadillo hippy	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	, 11.00-17.00 sa y do) , en la histórica estación de trenes de Belo ,	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	acuario de agua dulce más grande de Brasil . Inaugurado en marzo del 2010 ,	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	BRL ; aW) Este hotel , a pocas cuadras de la estación de autobuses ,	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	h12.00-15.00 y 19.00- 23.00 lu-sa , 12.00-17.00 do) Su suntuoso bufé diario	presenta /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	el antiguo palacio del gobernador , al norte de la Praça Tiradentes ,	presentar /VLfin/presentar
Guia_Brasi...	Ladeira de Santa Efigênia con Rua Barão do Ouro Branco . En el 2005 se	presentó /VLfin/presentar
Page 1 of 4 Go Next Last		

FIGURA 45: Busca pela UL *presentar* no corpus paralelo do Turismo

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Já o *frame* *Causar_mover*, evocado pela UL *atrair*, é assim definido: Um AGENTE causa a translação de um TEMA. Apesar de diferentes membros de um *frame* apresentarem distintos níveis de trajetória, o movimento pode ser sempre descrito em relação a uma fonte, caminho e/ou objetivo. Os EFs nucleares que o compõem são:

- AGENTE: se caracteriza por ser consciente, cuja ação causa o movimento do TEMA. O AGENTE é geralmente realizado como um argumento externo;
- ÁREA: é usado para expressões que descrevem uma área geral, na qual o movimento tem lugar quando é entendido como irregular ou quando não segue um caminho linear;
- CAUSA (exclui AGENTE) marca expressões que indicam força não-intencional, tipicamente não humana, que possibilita ao TEMA se colocar em movimento;
- ALVO (exclui Área) é o ponto no qual o TEMA termina como um RESULTADO do movimento;

- ESTADO INICIAL é o estado prévio em que o TEMA estava antes de começar o seu movimento;
- CAMINHO é qualquer descrição de uma trajetória de movimento que não é nem fonte nem alvo;
- RESULTADO, que indica o estado onde o TEMA está no fim do movimento.

A sentença (28) exemplifica esta definição:

(28) [As universidades_{AGENTE}] ATRAEM^{ALVO} [estudantes_{TEMA}] [de todo o mundo_{FORTE}]

No exemplo (28), “as universidades” instanciam a posição de argumento externo e perfilam a posição semântica de AGENTE; já o argumento interno foi preenchido por “estudantes”, que exerce a função sintática de objeto direto e a função semântica de TEMA. A expressão “de todo o mundo” é um adjunto adverbial de lugar, que indica o início do caminho, ou seja, o EF FORTE.

Para compreendermos o processo metafórico que envolve os domínios *Causar_movimento* e *Atração_turística*, precisamos realizar uma projeção entre os EFs nucleares que estão presentes na sentença (23), que está atrelada ao *input* 1, juntamente aos EFs nucleares que foram identificados na sentença (28), que ocupam o *input* 2.

(23) [Por seu primitivismo e natureza exuberante_{ATRAÇÃO}], [Trancoso_{LUGAR}] ATRAÍ^{ALVO} [gente de todas as partes do mundo_{TURISTA}].

Traduzindo o processo metafórico em termos da teoria da mesclagem, temos a Figura 46.

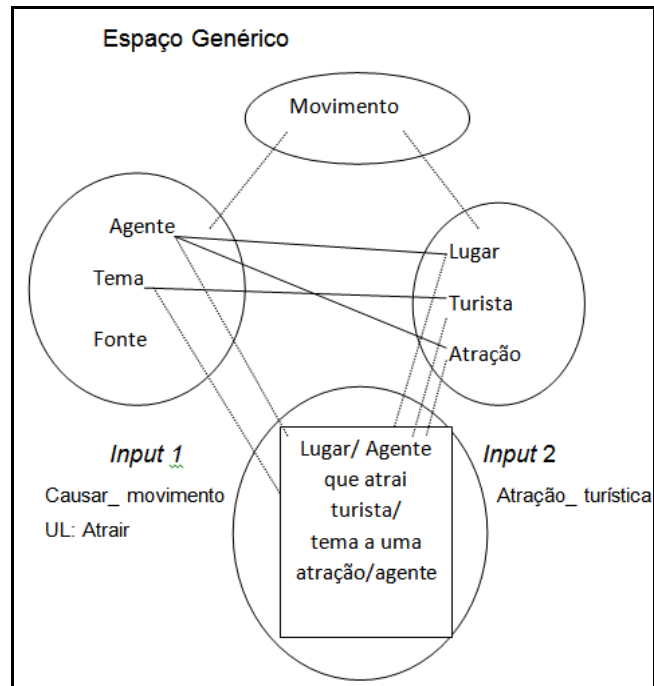


FIGURA 46: Mesclagem conceitual com a UL *atrair* do *frame* de *Atração_turística*

Fonte: Elaborado pela autora

O falante, ao realizar esse emprego metafórico, usa o *input 1* (*Causar_movimento*) para enquadrar cognitivamente o *input 2* (*Atração_turística*). O espaço genérico *Movimento*, interliga o caminho para a realização das projeções entre os espaços mentais; o EF nuclear AGENTE, expresso no *Input 1*, está relacionado a dois EFs nucleares do *input 2*, LUGAR e ATRAÇÃO, por serem aqueles que causam o movimento do TEMA, neste caso, “*gente de todas as partes do mundo*”, que corresponde ao EF TURISTA. Ao contrastarmos as sentenças (23) e (28), podemos verificar que estes dois EFs de *Atração_turística* se correspondem, já que “*Por seu primitivismo e natureza exuberante*” caracterizam um LUGAR específico: “*Trancoso*”. O EF TEMA está mapeado ao EF TURISTA. Já para o EF FONTE, no *input 1*, não há uma correspondência direta no *input 2*. O resultado dessa mescla indica a seguinte situação: um LUGAR OU ATRAÇÃO/ AGENTE atrai TURISTA/ TEMA para perto de si.

Outra possibilidade de mesclagem (Figura 47), que pode auxiliar a compreensão no mapeamento dos EFs, pode ser assim ilustrada, se considerarmos outros EFs nucleares que compõem o *frame* de *Causar_movimento*, que, contudo não estavam expressos na sentença (28), como, por exemplo, ALVO (exclui ÁREA), que é o ponto no qual o TEMA termina como um RESULTADO do movimento e o – EF

CAUSA – (exclui AGENTE) marca expressões que indicam força não-intencional, tipicamente não humana, que possibilita o TEMA se colocar em movimento.

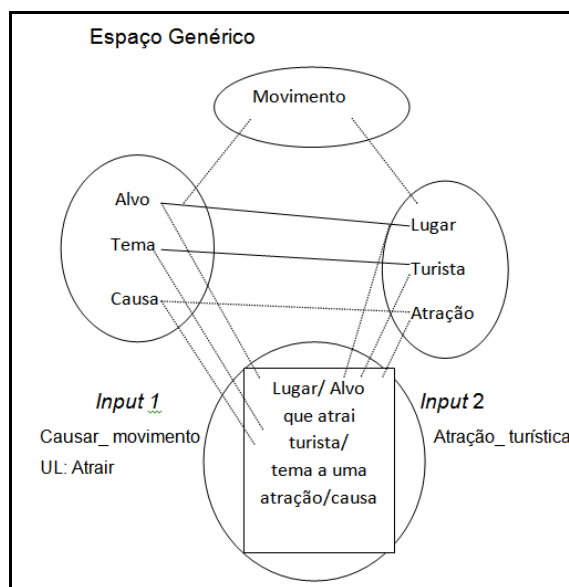


FIGURA 47: Mesclagem conceptual alternativa com a UL *atrair* do *frame* de *Atração_turística*.

Fonte: Elaborado pela autora

Dessa forma, poderíamos entender que os EFs nucleares do *frame* *Causar_movimento* (*frame* secundário), também são necessários na constituição dos EFs de *Atração_turística*. Poderíamos assim, ter a seguinte anotação lexicográfica da sentença (23a)

(23a)[Por seu primitivismo e natureza exuberante_{ATRAÇÃO/CAUSA}], [Trancoso_{LUGAR/ALVO}] ATRAI^{TARGET} [gente_{TURISTA/TEMA}] [de todas as partes do mundo_{FORTE}].

O espaço-mescla resultaria na seguinte definição: LUGAR/ ALVO que atrai TURISTA/ TEMA a uma ATRAÇÃO/ CAUSA.

Este exemplo (23a) nos possibilitou entender a importância do *frame* secundário para a criação de EFs que comporão novos *frames* que serão criados, os quais, apesar de evocarem outro domínio, podem apresentar nuances e aspectos que partem deste *frame* secundário. O processo de mesclagem para o cognato *atraer*, usado na língua espanhola, seria o equivalente ao diagrama expresso na Figura 45, visto que evoca o mesmo *frame* secundário e expressa o mesmo uso para o domínio do turismo, conforme mostra a sentença (29):

- (29) [Este respetable lugar_{LUGAR/AGENTE}] lleva cuarenta años ATRAYENDO [gente_{TURISTA/TEMA}] [con su rodízio de marisco_{ATRACCIÓN/ FENÓMENO}].

Para ilustrar, realizamos uma busca no corpus paralelo do português e do espanhol, e encontramos os seguintes dados para ULs *atrair* e *atraer* (Cf. Figura 48). Na posição de argumento externo temos *desfile*, *feira*, *galeria*, *calçadão* que se caracterizam como um lugar que oferece uma atração. Na posição de argumento interno temos *turista*, *folião*, *público*, *surfista*, *visitante*, entre outros, que ocupam a posição do EF TEMA.

atrair COPA 2014 Pt-Br Paralelo freq = **113** (301.7 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

modifier	20	0.8	objeto	86	5.7	sujeito	61	4.7	pp_por+o	5	4.1
todo	1	10.3	multidão	15	11.62	público	5	9.59	tabaco	1	11.54
aproximadamente	1	10.25	folião	3	10.06	multidão	3	9.55	bufê	1	8.31
cada=vez=mais	1	10.14	turista	7	9.91	presência	1	9.05	atmosfera	1	8.26
principalmente	1	9.79	fluxo	3	9.75	exuberância	1	9.02	onda	1	8.23
em=geral	1	9.51	público	6	9.7	professor	1	8.91	opção	1	6.8
cerca=de	2	9.09	mergulhador	2	9.46	pub	1	8.87			
mais=de	1	8.87	surfista	3	9.43	ensaio	1	8.81	pp_em+o	1	0.3
ainda	2	8.84	gente	2	9.27	ecossistema	1	8.73	400	1	12.0
também	6	8.44	visitante	3	8.89	calçadão	1	8.68			
sempre	1	8.43	enxurrada	1	8.56	praiano	1	8.68	pp_por	1	0.6
bem	1	7.02	571.000	1	8.56	desfile	1	8.68	apartamento	1	10.05
mais	1	6.16	entusiasta	1	8.54	gente	1	8.66			
como	1	6.03	glutão	1	8.52	oportunidade	1	8.64	pp_para	1	0.4
			contingente	1	8.52	tranquilidade	1	8.62	região	1	6.21
			sulista	1	8.52	negócio	1	8.61			
			cão	1	8.52	comércio	1	8.52	pp_até	1	3.1
			plateia	1	8.51	barra	1	8.52	2	1	7.55
			queen	1	8.51	feira	1	8.49			
			ciclista	1	8.49	flora	1	8.45			
			peregrino	1	8.46	estudante	1	8.43			
			400	1	8.46	bloco	1	8.34			
			150	1	8.45	indústria	1	8.33			
			seguidor	1	8.43	obra	1	8.33			
			freguês	1	8.4	galeria	1	8.3			
			conjunto	1	8.39	banda	1	8.29			

FIGURA 48: Busca pela UL *atrair* no corpus paralelo do Turismo

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Para a UL *atraer*, o corpus paralelo (Figura 49) nos apresentou como argumento externo, elementos que indicam também lugares, como *Pontão*, *fenómeno*, *Amazona*, *mundo*, entre outros.

atraer (-v) COPA 2014 Es Paralelo freq = **114** (255.0 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

object	8	2.8	subject np	18	12.6
mirada	1	11.3	Pontão	1	10.75
luz	2	10.07	incidente	1	10.75
atención	1	10.0	fenómeno	1	10.54
cliente	1	9.42	campeonato	1	10.54
turista	1	9.36	Chico	1	10.25
gente	1	8.87	ecosistema	1	10.0
turismo	1	7.64	fábrica	1	9.91
			Amazona	1	9.79
			mundo	1	9.42
			trabajo	1	9.3
			pared	1	8.79
			par	1	8.59
			bufé	1	7.96
			agua	2	7.64
			calle	1	6.89
			lugar	1	6.65
			playa	1	5.93

FIGURA 49: Busca pela UL *atraer* no corpus paralelo do TurismoFonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Outra UL evocadora do *frame* Atração_turística através de um processo metafórico é *oferecer*. Este lexema também evoca o *frame* de *Oferecer* que é definido nos seguintes termos: o OFERTANTE está disposto a dar um tema a um RECEBEDOR_POTENCIAL, na ausência de mais qualificações, muitas vezes é entendido que o RECEBEDOR_POTENCIAL aceita o tema. Os EFs nucleares deste *frame* são:

- OFERTANTE: caracteriza-se por ser aquele que inicialmente tem a posse do tema e irá oferecê-lo a um RECEBEDOR_POTENCIAL;
- TEMA: é o objeto físico que será oferecido;
- RECEBEDOR_POTENCIAL: é aquele que será beneficiado ao receber o objeto físico.

Para exemplificar este *frame*, temos a sentença (30):

(30) [O anfitrião_{OFERTANTE}] [gentilmente_{MODO}] [nos_{POTENCIAL_RECEBEDOR}]
OFERECEU^{ALVO} [comida e bebida_{TEMA}].

Na sentença (30), a UL *oferecer* instancia o argumento externo “o anfitrião”, que ocupa semanticamente a função de OFERTANTE; a expressão “comida e bebida” instancia a função semântica de TEMA e exerce a função sintática de argumento interno. Outro EF essencial neste *frame* é o POTENCIAL_RECEBEDOR que foi instanciado pelo pronome oblíquo “nos”, exercendo a função sintática de objeto

indireto. O EF MODO não é nuclear, contudo, adiciona informações referentes a forma como a oferta foi realizada.

O processo de analogia realizado entre os *frames* *Atração_turística* e *Oferecer* pode ser visualizado no diagrama representado na Figura 50.

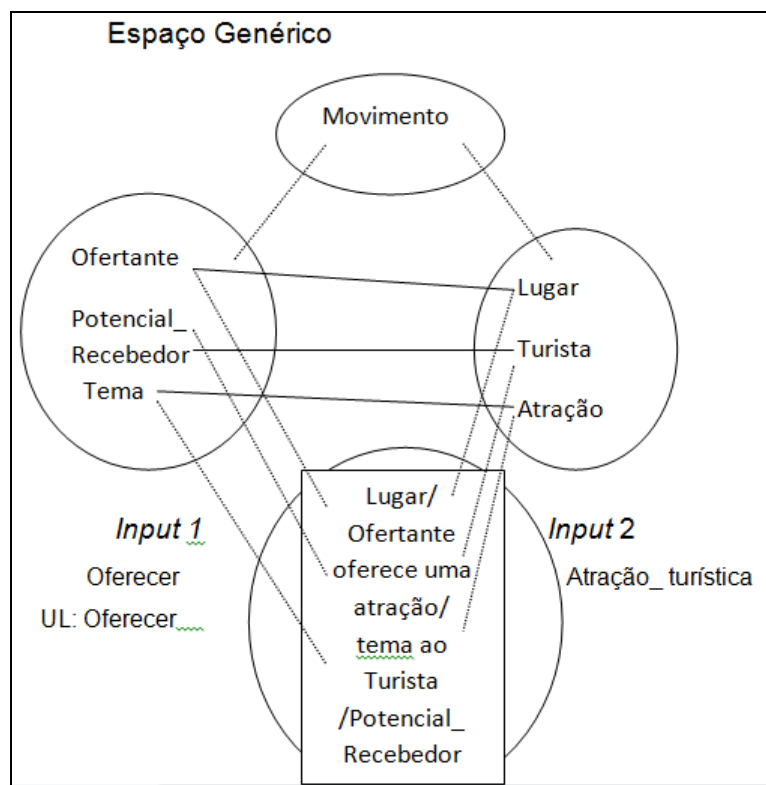


FIGURA 50: Mesclagem conceptual com a UL *oferecer* do frame de *Atração_turística*

Fonte: Elaborado pela autora

O processo metafórico que sustenta o uso do lexema *oferecer* no domínio do turismo, conforme mostra a sentença (24), ocorre devido às projeções entre os EFs nucleares OFERTANTE, POTENCIAL_RECEBEDOR e TEMA que compõem o *frame* *Oferecer* (*Input 1*), que são projetados por analogia respectivamente aos EFs nucleares LUGAR, TURISTA e ATRAÇÃO referentes ao *frame* *Atração_turística* (*Input 2*). Esses mapeamentos são estabelecidos via o espaço genérico *Movimento*, que é comum a ambos os *inputs*.

(24) [O Lago Paranoá_{LUGAR}] também OFERECE^{ALVO} [opções de lazer_{ATRAÇÃO}] [para moradores e turistas_{TURISTA}].

Como resultado, no espaço-mescla, temos a seguinte situação: Um LUGAR/OFERTANTE oferece uma ATRAÇÃO/TEMA ao TURISTA/POTENCIAL_RECEBEDOR. Como se

trata de um processo metafórico, podemos observar que, no *Input 1* o OFERTANTE deixa de ser o possuidor ao transferir para o POTENCIAL_RECEBEDOR o objeto físico (TEMA) proposto, como ocorre na sentença (30), com o TEMA “*comida e bebida*”, que representa objetos concretos. Já no espaço-mescla esse movimento de transferir algo para alguém, pode ser atribuído em um âmbito mais abstrato, já que se trata de uma metáfora, visto que um determinado LUGAR, não deixará de ser o possuidor do espaço físico, por exemplo, ao oferecer uma ATRAÇÃO para o TURISTA, porém, a experiência e a memória da visita ao atrativo serão apropriadas pelo visitante.

Esse mesmo diagrama representado na Figura 50 corresponde à análise para o cognato *ofrecer* em espanhol. Para ilustrar, temos a sentença (31):

- (31) La ciudad [LUGAR/OFERTANTE] OFRECE^{ALVO} [varias alternativas_{ATRACCIÓN/TEMA}] [a los viajeros independientes_{TURISTA/POTENCIAL_RECEBEDOR}].

Para confirmar nossa hipótese, os resultados encontrados nos corpus paralelo para a UL oferecer (Figura 51), mostram que na posição de argumento externo, também temos palavras que indicam lugar, como *restaurante, pousada, hotel, hostel, empresa, agência* entre outros. Já como argumento interno, temos palavras que indicam o EF ATRAÇÃO/TEMA, como *passeio, quarto, serviço, trilha, excursão* entre outros.

oferecer		COPA 2014 Pt-Br Paralelo freq = 582 (1554.1 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.	
modifier	52 0.4	objeto	600 7.4
também	27 10.53	passeio	46 10.56
principalmente	2 9.89	quarto	42 10.01
apenas	3 9.54	serviço	23 9.91
ainda	2 8.55	variedade	18 9.67
não	7 8.15	aula	13 9.35
		bufê	11 9.01
		opção	13 8.9
		acomodação	9 8.77
		trilha	9 8.38
		desconto	6 8.27
		vôo	7 8.27
		transporte	7 8.23
		dormitório	6 8.22
		excursão	6 8.13
		cardápio	6 8.12
		café-da-manhã	6 8.06
		oportunidade	5 8.04
		pacote	5 8.02
		mistura	5 7.99
		prato	9 7.94
		comida	6 7.93
		caminhada	5 7.77
		linda	4 7.74
		aventura	4 7.64
		viagem	5 7.64
sujeito	256 3.7	pp_a+o	6 0.5
agência	14 10.28	visitante	2 9.01
operadora	10 10.21		
pousada	18 9.87	pp_por	6 0.7
restaurante	22 9.55	agência	2 9.11
hotel	14 9.54		
empresa	7 9.42		
maioria	7 9.06		
hostel	5 8.81		
spa	3 8.49		
café	5 8.46		
chef	3 8.35		
proprietário	3 8.33		
t	3 8.3		
acomodação	3 8.21		
casa	5 8.06		
padaria	2 7.9		
lavanderia	2 7.88		
start	2 7.85		
combinação	2 7.85		
refúgio	2 7.84		
boxed	2 7.83		
text	2 7.82		
quiosque	2 7.82		
mercado	2 7.71		
posto	2 7.69		

FIGURA 51: Busca pela UL *ofrecer* no corpus paralelo do TurismoFonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Para o cognato *ofrecer* (Figura 52), os resultados apontam como argumento externo *zona, hotel, ciudad, pueblo, parque, playa* que também indicam lugares que ofertam uma atração. Já para a posição de argumento interno, temos *habitación, circuito, vista, excursión, servicio*, ou seja, palavras que indicam a atração que está sendo ofertada.

Podemos observar que *ofrecer/ofrece* são polissêmicas mesmo no domínio do turismo, evocando o *frame* de *Acomodação*, que é definido por descrever estabelecimentos comerciais que oferecem serviços de acomodação para turistas. Podendo ser estes classificados quanto a seu tipo e/ou qualidade. Este *frame* herda de serviço turístico. Temos ULs como *hotel, hostel, albergue e pousada* que são evocadoras deste *frame* e geralmente ocupam a posição de argumento externo.

ofrecer (-j) COPA 2014 Es Paralelo freq = 593 (1326.4 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

object	487	7.9	subject np	74	2.4
habitación	<u>68</u>	11.02	mayoría	<u>5</u>	9.31
circuito	<u>27</u>	10.35	hotel	<u>5</u>	9.09
vista	<u>27</u>	10.12	zona	<u>8</u>	8.94
excursión	<u>20</u>	9.95	pueblo	<u>2</u>	8.12
servicio	<u>19</u>	9.59	costa	<u>2</u>	8.02
oportunidad	<u>12</u>	9.56	ciudad	<u>5</u>	7.68
relación	<u>11</u>	9.45	lugar	<u>2</u>	7.42
acceso	<u>12</u>	9.44	parque	<u>2</u>	7.16
dormitorio	<u>11</u>	9.33	playa	<u>2</u>	6.78
bufé	<u>10</u>	9.09			
clase	<u>10</u>	9.09			
salida	<u>9</u>	8.98			
variedad	<u>8</u>	8.73			
apartamento	<u>6</u>	8.58			
plato	<u>11</u>	8.35			
posibilidad	<u>5</u>	8.33			
descuento	<u>5</u>	8.32			
selección	<u>5</u>	8.26			
aspecto	<u>4</u>	7.97			
información	<u>5</u>	7.94			
pensión	<u>4</u>	7.93			
exposición	<u>4</u>	7.82			
vuelo	<u>4</u>	7.82			
piscina	<u>4</u>	7.66			
comida	<u>4</u>	7.64			

FIGURA 52: Busca pela UL *ofrecer* no corpus paralelo do TurismoFonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

A última UL a ser analisada no âmbito do *frame* de *Atração_turística* é *surpreender*. O lexema em questão pode ainda evocar o *frame* *Experienciador_obj*, que é assim definido: algum fenômeno (ou ESTÍMULO) provoca uma emoção especial em um EXPERIENCIADOR. Os elementos de *frame* nucleares são o EXPERIENCIADOR – aquele que reage emocionalmente ou psicologicamente ao ESTÍMULO – e o ESTÍMULO – evento ou entidade que altera o estado emocional ou psicológico do EXPERIENCIADOR. A título de exemplo, considere-se a sentença em (32), também extraída da base de dados do COPA 2014.

(32) [Canhoto_{DESCRIÇÃO}], [o zagueiro alemão_{ESTÍMULO}] SURPREENDEU^{ALVO} [a todos_{EXPERIENCIADOR}] [chutando com a perna direita_{MEIO}].

Em (32) *surpreender* tem como argumento externo “o zagueiro alemão”, que semanticamente exerce a função de ESTÍMULO, e como argumento interno, o objeto preposicionado “a todos”, que instancia o EF EXPERIENCIADOR. Adicionalmente, dois EFs não-nucleares aparecem marcados em (32): *DESCRIÇÃO*, instanciado pelo sintagma adjetival “*canhoto*”, e *MEIO*, instanciado pelo sintagma verbal de gerúndio “*chutando com a perna direita*”. Apesar de não serem fundamentais para a instanciação do *frame* de *Experienciador_obj*, esses EFs auxiliam na construção do sentido de surpresa na sentença, ao fornecer uma informação – o fato de o zagueiro ser canhoto – que justificaria a eficácia do *MEIO* utilizado para causar a surpresa no EXPERIENCIADOR – o fato de ele ter chutado com a perna direita.

Ao compararmos os elementos de *frame* anotados em (25) e (32), vemos que a metáfora que sustenta o uso de *surpreender* como evocador do *frame* de *Atração_turística* parece mapear, por um lado, os EFs ESTÍMULO, EXPERIENCIADOR e MEIO, do *frame* de *Experienciador_obj*, e, por outro, LUGAR, TURISTA e ATRAÇÃO, respectivamente. Traduzindo-se esse mapeamento nos termos da teoria da mesclagem, temos o diagrama da Figura 53.

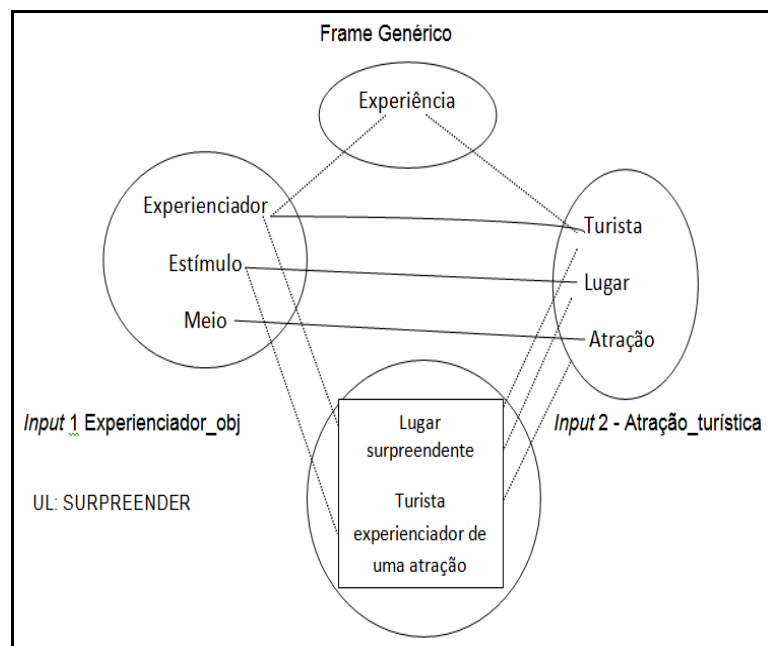


FIGURA 53: Mesclagem conceitual com a UL *surpreender* do frame de *Atração_turística*

Fonte: Elaborado pela autora

Para a construção do processo de mesclagem ilustrado na Figura 51, o falante precisa enquadrar ambos os *inputs* – *Experienciador_obj* e *Atração_turística* – como domínios da experiência humana. Nesse sentido, o espaço genérico, que cria o caminho para a realização das projeções entre domínios é o da *Experiência*. No *input 1* aparecem os EFs nucleares ESTÍMULO e EXPERIENCIADOR, bem como o EF periférico MEIO, do *frame* de *Experienciador_obj*. Já no *input 2*, aparecem LUGAR, TURISTA e ATRAÇÃO, do *frame* de *Atração_turística*.

Ao correlacionarmos os elementos do *input 1* ao *input 2*, podemos verificar que a projeção de analogia entre os EFs dos *inputs 1* e *2* cria no domínio mescla a seguinte situação: Um LUGAR/ESTÍMULO faz com que um TURISTA/EXPERIENCIADOR seja surpreendido através de uma ATRAÇÃO/MEIO. Ou seja, apenas no *input 1* tínhamos a expressão de emoção do sentimento, contudo com a correlação entre os *inputs* e o espaço genérico, podemos evocar um *frame* relacionado ao domínio do turismo com a expressão do sentimento.

Nossa hipótese pode ser confirmada pelos dados extraídos de corpus paralelo (Figura 54), que apresentam como argumento externo, por exemplo, *Fortaleza*, *São Gabriel da Cachoeira* (mais próxima das fronteiras com a Colômbia e a Venezuela), e *espaço tropical* que indicam um lugar. Enquanto que, na posição de argumento

interno temos respectivamente “*por sua extensa área urbana*”, “*os visitantes*”, que indicam os EFs TURISTA/EXPERIENCIADOR.

Query surpreender 17 > Sort Node 17		
Guia_Brasi...	conceituado com terraço na frente é uma casa de família . Não se	surpreenda /surpreender/V se o netinho vier anotar o seu pedido ! O PF é
Guia_Brasi...	arredores do Teatro=Miguel=Santana . Dê uma espiadinha e não se	surpreenda /surpreender/V se lhe pedirem uma pequena contribuição em=
Guia_Brasi...	quando se começa a viagem por essa cidade movimentada . Não se	surpreenda /surpreender/V se você se sentir um=pouco desorientado . Ma
Guia_Brasi...	preserva suas ruas de areia , pratique sandbord , kitesurfe e	surpreenda /surpreender/V se com uma luta de capoeira , e assista a um
Guia_Brasi...	número de montanhas , praias e florestas em sua cidade , não	surpreende /surpreender/V que o carioca típico seja uma pessoa ativa . C
Guia_Brasi...	, as casas de samba recuperam sua popularidade . Assim , não	surpreende /surpreender/V o número de locais onde você pode aprender e
Guia_Brasi...	, picos de formatos inusitados . Com tantas montanhas , não	surpreende /surpreender/V que a região seja o centro do alpinismo , esca
Guia_Brasi...	capixabas são incríveis e o espaço tropical e bem estruturado	surpreende /surpreender/V , considerando a sua localização . Se você for
Guia_Brasi...	) Considerando seu isolamento no mapa do Brasil , Fortaleza	surpreende /surpreender/V por sua extensa área urbana . É uma das maic
Guia_Brasi...	mais próxima das fronteiras com a Colômbia e a Venezuela , e	surpreende /surpreender/V os visitantes pela atmosfera agradável e deso
Guia_Brasi...	quando se dispõe de tempo para conhecer bem o lugar , todos se	surpreendem /surpreender/V com o que encontram na capital paraense . Hi
Guia_Brasi...	do burburinho do centro da cidade . Contudo , você poderá se	surpreender /surpreender/V com as casas-noturnas do Tatuapé com os b
Guia_Brasi...	quiser ir para um lugar ainda escondido do turismo clássico e se	surpreender /surpreender/V com a paisagem , vá agora=mesmo . Há caixa
Guia_Brasi...	mas não se dedicou à profissão e decidiu se tornar escritor .	Surpreendeu /surpreender/V os críticos e o público com seu primeiro livro ,
Guia_Brasi...	gestão da economia do país por um radical de esquerda . Mas Lula	surpreendeu /surpreender/V amigos e inimigos com sua prudente conduçã
Guia_Brasi...	20 . Pouco depois , Hector=Babenco (argentino-brasileiro)	surpreendeu /surpreender/V o Brasil e o mundo com Pixote (1981) , um di
Guia_Brasi...	Laurinda=Santos=Lobo 136 , Santa=Teresa ; c R\$ 260-340 ; aiWs) Você será	surpreendido /surpreender/V com esta discreta pousada de dez quartos , or

FIGURA 54: Busca do lexema *surpreender* no corpus paralelo do turismo em português.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Ao tentarmos replicar a mesma proposta analítica para o espanhol, verificamos que, nesta língua, o *frame* de *Atracción_turística* pode ser evocado por ULs como *atraer*, *ofrecer*, *presentar*, mas não pelo cognato *sorprender*. Assim sendo, a análise proposta na Figura 53 não se sustenta para o espanhol nos mesmos termos.

Para ratificar nossa hipótese, realizamos uma busca nos *corpora* paralelos de domínio específico do turismo na língua espanhola, e os resultados apresentados para os argumentos internos e externos para o lexema *sorprender*, não evidenciaram evocar o *frame* de *Atracción_turística*, exceto a sentença “*Esta ciudad sorprende gratamente*”, conforme mostra a Figura 55.

Query sorprender 10 (21.9 per million)		
Guia_Brasi...	idílico lugar . ACTIVIDADES Vecinos de montañas , playas y selvas , no	sorprende /VLfin/sorprender que los cariocas sean tan ac
Guia_Brasi...	cuenta la creciente popularidad de la samba de salón en la ciudad , no	sorprende /VLfin/sorprender que existan varios lugares d
Guia_Brasi...	Derecho en Río , pero en vez de ejercer , decidió dedicarse a escribir .	Sorprendió /VLfin/sorprender a la crítica y al público con :
Guia_Brasi...	delicioso . Los acompañamientos se cobran aparte , pero aún así la cuenta	sorprende /VLfin/sorprender positivamente . Cruzeiro dc
Guia_Brasi...	a fondo , pero se equivocan . BELEM %0xx91 / 1,4 millones hab . Esta ciudad	sorprende /VLfin/sorprender gratamente . Sus calles y pe
Guia_Brasi...	Travessa Padre Eutíquio 3172 ; h20.00-3.00 vi , 12.00-3.00 sa y do) No	sorprende /VLfin/sorprender que suela aparecer como el
Guia_Brasi...	con sus barracones grandes y oscuros , de paredes muy gruesas , aunque	sorprende /VLfin/sorprender la ausencia casi total de infi
Guia_Brasi...	un renegado izquierdista que presagiaba estragos en la economía . Pero	sorprendió /VLfin/sorprender a propios y extraños con un
Guia_Brasi...	política . También es destacable su obra temprana Tierras del sinfín .	Sorprende /VLfin/sorprender que Clarice Lispector (1920
Guia_Brasi...	seis meses y femenino el resto del año . Con semejantes premisas , no	sorprende /VLfin/sorprender , pues , que el candomblé s

FIGURA 55: Busca do lexema *sorprender* no corpus paralelo do turismo em espanhol.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

5.2 Unidades Lexicais evocadoras do *frame* Turismo_por_turista

Conforme discutimos na seção 2.3 desta dissertação, os dicionários tradicionais apontam como melhor e único equivalente de tradução para o lexema *conhecer*, o cognato *conocer* na língua espanhola. Será que mesmo este cognato, considerado o melhor equivalente de *conhecer* segundo os dicionários tradicionais, e por possuir a mesma transitividade do verbo da língua portuguesa, evocará o *frame* de Turismo_por_el_turista em espanhol?

No *frame* de Turismo_por_turista, o qual enfoca a experiência turística pela ótica do turista e pode ser evocado em português por verbos como, *conhecer*, *apreciar*, *desfrutar* e *visitar* (GAMONAL, 2013). As sentenças de (33) a (36), constantes da base de dados do COPA 2014, ilustram a evocação do *frame* em questão pelas ULs listadas.

- (33) A Ilha de Comandatuba, paraíso tropical no litoral da Bahia, é destino para [quem TURISTA] APRECIA^{ALVO} [belezas naturais ATRAÇÃO]. [LUGAR=DNI]
- (34) [O turista TURISTA] pode CONHECER^{ALVO} [as belezas locais ATRAÇÃO] tanto durante o dia quanto à noite. [LUGAR=DNI]
- (35) O equilíbrio entre o homem e a natureza tem aumentado significativamente o número de [turistas TURISTA] que procuram o lugar para DESFRUTAR^{ALVO} [do contato com o verde ATRAÇÃO]. [LUGAR=DNI]
- (36) Igrejas, prédios públicos e as ruas, calçadas até hoje com as pedras originais, despertam a atenção de [quem TURISTA] VISITA^{ALVO} [a cidade LUGAR]. [ATRAÇÃO=DNI]

Assim como verificamos para o *frame* de Atracção_turística, os lexemas a partir dos quais as ULs alvo de (33) a (36) se formam podem ser usados para que se evoquem os *frames* de Experienciador_em_foco (*apreciar* e *desfrutar*), Conhecimento (*conhecer*) e Visitar (*visitar*).

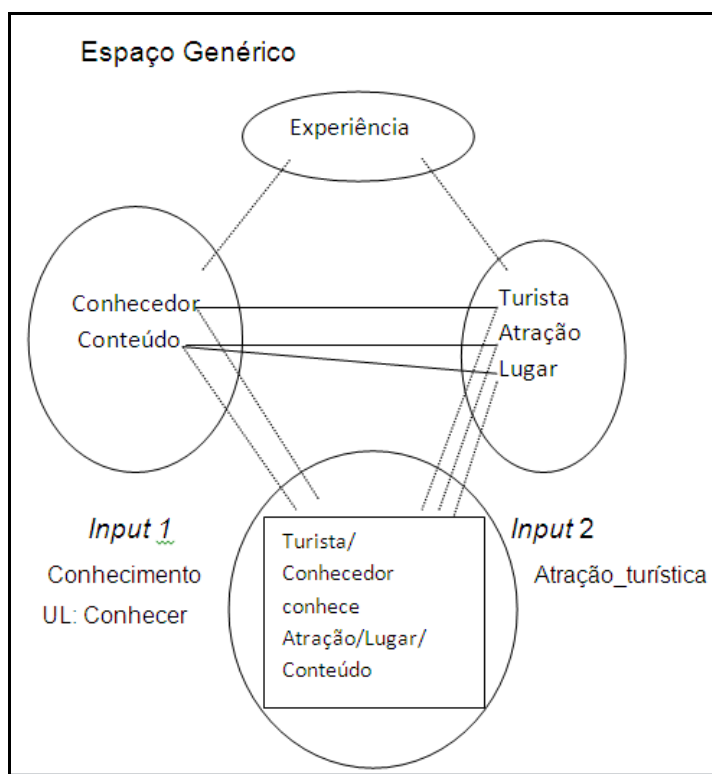
O *frame* Conhecimento é definido nos seguintes termos: um CONHECEDOR tem uma parte de um CONTEÚDO em seu conhecimento de mundo.

O CONTEÚDO não é necessariamente apresentado por meio de percepção imediata, mas, em vez disso, normalmente, devido à dedução de coisas perceptíveis. Em alguns casos, a dedução do CONTEÚDO está baseada implicitamente em fontes de informações (acreditar), em alguns casos baseado na lógica (pensar), e em outros casos a fonte de dedução é desconhecida (saber). Os EFs nucleares que o compõem são - CONHECEDOR é a pessoa cujo conhecimento do fenômeno está em questão. O CONHECEDOR é normalmente expresso como um argumento externo tendo como alvo um verbo ou um adjetivo; - o CONTEÚDO é o objeto do conhecimento do CONHECEDOR-; - EXPRESSOR é a parte do corpo que revela o estado do CONHECEDOR para o observador³⁸.

Para ilustrar, temos a sentença (37):

(37) Se [eu_{CONHECEDOR}] CONHECER^{ALVO} [quanto se pode saber_{CONTEÚDO}] , e não tiver caridade , não sou nada .[EXPRESSOR=INI][TÓPICO=INI].

Para a construção do processo de mesclagem ilustrado na Figura 56, o falante precisa enquadrar o *frame* secundário (Conhecimento) aos EFs do *frame* Atração_Turística.



³⁸ Observamos que, no *frame* de conhecimento, EXPRESSOR é excluído por CONHECEDOR e CONTEÚDO e TÓPICO estão em *coreset*.

FIGURA 56: Mesclagem conceptual com a UL *conhecer* do frame de Turismo_por_turista

Fonte: Elaborado pela autora.

Os EFs CONHECEDOR e CONTEÚDO do *input* 1, estão sendo mapeados respectivamente aos EFs TURISTA, ATRAÇÃO e LUGAR do *input* 2. O espaço genérico que permeia este mapeamento é a Experiência. Como resultado no espaço mescla temos a seguinte projeção metafórica: um TURISTA/ CONHECEDOR conhece uma ATRAÇÃO/LUGAR/CONTEÚDO.

A busca em corpus paralelo para o lema *conhecer* do português (Figura 57), evidenciou vocábulos e expressões que ocupam a posição de argumento externo, como *visitante*, *os capitães da região*, *você*, *dono*, *entre outros*, *como*, o sujeito elíptico em sentenças imperativas, indicando a perspectiva do turista. Já na posição de argumento interno temos respectivamente, “*aldeia local*”, “*locais excelentes*”, “*a vida selvagem local*”, entre outros, que indicam possíveis atrações.

Query conhecer 232 > Sort Node 232		
Page 1 of 12 Go Next Last	Concordance is sorted. Jump to: c	
Guia_Brasi...	um passeio por=entre as pitorescas ruas em paralelepípedo , e	conheça /conhecer/V os tesouros arquitetônicos do período ba
Guia_Brasi...	liberte nas famosas casas=noturnas de São=Paulo (p. 241) . 8	Conheça /conhecer/V as preservadas cavernas da=Mata Atlânt
Guia_Brasi...	pós-carnaval , o sol ainda brilha em Florianópolis . Jun e jul	Conheça /conhecer/V a comemoração kitsch do inverno na Ser
Guia_Brasi...	a própria Europa é um ótimo local para pedalar pelo campo .	Conheça /conhecer/V a página do Circuito=Vale=Europeu (www
Guia_Brasi...	Setor=de=Clubes=Esportivos=Sul , a sudoeste da Praça=dos=Três=Poderes , vale a pena .	Conheça /conhecer/V a Meca da música ao=vivo que acontece
Guia_Brasi...	o número da Super=Quadra , mais longe você está do centro .	Conheça /conhecer/V os acrônimos : Asa=Norte S/ Asa=Sul As
Guia_Brasi...	Dirigir no Rio pode ser uma experiência frustrante , mesmo se você	conhece /conhecer/V a cidade . Se estiver realmente disposto
Guia_Brasi...	tem preço . Você precisa ligar antes , e conhecer alguém que	conhece /conhecer/V alguém . Se Bá gostar da sua energia , s
Guia_Brasi...	muita personalidade . O dono , Joel=Souza , da Ecoverde=Tours ,	conhece /conhecer/V a vida selvagem local e é um dos fundad
Guia_Brasi...	opcionais como aulas de ioga . A Marina adora sua cidade natal e	conhece /conhecer/V tudo=o=que você quiser saber sobre o lu
Guia_Brasi...	iluminados) e áreas comuns claras e coloridas . O dono francês	conhece /conhecer/V a cidade muito bem e pode dar dicas pai
Guia_Brasi...	sobre os diversos tipos de madeira existentes da Amazônia (e	conhece /conhecer/V algumas amostras) . Em=seguida o pass
Guia_Brasi...	qualquer tipo de exploração . O proprietário , australiano ,	conhece /conhecer/V os chefes ianomâms e consegue contrat
Guia_Brasi...	Embora o nome à entrada seja Armazém=do=São=Thiago , todos o	conhecem /conhecer/V como Bar=do=Gomes . Seja=como=for ,
Guia_Brasi...	, no porto , para um passeio privado . Os capitães da região	conhecem /conhecer/V locais excelentes e o levarão ao seu dest
Guia_Brasi...	difícil conseguir ver um desses animais . Os visitantes também	conhecem /conhecer/V uma aldeia local e um dos projetos de pe
Guia_Brasi...	Quando os portugueses chegaram em 1500 , o território que hoje	conhecemos /conhecer/V como Brasil já era habitado há cerca=de
Guia_Brasi...	admira as cataratas de=cima , você certamente verá aventureiros	conhecendo /conhecer/V as cachoeiras de=perto , nas águas do ri
Guia_Brasi...	mas é um dos principais nexos de transporte , e se você está	conhecendo /conhecer/V o estado , inevitavelmente passará por=
Guia_Brasi...	Floresta=Nacional=do=Tapajós , com suas enormes samaúmas , onde é possível	conhecer /conhecer/V o cotidiano de seringueiros . Diante=de :
Page 1 of 12 Go Next Last	Concordance is sorted. Jump to: c	

FIGURA 57: Busca do lexema *conhecer* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Verificamos que o cognato *conocer*, não evoca o frame *Atracción_turística*. Assim sendo, para confirmar nossa hipótese, realizamos uma busca em *corpora* paralelo do espanhol, referente ao domínio do turismo, conforme mostra a Figura 58, que lista as possibilidades de argumentos interno e

externo deste lexema. Fica patente o fato de que todas as ocorrências de *conocer* constantes da amostra randomizada de 20 sentenças, exceto a última, evocam o frame de Conhecimento e não o de Atração_turística.

Query <i>conocer</i> 20 > Random sample 20 (43.9 per million)		
Guia_Brasi...	pequena pelota de goma . Quienes quieran mejorar su voleibol , o simplemente	<i>conocer</i> /Vlinf/conocer
Guia_Brasi...	Vinho km 16 ; bonus 5 BRL ; h9.00- 17.00 lu-vi , 10.00-17.00 sa y do) es	<i>conocida</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	paneles de madera tallados por quien tal vez sea el artista del s. XX más	<i>conocido</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	de Praia do Forte) , el mayor terrateniente del noreste . El artista ,	<i>conocido</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	que atraen a una multitud ***inicio box*** SECRETOS DE IGLESIA Es poco	<i>conocido</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	en dirección este hacia las playas más bonitas . El norte de Pituba es	<i>conocido</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	privada , de modo que hace falta un permiso previo para visitarlas . Las más	<i>conocidas</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	privilegiada en una ladera al norte del centro . Sus amables propietarios	<i>conocen</i> /Vlinf/conocer
Guia_Brasi...	portugueses fundaron Recife en 1537. Al norte se encuentra Rua Bom Jesus , antes	<i>conocida</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	Brasil , se halla 3 km al oeste del Forte Orange . Se llega por el sendero	<i>conocido</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	el centro de la isla . Hay una única carretera asfaltada , la BR-363 (	<i>conocida</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	autobuses , a poco más de 1 km del Parque Solon de Lucena , que alberga la	<i>conocida</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	Negra ; consumo min . 12-40 BRL ; h22.00-hasta tarde lu-sa) Esta	<i>conocida</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	dificil encontrar alguna que no sea espectacular . Praia da Pipa , la más	<i>conocida</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	Barreirinhas y Tutóia , un lugar tranquilo cuya atracción son las dunas costeras	<i>conocidas</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	para ceremonias y de uso doméstico) son los utensilios más sofisticados	<i>conocidos</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	tambor africano) . Luiz Gonzaga y Jackson do Pandeiro son los músicos más	<i>conocidos</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	calles de Rio vivieron una manifestación multitudinaria contra la dictadura	<i>conocida</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	Sul , incluida la Serra da Bocaina . CAMPO GRANDE %0xx67 / 760 000 hab .	<i>Conocida</i> /Vladj/conocer
Guia_Brasi...	Circuitos " (p. 437) . El único punto de interés no artificial que se puede	<i>conocer</i> /Vlinf/conocer
	a lugareños , deberían visitar la Escolinha de Vôlei (Plano p. 128 ;	
	por sus sauvignon , merlot y chardonnay . La bodega en sí es preciosa	
	de Salvador : Carybé,de origen argentino . Los paneles son representaciones	
	como O Cabra (" Mulato ") , era un esclavo sin formación alguna , que	
	que las iglesias del casco antiguo están conectadas por una red de túneles	
	como Condominio Conchas do Mar , con restaurantes y pousadas más caras	
	son la imponente Fazenda do Secretário (%2488 0150 ; www.fazendadosecretario.com.br	
	muy bien los alrededores . Várzea Palace Hotel (%2742 0878 ; www.varze	
	como Rua dos Judeus (" calle de los Judios ") por los negocios que	
	como Trilha dos Holandeses , que comienza en la capilla que hay a unos	
	como Ctra . Transnoronha) , de 7 km , que va desde el puerto , cerca	
	Lagoa . Praia de Tambaú , 8 km al este del centro , es el eje de la zona	
	taberna en el Lua Cheia Hostel recuerda a un pub dentro de un castillo	
	, es genial para pasar unos días , aunque hay otros enclaves más tranquilos	
	como Pequenos Lençóis . Son casi una extensión de las ubicadas al oeste	
	de la época precolonial en Brasil . Presentan una decoración roja , negra	
	a nivel nacional . Largo tiempo marginado por su procedencia campesina	
	como la Passeata dos Cem Mil (" Marcha de los Cien Mil ") . Muchos	
	como la " Cidade Morena " por su tierra rojiza , Campo Grande es la moderna	
	sin necesidad de guía o circuito es el Balneário Municipal (entrada	

FIGURA 58: Busca do lexema *conocer* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Diante desses dados, para o domínio do turismo não temos a mesma projeção metafórica para o uso do lexema *conocer* na língua espanhola, ou seja, um nativo usaria outro lexema, no lugar deste, para esse cenário específico.

O *frame* de *Experienciador_em_foco* apresenta os mesmos EFs de *Experienciador_obj*, ou seja, o EXPERIENCIADOR e o ESTÍMULO. Porém, enquanto neste o ESTÍMULO ocupa a posição de argumento externo, naquele, é o EXPERIENCIADOR quem o faz. Trata-se de uma diferença de perspectiva sobre a mesma cena, nos mesmos termos que sustentam a diferença entre os *frames* de *Atração_turística* – em que o LUGAR ou a ATRAÇÃO são os argumentos externos – e *Turismo_por_turista* – em que o TURISTA é o argumento externo.

Nesses termos – e tomando-se a sentença em (38) como exemplo – pode-se propor uma análise muito semelhante à proposta para *surpreender* para o verbo *desfrutar*, conforme podemos ver na Figura 59.

- (38) Porém, antes de espanhóis e holandeses entrarem em campo, [o público EXPERIENCIADOR] [no local LUGAR] e [pela televisão MEIO] pôde DESFRUTAR^{ALVO} [de uma colorida cerimônia ESTÍMULO].

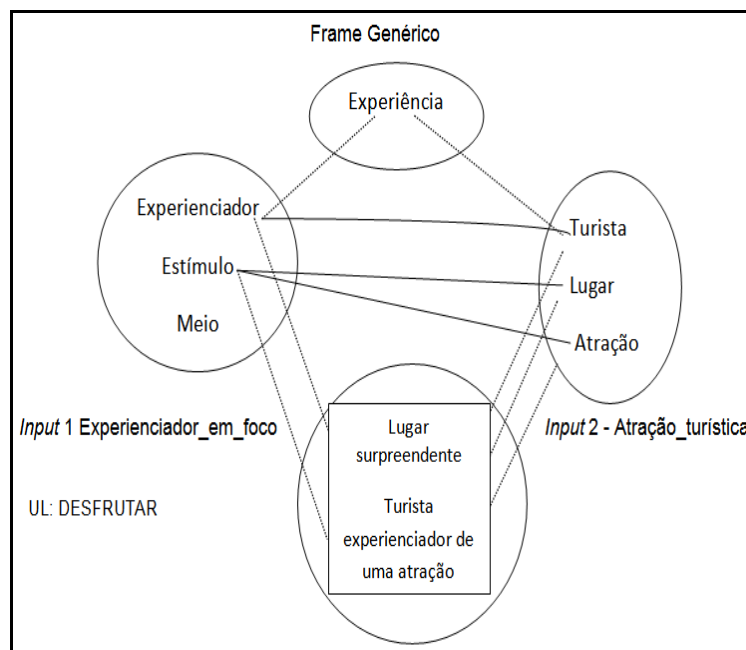


FIGURA 59: Mesclagem conceitual com a UL *desfrutar* do *frame* de Turismo_por_turista

Fonte: Elaborado pela autora.

Novamente, o que há de comum entre os *inputs*, o espaço genérico, é a noção de experiência. Nesse caso, os EFs EXPERIENCIADOR e TURISTA são mapeados via analogia, enquanto o ESTÍMULO pode ser mapeado tanto para o LUGAR quanto para a ATRAÇÃO.

A busca no corpus paralelo em português pelo lema *desfrutar* (Figura 60), mostrou como argumento externo *hóspede*, *você* e *Nomad*, que podem ocupar o EF TURISTA, e como argumento interno temos respectivamente “*da ecológica energia solar*”, “*a paisagem*”, “*de uma excelente localização*”, que ocupam semanticamente a função do EF ATRAÇÃO.

Query <i>desfrutar</i> 16 > Sort Node 16			
Guia_Brasi...	220-250 ; aiW) De=longe o melhor hostel de Búzios , o Nomad	<i>desfruta</i> /desfrutar/V	de uma excelente localização bem no=meio=deio burburinho
Guia_Brasi...	piscina , sauna e gramado à=beira=deio rio . Os hóspedes também	<i>desfrutam</i> /desfrutar/V	da ecológica energia solar para esquentar a água , barcos
Guia_Brasi...	aparecem , o prazer de sentar- se sob as estrelas , batendo papo e	<i>desfrutando</i> /desfrutar/V	da tranquilidade de Caraça é uma lembrança mágica que m
Guia_Brasi...	cidade , opções para cair na gandaia não vão lhe faltar . Para	<i>desfrutar</i> /desfrutar/V	ao=máximo esta experiência , junte- se a uma escola=de=
Guia_Brasi...	bem cuidados e com ar-condicionado . A localização ideal para	<i>desfrutar</i> /desfrutar/V	da vida noturna da Lapa , se você não se incomoda com os
Guia_Brasi...	contém um amplo terraço com área para o café=da=manhã . Para	<i>desfrutar</i> /desfrutar/V	das melhores vistas , reserve o quarto 9. o Hotel=Santa=T
Guia_Brasi...	no Parque=Opa (Max=Colin 1589) , também o melhor lugar para	<i>desfrutar</i> /desfrutar/V	a excelente cerveja local de Joinville , a Opa . Tempero=Ci
Guia_Brasi...	decoração colorida . Todos têm varanda privativa com redes para	<i>desfrutar</i> /desfrutar/V	a atmosfera tropical . Concha=Tropical=Flat=Apartamento.
Guia_Brasi...	parte do trajeto é feita no convés superior , de onde você pode	<i>desfrutar</i> /desfrutar/V	a paisagem enquanto saboreia uma cerveja , rindo e conv
Guia_Brasi...	litoral , que podem ser visitadas de barco . Mas você também	<i>desfrutará</i> /desfrutar/V	de uma bela paisagem no trajeto da barca entre Rio e Nite
Guia_Brasi...	este morro merece ser visitado no final da tarde , para que se	<i>desfrute</i> /desfrutar/V	das melhores paisagens (p. 59) . Na verdade , o horário r
Guia_Brasi...	gosta de ... viagens de=trem Embarque no Expresso=Serra=Verde e	<i>desfrute</i> /desfrutar/V	das formidáveis paisagens de desfiladeiros e extensas pla
Guia_Brasi...	gosta de ... viagens de=trem Embarque no Expresso=Serra=Verde e	<i>desfrute</i> /desfrutar/V	das formidáveis paisagens de desfiladeiros e extensas pla
Guia_Brasi...	Ouro=Preto , já em Minas=Gerais , duas joias do período colonial .	<i>Desfrute</i> /desfrutar/V	da hospitalidade mineira , com seus bons hotéis e restaur
Guia_Brasi...	calma por ruas de paralelepípedo e andar de escuna em Paraty .	<i>Desfrute</i> /desfrutar/V	das montanhas no Parque=Nacional=de=Itatiaia e visite as
Guia_Brasi...	propriedade tranquila que rodeia um pátio arborizado e uma piscina .	<i>Desfrute</i> /desfrutar/V	do café=da=manhã carregado de açúcar das geleias e comp

FIGURA 60: Busca do lexema *disfrutar* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

O verbo espanhol cognato *disfrutar*, que aparece em sentenças relativas ao turismo, porém de formas distintas, como podemos observar em (39) e (40).

(39) [En ambos parques _{LUGAR}] se puede DISFRUTAR^{ALVO} [de actividades de aventura organizadas _{ATRAÇÃO}]. [TURISTA=CNI]

(40) Rodeada por montañas, [esta cala protegida _{LUGAR}] DISFRUTA^{ALVO} [de aguas tranquilas y frescas _{ATRAÇÃO}].

Enquanto em (39) temos a perspectiva do turista sobre a atividade turística, já que a sentença menciona uma atividade turística que pode ser feita por qualquer turista, marcado como uma instanciação nula construcional; em (40), temos outra perspectiva sobre essa mesma cena: a do potencial turístico de um lugar, ou seja, o *frame* de *Atração_em_lugar*. Nesse *frame*, um _{LUGAR} possui ou abriga uma _{ATRAÇÃO}.

A sentença (41) ilustra a UL *disfrutar* evocando o *frame* de *Experienciador_em_foco*, para contrastarmos com as sentenças (39) e (40) que evocam *frames* do domínio do turismo.

(41) [Los socios de HI _{EXPERIENCIADOR}] DISFRUTAN^{ALVO} de [un descuento de 5 BRL _{ESTÍMULO}]

A UL *disfrutan* instancia como argumento externo “*los socios de HI*” que exerce a função semântica de _{EXPERIENCIADOR}, e instancia como argumento interno o objeto indireto “*un descuento de 5 BRL*”, que preenche a posição do EF _{ESTÍMULO}.

Devido à diferença entre as perspectivas assumidas pelas ULs *disfrutar*, teríamos dois processos de mesclagem distintos: um para evocar o *frame* de *Turismo_por_turista* (Figura 61) e outro para evocar o *frame* de *Atração_em_lugar* (Figura 62).

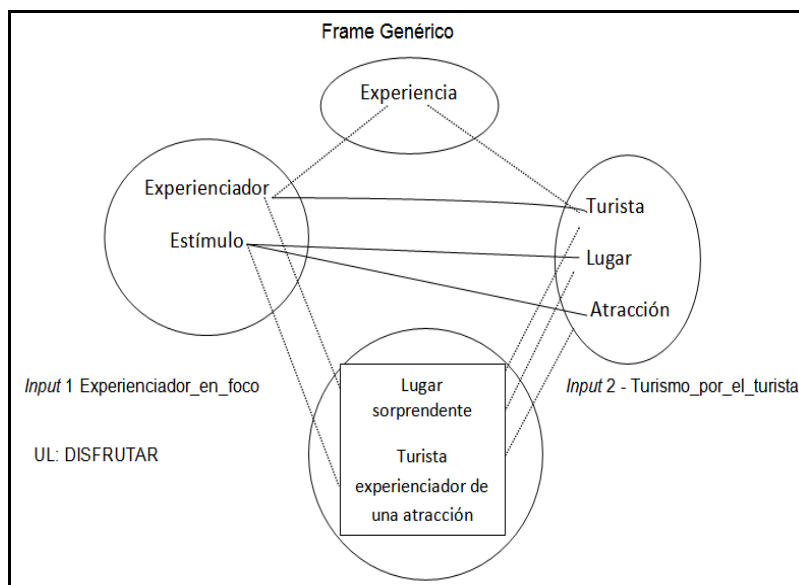


FIGURA 61: Mesclagem conceptual com a UL *disfrutar* do *frame* de Turismo_por_el_turista

Fonte: Elaborado pela autora.

Para a construção do processo de mesclagem sob a perspectiva do turista evocado pela UL *disfrutar*, temos o enquadramento dos EFs nucleares do domínio do *Experienciador_en_foco* e do domínio da *Atração_turística*. O EF EXPERIENCIADOR (*Input 1*) será projetado ao EF TURISTA (*Input 2*), e o EF ESTÍMULO pode ser projetado tanto para o EF ATRACCIÓN quanto para o EF LUGAR. Dessa forma, teremos a perspectiva do TURISTA em relação à ATRAÇÃO e/ou LUGAR.

Já para as projeções metafóricas que darão sustentação a perspectiva do potencial turístico, temos a projeção do EF EXPERIENCIADOR do *frame* *Experienciador_en_foco* ao EF LUGAR para o *frame* de *Atração_em_lugar*, conforme mostra o diagrama na Figura 62.

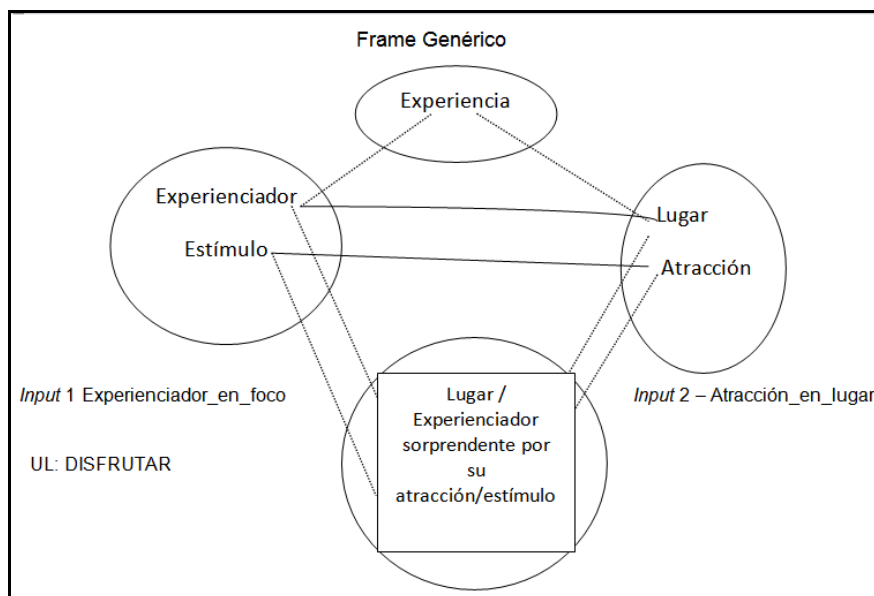


FIGURA 62: Mesclagem conceptual com a UL *disfrutar* do frame de *Atracción_en_lugar*

Fonte: Elaborado pela autora

A Figura 63 mostra o resultado obtido pela busca do lema *disfrutar*, no corpus paralelo. Observamos que na posição de argumento externo podemos encontrar palavras que focalizam o *frame* *Turismo_por_el_turista*, como por exemplo, *los surfistas*, *“los paulistas”*, que apresentam respectivamente como argumento interno *“del buen oleaje de Praia do Tombo”* e *“de la novedad de llevar prendas de lana”*. Outros se remetem ao *frame* *Atracción_en_lugar*, já que focaliza o potencial turístico, como por exemplo, *“esta cala protegida”* e *“cada habitación”*, que apresentam como argumento interno respectivamente *“de aguas tranquilas y frescas”* e *“de amplias vistas de Praia da Lagoinha o Praia Brava”*.

Query disfrutar 187 (410.3 per million)		
First Previous	Page 5 of 10	Go Next Last
Guia_Brasi...	en general . Está limpio , bien dirigido y se halla en un lugar ideal para	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	Restaurante tipo bufé situado al lado de avenida Paulista , ideal para	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	282 ; %3207 8783 ; Rua da Glória 523 , Liberdade ; h19.00-4.00) Para	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	LESBIANAS La comunidad homosexual más numerosa y abierta de América Latina	disfruta /Vfin/disfrutar
Guia_Brasi...	verdes , y en el centro hay muchos restaurantes baratos donde se puede	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	establecimiento sencillo , amplio y limpio , es el mejor de Vila para	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	que en la década de 1970 fue un destino de lo más chic . Los surfistas	disfrutarán /Vfin/disfrutar
Guia_Brasi...	popular como escapada de fin de semana de invierno entre los paulistas que	disfrutan /Vfin/disfrutar
Guia_Brasi...	Blumenau , aunque la arquitectura alpina y la cerveza fresca se pueden	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	, sobre todo en enero y febrero . ****inicio box*** LO MÁS DESTACADO	Disfrutar /NC/disfrutar
Guia_Brasi...	paseo marítimo que atrae a corredores , ciclistas y paseantes que acuden a	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	BRL ; aiWs) Suites con servicios de lujo a precio medio . Las más caras	disfrutan /Vfin/disfrutar
Guia_Brasi...	ciudad . Su rústico interior , lleno de artesanía , resulta perfecto para	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	emplazamiento junto al mar y a su pasado pescador , en Santo Antônio se	disfruta /Vfin/disfrutar
Guia_Brasi...	Antônio se disfruta de una deliciosa cocina marinera , como la que se puede	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	unos 150 m de la playa , es una buena opción para familias que deseen	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	Brava ; d desde 180 BRL , chalés 285 BRL ; aiWs) , donde cada habitación	disfruta /Vfin/disfrutar
Guia_Brasi...	barcas y puestos de pescado . Rodeada por montañas , esta cala protegida	disfruta /Vfin/disfrutar
Guia_Brasi...	ofrece exposiciones temporales de artistas locales y nacionales . Para	disfrutar /VLint/disfrutar
Guia_Brasi...	h11.30-14.30 y 18.30-23.30) Este palacio renacentista italiano es perfecto para	disfrutar /VLint/disfrutar
First Previous	Page 5 of 10	Go Next Last

FIGURA 63: Busca do lexema *disfrutar* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Isso posto, podemos concluir que um mesmo lexema do espanhol, *disfrutar*, pode formar duas ULs distintas no domínio do turismo: uma evocadora do *frame* de Turismo_por_turista e outra do de Atração_em_lugar.

Outro verbo que também evoca o *frame* de Atração_em_lugar é o *apreciar*, conforme podemos observar na sentença (33):

- (33) A Ilha de Comandatuba, paraíso tropical no litoral da Bahia, é destino para [quem TURISTA] APRECIA^{ALVO} [belezas naturais ATRAÇÃO]. [LUGAR=DNI]

O lema *apreciar* também pode evocar o *frame* Experienciador_em_foco, de acordo com a sentença (42):

- (42) Então [eu EXPERIENCIADOR] APRECIO^{ALVO} [tudo que tenha uma certa beleza ESTÍMULO] .

Nesta sentença (42) o argumento externo de *apreciar* é *eu*, que possui como EF EXPERIENCIADOR. Já na posição de argumento interno temos *tudo que tenha uma certa beleza*, que é marcado como o EF ESTÍMULO.

O que interliga os *inputs* é o espaço genérico Experiência. Nesse caso, os EFs EXPERIENCIADOR e TURISTA são mapeados via analogia, enquanto o CONTEÚDO pode ser mapeado tanto para o LUGAR quanto para a ATRAÇÃO (vide Figura 64).

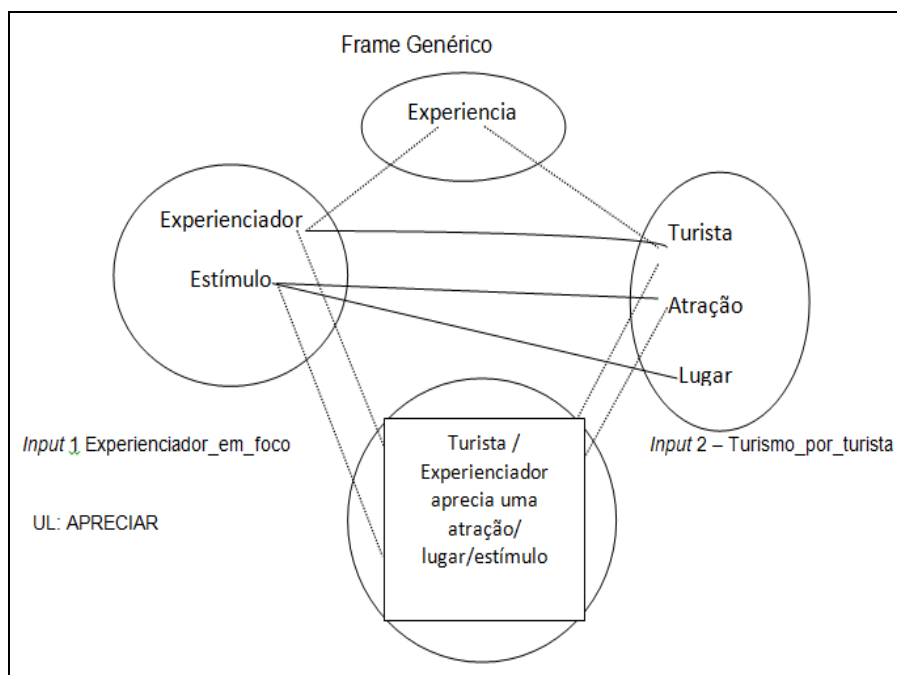


FIGURA 64: Mesclagem conceitual com a UL *apreciar* do frame de Turismo_por_turista

Fonte: Elaborado pela autora

A busca em corpus paralelo para os lexemas *apreciar* em português e em espanhol, também refletiu a perspectiva como cada língua adota o uso. No corpus do português (Figura 65) como argumento externo temos as seguintes possibilidades que apontam para a perspectiva do TURISTA, tais como, *surfistas* e *caminhantes*, e como argumentos internos, temos respectivamente “*encontrar-se com os amigos*”, “*os desafios dos caminhos da Serra da Bocaina*” entre outros que indicam a atração e/ou lugar.

Query **apreciar** 92 (245.7 per million)

Page 1 of 5 Go Next Last

Guia_Brasi...	Aventura A incrível diversidade das paisagens brasileiras pode ser	apreciada /apreciar/V	de diferentes maneiras : nas trilhas , em caminhadas que di
Guia_Brasi...	Aventura A incrível diversidade das paisagens brasileiras pode ser	apreciada /apreciar/V	de diferentes maneiras : nas trilhas , em caminhadas que di
Guia_Brasi...	atitude agressiva nas águas , quando em terra=firme os surfistas	apreciam /apreciar/V	encontrar- se com os amigos e ouvir suas histórias . Se ped
Guia_Brasi...	somente pelo mar) e descubra belas praias , faça tirolesa e	aprecie /apreciar/V	vistas panorâmicas de um farol no topo de um morro . Siga
Guia_Brasi...	. Arraial=d'Ajuda (Bahia) Cidade pequena e ideal para quem	aprecia /apreciar/V	praia , traz as costumeiras atrações litorâneas . Por lá tamt
Guia_Brasi...	ilhas : a paisagem do Rio é de tirar o fôlego , sobretudo quando	apreciada /apreciar/V	de locais panorâmicos , como o topo do Corcovado ou do Pã
Guia_Brasi...	Serra=dos=Órgãos são a meca dos alpinistas no Brasil ; os caminhantes	apreciarão /apreciar/V	os desafios dos caminhos da Serra=da=Bocaina e da Ilha=Gr.
Guia_Brasi...	impressionantes De incrível beleza , o Cerrado é o cenário para	apreciar /apreciar/V	um pôr do sol paradisíaco no planalto , particularmente no
Guia_Brasi...	Copacabana e , mais tarde , suba até o Cristo=Redentor para	apreciar /apreciar/V	uma vista fantástica do fim do dia . * * Início do ¶ Box *
Guia_Brasi...	num quiosque à beira-mar . 3 Suba até o=Corcovado de=trem e	aprecie /apreciar/V	uma vista maravilhosa da cidade sob os braços do Cristo=Re
Guia_Brasi...	Av.=Niemeyer) Aqui , pescadores se misturam a casais que vêm	apreciar /apreciar/V	a paisagem a=partir=dea extremidade oeste da praia do Let
Guia_Brasi...	Pode- se visitar também o pequeno museu da loja , onde podem ser	apreciadas /apreciar/V	raras espécies minerais e uma vasta coleção de turmalinas .
Guia_Brasi...	de degraus das escadarias que levam à comunidade . Se quiser	apreciar /apreciar/V	uma paisagem ainda mais bonita de Ipanema e da Lagoa , c
Guia_Brasi...	em alto-mar durante o percurso . Também oferece passeios para	apreciar /apreciar/V	o pôr do sol , passeios de veleiro e excursões de mergulho
Guia_Brasi...	local para assistir a um filme , tocar um instrumento musical ou	apreciar /apreciar/V	a paisagem através da ampla janela . Nos fundos , uma peq
Guia_Brasi...	lançamentos da moda , provar pratos do dia num boteco local , ou	apreciar /apreciar/V	a paisagem de um terraço de restaurante em Santa=Teresa
Guia_Brasi...	aprox . R\$ 6 ; h 7-24h ; v) Um dos pontos prediletos de quem	aprecia /apreciar/V	vitaminas preparadas na hora , esta casa de sucos em=fren
Guia_Brasi...	filé=mignon ao alho nunca deixam a desejar . Ótimo para quem	aprecia /apreciar/V	um sanduíche suculento no fim da noite . Intihuasi=Peruana
Guia_Brasi...	proposta mais sofisticada . Observe o movimento dos transeuntes e	aprecie /apreciar/V	a ótima vista dos Arcos=da=Lapa antes de subir à pista no p
Guia_Brasi...	desde 1989 . Com ambiente intimista , é o local perfeito para	apreciar /apreciar/V	este refinado ritmo musical (e , eventualmente , MPB e sar

Page 1 of 5 Go Next Last

Lexical Computing

FIGURA 65: Busca do lexema *apreciar* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Já no corpus do espanhol (Figura 66) o lema *apreciar* apresentou apenas argumento externo explícito, o vocábulo *huésped*, na sentença “Los huéspedes ***aprecian*** la cocina comunitaria al aire libre”, o que sinaliza que a perspectiva mais adotada não é a do turista, e sim do potencial turístico. As possibilidades de argumento interno são “la magnífica arquitectura colonial” , “la exuberante belleza natural” e “las maravillas arquitectónicas de la ciudad”, entre outros.

Query **apreciar** 44 (96.5 per million)

First | Previous Page 2 of 3 Go Next | Last

Guia_Brasi...	autobuses regulares prosiguen hasta Praia do Forte . PRAIA DO FORTE %0xx71 Muy apreciada /VLadj/apreciar	por los turistas , la selecta Praia do Forte es u
Guia_Brasi...	de gambas frescas , componen la oferta de esta céntrica pizzería , muy apreciada /VLadj/apreciar	entre los autóctonos . Mestre Cuca (%3634 10
Guia_Brasi...	curioso estilo greco-bahiano , con una piscina en el patio . Los huéspedes aprecian /VLfin/apreciar	la cocina comunitaria al aire libre y su ubicaci
Guia_Brasi...	" . Abrolhos cubre una superficie de 913 km2 , incluidos arrecifes muy apreciados /VLadj/apreciar	por su diversidad de colores y un archipiélago
Guia_Brasi...	Caneca esq . Rua Peixoto Gomide ; h8.00-4.00) Presidido por Saddam , muy apreciado /VLadj/apreciar	por su amabilidad así como por su miríada de
Guia_Brasi...	ste desde 290 BRL ; aWs) ha viajado por todo el mundo , como se puede apreciar /VLinf/apreciar	por todo el recinto . Las exóticas habitacione
Guia_Brasi...	seguro y cómodo que en otras ciudades brasileñas . Sin embargo , para apreciar /VLinf/apreciar	plenamente su trazado lo mejor es realizar un
Guia_Brasi...	ecoturismo . Puntos de interés Al pasear por la ciudad , enseguida se aprecia /VLfin/apreciar	la magnífica arquitectura colonial del s. XVIII .
Guia_Brasi...	animadas barbacoas vespertinas hacen que este hostel/pousada de playa sea muy apreciado /VLadj/apreciar	entre los mochileros . Para llegar , hay que di
Guia_Brasi...	Mundo . En Alto do Penedo , la parte más alta de la ciudad , es más fácil apreciar /VLinf/apreciar	la exuberante belleza natural que se extiende
Guia_Brasi...	extiende más allá de los límites urbanos . Dondequiera que se vaya , se apreciará /VLfin/apreciar	sin duda la afición a la sauna finlandesa tradi
Guia_Brasi...	ilógico es él mismo . Por suerte , no se necesita una mente " lógica " para apreciar /VLinf/apreciar	las maravillas arquitectónicas de la ciudad , p
Guia_Brasi...	al público , organizados en 14 circuitos que ayudan a los visitantes a apreciar /VLinf/apreciar	el paisaje , la geología , la vegetación y la vic
Guia_Brasi...	llevaron también la implacable destrucción de este hábitat , como se puede apreciar /VLinf/apreciar	a simple vista al sobrevolar el estado de Pará
Guia_Brasi...	NS-01 ; i/d/tr estándar 70/85/100 BRL , de lujo 100/12/140 BRL ; aWs) Apreciado /VLadj/apreciar	por los viajeros de negocios , sus habitacione
Guia_Brasi...	todo incl . desde 250 BRL por persona y día ; a) Bien gestionado y muy apreciado /VLadj/apreciar	, este refugio está situado en un remoto y hei
Guia_Brasi...	calle está un poco solitaria , sobre todo de noche , pero así todavía se aprecia /VLfin/apreciar	más la llegada al hotel . Las tarifas suben poc
Guia_Brasi...	Mercado Viejo ; Praça Bandeira ; gratis) , a orillas del río , es un apreciado /VLadj/apreciar	escenario para eventos culturales patrocinado
Guia_Brasi...	situación en una transitada esquina , pues se trata de un agradable y apreciado /VLadj/apreciar	hotel de precio medio , situado a una cuadra
Guia_Brasi...	Aunque ya no hay grupos " puros " de tropicália , su influencia aún se aprecia /VLfin/apreciar	en la música de bandas como AfroReggae , ur

First | Previous Page 2 of 3 Go Next | Last

FIGURA 66: Busca do lexema *apreciar*_es em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

O lexema *visitar* também evoca o *frame* Turismo_por_turista, que pode ser exemplificado pela sentença (36), conforme mencionamos anteriormente:

- (36) Igrejas, prédios públicos e as ruas, calçadas até hoje com as pedras originais, despertam a atenção de [quem TURISTA] VISITA^{ALVO} [a cidade LUGAR]. [ATRAÇÃO=DNI]

Outra possibilidade que este lexema evoca é o *frame* Visitante, que é definido por um AGENTE que combina a localização com uma ENTIDADE para satisfazer alguma FINALIDADE. Geralmente, a FINALIDADE é social ou de entretenimento. Os EFs nucleares deste frame são AGENTE - entidade saliente que está temporariamente com a ENTIDADE para cumprir alguma FINALIDADE; A ENTIDADE física que está permanentemente associada a entidades ou a características que o AGENTE deseja usar para alguma FINALIDADE.

A sentença (43) exemplifica o *frame* Visitante.

- (43) [Um dia por semana FREQUÊNCIA], [os homens AGENTE] foram autorizados a usar um terno escuro para sair durante o dia para VISITAR [amigos ou parentes ENTIDADE].

Dessa forma, para obtermos a projeção metafórica expressa no domínio do turismo, precisamos enquadrar os EFs nucleares entre os domínios cognitivos e o espaço genérico do Movimento.

A Figura 67 exemplifica o processo da mesclagem nesses termos:

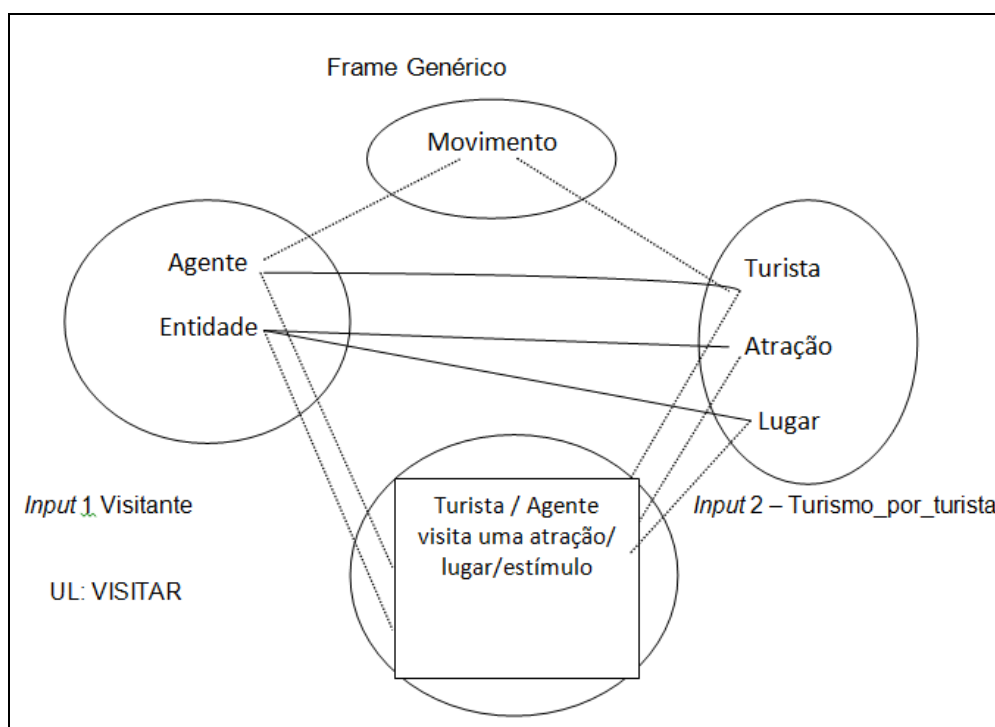


FIGURA 67: Mesclagem conceptual com a UL *visitar* do *frame* de *Turismo_por_turista*

Fonte: Elaborado pela autora

O espaço-mescla resultou em um TURISTA/ AGENTE que visita uma ATRAÇÃO/ LUGAR/ ESTÍMULO.

Esse mesmo processo metafórico pode ser empregado para o cognato *visitar* em espanhol. Os dados extraídos dos *corpora* paralelos ilustram essa possibilidade entre o português e o espanhol.

Para o verbo *visitar* em português (Figura 68) encontramos como argumento externo *turista*, *viajante*, *peregrino*, *jesuíta* que indicam os possíveis AGENTES/ TURISTAS, que visitam um determinado lugar. Na posição de argumento interno temos abundantes nomes que indicam lugar, tais como, catarata, aldeia, museu, reserva, comunidade, região entre outros.

visitar COPA 2014 Pt-Br Paralelo freq = **180** (480.7 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

modifier	23	1.0	objeto	88	6.7	sujeito	22	2.0	pp de+o	3	0.4	pp em+um	1	4.7
pouco	8	12.36	página	2	9.33	peregrino	1	10.14	gruta	1	11.68	dia	1	6.08
menos	5	11.49	catarata	2	9.26	época	3	9.96	estado	1	7.63			
quando=não	1	10.14	aldeia	2	9.19	autorização	1	9.91	cidade	1	4.48			
frequentemente	1	9.64	museu	3	8.57	jesuíta	1	9.64						
quando	3	9.46	região	6	8.54	motivo	1	9.54	pp em	3	1.5			
já	1	8.06	serpentário	1	8.52	refúgio	1	9.27	1832	1	13.0			
mais	3	7.74	tapiri	1	8.52	turista	3	9.14	passeio	2	7.35			
também	1	5.85	www.itacare.com.br	1	8.52	taxa	1	9.09						
			mercadão	1	8.52	h	1	8.79	pp por	3	2.2			
			guloseima	1	8.51	base	1	8.79	trupe	1	12.19			
			pomar	1	8.51	viajante	1	8.36	hippie	1	11.09			
			febre	1	8.49	pena	1	8.3	estrangeiro	1	9.75			
			maguari	1	8.48	opção	2	7.72						
			12h30	1	8.48	semana	1	7.39	pp em+o	2	0.6			
			comunidade	2	8.46	parte	1	7.22	final	1	8.46			
			intrigante	1	8.45	um	1	6.68	leste	1	8.17			
			playground	1	8.4	vida	1	6.33						
			boipeba	1	8.4				pp de	2	0.2			
			reserva	2	8.39	e ou	3	0.2	carro	1	8.26			
			cobra	1	8.37	guiar	1	11.0	barco	1	6.96			
			churrascaria	1	8.37	mergulhar	1	10.83						
			manguezal	1	8.36	abrir	1	8.54	pp com	2	1.0			
			15h30	1	8.36				guia	1	7.48			
			artesão	1	8.33				um	1	6.77			
			vendedor	1	8.3									

FIGURA 68: Busca do lexema *visitar* em corpus paralelo de domínio do turismo.Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Para o *visitar* em espanhol (Figura 69) encontramos como argumento externo *viajero* que indica o AGENTE/ TURISTA. Como argumento interno temos *parque*, *zona*, *Brasil*, *feiras*, *Pantanal*, *Cascada*, *museo*, entre outros que indicam o lugar a ser visitado.

visitar COPA 2014 Es Paralelo freq = **488** (1070.6 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

object 118 7.9	subject np 7 0.9
parque 12 9.59	-prescindible- 1 12.0
cascada 4 9.51	momento 2 11.75
Pantanal 3 9.38	mantenimiento 1 11.42
no 3 9.31	viajero 1 8.08
feiras 2 9.07	lugar 1 6.67
huerto 2 9.05	parque 1 6.36
taller 2 8.96	
Olinda 2 8.92	object clause 4 17.1
zona 7 8.62	soñar 1 12.68
museo 2 8.37	acudir 1 11.0
Brasil 3 8.26	comprar 1 9.14
río 3 8.23	incluir 1 6.79
Museu 2 8.15	
ateliers 1 8.11	v o 4 0.5
Gráfica 1 8.09	adaptarse 1 12.68
Juazeiro 1 8.09	conservar 1 9.61
Mamirauá 1 8.09	construir 1 9.17
Cooperativa 1 8.09	ser 1 4.73
Escolinha 1 8.09	
Bonito 1 8.09	object inf 2 2.2
tienda 2 8.09	acceder 1 12.68
cervecería 1 8.07	asistir 1 12.19
Fundação 1 8.06	
Riotur 1 8.06	
iglesia 2 8.03	

FIGURA 69: Busca do lexema *visitar* _es em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Podemos observar que apesar de *visitar* ser considerado o equivalente de *visitar* em espanhol, vimos que há um maior número de vocábulos que ocupam a posição de argumento externo no português em relação ao espanhol. Como se trata de um corpus paralelo foi possível identificar essas diferenças neste uso específico.

5.3 Unidades Lexicais evocadoras do *frame* Atração_em_lugar

O *frame* de *Atração_em_lugar*, em português, pode ser evocado por ULs como *abrigar*, *possuir*, *ter* e *haver* (GAMONAL, 2013). Estas ULs possuem, como contraparte formal, lexemas que podem ser pareados a outros *frames* não relacionados ao turismo, tais como *Conter* (*abrigar*), *Posse* (*ter* e *possuir*) e *Existência* (*haver*). Entretanto, no contexto do *frame* de *Atração_em_lugar*, esses verbos indicam que um dado lugar possui ou abriga uma atração. A título de exemplo, considerem-se as sentenças de (44) a (47), constantes da base de dados do Copa (2013).

(44) [A região LUGAR] ainda ABRIGA^{ALVO} [grutas de grande beleza_{ATRAÇÃO}].

- (45) [Uma das maiores e mais importantes cidades do Distrito Federal, Águas Claras_{LUGAR}] TEM^{ALVO}, [um belo parque para lazer de moradores e turistas_{ATRAÇÃO}].
- (46) [A cidade_{LUGAR}] é conhecida por POSSUIR^{ALVO} [fontes termais e sulfurosas, com águas terapêuticas_{ATRAÇÃO}]
- (47) [Em todo o município_{LUGAR}] HÁ^{ALVO} [ótimas trilhas para observação de fauna e flora , que podem ser percorridas a pé , a cavalo ou de bicicleta_{ATRAÇÃO}].

As sentenças apresentadas (44) a (47) correspondem a ULs que evocam o *frame* de *Atração_em_lugar*, domínio cognitivo diferente dos *frames* secundários, que esses mesmo lexemas evocam. Desse modo, nosso intuito é contrastar os distintos *frames* evocados por um mesmo lexema através da teoria da mesclagem, seguindo os parâmetros das análises que foram realizadas para as ULs evocadoras do *frame* de *Atração_turística* e *Turismo_por_turista*.

O *frame* *Conter* evocado pela UL *abrigar*, é assim descrito na base de dados: um CONTÊINER contém dentro de suas fronteiras físicas o CONTEÚDO. Neste *frame*, os EFs nucleares que o compõem são – CONTÊINER - o objeto físico que aloja dentro de suas fronteiras o CONTEÚDO; e - CONTEÚDO - é a substância ou os objetos contidos nas fronteiras físicas do CONTÊINER. Um exemplo (48), extraído do banco de dados ilustra este *frame*:

- (48) Abaixo da igreja, [o Museu de Arte Sacra_{CONTÊINER}] ABRIGA^{ALVO} [uma coleção de objetos sacramentais_{CONTEÚDO}].

A UL *abriga* instancia o argumento externo “o Museu de Arte Sacra”, que semanticamente ocupa a função do EF CONTÊINER. Já a frase “uma coleção de objetos sacramentais” é instanciada como objeto direto e semanticamente como CONTEÚDO.

Ao estabelecermos uma comparação entre os EFs das sentenças (44) e (48), temos um mapeamento entre EFs nucleares, que possibilita o uso metafórico do lexema *abrigar* no domínio do turismo. No *input* 1 (*Conter*) temos os EFs CONTÊINER e CONTEÚDO que são projetados respectivamente aos EFs LUGAR e ATRAÇÃO no *Input* 2 (*Atração_em_lugar*) . O espaço genérico *Localização* interliga os dois *inputs*.

O diagrama representado pela Figura 70 ilustra a construção desse processo metafórico.

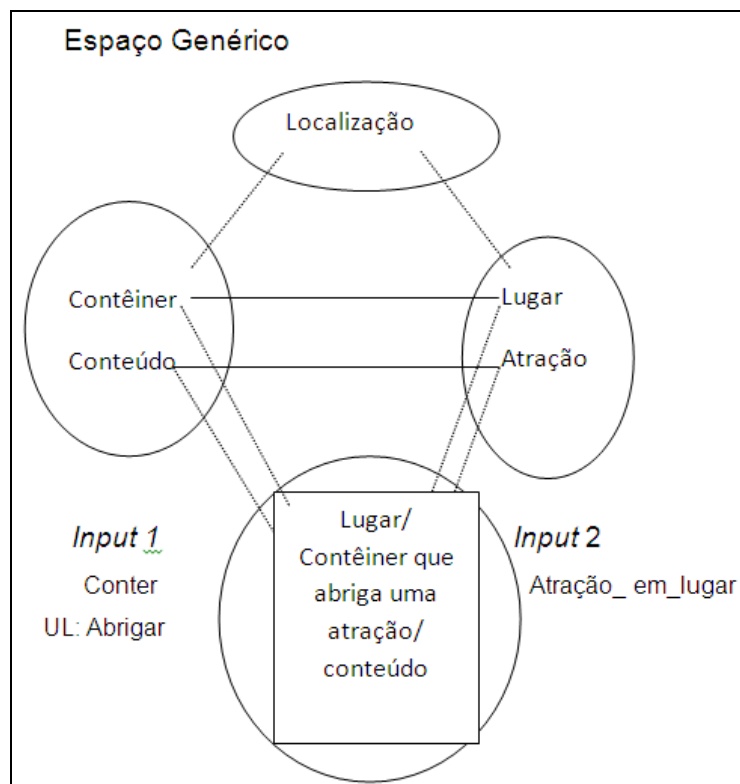


FIGURA 70: Mesclagem conceitual com a UL *disfrutar* do *frame* de *Atracción_en_lugar*

Fonte: Elaborado pela autora.

O resultado que obtivemos no espaço-mescla se caracteriza por ser um LUGAR/CONTÊNER que abriga uma ATRAÇÃO/CONTEÚDO.

O cognato *abrigar* utilizado na língua espanhola é pouco usado no domínio do turismo, apesar de ser uma UL evocadora do *frame* *Contenido*. Conforme podemos verificar na sentença (49):

- (49) [La provincia de Córdoba LUGAR/CONTAINER] ABRIGA^{ALVO} [a un nuevo Rally ATRACCIÓN/ CONTENIDO].

Dessa forma, para embasar nossa hipótese realizamos a busca no corpus paralelo e tivemos os seguintes resultados para o lema *abrigar* do português (Figura 71): como argumento externo, que evidencia a perspectiva do lugar, temos inúmeras palavras como *museu*, *planetário*, *região*, *igreja*, *palácio*, *cerrado*, *sede*, *biblioteca*, *presídio* entre outros. Na posição de argumento interno temos *coleção*, *espécie*, *acervo*, *variedade*, *obra*, *galeria*, *tesouro*, *biodiversidade* entre outros que indicam a atração a ser abrigada.

abrigar COPA 2014 Pt-Br Paralelo freq = **166** (443.3 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

modifier	27	0.6	objeto	173	7.1	sujeito	76	3.7	pp_em	4	1.1
hoje	<u>5</u>	10.86	coleção	<u>7</u>	9.98	museu	<u>12</u>	10.64	sobrado	<u>1</u>	10.68
mais=de	<u>2</u>	9.73	acervo	<u>6</u>	9.93	mansão	<u>4</u>	9.72	palácio	<u>1</u>	10.05
cerca=de	<u>3</u>	9.6	museu	<u>9</u>	9.75	estrutura	<u>2</u>	8.97	mansão	<u>1</u>	8.62
que	<u>1</u>	9.51	espécie	<u>6</u>	9.49	recém-reformado	<u>1</u>	8.73	prédio	<u>1</u>	7.85
agora	<u>1</u>	9.42	variedade	<u>6</u>	9.36	memorial	<u>1</u>	8.68			
somente	<u>1</u>	9.25	objeto	<u>4</u>	9.12	cemitério	<u>1</u>	8.64	pp_em+o	<u>1</u>	0.2
ali	<u>1</u>	9.0	exibição	<u>3</u>	8.92	planetário	<u>1</u>	8.64	mansão	<u>1</u>	8.68
também	<u>8</u>	8.84	obra	<u>3</u>	8.84	presídio	<u>1</u>	8.62			
ainda	<u>2</u>	8.77	galeria	<u>3</u>	8.83	região	<u>6</u>	8.57			
sempre	<u>1</u>	8.33	túmulo	<u>2</u>	8.54	biblioteca	<u>1</u>	8.54			
já	<u>1</u>	8.01	diversidade	<u>2</u>	8.46	igreja	<u>3</u>	8.52			
mais	<u>1</u>	6.14	biodiversidade	<u>2</u>	8.45	sobrado	<u>1</u>	8.48			
			tesouro	<u>2</u>	8.45	ecossistema	<u>1</u>	8.48			
			ruína	<u>2</u>	8.42	modernista	<u>1</u>	8.45			
			quadro	<u>2</u>	8.37	saguão	<u>1</u>	8.43			
			fonte	<u>2</u>	8.34	residência	<u>1</u>	8.43			
			fauna	<u>2</u>	8.23	catedral	<u>1</u>	8.42			
			escultura	<u>2</u>	8.23	estádio	<u>1</u>	8.42			
			restaurante	<u>7</u>	8.03	arraial	<u>1</u>	8.37			
			morador	<u>2</u>	7.97	cerrado	<u>1</u>	8.33			
			construção	<u>2</u>	7.73	sede	<u>1</u>	8.33			
			evento	<u>2</u>	7.71	palácio	<u>1</u>	8.31			
			pessoa	<u>2</u>	7.57	complexo	<u>1</u>	8.27			
			1,8	<u>1</u>	7.56	f	<u>1</u>	8.22			
			leprosário	<u>1</u>	7.56	cinema	<u>1</u>	8.19			

FIGURA 71: Busca do lexema *abrigar* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

A busca pelo cognato *abrigar* no corpus paralelo (Figura 72) apresentou apenas *Rebouças* como argumento interno. Não houve outras ocorrências para este lema.

Dessa forma, podemos constatar que *abrigar*, do espanhol, não seria o melhor equivalente de tradução para *abrigar*, da língua portuguesa, no domínio do turismo, mesmo sendo este lexema apresentado por dicionários tradicionais como equivalentes.

abrigar COPA 2014 Es Paralelo freq = **2** (4.4 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

object	1	9.1
Rebouças	<u>1</u>	14.0

Lexical Computing
Sketch Engine (ver:2.28.1-SkE-2.106-3.38)
Interface language: [English](#) | [česky](#) | [简体中文](#) | [繁體中文](#) | [Gaeilge](#) | [slovenščina](#) | [hrvatski](#)

FIGURA 72: Busca do lexema *abrigar*_es em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

As ULs *ter* e *possuir* evocam o *frame* de *Posse* que se caracteriza por conter um POSSUIDOR que tem ou carece de POSSE. Os EFs nucleares deste *frame* são – POSSUIDOR – a entidade que tem a POSSE – e POSSE – a coisa que é possuída pelo POSSUIDOR. As sentenças (50) e (51) tipificam esse uso:

(50) E se você não trabalhar, [você_{POSSUIDOR}] não TEM^{ALVO} [dinheiro_{POSSE}] pra estudar.

(51) [Muitos gerentes_{POSSUIDOR}] POSSUEM^{ALVO} [esse poder_{POSSE}].

O processo de construção metafórica que sustenta o uso das ULs *ter* e *possuir* no domínio do turismo, se equiparam nos mesmos termos da teoria da mesclagem, tendo em vista que o espaço genérico Localização permeia as projeções entre os EFs nucleares, que se mapeiam da seguinte forma: POSSUIDOR e POSSE (*Input 1*) se projetam respectivamente a LUGAR e ATRAÇÃO (*Input 2*), conforme mostra a Figura 73.

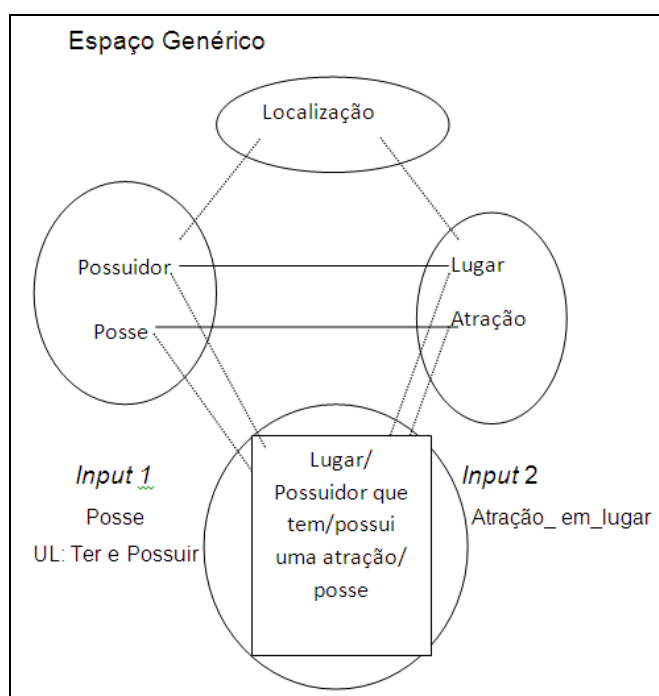


FIGURA 73: Mesclagem conceitual com as ULs *Ter* e *Possuir* do frame de *Atração_em_lugar*

Fonte: Elaborado pela autora.

O espaço-mescla resultante se caracteriza por apresentar um LUGAR/ POSSUIDOR que tem/possui uma ATRAÇÃO/POSSE. O aspecto referente a ideia de posse, ou seja de ser detentor de algo, se projeta metaforicamente no domínio do

turismo, com base nos EFs do *input* 1, e que ao serem projetados para o *input* 2, podemos considerar que um lugar é o possuidor de algo.

Esse mesmo processo metafórico se projeta para os cognatos *tener* e *poseer* da língua espanhola, conforme ilustram as sentenças (52) e (53).

(52) [La Pousada Clásica_{LUGAR/POSSUIDOR}] TIENE^{ALVO} [el encanto de una hermosa casa barroca_{ATRAÇÃO/POSSE}] [con todas las comodidades de una moderna infraestructura_{RAZÃO}].

(53) [El parque_{LUGAR/POSSUIDOR}] POSEE^{ALVO} [pasarelas de madera, acceso para discapacitados a muchos lugares de interés _{ATRAÇÃO/POSSE}].

A busca realizada em corpus para o lema *ter* em português (Figura 74) mostra como argumento externo palavras que indicam a perspectiva do potencial turístico como, *pousada*, *quarto*, *hotel*, *casa*, *hostel*, *bar*, *chalé*, *parque*, *cidade* entre tantos outros que indicam o lugar. Como argumento interno temos *quarto*, *piscina*, *varanda*, *variedade*, *praia*, *jardim*, *área* que indicam a atração.

ter COPA 2014 Pt-Br Paralelo freq = 1410 (3765.2 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

modifier	237	0.7	objeto	1328	7.0	sujeito	618	3.8	pp. a+o	5	0.2
não	69	11.15	quarto	70	10.12	pousada	28	9.85	disposição	3	12.78
também	38	10.63	ônibus	46	9.44	h	17	9.7			
mais=de	11	10.29	piscina	19	8.54	quarto	28	9.4			
como	26	10.21	restaurante	23	8.53	maioria	15	9.28			
já	9	9.77	ar-condicionado	15	8.45	hotel	17	9.15			
apenas	7	9.5	varanda	15	8.44	casa	14	8.88			
só	6	9.22	linha	13	8.2	restaurante	17	8.72			
hoje	5	9.1	localização	13	8.17	hostel	8	8.49			
sempre	5	9.04	terraço	12	8.08	bar	11	8.48			
provavelmente	3	8.57	variedade	12	8.08	chalé	7	8.38			
em=geral	3	8.55	bar	14	8.06	bairro	8	8.33			
ainda	4	8.51	opção	13	8.04	cidade	18	8.15			
muito	4	8.44	cozinha	11	7.95	empresa	6	8.14			
então	3	8.35	banheiro	11	7.94	um	7	7.97			
aqui	3	8.3	praia	16	7.93	custo	5	7.95			
quando	3	8.12	caixa	11	7.91	igreja	6	7.92			
			ano	11	7.88	parque	6	7.84			
			acesso	10	7.85	música	5	7.71			
			vôo	10	7.8	parte	5	7.65			
			cama	9	7.71	país	5	7.63			
			pousada	10	7.59	suíte	4	7.62			
			jardim	9	7.59	atração	5	7.53			
			charme	8	7.55	cardápio	4	7.49			
			área	10	7.5	museu	4	7.38			
			piso	8	7.48	ponto	4	7.31			

FIGURA 74: Busca do lexema *ter* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

No corpus do espanhol (Figura 75) encontramos como argumento externo *habitación, dormitorio, sacristía, Pantanal, Ciudad, hotel, centro*, além de outros que indicam o lugar. Como argumento interno temos *servicio, vista, aire, piscina, ambiente, playa*, que podem ocupar o EF ATRAÇÃO.

Os lemas *ter/tener* também podem ser considerados polissêmicos no domínio do turismo, tendo em vista que também evocam o *frame* de *Acomodação*, conforme foi remetido aos lemas *oferecer/ofrecer*.

tener COPA 2014 Es Paralelo freq = [843](#) (1849.4 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

object	560	7.2	subject np	146	3.7	object inf	2	0.4
servicio	28	10.02	mayoría	8	9.61	minibar	2	13.68
vista	26	9.94	habitación	17	9.58			
lugar	19	9.48	dormitorio	3	8.81			
aire	14	9.27	barco	4	8.8			
habitación	21	9.23	sacristía	2	8.78			
vuelo	11	9.1	nave	2	8.75			
acceso	9	8.85	planta	4	8.72			
baño	8	8.66	huésped	2	8.71			
balcón	6	8.4	Pantanal	2	8.54			
piscina	7	8.31	Festa	2	8.54			
cajeros	6	8.28	banco	2	8.51			
zona	9	8.17	localidad	2	8.16			
ambiente	6	8.13	carnaval	2	8.13			
cama	5	8.06	ciudad	7	8.02			
tiempo	5	8.04	parque	4	7.93			
oficina	7	8.04	restaurante	3	7.45			
terrazza	5	8.01	hotel	2	7.45			
capacidad	4	7.85	centro	3	7.26			
suerte	4	7.84	lugar	2	7.15			
fama	4	7.82	oficina	2	7.15			
sucursal	4	7.82	zona	2	6.74			
conexión	4	7.81	estación	2	6.59			
aspecto	4	7.79	playa	2	6.58			
personal	4	7.71						
playa	7	7.71						

FIGURA 75: Busca do lexema *tener* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Para o lema *possuir*, no português, encontramos no corpus (Figura 76) palavras que ocupam a posição de argumento externo *museu, cidade, empresa, parque, pousada, hotel, quarto, centro*, entre outras, que indicam lugar. Como argumento interno encontramos *serviço, ar, mapa, cachoeira, loja, acervo* que indicam a atração.

possuir COPA 2014 Pt-Br Paralelo freq = 232 (619.5 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

modifier	<u>30</u>	0.5	objeto	<u>256</u>	7.3	sujeito	<u>117</u>	3.9
normalmente	<u>2</u>	10.25	serviço	<u>7</u>	9.03	museu	<u>8</u>	9.84
também	<u>11</u>	9.29	ar	<u>5</u>	8.96	custo-benefício	<u>2</u>	9.02
ainda	<u>2</u>	8.74	acervo	<u>4</u>	8.85	boxed	<u>2</u>	8.77
não	<u>6</u>	7.97	caixa	<u>6</u>	8.83	text	<u>2</u>	8.76
			instalação	<u>4</u>	8.72	f	<u>2</u>	8.76
			ônibus	<u>13</u>	8.59	empresa	<u>2</u>	8.38
			mapa	<u>4</u>	8.58	hostel	<u>2</u>	8.18
			acesso	<u>4</u>	8.54	parque	<u>3</u>	8.09
			loja	<u>4</u>	8.52	pousada	<u>4</u>	8.06
			linha	<u>4</u>	8.43	quarto	<u>6</u>	7.84
			suite	<u>3</u>	8.34	lugar	<u>3</u>	7.72
			café	<u>4</u>	8.14	café	<u>2</u>	7.65
			piscina	<u>5</u>	8.1	barco	<u>2</u>	7.43
			onda	<u>3</u>	8.09	cidade	<u>7</u>	7.18
			quarto	<u>8</u>	8.04	piscina	<u>2</u>	7.15
			panfleto	<u>2</u>	7.96	centro	<u>3</u>	7.01
			vôo	<u>3</u>	7.94	local	<u>2</u>	6.45
			mesa	<u>3</u>	7.92			
			cachoeira	<u>3</u>	7.89			
			chuveiro	<u>2</u>	7.88			
			cânion	<u>2</u>	7.87			
			coleção	<u>2</u>	7.72			
			número	<u>2</u>	7.7			
			charme	<u>2</u>	7.65			
			acomodação	<u>2</u>	7.62			

FIGURA 76: Busca do lexema *possuir* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Na língua espanhola, o lema *poseer* (Figura 77), apresentou como argumento externo *habitación, ciudad, iglesia, región, parque, casa* que indicam lugares (potencial turístico). Como argumento interno temos *colección, passarela, túnel, jardim, altar*, entre outros que indicam a atração.

poseer COPA 2014 Es Paralelo freq = **79** (173.3 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

object	59	7.3	subject np	13	3.2
colección	3	9.5	picapiedra	1	11.19
cama	2	9.17	cadena	1	9.57
línea	2	9.14	región	2	9.23
marfil	1	9.09	iglesia	2	8.82
don	1	9.09	habitación	3	7.37
cráneo	1	9.07	casa	1	7.02
túnel	1	9.05	ciudad	2	6.45
pasarela	1	8.98	parque	1	6.33
elegancia	1	8.98			
faro	1	8.98			
zoo	1	8.96			
monopolio	1	8.93			
atmósfera	1	8.91			
biodiversidad	1	8.91			
emplazamiento	1	8.83			
jardín	2	8.82			
infraestructura	1	8.77			
clima	1	8.75			
residencia	1	8.7			
altar	1	8.66			
frente	1	8.59			
pintura	1	8.45			
instalación	1	8.39			
pista	1	8.36			
alojamiento	2	8.26			

v o	1	0.2
iluminar	1	11.83

FIGURA 77: Busca do lexema *poseer* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

O *frame* de Existência evocado pela UL *haver*, indica o sentido de existir, e é modelado nos seguintes termos: uma entidade é declarada existente, (geralmente) independente da sua posição ou da possibilidade da sua posição ser especificada. Este *frame* é composto por apenas um EF nuclear – ENTIDADE – podendo ser abstrata ou concreta, que é indicada por existir. LUGAR, TEMPO, DURAÇÃO, PROPÓSITO_INERENTE e ESTADO podem ser EFs mencionados. A sentença (54) delinea este *frame*:

(54) [Uma situação semelhante_{ENTIDADE}] deve ter EXISTIDO [no Peru_{LUGAR}], [na época da conquista espanhola_{TEMPO}].

A projeção entre os domínios da existência e do turismo exemplificados pelas sentenças (47) e (54) respectivamente, são assim modeladas: o espaço genérico Localização cria o caminho a projeção entre os *inputs* 1 e 2. O *input* 1 representado pelo *frame* Existência, mapeia os EFs LUGAR e ENTIDADE aos EFs LUGAR e ATRAÇÃO, do *input* 2 denominado de Atração_em_lugar (Figura 68).

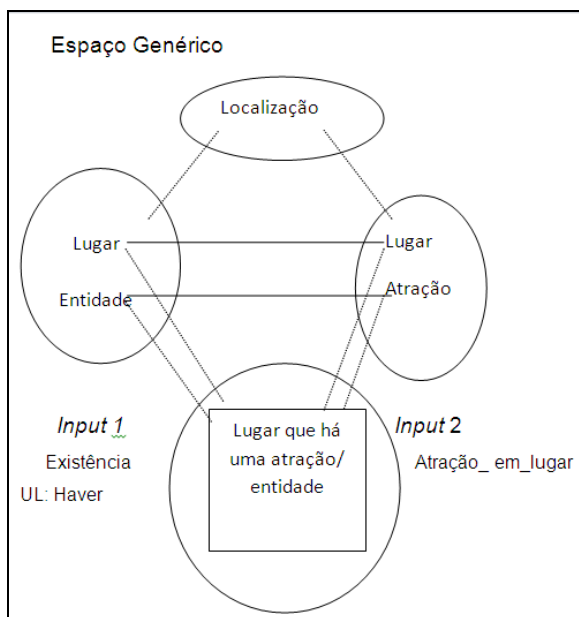


FIGURA 78: Mesclagem conceptual com a UL *haver* do *frame* de *Atracção_em_lugar*

Fonte: Elaborado pela autora .

O processo de mesclagem fornece o seguinte espaço-mescla: LUGAR que há uma ATRAÇÃO/ ENTIDADE.

Para o cognato *haber* da língua espanhola podemos replicar esta mesma análise de mesclagem , uma vez que gramaticalmente se comporta como o verbo *haver* do português, indicando o sentido de existir, conforme ilustra sentença (55):

- (55) [Relativamente cerca de la ciudad _{LUGAR}] HAY^{ALVO} [varias cascadas impresionantes, como la Amazonia Prehistórica_{ATRACCIÓN/ ENTIDADE}].

No corpus paralelo do português (Figura 79) não encontramos argumento externo para o verbo *haver*. Possivelmente, se deve ao fato de ter sido usado na terceira pessoal do singular, que neste caso, se caracteriza por ser um verbo impessoal, por isso, não requer sujeito (vide Fig. 80).

haver COPA 2014 Pt-Br Paralelo freq = 776 (2072.2 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

modifier	253	1.5	objeto	814	8.5
também	<u>74</u>	11.57	ônibus	<u>44</u>	9.76
não	<u>63</u>	11.0	opção	<u>20</u>	9.21
sempre	<u>14</u>	10.45	música	<u>15</u>	8.97
onde	<u>19</u>	9.8	restaurante	<u>22</u>	8.89
só	<u>7</u>	9.37	caixa	<u>12</u>	8.64
ainda	<u>7</u>	9.25	lugar	<u>14</u>	8.62
apenas	<u>6</u>	9.21	linha	<u>11</u>	8.58
quando=não	<u>4</u>	8.98	piscina	<u>13</u>	8.52
muito	<u>6</u>	8.97	show	<u>10</u>	8.52
cerca=de	<u>5</u>	8.86	variedade	<u>9</u>	8.29
já	<u>4</u>	8.54	vôo	<u>8</u>	8.1
normalmente	<u>3</u>	8.47	banco	<u>7</u>	8.07
quando	<u>4</u>	8.47	posto	<u>7</u>	8.03
somente	<u>3</u>	8.46	agência	<u>7</u>	7.95
ali	<u>3</u>	8.41	infinidade	<u>6</u>	7.89
como	<u>3</u>	7.06	festa	<u>7</u>	7.85
			serviço	<u>7</u>	7.85
			praia	<u>11</u>	7.79
			terraço	<u>6</u>	7.72
			trilha	<u>7</u>	7.71
			sinal	<u>5</u>	7.62
			filial	<u>5</u>	7.62
			motivo	<u>5</u>	7.61
			lan	<u>5</u>	7.61
			pousada	<u>7</u>	7.59

FIGURA 79: Busca do lexema *haver* em corpus paralelo de domínio do turismo.Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

o turismo oferecem passeios de canoa . **Há** passeios de caiaque também na Ilha=Grande , no Rio=de=Janeiro , na Lagoa=da=Conceição na Ilha de Santa
 mosas sejam Copacabana e Ipanema , **há** muitas outras **praias** incríveis nesta região , algumas com espetaculares paisagens naturais . A primeira de
 a beleza natural que envolve a cidade . **Há** dezenas=de **praias** quase que completamente intactas a poucas horas de Paraty , de barco ou ônibus . Na
 fe , em mar aberto . A sul da cidade , **há** várias outras **praias** incríveis ao=longo=de=da península montanhosa . Se quiser ter uma bela vista panorâmica
 scapadas=Para As Praias=De=São=Paulo **Há** mais **praias** na costa de São=Paulo do=que nossas páginas poderiam mostrar . Além=de=as cidades litorânea
 . Praias=Dentro do distrito de Ubatuba **há** 74 **praias** e 15 ilhas espalhadas por 100 km. . As duas melhores praias mais próximas do centro são a Ver
 o local , mas por um bom motivo : não **há** **praias** próximas , e a cidade é , ao=menos perto=de=do porto , um grande depósito de petróleo , com enorr
 anta=Maria e a Cachoeira=do=Lázaro . **Há** pequenas **praias** de rio e piscinas naturais para nadar . Se você veio ver cachoeiras , essas são as melhores
 manguezais e afins mas mesmo=assim **há** muita **praia** no caminho . Praia=da=Pipa 0xx84 \$/ Pop . 6.500 A=Pipa é um dos destinos mágicos do Brasil
 as grandes com vários travesseiros , e **há** uma **praia** de rio com areias brancas à=beira=de=do jardim . Ligue para combinar que eles vão buscar- lo de
 retudo nos finais de semana do verão . **Há** outras **praias** menores e mais isoladas adiante e para chegar é preciso combinar o trajeto com os barquei

FIGURA 80: Busca por sentenças com *haver* em corpus paralelo de domínio do turismo.Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Para o lema *haber* do espanhol, (Figura 81) obtivemos apenas resultados que indicam a posição do argumento externo, como *ciudad*, *carretera*, *Amazonia*, *país*, entre outros, que indicam lugar. As sentenças do corpus (Figura 82) ilustram esses dados indicando a existência e localizando objetos em um determinado âmbito, como por exemplo, *ciudad*.

haber

COPA 2014 Es Paralelo freq = [1712](#) (3755.9 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches

subject np	222	18.2
noche	5	8.93
ciudad	14	8.9
carretera	5	8.79
fin	6	8.69
país	3	8.61
Amazonia	3	8.52
ICMBio	2	8.19
agorero	2	8.19
deshielo	2	8.17
entrada	3	8.17
embarcadero	2	8.16
Andes	2	8.15
orgullo	2	8.15
centro	6	8.1
cuenca	2	8.09
Mar	2	8.08
cima	2	8.03
isla	3	8.03
Pantanal	2	8.02
estación	6	8.02
desarrollo	2	7.99
propietario	2	7.96
club	2	7.94
experiencia	2	7.93
colina	2	7.85

FIGURA 81: Busca do lexema *haber* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

Word sketch item **14** (30.7 per million)

file1531995	Leblon ; h24 h) Dinero Por toda la ciudad hay bancos y cajeros automáticos , varios de
file1532000	conciertos . A un par de kilómetros de la ciudad hay un tramo de 20 km del Camino dos Escravos
file1532009	sofisticada . El casco antiguo de la ciudad ha sido objeto de un desarrollo sensato ,
file1532014	, bastante agradables . En la ciudad no hay una estación de autobuses propiamente dicha
file1532014	actividades PLAYAS Al norte de la ciudad hay una larga bahía donde abundan las barracas
file1532014	regional . Además , por toda la ciudad hay bares , cafés y restaurantes , muchos con
file1532017	el s. XIX . En la actualidad , la ciudad ha perdido su importancia como centro comercial
file1532002	alguien tiene un aspecto paulista . La ciudad ha sido multirracial desde su fundación en
file1532011	, algo hippie ; p. ej . , en la ciudad hay más Escarabajos Volkswagen per cápita que
file1532018	calles . En otros cinco puntos de la ciudad hay orquestas tocando sin parar entre 20.00
file1532036	Partido de los Trabajadores , la ciudad ha conseguido desprenderse en parte de la
file1532036	de la ciudad contra el turismo sexual ya ha dado resultados esperanzadores . Puntos
file1532056	abarés . Relativamente cerca de la ciudad hay varias cascadas impresionantes , como la
file1532056	h8.00-18.00 lu-sa) Dos cuadras de la ciudad han sido convertidas en zona peatonal , bordeadas

FIGURA 82: Busca por sentenças com *haber* em corpus paralelo de domínio do turismo.

Fonte: <https://the.sketchengine.co.uk/>

A partir das análises apresentadas, podemos separar em três níveis de equivalência os cognatos referentes às ULs evocadoras das perspectivas do domínio do turismo.

Em um primeiro nível, temos os cognatos que apresentam os mesmo *frames* secundários, e por isso, evocam o mesmo *frame*, como, por exemplo, as ULs *presentar, atrair, oferecer, apreciar, visitar, poseer, tener e haber*.

Em um segundo nível, temos os cognatos que podem apresentar perspectivas diferentes, tomando como base o mesmo *frame* secundário, como ocorre com a UL *desfrutar e apreciar*.

Em um terceiro nível, temos os cognatos que são apresentados como melhores equivalentes de tradução pelos dicionários tradicionais, entretanto, não evocam na língua espanhola, *frames* do domínio do turismo, como as ULs *sorprender, conocer e abrigar*.

A Tabela 3 resume o sumariamento dos usos das ULs nas línguas portuguesa e espanhola e seus respectivos *frames* secundários.

UL em Português	Frame evocado	Frame secundário	UL em Espanhol	Frame evocado	Frame secundário
apresentar	Atração_turística	Causar_perceber	presentar	Atracción_turística	Causar_perceber
atrair	Atração_turística	Causar_mover	atraer	Atracción_turística	Causar_mover
oferecer	Atração_turística	Oferecer	ofrecer	Atracción_turística	Oferecer
surpreender	Atração_turística	Exp._objeto	sorprender	SEM EQUIVALÊNCIA	

UL em Português	Frame evocado	Frame secundário	UL em Espanhol	Frame evocado	Frame secundário
conhecer	Turismo_por_turista	Conhecimento	conocer	SEM EQUIVALÊNCIA	
apreciar	Turismo_por_turista	Exp._em_foco	apreciar	Turismo_por_turista	Exp._em_foco
desfrutar	Turismo_por_turista	Exp._em_foco	disfrutar	Turismo_por_turista e/ou Atração_em_lugar	Exp._em_foco
visitar	Turismo_por_turista	Visitante	visitar	Turismo_por_turista	Visitante

UL em Português	Frame evocado	Frame secundário	UL em Espanhol	Frame evocado	Frame secundário
abrigar	Atração_em_lugar	Conter	abrigar	SEM EQUIVALÊNCIA	

possuir	Atração_em_lugar	Posse	apreciar	Atracción_en_lugar	Posse
ter	Atração_em_lugar	Posse	disfrutar	Atracción_en_lugar	Posse
haver	Atração_em_lugar	Existência	visitar	Atracción_en_lugar	Existência

Tabela 3: Sumariamento das ULs do português e do espanhol referentes ao domínio do turismo

Fonte: Elaborado pela autora.

Dessa forma, podemos perceber que, por mais que os *frames* sejam transculturais, os *frames* secundários podem apresentar distinções entre línguas e essa questão precisa ser levada em consideração, caso se queira buscar uma solução para tradução automática, mesmo que no nível das palavras, para que seja eficaz de fato.

6 CONCLUSÕES

Com base nas análises apresentadas, vimos que, apesar de os *frames* que organizam a experiência turística em português e em espanhol serem os mesmos (GAMONAL, 2013), tais *frames* podem se lexicalizar através de unidades lexicais sustentadas por diferentes projeções metafóricas.

Ao utilizarmos a teoria da mesclagem para demonstrar as projeções entre *frames*, oferecemos um mecanismo teórico, baseado em domínios cognitivos construídos localmente – espaços mentais – capaz de explicar tanto as polissemias das palavras utilizadas para a expressão do domínio do turismo, quanto as diferentes equivalências de tradução. A depender das projeções entre os *frames* de *input*, os itens lexicais podem perspectivar diferentemente a experiência turística, deixando transparecer, sob diferentes óticas e nuances, as noções ligadas aos *frames* secundários.

Como o uso metafórico é realizado de forma inconsciente por um falante, pudemos tentar distinguir uma das possibilidades de projeções, que são utilizadas a partir de *frames* secundários, que sustentam e explicam essa interação entre os domínios cognitivos, possibilitando o uso de determinadas palavras de um domínio em outro.

Outro fator importante está relacionado ao processo de tradução palavra-a-palavra em distinção às traduções por *frames*. Como este evoca uma cena completa, foi possível percebermos que determinados lexemas que são apontados como equivalentes nos dicionários tradicionais, não poderiam ser considerados os mais adequados em determinados domínios na língua espanhola, uma vez que os falantes nativos não o utilizariam para se referir aos mesmos usos da língua portuguesa, mesmo se tratando de línguas muito semelhantes. Essa hipótese foi testada a partir da teoria da mesclagem, que nos possibilitou verificar quais seriam os *frames* secundários evocados por cada UL relacionada à ideia central do turismo – turista visita / conhece um lugar que apresenta uma atração – que focaliza três *frames*: *Atração_turística*, *Turismo_por_turista* e *Atração_em_lugar*.

A partir dessas análises, outras podem ser efetuadas, com o objetivo de selecionar equivalentes de tradução por máquina, que mais se assemelhem ao uso do falante nativo. Outra evidência que foi de extrema relevância para confirmação da nossa hipótese está centrada nas buscas em *corpora*, que evidenciam, de fato, o

uso dos falantes. Quando se trata de *corpora* paralelos traduzidos, é possível evidenciar de forma mais precisa e exata, quais são os termos, lexemas e expressões que se distinguem de uma língua para outra.

Esta dissertação de mestrado contribuiu para identificar e selecionar os melhores equivalentes de tradução que estão compondo o dicionário eletrônico trilingue Copa 2014, através da identificação de *frames* secundários, que estão na base de dados genérico da FrameNet; possibilitou criarmos o mapeamento entre EFs nucleares que pertencem a domínios cognitivos diferentes. Esse processo pode auxiliar na criação de novos *frames* e seus respectivos elementos, com base nas projeções metafóricas que serão inferidas.

Partindo dessas análises e resultados apresentados, verificamos a necessidade de pensarmos neste momento como integrar o banco de dados genérico da FN-Br, aquele em que encontram-se os *frames* secundários, ao banco de dados específico, de modo que seja possível direcionar à máquina a tarefa realizada por nós no capítulo 5 desta dissertação. Essa é a tarefa que abraçamos como continuação desta pesquisa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOSA, H. G. **Procedimentos técnicos da tradução: uma nova proposta**. Campinas: Pontes, 1990.
- BERTOLDI, A. **Semântica de Frames e recursos lexicais jurídicos: um estudo contrastivo**. 2011. 136 p. Tese de Doutorado em Linguística Aplicada, Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, 2011.
- BICK, E. **The Parsing System PALAVRAS: Automatic Grammatical Analysis of Portuguese in a Constraint Grammar Framework**. Arhus: Arhus University, 2000.
- BOAS, H. C. Frame semantics and translation. In: HOJO, A. & IBARRETXE-ANTUÑANO, I. (Eds.). **Cognitive linguistics and translation: advances in some theoretical models and applications**. Berlin: De Gruyter, 2013, p.125-158.
- _____. **Multilingual FrameNets in computational lexicography: methods and applications**. Berlin: De Gruyter, 2009.
- _____. Semantic frames as interlingual representations for multilingual lexical databases. **International Journal of Lexicography** 18 (4), p. 445–478, 2005.
- CALVI, M. V. Los géneros discursivos en la lengua del turismo: una propuesta de clasificación. **Ibérica**, 19, p.9-32, 2010.
- CAMPOS, G. **O que é tradução**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- CARVALHO, J. G. H. **Teoria da linguagem: natureza do fenômeno linguístico e a análise das línguas**. Coimbra: Atlântida Editora, 1979.
- CARY, E. **Comment faut-il traduire?** Lille: Presses Universitaires de Lille, 1985.
- CHISHMAN, R.; SALOMÃO, M. M. M.; BERTOLDI, A.; TORRENT, T. T.; MATOS, E. & OGLIARI, C. FrameCup 2014: A Frame-based Domain-Specific Multilingual Electronic Dictionary. Comunicação oral na **12th International Cognitive Linguistics Conference – ICLC 12**. Edmonton, Canada, 2013.
- CHOMSKY, N. **Syntactic structures**. Berlin: Mouton The Hague, 1957.
- _____. **Aspects of the Theory of Syntax**. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1965.
- COSCARELLI, C. V. Uma conversa com Gilles Fauconnier. **Revista Brasileira de Lingüística Aplicada**, 5 (2), p. 291–303, 2005.
- DIAS-DA-SILVA, B. D.; MONTILHA, G.; RINO, L. H. M.; SPECIA, L.; NUNES, M. G. V.; OLIVEIRA JR., O. N.; MARTINS, R. T. & PARDO, T. A. S. **Introdução ao processamento das línguas naturais e algumas aplicações**. Série de Relatórios do NILC: NILC-TR-07-10. São Carlos: NILC, 2007.

DORR, B.J.; JORDAN, P.W.; BENOIT, J.W. A Survey of Current Paradigms in Machine Translation. In: ZELKOWITZ, M. (ed). **Advances in Computers** 49. Londres: Academic Press, 2000, pp. 1-68.

DUVAL, A. Equivalence in bilingual dictionaries. In: FONTENELLE, T. (Ed.) **Practical lexicography: a reader**. Oxford: Oxford University Press, 2008 [1991], p.273-282.

ECO, U. **Quase a mesma coisa**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

FARACO, C. A. **Linguística histórica**: uma introdução ao estudo da história da língua. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

FAUCONNIER, G. **Mappings in Thought and Language**. Nova York: Cambridge University Press, 1997.

_____. & TURNER, M. **The way we think**: conceptual blending and the mind's hidden complexities. Nova York: Basic Books, 2002.

FERRARI, L. **Introdução à Linguística Cognitiva**. São Paulo: Contexto, 2011.

FILLMORE, C. J. Frame semantics. In: THE LINGUISTICS SOCIETY OF KOREA (Ed.). **Linguistics in the Morning Calm**. Seoul: Hanshin Publishing Co., 1982, p.111-137.

_____. Frames and the semantics of understanding. **Quaderni di Semantica**, 6 (2), p. 222–254, 1985.

_____. & ATKINS, B. T. Toward a frame-based lexicon: the semantics of RISK and its neighbors. In: LEHRER, A. & KITTAY, E. (eds.). **Frames, Fields and Contrasts**. New York: Routledge, 1992 , p. 75–102.

_____.; JOHNSON, C. R. & PETRUCK, M. R. L. Background to framenet. **International Journal of Lexicography**, 16 (3), p. 235–250, 2003a.

_____.; PETRUCK, M. R. L.; RUPPENHOFER, J. & WRIGHT, A. FrameNet in action: the case of attaching. **International Journal of Lexicography**, 16 (3), p. 297-332, 2003b.

_____. The Merging of Frames. In: FAVRETTI, R.R. (Ed.). **Frames, Corpora, and Knowledge Representation**. Bononia: University Press, 2008.

_____. & ANDOR, J. Discussing frame semantics: The state of the art: An interview with Charles J. Fillmore. **Review of Cognitive Linguistics**, 8 (1), 2010.

FROTA, M. P. Por uma redefinição de subjetividade nos estudos de tradução. In: MARTINS, A. P. (Ed.). **Tradução e multidisciplinaridade**. Rio de Janeiro: Lucerna, 1999.

- GAMONAL, M. A. **Copa 2014 Framenet Brasil: diretrizes para a constituição de um dicionário eletrônico trilingue a partir da análise de frames da experiência turística**. 2013. 146p. Dissertação de Mestrado em Linguística, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.
- HUMBOLT, W. V. From introduction to his translation of agamemnon. In: SHULTE, R. & BIGUENET, J. (Eds.). **Theories of translation: an anthology of essays from Dryden to Derrida**. Chicago: The University of Chicago Press, 1992.
- HUTCHINS, J. Translation Technology and the Translator. In: **Proceedings of the Eleventh Conference of the Institute of Translation and Interpreting**. Londres: ITI, 1998, p. 113-120.
- JAKOBSON, R. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1975.
- KNIGHT, K. & KOEHN, P. **What's New in Statistical Machine Translation**. Palestra. University of Southern California, 2003.
- LACERDA, P. F. A. C. Tradução e sociolinguística variacionista: a língua pode traduzir a sociedade? **Revista Tradução e Comunicação**, 10, p. 127–142, 2010.
- LAKOFF, G. **Women, Fire, and Dangerous Things**. Chicago: The University of Chicago Press, 1987.
- _____. & JOHNSON, M. **Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to western thought**. Nova York: Basic Books, 1999.
- LEFEVERE, A. (Ed.) **Translation / history / culture: a sourcebook**. Londres: Routledge, 1992.
- LÖNNEKER-RODMAN, B. **Multilinguality and FrameNet**. Berkeley: ICSI, 2007.
- MARTELOTTA, M. E.; PALOMARES, R. Linguística Cognitiva. In: MARTELOTTA, M. E. (org.). **Manual de Linguística**. São Paulo: Contexto, 2011.
- NIDA, E. **Toward a science of translating**. Leiden: Brill, 1964.
- OHARA, K. H.; FUJII, S.; SAITO, H.; et al. The Japanese FrameNet Project: an introduction. In: **Proceedings of the satellite workshop on building lexical resources from semantically annotated corpora; Fourth international Conference on Language Resources and Evaluation (LREC)**. Anais... p.9–11, 2004. Lisbon.
- _____. Frame-based contrastive lexical semantics in Japanese FrameNet: The case of risk and kakeru. In: BOAS, H. C. (Ed.) **Multilingual FrameNets in Computational Lexicography: Methods and Applications**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2009, p.163-182.

- OLIVEIRA, A. R. Equivalência: sinônimo de divergência. **Cadernos de Tradução**, 19. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2007.
- OUSTINOFF, M. **Tradução: história, teorias e métodos**. São Paulo: Parábola, 2011.
- PASTOR, V. & ALCINA, A. Search Techniques in Electronic Dictionaries: a classification for translators. **International Journal of Lexicography**, 23 (3), p. 333-357, 2010.
- PEREIRA, L. N. **Da tradução automática à tradução manual**: estudo contrastivo da tradução automática e manual, através da tradução de dois artigos científicos. 2013. 77 p. Dissertação de Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas. Instituto Politécnico do Porto, Porto, 2013.
- PETRUCK, M. R. L. Frame Semantics. In: VERSCHUEREN, J. OSTMAN, J. & BLOMMAERT, J. (Eds.) **Handbook of Pragmatics**. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 1996. p.1–13.
- _____. & BOAS, H. C. All in a day's week. In: HAJIČOVÁ, E.; KOTEŠOVKOVÁ, A. & MÍROVSKY, J. **Proceedings of the 17th International Congress of Linguists**. Praga: Matfyzpress, 2003.
- _____. Typological Considerations in Constructing a Hebrew FrameNet. In: BOAS, H. C. (ed.). **Multilingual FrameNet Applications**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2009, p. 183-205.
- PITEL, G. Cross-lingual labeling of semantic predicates and roles: A low-resource method based on bilingual L(atent) S(ematic) A(nalysis). In: BOAS, H. C. (ed.). **Multilingual FrameNet Applications**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2009, p.245-284.
- RODRIGUES, C. C. Tradução e Práticas Político-culturais. **Tradterm**, 1 (1), 1994.
- RODRIGUES, J. E. Domínios cognitivos na conceptualização. In: _____. **Conceptualização na linguagem**: dos domínios cognitivos à mente social. João Pessoa: UFPB, 2010, p.61-90.
- ROSCH, E. Principles of categorization. In: _____. & LLOYD, B. B. (eds.). **Cognition and categorization**. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1978.
- RUPPENHOFER, J.; ELLSWORTH, M.; PETRUCK, M. R. L.; JOHNSON, C. R.; SCHEFFCZYK, J. **FrameNet II: extended theory and practice**. Berkeley: ICSI, 2010.
- SALOMÃO, M. M. M. **O processo cognitivo da mesclagem na análise lingüística do discurso**. Projeto integrado de pesquisa: Grupo Gramática e Cognição. Juiz de Fora; Rio de Janeiro, 1999.

- _____. FrameNet Brasil: um trabalho em progresso. **Calidoscópio**, 7 (3), pp. 171-182, 2009.
- _____.; TORRENT, T. T.; CAMPOS, F. C. A.; BRAGA, R. M. M.; VIEIRA, M. B. **Copa 2014 FrameNet Brasil**. Projeto de pesquisa. Juiz de Fora, 2011.
- SARDINHA, T. B. **Linguística de corpus**. Rio de Janeiro: Manole, 2004.
- SATO, H. New Functions of FrameSQL for Multilingual FrameNets. In: **Proceedings of the Sixth International Language Resources and Evaluation Conference**. European Language Resources association, Marrakech, Marrocos, 2008.
- SCHMID, H. Probabilistic Part-of-Speech Tagging Using Decision Trees. In: **Proceedings of International Conference on New Methods in Language Processing**, Manchester, UK, 1994.
- SCHMIDT, T. The Kicktionary – a multilingual lexical resource of football language. In: BOAS, H. C. (ed.). **Multilingual FrameNet Applications**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2009, p. 101-132.
- SILVA, A. S. A Linguística cognitiva: uma breve introdução a um novo paradigma em linguística. **Revista Portuguesa de Humanidades**, 1 (1-2), p. 59–101, 1997.
- ST. LOUIS, R.; CHANDLER, G.; CLARK, G.; DOWL, A.; GLEESON, B.; LANDON, R.; RAUB, K. & SMITH, P. **Brazil 8**. Victoria, Austrália: Lonely Planet, 2010.
- _____. **Brasil 4**. Barcelona, Espanha: GeoPlaneta, 2012.
- _____. **Brasil**. São Paulo: Globo, no prelo.
- SUBIRATS, C. & PETRUCK, M. Surprise: Spanish FrameNet. In: HAJIČOVÁ, E.; KOTEŠOVKOVÁ, A. & MÍROVSKY, J. **Proceedings of the 17th International Congress of Linguists**. Praga: Matfyzpress, 2003.
- _____. FrameNet Español: Una red semántica de marcos conceptuales. In: **VI International Congress of Hispanic Linguistics**, Leipzig, Alemanha, 2004a.
- _____. Automatic processing of textual information in Spanish. In: **Jornada de Seguimiento de Proyectos en Tecnologías Informáticas**, Málaga, Espanha, 2004b.
- _____.; ELLSWORTH, M.; OHARA, K.; SCHMIDT, T. Frame-semantic analysis of motion scenarios in English, German, Spanish, and Japanese. In: **Fourth International Conference on Construction Grammar**, Tokyo, Japão, 2006.
- SUBIRATS, C. Spanish Framenet: A frame-semantic analysis of the Spanish lexicon. In: BOAS, H. C. (ed.). **Multilingual FrameNets in Computational Lexicography: Methods and Applications**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2009, pp. 135-162.

TORRENT, T. T.; ELLSWORTH, M. Behind the Labels: criteria for defining analytical categories in FrameNet Brasil. **Veredas**, 17 (1), p. 44-65, 2013.

_____. **Desafios da Modelagem Computacional Multilíngue: reenquadramentos culturais sob a ótica da Semântica de Frames**. Palestra. Universidade Federal Fluminense, 2013.

_____. **Multilinguagem e FrameNet**. Notas de aula. Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Federal de Juiz de Fora, 2013.

TURNER, M. B. Frame Blending. FAVRETTI, R.R. (Ed.). **Frames, Corpora, and Knowledge Representation**. Bononia: University Press, 2008, pp. 13-32.

YOU, L & LIU, K. Building Chinese FrameNet Database. In: **Proceedings of the 2005 IEEE International Conference on Natural Language Processing and Knowledge Engineering**. Shanghai: ICCS Shanghai Normal University, 2005.

Dicionários:

AURÉLIO. 2014. Disponível em: <<http://www.dicionariodoaurelio.com>>. Acesso em: 06 mar. 2014.

MICHAELIS. 2009. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br>>. Acesso em: 06 mar. 2014.

WORDREFERENCE.com: online language dictionaries. 2014. Disponível em: <<http://www.wordreference.com>>. Acesso em: 06 mar. 2014.

Guias Turísticos Online:

GUIA DE SANTA CATARINA. 2014. Disponível em: <http://www.guiasantacatarina.com.br/mapas/roteiros_turisticos>. Acesso em: 06 mar. 2014.

SCHMIDT TURISMO. 2014. Viagens e turismo. Disponível em: <<http://www.schmidt-turismo.com.br/turismo>>. Acesso em: 06 mar. 2014.

Recursos Computacionais:

COPA 2014 FRAMENET BRASIL. 2014. Disponível em: <<http://www.appta.com.br/projetos/framenet>>. Acesso em: 06 mar. 2014.

FRAMENET. 2014. Disponível em: <<https://framenet.icsi.berkeley.edu/fndrupal/>>. Acesso em: 06 mar. 2014.

FRAMENET-BRASIL. 2014. Disponível em: <<http://www.framenetbr.ufjf.br/>>. Acesso em: 06 mar. 2014.

GOOGLE Tradutor. 2014. Disponível em: <<http://translate.google.com.br/>>. Acesso em: 06 mar. 2014.

SKETCH ENGINE. 2014. Disponível em: <<https://the.sketchengine.co.uk>>. Acesso em: 06 mar. 2014.