

Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações

Helena Santiago Vigata
Soraya Ferreira Alves
(organizadoras)



EDITORA



UnB



Universidade de Brasília

**Reitora
Vice-Reitor**

Márcia Abrahão Moura
Enrique Huelva

EDITORA



UnB



UnB | BCE

**Diretora da Editora
UnB**

Germana Henriques Pereira

**Diretor da Biblioteca
Central**

Fernando César Lima Leite

**Comissão de
Avaliação e Seleção**

Alex Calheiros
Ana Alethéa de Melo César Osório
Ana Flávia Lucas de Faria Kama
Ariuska Karla Barbosa Amorim
Camilo Negri
Evangelos Dimitrios Christakou
Fernando César Lima Leite
Maria da Glória Magalhães
Maria Lídia Bueno Fernandes
Moisés Villamil Balestro

Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações

Helena Santiago Vigata
Soraya Ferreira Alves
(organizadoras)



EDITORA



UnB

Coordenadora de produção editorial
Projeto gráfico e capa
Diagramação

Equipe editorial

Luciana Lins Camello Galvão
Wladimir de Andrade Oliveira
Fernando Silva
Ruthléa Eliennai Dias do Nascimento

Portal de Livros Digitais da UnB
Coordenadoria de Gestão da Informação Digital

Telefone: (61) 3107-2687

Site: <http://livros.unb.br>

E-mail: portaldelivros@bce.unb.br



Este trabalho está licenciado com
uma licença Creative Commons [Atribuição-
NãoComercial-CompartilhaIgual4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de Brasília

T763 Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações [recurso eletrônico] / Helena Santiago Vigata, Soraya Ferreira Alves (organizadoras). - Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2021.
304 p.

Formato PDF.

ISBN 978-65-5846-154-8 (e-book).

1. Tradução audiovisual. 2. Acessibilidade audiovisual. 3. Surdos - Educação. 4. Deficiência sensorial. I. Vigata, Helena Santiago (org.). II. Alves, Soraya Ferreira (org.).

CDU 81.25

SUMÁRIO

PREFÁCIO

7

INTRODUÇÃO

Helena Santiago Vigata, Soraya Ferreira Alves

9

PARTE I

Novas modalidades de tradução e acessibilidade audiovisual

CAPÍTULO I

Cinema para Surdos: janela de Libras na perspectiva da estética
cinematográfica

Raphael Pereira dos Anjos

14

CAPÍTULO II

Particularidades e desafios da audiodescrição
de textos audiovisuais multilíngues

Soraya Ferreira Alves, Helena Santiago Vigata, Priscylla Fernandes dos Santos

39

CAPÍTULO III

Para além do áudio e das línguas orais: a audiodescrição sinalizada

Anderson Tavares Correia-Silva

65

PARTE II

Reflexões sobre a prática tradutória

CAPÍTULO IV Tradução de roteiros de audiodescrição Soraya Ferreira Alves, Priscylla Fernandes dos Santos, Viviane Santos Almeida Queiroz, Lucas Pereira de Assunção	93
CAPÍTULO V Legenda para Surdos e Ensurdidos do universo sonoro do filme <i>Desejo e Reparação</i> Gabriela Caetano Boaventura Sampieri	133
CAPÍTULO VI Acessibilidade museal: sobre uma experiência multissensorial no Museu dos Correios Helena Santiago Vigata, Patricia El-moor, Patrícia Tavares da Mata	178
PARTE III Acessibilidade na educação	
CAPÍTULO VII Atividades de ensino de audiodescrição de produtos audiovisuais Charles Rocha Teixeira, Soraya Ferreira Alves, Juliana Rodrigues da Silva, Richard Henrique Coátio Souza	208
CAPÍTULO VIII A complexidade revela-se na prática: questões que surgem no ensino- aprendizagem de Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) Helena Santiago Vigata, Daniela Mineu de Oliveira, Lídia Cristina Moutinho da Silveira	234
CAPÍTULO IX Ensino de história para Surdos no Brasil: reflexões sobre a formação docente e particularidades linguísticas Eduardo Felten, Leonardo Grokoski	261
CAPÍTULO X CiberLibras: o uso da tecnologia assistiva como ferramenta de acessibilidade para surdos no meio acadêmico Patricia Tuxi	283

PREFÁCIO

Ser convidada a fazer o prefácio do livro *Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações* demonstra a associação que esta publicação tem com o setor público e com as demandas sociais. A parceria com a Universidade de Brasília, em especial com professores do Instituto de Letras, tem sido frutífera e duradoura.

Desde 2015, com a organização do Encontro Latino-Americano de Audiodescrição e Legendagem, nossos esforços conjuntos têm gerado produtos de grande importância para a disseminação dos recursos de acessibilidade no cenário cultural brasileiro e latino-americano.

Em 2016, o Instituto de Letras sediou o encontro entre professores e profissionais da audiodescrição, legendagem e interpretação em Libras para a elaboração do *Guia para produções audiovisuais acessíveis*, publicado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, sob minha supervisão.

Vendo, hoje, tão pouco tempo depois, o volume de produções no campo da acessibilidade desenvolvidas nesse Instituto, muitas já tendo o guia como suporte metodológico de análises e produções de produtos acessíveis, tenho a confiança de que estamos em um caminho certo e longo.

A Lei Brasileira de Inclusão – LBI (Lei n. 13.146/2015), que institui obrigatoriamente os recursos de legendagem, audiodescrição e interpretação em Libras nas mais diversas manifestações da sociedade, impulsionou a movimentação urgente de setores públicos e privados, da sociedade civil, da academia e das pessoas com deficiência em busca de soluções que atendam efetivamente a população usuária desses recursos. Não estamos mais falando de voluntariado, mas de profissionalismo, de

formação de qualidade, de exigências de uma população que até pouco tempo tinha seus direitos subtraídos e desrespeitados.

É importante ressaltar que, a partir da publicação do guia (não só em português, mas também em espanhol, em parceria com o Mercosul) e dos esforços empreendidos para sua divulgação, vários desdobramentos já têm sido percebidos, como a exigência de editais públicos aos parâmetros adequados dos recursos de acessibilidade; a inclusão da acessibilidade na preocupação sobre a manutenção do patrimônio audiovisual; o aumento de produções com acessibilidade que garantam efetivamente a fruição das pessoas com deficiência.

Esta publicação demonstra, na coletânea de artigos apresentados, uma preocupação em difundir e compartilhar o conhecimento de professores e alunos na área da acessibilidade a fim de atingir um público interessado em formar-se, capacitar-se e informar-se sobre as modalidades de tradução que visam à acessibilidade de pessoas com deficiência sensorial.

Meu desejo é que mais pesquisas surjam e mais professores, alunos e profissionais se interessem pelo tema da acessibilidade e trabalhem para a real participação das pessoas com deficiência em uma sociedade cada vez mais solidária.

Sylvia Regina Bahiense Naves
Coordenadora de Difusão e Acessibilidade Audiovisual
Secretaria do Audiovisual do Ministério
da Cultura (2018-2019)

INTRODUÇÃO

O campo da tradução audiovisual tem experimentado uma visível expansão e transformação nas últimas décadas devido à evolução das tecnologias e à implementação da acessibilidade para as pessoas com deficiência, que tem dado lugar a novos modos de combinar e explorar as possibilidades oferecidas pelas modalidades de tradução tradicionais. Essa evolução, junto com a proliferação de textos que se desmarcam do cânone formal monolíngue, tem tido consequências epistemológicas e metodológicas importantes que nos forçam a repensar o próprio conceito de tradução e questionar o modelo de produção do tradutor autônomo que trabalha de forma individual, uma vez que, cada vez mais, seu trabalho exigirá a colaboração com uma equipe interdisciplinar integrada por profissionais como o consultor com deficiência e os tradutores, locutores e técnicos responsáveis por outras modalidades de tradução que passarão a compor o texto final acessível – linguística e sensorialmente.

Essa realidade dinâmica apresenta grandes desafios para o docente que ensina modalidades de tradução audiovisual, como a necessidade incessante de atualizar o conteúdo das disciplinas, acompanhar os avanços tecnológicos e científicos e desenvolver pesquisas que forneçam embasamento teórico e metodológico à sua prática docente.

No Instituto de Letras da Universidade de Brasília têm sido desenvolvidas pesquisas de exemplar qualidade e ineditismo em torno da temática da acessibilidade tanto do ponto de vista da tradução audiovisual quanto do ensino inclusivo. Este volume reúne, pela primeira vez, frutos do trabalho realizado em nossa unidade acadêmica no âmbito do ensino, da pesquisa e da extensão com a certeza de que

serão disseminados e apreciados por estudiosos, profissionais e docentes das comunidades interna e externa.

Os três trabalhos que compõem a primeira parte da coletânea refletem o panorama atual da acessibilidade audiovisual e discorrem sobre novas práticas que instam os estudiosos da área a ampliar suas taxonomias da tradução audiovisual. Começamos com um texto em que Raphael dos Anjos defende que, assim como as Legendas para Surdos e Ensurdecidos, a janela de Libras deve ser considerada uma modalidade de tradução audiovisual que dá acesso ao texto audiovisual para os espectadores Surdos. Como em qualquer outra modalidade, é requerido do profissional da janela de Libras uma formação específica que envolve, além da competência tradutora própria do tradutor intérprete de Libras, conhecimentos da estética cinematográfica e um domínio técnico mínimo para a elaboração da janela de acordo com parâmetros estabelecidos. O segundo texto, de Soraya Alves, Helena Santiago Vigata e Priscylla dos Santos, apresenta três modalidades híbridas surgidas recentemente para dar conta da acessibilidade linguística e sensorial de textos audiovisuais multilíngues e que, pelas suas especificidades, interferem de maneiras distintas no trabalho dos profissionais envolvidos. Trata-se de combinar no mesmo texto audiodescrição com dublagem, audiodescrição com audiogramas ou audiodescrição com *voice-over*. As autoras explicam as particularidades de cada uma do ponto de vista do audiodescritor. Anderson Correia-Silva apresenta no terceiro texto uma proposta inovadora para possibilitar que um texto cresça e alcance uma parcela da população não contemplada por nenhuma modalidade de tradução: as pessoas surdocegas. Essa modalidade híbrida que combina audiodescrição e interpretação em Libras é batizada por ele como "audiodescrição sinalizada".

Os três trabalhos integrantes da segunda parte são reflexões sobre a prática tradutória. No primeiro deles, os autores Soraya Alves, Priscylla dos Santos, Viviane Queiroz e Lucas Assunção mostram que é factível traduzir um roteiro audiodescritivo para a língua de seu público receptor, desde que o tradutor/audiodescritor contemple as questões técnicas, linguísticas e culturais e realize as adequações necessárias para obter um resultado coerente para esse público-alvo. Em seguida, Gabriela Sampieri aplica os princípios da interdisciplinaridade da tradução audiovisual na Legendagem para Surdos e Ensurdidos do filme *Desejo e reparação* (2007), de Joe Wright, procurando explorar não só os aspectos técnicos e linguísticos do processo de elaboração das legendas, mas também as especificidades do universo sonoro da obra. Por sua vez, o último texto desta parte, de autoria de Helena Santiago Vigata, Patricia El-moor e Patrícia da Mata, apresenta o relato de uma experiência multissensorial realizada no Museu dos Correios de Brasília com o objetivo de tornar acessível uma exposição fotográfica para os visitantes com deficiência visual. O processo é narrado à luz das teorias da acessibilidade museal e da tradução intersemiótica.

A terceira parte do livro é dedicada ao ambiente educacional, começando com dois textos de autoria colaborativa. O primeiro deles, de Charles Teixeira, Soraya Alves, Juliana Silva e Richard Souza, aborda questões relacionadas ao ensino da audiodescrição, e o segundo, de Helena Santiago Vigata, Daniela de Oliveira e Lídia Moitinho, versa sobre o ensino da legendagem para surdos ensurdidos. Os outros dois tratam da educação inclusiva desde duas perspectivas diferentes: Eduardo Felten e Leonardo Grokoski apresentam reflexões relevantes sobre a educação de Surdos com viés colaborativo entre professor de História, intérprete de Libras e o aluno Surdo, e Patricia Tuxi fala sobre a criação do CiberLibras, um banco de dados composto por glossário

bilíngue de termos técnicos e administrativos do meio acadêmico e videoguias dos espaços institucionais da UnB idealizado para oferecer acessibilidade à comunidade acadêmica Surda.

Organizando esta coletânea, reafirmamo-nos na certeza de que é uma alegria e um orgulho formar parte desta comunidade de estudiosos que, com sua dedicação, entusiasmo e espírito colaborativo, torna nosso trabalho diário mais gratificante. Temos a certeza de que esta publicação inspirará, provocará e motivará o leitor a dialogar com os autores dos trabalhos apresentados. Deixamos aqui uma homenagem aos demais pesquisadores do Instituto de Letras da Universidade de Brasília cujos trabalhos não puderam entrar neste volume.

As organizadoras

**PARTE I – NOVAS MODALIDADES DE
TRADUÇÃO E ACESSIBILIDADE VISUAL**

Cinema para Surdos: janela de Libras na perspectiva da estética cinematográfica

Raphael Pereira dos Anjos

Os Surdos¹ têm reivindicado cada vez mais espaço na sociedade, fazendo-se presentes em diversas esferas e lutando por condições de participação como cidadãos. A esfera cultural é uma das que têm chamado a atenção da comunidade Surda e feito com que a sociedade se mobilize e busque adequar-se para garantir a acessibilidade necessária. Amparados por legislações sobre acessibilidade e respeito à sua especificidade linguística, esses sujeitos querem participar da vida social com plenitude.

A Língua de Sinais Brasileira, doravante denominada Libras, é o meio oficial de comunicação e expressão da comunidade Surda (BRASIL, 2002). É por meio da difusão e do uso da Libras que o Surdo tem conquistado espaço social. A legislação prevê que as repartições públicas contem com profissionais capacitados para atendimento em Libras (BRASIL, 2005) e ainda garante acesso à cultura e ao lazer em formato acessível (BRASIL, 2015). Por essa razão, a oferta de informações em Libras é fundamental para o pleno acesso dos Surdos.

Este capítulo é derivado de minha pesquisa de mestrado, concluída em julho de 2017 no Programa de Pós-Graduação em Estudos da

¹ Ao utilizar o termo Surdo com “S” maiúsculo destaco minha posição pessoal com respeito às especificidades linguísticas e culturais dos Surdos, assim como já o fazem outros pesquisadores como Castro Júnior (2011, p. 12) e Ribeiro (2014, p. 18).

Tradução da Universidade de Brasília, que partiu desse pressuposto para refletir sobre a necessidade de produção de filmes acessíveis em Libras, propondo que a construção de projetos esteja pautada em uma perspectiva que respeite a estética cinematográfica e tenha em vista que a transposição desses enunciados envolve um processo complexo de tradução, ressaltando-se as diferenças de modalidade entre as línguas envolvidas e a rede semiótica que se estabelece na produção fílmica, uma vez que:

Apesar de ser uma arte baseada em imagens, nem sempre só as imagens são suficientes para contar as histórias, por isso o cinema faz uso de outros elementos, principalmente do som, da legenda e da audiodescrição, para mostrar visualmente todo o contexto da história narrada para o espectador (MACHADO, 2015, p. 19).

Acreditamos que se deve balizar os princípios que regem a estética cinematográfica, objetivando compreender como a linguagem do cinema se constrói para contribuir com a mensagem do filme, permitindo assim que a tradução possa fluir paralela à obra, respeitando a sincronização dos vídeos e as adequações estéticas necessárias.

Para tanto, o texto divide-se em quatro seções: a primeira propõe refletir sobre o cinema com um bem cultural para os Surdos; na segunda seção compreendemos o que é a Tradução Audiovisual (TAV) e defendemos a inclusão da Janela de Libras (JL) como uma nova modalidade de TAV; a terceira seção destina-se a compreender os princípios da estética cinematográfica a fim de possibilitar uma nova perspectiva de construção do texto em Libras que respeite o perfil estético de cada obra; por fim, na quarta seção apresentamos algumas considerações sobre esse processo.

1 Cultura surda e cinema

Os Surdos têm uma organização social própria construída com base nas relações que têm com o mundo, com seus pares e com os outros. Suas vivências sociais são pautadas em experiências predominantemente visuais. Situações corriqueiras, como receber uma visita em casa, assistir a um programa de televisão (TV) ou até mesmo comprar algum produto, tiveram de ser desconstruídas e reconstruídas pelos Surdos, pois essas rotinas, para os ouvintes e não surdos, estão baseadas em eventos também sonoros.

Contudo, a questão cultural não está vinculada apenas a artefatos materializados, mas diz respeito ainda às narrativas surdas, ao modo como os Surdos vivem e experimentam o mundo. Em sua tese de doutorado, Perlin (2003) abraça a ideia de cultura surda:

[...] como os sistemas partilhados de significações constituídos por sujeitos que utilizam experiência visual. Cada movimento, cada nova significação, como as ondas sobre um lago, movimentam a cultura surda. (PERLIN, 2003, p. 27)

Sabe-se que o cinema é um bem cultural, que ele é uma ferramenta de representação e de produção da cultura. Para Rabelo:

O cinema articulava o imaginário em uma tentativa de representar/ressignificar o real, tornando-o compreensível e, até mesmo, ordenado. Em termos práticos, o cinema possibilitava compreender eventos da vida (RABELO, 2014, p. 89).

Ao representar o real, o cinema permite refletir sobre a própria condição humana, sobre sua rotina, desde eventos cotidianos até as rotinas psicológicas mais complexas. O cinema permite-nos viajar a mundos concebidos apenas no imaginário e a conhecer terras distantes.

Essa proximidade proporcionada pela obra cinematográfica permite contato entre culturas, empatia entre sujeitos, além de estar envolta por construção e reconstrução de significados. Quando assistimos a uma produção ambientada num país distante, resguardadas as questões temporais e ficcionais da obra, temos a possibilidade de entender como a cultura daquele povo se manifesta, como as pessoas se relacionam e como interagem com o espaço.

O cinema tem um caráter de formação social que não pode ser negligenciado. “Ver filmes é um hábito social de extrema importância para a formação cultural e educacional das pessoas, tanto quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas, dentre outras” (LIONÇO; PINHEIRO; NASCIMENTO, 2014, p. 2). A cinematografia permite a troca de informações em massa e a consequente formação de cultura, promovendo inclusive a reflexão sobre temas latentes na sociedade ao representar diferentes pontos de vista e até mesmo recortes sobre situações vivenciadas pela sociedade.

Diante das eminências de seu poder social, é inegável a importância que esse tipo de obra tem para a formação social, justificando-se então nossa opção pela tradução de material audiovisual para a Libras.

Como mencionado na introdução deste trabalho, o Surdo tem o direito a produções de cinema e TV acessíveis; contudo, dificilmente a acessibilidade se dá de maneira adequada. Usualmente, é ofertado o recurso da legendagem como possibilidade de acesso ao Surdo em alguns programas de TV.

Porém, o cinema, especialmente o cinema nacional, não tem se adaptado a essa nova regulamentação e dificilmente oferece a legenda em suas produções. Dessa maneira, o Surdo só tem acesso a produções do cinema nacional quando estas ficam disponíveis em DVD, e só se este vier com a opção de legenda em português, que ainda não é o recurso adequado, visto que o ideal seria a utilização da Legenda para Surdos e Ensurdecidos (LSE), recurso que se utiliza de adaptações linguísticas e estéticas objetivando evidenciar os personagens e os sons para ampliar a experiência dos espectadores Surdos.

Outro aspecto que vale ser ressaltado é que a tradução de filmes para a língua natural dos Surdos, a Libras, é ainda mais escassa. TV e cinema não se preocupam em ofertar conteúdo em Libras, respeitando as particularidades linguísticas dos Surdos, assim:

Segundo Harrison e Nakasato (*apud* LODI; LACERDA, 2009), quando as particularidades linguísticas dos surdos são desconsideradas não há o compartilhamento de um mesmo horizonte sociológico por surdos e ouvintes, no que se refere à realidade vivenciada por ambos, mesmo nas situações cotidianas (VIEIRA, 2012, *s.n.*).

Sem acesso ao cinema nacional, aquela possibilidade de ver refletida a sociedade e construir com plasticidade sua identidade cultural é vedada aos Surdos. Essa comunidade acaba tendo contato apenas com produções estrangeiras legendadas e vivenciando a experiência cinematográfica estrangeira, não reconhecendo, por diversas vezes, aspectos da cultura brasileira.

2 A Janela de Libras e o cinema

A tradução audiovisual pode ser entendida como a tradução de produtos audiovisuais seguindo determinadas regras de adequação ao canal em que será veiculada. Inicialmente, a TAV foi pensada com o objetivo de traduzir materiais audiovisuais em idiomas diferentes; contudo, com o avanço das pesquisas e a emergência de novas demandas sociais, ela passou também a ser vista como um recurso de acessibilidade, possibilitando a tradução de outros elementos que compunham tais obras.

Vale destacar dentre as modalidades de TAV aquelas utilizadas pela Comunidade Surda, quais sejam, Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) e a Janela de Libras (JL). A primeira é a mais comum e a mais pesquisada e consiste na tradução das falas dos personagens, marcadas pela identificação desses personagens e por explicitações de sons e ruídos; pode-se dizer que a segunda é a mais recente modalidade de TAV e diz respeito à tradução das falas dos personagens para a língua de sinais, respeitando a espacialidade do discurso e as informações extralinguísticas (expressões faciais e gestos), além de sons e ruídos.

A sistematização dos estudos sobre tradução audiovisual (TAV) data dos anos 1990, com os trabalhos de Gambier (1995, 1996, 1998) e Gottlieb (1997, 2000), que asseguram seu caráter autônomo no âmbito dos estudos da tradução, visto que “[...] como um campo autônomo dentro do domínio mais amplo dos estudos de tradução, a TAV é de fato uma entidade por direito próprio e não por um subgrupo dentro, digamos, de tradução literária” (DÍAZ CINTAS, 2009, p. 5, tradução nossa).² Nos anos que se seguiram, a qualidade e a quantidade de

² Do inglês: “[...] as an autonomous field within the broader domain of translation Studies, AVT is indeed an entity in its own right rather than a subgroup within, say, literary translation”.

trabalhos acadêmicos sobre o tema ganharam força e a TAV conquistou mais espaço acadêmico.

Franco e Araújo (2011), ao abordarem as questões terminológico-conceituais da TAV, fazem uma análise da evolução dos termos da área e destacam o progresso pelo qual esta passou, acompanhando as mudanças tecnológicas e as novas demandas sociais.

Segundo as autoras, inicialmente utilizava-se o termo tradução de filmes por estar focado nas traduções para cinema. Posteriormente, com o surgimento do VHS, o termo não parecia se encaixar, tendo sido cunhada a nomenclatura tradução audiovisual, que ampliava o espectro de possibilidades, pois contemplava a TV, o cinema, o vídeo e até mesmo o rádio.

Elas ainda citam os termos *screen translation* e *multimedia translation*, cada um deles considerando meios diferentes em que os produtos audiovisuais são exibidos. Em meio a todos esses termos, o que mais parece se adequar à área é tradução audiovisual.

Sobre a TAV, Hurtado Albir (1999, p. 182, tradução nossa)³ declara:

As linguagens audiovisuais se caracterizam principalmente pela confluência de pelo menos dois códigos (tanto em texto original como na tradução): por uma parte o código linguístico (oral e/ou escrito) e por outra o código visual (verbal e/ou icônico). O texto audiovisual se considera desde o ponto de vista semiótico (a soma dos códigos envolvidos em texto), narrativo (relato) e comunicativo (de acordo com as situações presentes).

³ Do espanhol: “Los textos audiovisuales se caracterizan principalmente por la confluencia de, al menos, dos códigos (tanto en el texto original como en la traducción): por una parte, el código lingüístico (oral y/o escrito) y, por otra, el código visual (verbal y/o icónico). El texto audiovisual ha de considerarse desde un punto de vista semiótico (la suma de códigos que intervienen en el texto), narrativo (relato) y comunicativo (según los rasgos situacionales presentes)”.

Para a autora, esse conceito se aplica às traduções realizadas em vídeo, TV, cinemas e nos mais diversos tipos de textos audiovisuais. Partindo desse princípio, os registros em vídeo das línguas de sinais podem ser classificados como TAV, uma vez que compreendem em si um código linguístico-visual.

A TAV, pois, pode ser entendida como produto textual numa perspectiva bimodal que contempla tanto o aspecto auditivo quanto o visual, dando origem ao texto audiovisual, que pode ser definido, de acordo com Ferreira (2010, p. 11), como: “[...] uma construção semiótica na qual o sentido é criado por uma série de códigos que se conjugam entre si”.

Ainda conceituando a produção audiovisual, Ferreira afirma:

A natureza do produto audiovisual projeta-se através de elementos verbais e não verbais transmitidos visual e acusticamente. Segundo Chiaro (2009, p. 143), o código visual verbal recorre, por exemplo, a tabuletas ou a documentos que podem ser lidos no ecrã ou, na vertente não verbal, é composto pelos cenários e adereços, pelos gestos e pelos movimentos corporais das personagens (FERREIRA, 2010, p. 11).

No que diz respeito às modalidades de TAV, os estudos de Gambier são bem amplos, como demonstram Franco e Araújo:

A apresentação dos tipos de TAV não é menos confusa, e a lista é composta por: legendagem interlinguística ou legenda aberta (*interlingual subtitling* ou *open caption*), legendagem bilíngue (*bilingual subtitling*), dublagem (*dubbing*), dublagem intralingual (*intralingual dubbing*),

interpretação consecutiva (*consecutive interpreting*), interpretação simultânea (*simultaneous interpreting*), interpretação de sinais (*sign language interpreting*), *voice-over* ou meia-dublagem (*voice over* ou *half dubbing*), comentário livre (*free commentary*), tradução à prima vista ou simultânea (*simultaneous or sight translation*), produção multilinguística (*multilingual production*), legendagem intralinguística ou closed caption (*intralingual subtitling* ou *closed caption*), tradução de roteiro (*scenario/script translation*), legendagem ao vivo ou em tempo real (*live or real time subtitling*), supralegendagem ou legendagem eletrônica (*surtitling*) e audiodescrição (*audiodescription*), nessa ordem (FRANCO; ARAÚJO, 2011, p. 1-2).

Essa extensa lista de modalidades de TAV pode ser compilada em dois grandes grupos: legendagem e dublagem (FRANCO; ARAÚJO 2011, p. 2); contudo, ainda assim deixam lacunas nas possibilidades de atuação que a TAV apresenta. Gambier cita, por exemplo, alguns tipos de TAV que, na visão das autoras, ocorrem em ambiente audiovisual, mas que não necessariamente são traduções audiovisuais, como a interpretação simultânea e a interpretação para língua de sinais.

Compreendo que, no caso da língua de sinais, devemos observar com cuidado o tipo de trabalho que está sendo feito para determinar se ele pode ser considerado uma modalidade de TAV ou não. Concordo com as autoras quando não consideram a interpretação simultânea para a língua de sinais como parte da TAV, mas não generalizo, visto que pode ocorrer também a tradução para a língua de sinais de projetos audiovisuais, o que é completamente aderente ao conceito de TAV.

Note-se que, ao realizar uma interpretação simultânea para a TV, seja num debate político ao vivo ou uma entrevista, ou ainda em uma sessão que ocorra em uma língua oral para língua de sinais, o retorno que o telespectador terá será ainda de uma interpretação simultânea, o que não configuraria TAV.

No entanto, ao preparar um projeto de tradução para uma obra cinematográfica, um documentário ou outro tipo de programa, considerando não apenas as línguas envolvidas no processo, mas também as modalidades que estão em voga (de sinais e oral), a composição da cena, os códigos visuais e a semiose dessa obra, pode-se dizer que a tradução para a língua de sinais se enquadra na concepção de TAV.

Neste momento, entendo como primordial ampliar a afirmação a seguir, incluindo como nova modalidade de TAV a tradução em língua de sinais, visto que ela pode ser enquadrada tanto como intralinguística como intersemiótica.

Ainda de acordo com o autor, foi graças a uma das mais antigas e citadas taxonomias de tradução, a de Jakobson (1959), que todos pudemos mais confiantes argumentar a favor das duas novas modalidades que se caracterizavam como intralinguais (LSE) e intersemióticas (LSE e AD) da tradução audiovisual, juntamente com as interlinguais já existentes. LSE e AD representaram assim um redimensionamento da área, não apenas pelo fértil campo da pesquisa que propiciaram, mas também pela possibilidade de redefinirmos as outras modalidades como igualmente promotoras de acessibilidade (FRANCO; ARAÚJO, 2011, p. 4).

Ao reconhecer a tradução em língua de sinais como uma modalidade de TAV, inauguramos possibilidades de pesquisar o trabalho com as línguas de sinais no meio audiovisual por uma perspectiva inovadora, que vai além do lugar comum de considerá-lo pelo viés da interpretação simultânea. O produto da tradução para a língua de sinais gera um vídeo, que costuma ser sobreposto à tela da produção original; para tal, o tradutor deve fazer a leitura da obra como um texto multimodal, considerando todos os sistemas semióticos inerentes, tais sejam a língua de partida, as imagens, os sons, a movimentação de personagens e a própria movimentação da câmera e a estética de cada filme.

Dessa maneira, é correto afirmar que é o tratamento dado à tradução de produtos audiovisuais para uma determinada língua de sinais que será determinante para considerá-la uma modalidade de TAV; a interpretação por si só não seria suficiente para isso, mas uma tradução especializada e com foco na estética da obra qualifica este produto como TAV.

Reconhecer a Janela de Libras como uma modalidade de TAV amplia seu espectro terminológico e possibilita uma nova visão sobre essa produção, que, devido a sua especificidade, merece atenção e um cuidado maior em sua preparação.

Para além de conhecer os parâmetros técnicos para se produzir a Janela de Libras, é preciso entender os quesitos estéticos da obra a ser traduzida. Observe-se que, para a tradução de um documentário, a dinâmica será diferente do trabalho realizado em uma ficção.

Como dito, as formas mais comuns de TAV são a legendagem e a dublagem. Contudo, os conceitos desse tipo de TAV são incipientes para traduzir a complexidade do trabalho com a Janela de Libras. A primeira foi definida por Hurtado Albir (1999) como a modalidade em que o texto auditivo original se mantém e é inserido um texto que representa

exatamente o que o texto auditivo professa. A segunda caracteriza-se pela sobreposição do texto original por um outro texto auditivo na língua de chegada. Ambas têm como foco a transposição linguística, ou seja, transpor os textos e os sons, enquanto a JL pode incorporar ainda os planos, as perspectivas e até as nuances físicas, como expressões faciais e corporais, que contribuam para o amplo entendimento da obra.

Embora *grosso modo* a Janela de Libras possa ser classificada como um tipo de legendagem, entendemos que o registro produzido pelo tradutor passa por uma adaptação estética que não necessariamente representará apenas o texto verbalizado, mas compreenderá outros signos não verbais muito importantes para estabelecer a relação de compreensão do texto multimodal. Além do mais, entendo que a Legenda para Surdos e Ensurdecidos já contempla este campo respeitando a especificidade dos Surdos, embora utilize o sistema da língua oral, no nosso caso, o português.

Tanto quanto a dublagem, a Janela de Libras aparece concomitantemente ao vídeo original, mas não tem por objetivo se sobrepor ao texto verbalizado. Ela pode, na verdade, complementar esse texto ao serem veiculados simultaneamente.

Assim, acredito que seja mais prudente neste momento considerar a Janela de Libras uma modalidade exclusiva, com peculiaridades e propósitos específicos.

Segundo Díaz Cintas (2007), a tradução audiovisual estaria relacionada também à acessibilidade, pelo fato de tornar a informação original presente na linguagem fonte, disponível para um novo público por meio da linguagem meta, ou seja, não apenas entre línguas, mas entre meios semióticos diferentes.

Em se tratando da interpretação para cinema, questões artísticas, cinematográficas, multimodais e intersemióticas precisam

ser contempladas para que a pessoa surda possa exercer a fruição estética.

É interessante pensar, ainda, como Díaz Cintas (2007), na figura do profissional tradutor, que precisa dispor de diversas habilidades, sendo chamado pelo autor de “acessibilitador”:

Falamos de “acessibilidade”, mas carecemos de um conceito geral que aglutine os responsáveis encarregados da mesma, contrariamente ao que acontece no terreno da tradução (tradutor) e da interpretação (intérprete). Dado o impulso atual desta nova atividade social e profissional e suas boas perspectivas de futuro, talvez seja o momento adequado de cunhar um novo termo e começar a falar da figura do “acessibilitador”, como especialista último no terreno da acessibilidade (DÍAZ CINTAS, 2007, p. 46, tradução de SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 13).⁴

Podemos afirmar que as competências do acessibilitador são múltiplas e diversas, pois precisa conhecer o universo das pessoas com deficiência, as questões relacionadas aos produtos audiovisuais a que se destina seu trabalho e ainda as nuances do tipo de obra com a qual vai trabalhar. Assim, cada atividade que necessitar de tradução acessível demandará do acessibilitador um trabalho de preparação e organização.

⁴ Do espanhol: “Hablamos de «accesibilidad», pero carecemos de un concepto general que aglutine a los responsables encargados de la misma, contrariamente a lo que ocurre en el terreno de la traducción (traductor) y la interpretación (intérprete). Dado el empuje actual de esta nueva actividad social y profesional y sus buenas perspectivas de futuro, quizá sea el momento adecuado de acuñar un nuevo término y empezar a hablar de la figura del «accesibilitador», como experto último en el terreno de la accesibilidad”.

3 A estética cinematográfica e a construção da Janela de Libras

Como afirmado anteriormente, parto do pressuposto de que a obra cinematográfica é um texto multimodal; portanto, faz-se necessário compreender o conceito de narrativa cinematográfica e analisar suas implicações para o processo tradutório.

Jost e Gaudreault (2009) reconhecem haver diferenças entre narrativa oral, escrita e cinematográfica e afirmam que a primeira ocorre em presença, enquanto as outras duas se dão em ausência (do narrador). Mediante essa afirmação, os autores procuram entender como a narrativa cinematográfica se processa, visto tratar-se de uma sequência de imagens e sons.

Para compreender o que é uma narrativa, os autores apoiam-se nos estudos de Metz (1968), que pressupõe cinco critérios para identificação de uma narrativa. A seguir sintetizo esses pontos para uma compreensão geral do exposto pelos autores:

1. ela deve ter um início e um fim: as narrativas devem ter uma sequência lógica que se inicia num momento específico e pressupõe um fim determinado, mesmo que esse fim indique a continuidade dos acontecimentos ou até o início de novas situações;
2. é uma sequência com duas temporalidades: a da coisa narrada e a da narração, ou seja, o fato em si está no passado por já ter acontecido, mas, ao ser narrado, ele se coloca no presente por acontecer naquele momento;
3. é um discurso, visto se tratar de uma sequência de enunciados emitidos por alguém: o fato de se perceber que há uma mensagem codificada por um emissor e decodificada por um receptor determina a função discursiva do cinema;

4. a consciência da narrativa “desrealiza” a coisa narrada: partindo da ideia de que o real não conta histórias, ao se considerar o cinema como uma narrativa, mesmo fatos reais viram histórias contadas por alguém e não o fato ocorrido de fato;
5. a narrativa é um conjunto de acontecimentos: os acontecimentos concatenados e organizados é que permitem à narrativa se organizar como discurso fechado.

Nessa perspectiva, a narrativa cinematográfica configura-se na possibilidade de contar histórias por meio de sequências de imagens e/ou sons concatenando as esferas discursivas, imagéticas, temporais, espaciais e sonoras. Esse conjunto de aspectos traduz o sentido da obra cinematográfica e adquire corpo ao ser estruturado na montagem do filme.

Ao contar histórias por vias dessa narrativa, o cinema adquire um papel afetivo importante, como destacado por Marcel Martin (2005, p. 32):

A imagem fílmica oferece-nos, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente está, de fato, dinamizado pela visão artística do realizador. A percepção do espectador torna-se afetiva pouco a pouco, na medida em que o cinema lhe oferece uma imagem subjetiva, densa e, por consequência, apaixonada da realidade: no cinema o público chora perante espetáculos que, ao natural, mal o tocariam. A imagem encontra-se, portanto, afetada por um coeficiente sensorial e emotivo que nasce das próprias condições através das quais transcreve a realidade. Neste nível, ela apela para o juízo de valor e não para o juízo de fato, sendo verdadeiramente algumas coisas mais do que uma simples representação.

No que tange à estética do filme, é importante para nossos estudos analisar o espaço fílmico e compreender como ele se configura, pois “reagimos diante da imagem fílmica como diante da representação muito realista de um espaço imaginário que aparentemente estamos vendo” (AUMONT *et al.*, 2007, p. 21), por essa razão, para compreender bem a obra cinematográfica e poder coordenar a tradução em línguas de sinais de acordo com a semiologia da obra é necessário entender que o espaço fílmico se constitui como um espaço imaginário formado pelo campo – entendido como a porção realista de um espaço imaginário contida no quadro cinematográfico; e pelo fora de campo – considerado o espaço de produção do filme.

Ainda nessa perspectiva, vale considerar a noção de plano e os significados que ele acrescenta à sintaxe do cinema. Martin afirma:

Tecnicamente, ele é, do ponto de vista das filmagens, o fragmento de película impressionada entre o momento em que o motor da câmera começa a trabalhar e aquele em que para. Do ponto de vista do montar, é o pedaço de filme que fica entre duas tesouradas, depois entre duas colagens; do ponto de vista do espectador, finalmente (o único que nos interessa aqui), é o pedaço de filme entre duas conjunções (MARTIN, 2005, p. 177).

Ciente da abordagem de Martin, mas compreendendo o plano por uma perspectiva mais generalizada, podemos dizer que: “A noção muito difundida de plano abrange todo esse conjunto de parâmetros: dimensões, quadro, ponto de vista, mas também movimento, duração, ritmo, relação com outras imagens” (AUMONT *et al.*, 2007, p. 39).

Na taxonomia do cinema, há várias classificações dos tipos de plano. Seguindo Aumont *et al.* (2007), optei por trabalhar com: plano geral, plano conjunto, plano médio, plano americano, plano aproximado, primeiro plano e *close up*. Cada um desses tipos de plano carrega consigo uma intencionalidade e desempenha uma função da construção do filme.

Aproveitando a investigação de Moreira (2011) quanto à geografia do cinema, na qual ele compila de forma didática os planos cinematográficos, temos:

- plano geral: usado para situar a ação geograficamente, é usado para evidenciar o local em que a cena ocorre, como casa, prédios, cidades, etc.;
- plano conjunto: usado para apresentar grupos de personagens que desempenham determinada função na cena. O plano conjunto enfatiza mais o ambiente que os personagens;
- plano médio: mostra o personagem da cintura para cima e é usado para enfatizar movimentos corporais das mãos e do tronco;
- plano americano: quando o personagem é enquadrado do joelho para cima;
- primeiro plano: enquadramento do busto para cima, destaca as atitudes, as características e as intenções de determinado personagem;
- plano aproximado: enquadra o personagem do pescoço para cima, focando na expressão dramática do ator;
- *close up*: é o enfoque total no rosto do personagem, enfatizando suas expressões em detalhe.

Cada um desses planos tem uma função sintática e desempenha papel fundamental na construção da estética da obra, visto que, ao evidenciar ou não determinado aspecto ou ação no filme, contribui para sua composição narrativa.

Durante a pesquisa, trabalhei com o filme *Hoje eu quero voltar sozinho* (2014), de Daniel Ribeiro, com o propósito de refletir sobre como as noções estéticas contribuem para a construção de Janela de Libras, posto que com base nelas podem ser definidas estratégias de construção do espaço na Janela de Libras e estabelecidas as relações entre o texto principal e o texto traduzido.

Ao analisar o filme, constatei que a noção de plano é utilizada de forma inteligente na construção da narrativa. O filme se inicia com um *close* dos olhos de Léo, que é cego; abre para um plano aproximado apresentando a fisionomia do personagem; logo em seguida forma-se um plano conjunto em que é possível ver Giovana e Gabriel, personagens que, com Léo, formam o trio (de personagens) principal do filme. Para confirmar a condição de cegueira de Léo, é dado um *close* na máquina de escrever utilizada por ele durante as aulas.

Na sequência, o filme, em primeiro plano, mostra a troca de olhares de dois colegas, indicando um combinado entre os dois. O quadro corta para a professora, que, em plano médio, avalia os trabalhos dos alunos enquanto observa a turma, que é então apresentada em plano conjunto.

A sequência narrada anteriormente indica ao espectador, devido a essas movimentações de plano e à construção da cena, que algo inesperado está por vir, o que acaba criando certo mistério.

O filme é construído num espaço delimitado entre a escola e a casa de Léo, razão pela qual o plano geral não é utilizado. A narrativa tende a ser mais intimista, priorizando *closes* e planos mais fechados, como primeiro plano e plano aproximado, gerando uma atmosfera de fluidez de sentimentos em que os personagens vão construindo sua identidade e se conhecendo no decorrer da história.

As mudanças de perspectiva também podem ser analisadas como elemento discursivo, posto que demonstram a proximidade emocional entre

os personagens, tendo como ponto de referência Leonardo. No início da trama, Giovana é colocada numa perspectiva mais próxima dele, demonstrando maior intimidade, pois são amigos desde a infância. Com o aumento da proximidade entre Léo e Gabriel e o surgimento de uma relação entre os personagens, a perspectiva se inverte e Gabriel passa a ser representado de forma mais próxima a Léo, enquanto Giovana é posta em segundo plano.

Essa análise mais detalhada do filme, buscando entender a sintaxe em que ele foi construído e a forma como os elementos estéticos estão correlacionados, contribui para que o tradutor de Libras possa construir seu discurso de forma mais aderente à história, trabalhando conscientemente a estética de sua tradução para que o espectador Surdo possa acompanhar o quadro que se vai constituindo cena a cena.

Para que essas análises possam ser feitas, é necessário que o tradutor domine os conceitos de estética cinematográfica e tenha a sensibilidade de reconhecê-los na obra que está sendo traduzida. Dessa maneira, a produção do texto em Libras terá como princípio o diálogo com a obra original de modo que o espectador Surdo possa compreender não só as falas dos personagens, mas todo o discurso cinematográfico apresentado.

Considerações finais

Pesquisar a Janela de Libras é desafiador, pois não encontramos na literatura trabalhos que discorram sobre sua utilização, que consideramos como modalidade de tradução audiovisual. Ao observar o discurso de profissionais tradutores e intérpretes de línguas de sinais pode-se perceber, quando mencionada a atuação em e para o audiovisual, que a referência direta estabelecida é de interpretação.

Dessa maneira, destaco neste primeiro momento a importância de estarmos trabalhando diretamente com o fazer tradutório da Janela

de Libras. Posicionar a Janela de Libras como uma modalidade de TAV é um avanço nos estudos e possibilita ampliar os espectros de pesquisa nesta área. A adoção de um modelo de JL e o desenvolvimento da tradução pensando na adequação a este modelo e a este fim é a contribuição maior que observo neste trabalho. O foco do projeto foi em uma produção para cinema, mas vale refletir e cotejar o modelo ideal para outros tipos de produção audiovisual, como telejornais, documentários, videoaulas e tantos outros formatos de vídeo.

Considero primordial destacar que a tradução de Libras desenvolvida para cinema demanda competências específicas do tradutor e exige dele um envolvimento íntimo com a obra a ser traduzida.

Nesse sentido, é importante pensar em uma formação que contemple essas especificidades, permitindo ao profissional analisar a obra por uma perspectiva estética, compreendendo a função dos planos e das perspectivas, das cores, das luzes, dos sons e dos movimentos da câmera em obras cinematográficas, para que ele possa construir sua tradução ciente da importância de cada um desses aspectos. Ainda é necessário que o tradutor tenha conhecimento técnico mínimo de como produzir a Janela de Libras. Estudar profundamente a obra, buscar informações acadêmicas ou não, críticas ou populares sobre ela e entender o contexto no qual se insere e a motivação que ela carrega é uma competência que deve ser desenvolvida pelo profissional tradutor.

A estética cinematográfica e o enredo são pontos cruciais para a elaboração do projeto de tradução, pois podem dar pistas sobre qual caminho o tradutor deve tomar, e para isso é importante observar a semiótica que permeia o filme e aplicá-la à tradução. Compreender os signos verbais e os não verbais expressos em cada movimento e em cada fala dos personagens é mister para que a tradução seja realizada com êxito.

Conhecer a narrativa cinematográfica e entender bem os aspectos estéticos do filme e como eles contribuem para a construção da história permitem ao tradutor de Libras considerar em seu projeto de tradução os momentos em que sua tradução deve incorporar esses elementos e quando essa incorporação deve ser deixada a cargo do espaço fílmico em si. O tradutor precisa desenvolver um olhar sensível e consciente para a estética do cinema ao cabo que ela possa conduzi-lo num caminho aproximado à poética da obra.

Referências

ANJOS, Raphael Pereira de. *Cinema para Libras: reflexões sobre a estética cinematográfica*. 2017. 213 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução. Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/31027>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

AUMONT, Jacques *et al.* *A estética do filme*. 5. ed. Tradução: Marina Appenzeller. São Paulo: Ofício de Arte e Forma, 2007.

BRASIL. Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, 25 abr. 2002, Seção 1, p. 23. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm>. Acesso em: 30 jul. 2018.

BRASIL. Decreto n. 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei n. 10.098, de 19 de dezembro de 2000. *Diário Oficial da União*, Brasília, 23 dez. 2005, Seção 1, p. 28. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm>. Acesso em: 30 jul. 2018.

BRASIL. Lei n. 13.146, de 6 de junho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). *Diário Oficial da União*. Brasília, 7 jul. 2015, Seção 1, p. 2. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm>. Acesso em: 30 jul. 2018.

CASTRO JÚNIOR, Gláucio de. *Variação linguística em Língua de Sinais Brasileira: foco no léxico*. 2011. 123 f. Dissertação (Mestrado) – Programação de Pós-Graduação em Linguística. Universidade de Brasília: Brasília, 2011.

DÍAZ CINTAS, J. Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual. *TRANS*, n. II. London: Roehampton University, 2007. p. 45-59.

DÍAZ CINTAS, J. *New trends in audiovisual translation*. Multilingual Matters, 2009.

FERREIRA, Lisbeth Maria Peneda. *Tradução audiovisual: a legendagem para s/Surdos nos quatro canais de sinal aberto da televisão portuguesa*. 2010. 113 f. Dissertação (Mestrado) – Tradução e Serviços Linguísticos. Universidade do Porto: Porto, 2010.

FRANCO, Eliana P. C.; ARAÚJO, Vera Santiago. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). *Tradução em Revista*, v. 11, n. 2, p. 1-23, 2011. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18884/18884.PDF>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

GAMBIER, Yves (Ed.). *Communication audiovisuelle et transferts linguistiques*. Audiovisual Communication and Language Transfer. Translatio, Nouvelles de la FITFIT Newsletter XIV (3-4), 1995.

GAMBIER, Yves. *Les transferts linguistiques dans les médias audiovisuels*. Villeneuve d'Ascq (Nord): Presses Universitaires du Septentrion, 1996.

GAMBIER, Yves. *Translating for the Media*. Papers from the International Conference Languages and the Media. Turku: University of Turku, 1998.

GAUDREAU, André; JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009. p. 6.

GOTTLIEB, Henrik. *Subtitles, translation & idioms*. 1997. 354 f. Tese (Doutorado) – Center for translation studies and lexicography, University of Copenhagen. Copenhagen, 1997.

GOTTLIEB, Henrik. *Screen translation*. Six Studies in Subtitling, Dubbing and Voiceover. Copenhagen: University of Copenhagen, 2000.

HURTADO ALBIR, Amparo. *Enseñar a traducir: metodología en la formación de traductores e intérpretes*. Madri: Edelsa, 1999.

LIONÇO, Vânia; PINHEIRO, Lowrrane; NASCIMENTO, Valquíria. Cineares: cinema, cultura e integração social. In: 31º SEURS – SEMINÁRIO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA DA REGIÃO SUL. *Anais [...]*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2014.

SOUSA, Saulo Machado Mello de. *Sinais lexicais dos termos cinematográficos: a perspectiva da língua de sinais no cinema*. Dissertação (Mestrado). Universidade de Brasília. Brasília, 2015.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução: Lauro António. Lisboa: Dinalivro, 2005.

METZ, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*. Klincksieck, 1968.

MOREIRA, Tiago de Almeida. A dimensão espacial nos filmes. *Revista de Geografia (UFPE)*, v. 28, n. 2, p. 34-43, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistageografia/article/view/228928>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

PERLIN, Gladis Teresinha Taschetto. *O ser e o estar sendo surdos: alteridade, diferença e identidade*. 2003. 156 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2003. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/5880/000521539.pdf>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

RABELO, Amanda Mont'Alvão Veloso. Não é apenas um filme: a semiótica psicanalítica versus o esgotamento de sentido. *Leitura Flutuante*. Revista do Centro de Estudos em Semiótica e Psicanálise. ISSN 2175-7291, v. 5, n. 2, p. 83-101, 2014. Disponível em: ><https://revistas.pucsp.br/index.php/leituraflutuante/article/view/17494>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

RIBEIRO, Daniela Prometi. *Glossário bilíngue da Língua de Sinais Brasileira: criação de sinais dos termos da música*. 2014. 107 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade de Brasília. Brasília, 2014. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/15032>>. Acesso: 30 jul. 2018.

SANTIAGO VIGATA, Helena. *A experiência artística das pessoas com deficiência visual em museus, teatros e cinemas: uma análise pragmática*. 2016. 313 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/20397>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

VIEIRA, Maria Izaete Inácio. Acessibilidade sem esforço para surdos: janela de Libras ou legenda? Uma análise dos instrumentos de acessibilidade para surdos usados no filme *O grão*. In: III CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISAS EM TRADUÇÃO & INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS E LÍNGUA DE PORTUGUESA. *Anais* [...]. Florianópolis: Ronice Müller de Quadros: Pós-Graduação em Estudos da Tradução, 2012. v. III. 2012. Disponível em: <http://www.congressotils.com.br/anais/anais/tils2012_metodologias_traducao_vieira.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2018.

Referências audiovisuais

EU não quero voltar sozinho. Daniel Ribeiro. Brasil, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1Wav5KjBHbI>. Acesso em: 30 jul. 2018.

Particularidades e desafios da audiodescrição de textos audiovisuais multilíngues

Soraya Ferreira Alves, Helena Santiago Vigata,
Priscylla Fernandes dos Santos

Introdução

*“Gracias a la traducción nos enteramos
de que nuestros vecinos hablan y piensan
de un modo distinto al nuestro.”*

Octavio Paz

A tradução audiovisual, ou acessibilidade a textos audiovisuais, é matéria complexa que engloba diferentes aspectos. Além da necessidade de atingir seu público-alvo por meio da criatividade da linguagem, precisa também proporcionar uma experiência estética que se fundamente na interdependência dos sentidos. É necessário pensar como a tradução audiovisual pode estar relacionada à experiência estética da obra à medida que levar em conta sua linguagem e os aspectos que a compõem.

No caso da audiodescrição (AD), modalidade a ser discutida neste trabalho, uma vez que não há equivalência direta entre a linguagem

visual e a linguagem verbal, o audiodescritor deve tomar uma série de decisões para aproximar-se de um possível significado da imagem. Também é preciso entender que a audiodescrição tem um público-alvo com diferentes peculiaridades, pois cada usuário terá uma experiência estética diferente tanto com a obra em si quanto com a própria audiodescrição, uma vez que a familiaridade com a AD, com um gênero, com um meio pode provocar alterações na experiência estética ao aprimorar relações e explicitar semioses.

Nesse sentido, a audiodescrição configura-se como mediadora de experiências e, da forma como é levada aos usuários, pode ou não atingir esse propósito de forma eficaz, pois:

Cada experiência apresenta uma configuração única que articula os corpos, sentidos e coisas, podendo se constituir como um acontecimento agradável vivenciado pela pessoa com total sentimento de autonomia ou, ao contrário, como uma situação absolutamente desconcertante e frustrante, ou seja, incapacitadora (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 56).

A questão a ser discutida aqui, mais especificamente, é a do multilinguismo do texto audiovisual a ser audiodescrito, que influenciará, sobremaneira, o processo da tradução, ou seja, a inserção da AD na obra dublada ou legendada, pois, em alguns casos, exigirá adaptações essenciais para que a AD se encaixe na obra e flua bem. As repercussões do multilinguismo do texto na tradução e nos recursos de acessibilidade ainda são pouco estudadas, mas essa questão tem crescentemente chamado a atenção de pesquisadores da área, pois apresenta desafios importantes para o estudo e a prática da tradução audiovisual.

Ao chegar a um país um filme ou série em uma língua diferente da que fala o público receptor, a acessibilidade envolve duas facetas: primeiro deve ser feita a acessibilidade linguística e depois a acessibilidade audiovisual – audiodescrição para as pessoas com deficiência visual e legendas ou janela de Libras para Surdos e Ensurdecidos. Desse modo, a audiodescrição de textos audiovisuais importados em outra(s) língua(s) é realizada utilizando-se como texto de partida o filme ou série já traduzido. Enquanto nos países de tradução dubladora é criada uma AD para o filme dublado, nos países de tradição legendista a modalidade mais utilizada hoje é a combinação de AD com audiolegendas, que consistem na gravação em voz das legendas para que possam ser acompanhadas pelas pessoas com deficiência visual. Ainda há países, como a Polônia, onde a modalidade de tradução audiovisual mais consolidada é o *voice-over*. Seja qual for a modalidade adotada na tradução para o público em geral, a versão acessível para as pessoas cegas e com baixa visão consistirá em uma modalidade híbrida de AD com dublagem, com audiologagem ou com *voice-over*. Cada uma dessas combinações apresenta características particulares, como veremos neste trabalho.

Além disso, a complexidade aumenta quando o filme ou série é, em sua origem, um texto multilíngue. Podemos classificar como texto multilíngue todo aquele que apresente instâncias de variação linguística suficientemente significativas para sinalizar que há ali representada mais de uma comunidade discursiva identificável (CORRIUS; ZABALBEASCOA, 2011, p. 115). No entanto, Maszerowska (2013) critica o fato de que o multilinguismo nos textos audiovisuais seja visto desde uma perspectiva meramente linguística, sem levar em conta os aspectos que caracterizam a multiplicidade de linguagens não verbais que compõem a narrativa visual: iconografia, edição, tipos de planos e enquadramentos, etc. Portanto, num sentido amplo do

termo, podemos dizer que o multilinguismo inclui não só a presença de diversas variedades linguísticas, mas também de diferentes linguagens culturalmente convencionadas. Como veremos, este último aspecto repercute especialmente na prática da audiodescrição.

O multilinguismo pode ter funções diferentes em um texto audiovisual, como refletir com realismo uma situação, localizar a ação num local específico, valorizar uma identidade, produzir situações cômicas decorrentes de mal-entendidos, criar um clima de suspense causado pela falta de compreensão, etc. O tradutor, antes de definir suas estratégias de tradução, precisa analisar o papel diegético da diversidade linguística e observar aspectos como:

- as relações entre os personagens e as línguas que empregam (como língua materna, com sotaque estrangeiro marcado);
- a situação linguística do país ou da comunidade onde se encontram os personagens (pode ser um país com várias línguas oficiais, uma zona de fronteira com forte contato de línguas ou, inclusive, os personagens do filme podem transitar entre vários países e culturas);
- as relações de poder refletidas pela língua nas situações comunicativas entre os personagens (há línguas com mais prestígio do que outras, dialetos estigmatizados em uma mesma língua, etc.);
- as marcas identitárias presentes na maneira de falar dos personagens; as visões de mundo expressadas nos discursos dos personagens;
- as relações hierárquicas entre gêneros ou entre classes;
- o grau de polidez exigido em cada cultura.

Uma vez identificado o papel das línguas na narrativa, o tradutor optará por algumas estratégias de tradução em detrimento de outras. Mas mesmo que o ideal seja manter a diversidade linguística relevante para o enredo, ainda prevalece uma tradição tradutora ancorada numa noção de tradução restrita à passagem de um texto de uma língua para outra. Como consequência de tal situação, ainda encontramos inúmeras traduções que, em vez de respeitar a diversidade do texto de partida, geram um texto totalmente monolíngue ou que sofre uma considerável redução quantitativa e qualitativa da variação linguística. Por conseguinte, o texto audiodescrito também será monolíngue, independentemente da vontade do audiodescritor.

A seguir, comentaremos algumas particularidades da audiodescrição de textos audiovisuais multilíngues previamente dublados – mais frequente no Brasil – e da AD com audiolegendas – com potencial para se tornar um recurso de acessibilidade de filmes legendados no país, mas praticada atualmente apenas em exposições de filmes e peças teatrais ao vivo. Como a AD com *voice-over* ainda é inexistente no Brasil, esta modalidade híbrida não foi abordada.

1 Audiodescrição com dublagem

É interessante apontar a necessidade de uma maior discussão a respeito da confecção de roteiros de audiodescrição no que se refere às escolhas linguísticas e tradutórias permeadas pelas questões técnicas da tradução intersemiótica, e quando o texto audiovisual nos chega de uma outra cultura, há referências culturais de caráter linguístico e não linguístico que podem configurar problemas sensíveis de tradução tanto para a tradução interlinguística quanto para a audiodescrição. Esta

seção será dedicada à audiodescrição de textos audiovisuais previamente traduzidos, considerando-se sua dublagem.

De acordo com Braun (2008), o discurso verbal da AD não é autônomo, pois é criado com a finalidade de que o espectador o processe simultaneamente com os diálogos e os efeitos sonoros do texto audiovisual, usando todos os elementos a seu alcance para formar um todo coerente. Portanto, uma das principais características da AD é não ser um texto isolado, mas sim parte de um discurso multimodal (SANTOS, 2017, p. 30-31). Essa complexa operação cognitiva e linguística de mediação que atua entre as diferentes modalidades de discurso é o que constitui, segundo Braun (2008), a intermodalidade da AD, a qual envolve processos de compreensão e produção nos quais intervêm fatores de diversa índole, como os diferentes modos semióticos do texto, o conhecimento e as experiências prévias e as expectativas individuais dos espectadores. Assim, a construção de um modelo mental da situação descrita não depende unicamente das indicações verbais realizadas pela AD, mas da compreensão de comportamentos, referências culturais e modos de viver, pensar e expressar-se diferentes. A língua, como veículo de comunicação e de cultura, tem um papel importante na criação de laços identitários, perpetuação de relações de poder e demarcação de fronteiras, e os comportamentos linguísticos dizem muito sobre as relações humanas – reais e ficcionais. Por esse motivo, devemos deixar de pensar na língua como mero instrumento para expressar uma mensagem e compreender seu papel na caracterização de personagens e na construção de conflitos ou laços afetivos, chegando, em alguns casos de variação linguística, a se tornar uma das protagonistas do enredo.

Segundo Díaz Cintas (2014-2015, p. 144), a solução mais comumente utilizada para lidar com filmes multilíngues seria dublar apenas o que é dito na língua principal do filme, deixando as línguas de

presença esporádica sem tradução. Essa solução pode ser problemática quando o mesmo personagem fala várias línguas, pois há ocasiões em que o dublador reproduz apenas as falas traduzidas e deixa que o espectador ouça as expressões estrangeiras na voz do próprio ator, o que pode causar estranhamento ao espectador. Para o audiodescritor, outro elemento complicador pode ser a escassez de tempo disponível para descrever os códigos de comunicação não verbal empregados pelos personagens, pois esse tipo de comunicação é frequentemente utilizado em cenas multilíngues para superar as barreiras linguísticas (SANZ ORTEGA, 2011, p. 19), e em certas ocasiões os gestos e as expressões também agregam um efeito de comicidade à cena.

Ainda é possível encontrar dublagens que traduziram tanto as falas na língua principal quanto nas secundárias, gerando um texto monolíngue, o que resulta em um apagamento das tensões interlinguísticas e do valor simbólico do multilinguismo, podendo ter como consequência a manipulação ideológica do texto (DÍAZ CINTAS, 2014-2015, p. 144). Esse tipo de dublagem, portanto, não é desejável, e caberá ao audiodescritor decidir se vai lidar com aquele texto como está ou pensar em possíveis estratégias para reverter a situação e compensar seu espectador de alguma forma mediante indicações que lhe permitam perceber que aqueles personagens utilizam línguas ou dialetos diferenciados.

Por fim, uma solução que pode ser aplicada para lidar com a presença de línguas secundárias é a adoção de uma abordagem mista entre a dublagem da língua principal e a legendagem das demais línguas, o que acarretaria o acréscimo de uma modalidade para ser levada em conta durante a fase de audiodescrição, pois, na falta de audiolegendas, será o próprio audiodescritor quem terá de lidar com essas falas não traduzidas para o público com deficiência visual.

1.1 Tradução de roteiro de audiodescrição

Ao inserir uma AD em um texto audiovisual para um público diverso do público-alvo originário, de outra cultura, mesmo quando o foco estiver no receptor em sua cultura de chegada, poderá considerar-se, seguindo House (2015), que o texto original apresenta restrições para o tradutor/audiodescritor, pois constitui o início de todo o processo tradutório e não há como se desvencilhar dele. Entretanto, as condições comunicativas em potencial do receptor também constituem uma forma de restrição, atribuindo à tradução a qualidade de duplamente restrita (*doubly constrained*) (ROSCOE-BESSA, 2010, p. 13).

Outros autores também consideraram a audiodescrição uma operação duplamente subordinada, uma vez que pode ser inserida apenas nos interstícios sonoros do texto audiovisual – para não interferir nos diálogos, nos efeitos sonoros relevantes e na música (PÉREZ PAYÁ, 2007) –, auxiliando na construção do enredo de um texto maior, ao qual se subordina tanto pela sua função comunicativa quanto pelo seu gênero. Essa subordinação afeta a construção gramatical do texto audiodescrito nos níveis morfossintático, léxico-semântico e pragmático-discursivo.

Por sua natureza de estruturas narrativas complexas, Mascarenhas defende que:

[...] a AD deve conter uma coerência tanto gramatical quanto semiótica com o material audiovisual de origem, ou seja, a sintaxe e as escolhas lexicais devem estar bem articuladas com o áudio e a imagem do produto traduzido, a fim de reconstruir a composição do texto de partida e seus efeitos previstos para o público com deficiência visual (MASCARENHAS, 2012, p. 16).

Mas não podemos esquecer que a AD de textos audiovisuais em outra(s) língua(s) é realizada utilizando como texto de partida uma tradução do texto – neste caso, sua dublagem, que apaga completamente as vozes do texto originário –, o que traz uma problemática aos estudos e à prática da tradução que merece a atenção dos pesquisadores.

Às vezes, o filme ou série já foi audiodescrito no país de origem para o público local com deficiência visual, e, ao exportá-lo, o roteiro da AD é disponibilizado ao audiodescritor do país de chegada. Ainda há controvérsias sobre as vantagens ou a conveniência de traduzir o roteiro de AD para exportá-lo junto com o texto audiovisual para que seja traduzido na cultura de chegada, pois provavelmente será necessário fazer adaptações de elementos culturais para o público receptor alheio a seu contexto original, uma vez que não só as culturas são refletidas na AD (MATAMALA; ORERO, 2007, p. 332), mas também na dublagem a ser exibida junto com ela.

Santos (2017, p. 30-31) constata que a tradução de roteiros de audiodescrição se caracteriza não só pelas restrições tradutórias entre uma cultura e outra, como também pelas restrições inerentes à modalidade híbrida de audiodescrição com dublagem, “uma vez que as informações que seriam ou não audiodescritas no original podem ou não ser necessárias para serem audiodescritas no texto de chegada, a depender de quais elementos são explicitados ou não na dublagem”. A fim de respeitar o léxico escolhido para a tradução de, por exemplo, elementos culturais, para poder sincronizar suas escolhas tradutórias com o que será acompanhado pelo público nos diálogos dos personagens e na narração da história, é fundamental que o audiodescritor da cultura de chegada tenha acesso à versão dublada com a qual sua AD vai dialogar. Também deve conhecer bem o texto audiovisual para poder traduzir o roteiro levando em conta todos os aspectos que o permeiam.

Assim, primeiro será preciso conhecer o produto e interpretá-lo para, então, poder confeccionar o roteiro de AD e fazer as escolhas linguísticas e estilísticas que julgar mais condizentes com a obra. É importante ressaltar que nenhum texto é imune à interpretação de seu tradutor; fatores linguísticos, socioculturais e profissionais têm grande impacto na decisão final do roteiro de tradução de um produto audiovisual.

O processo de tradução de um roteiro audiodescrito exige uma avaliação intensa do que está sendo traduzido, além de muitos processos de decisão permeados pela tradução entre as línguas, pela relevância das imagens que compõem as cenas e a obra como um todo, além da adaptação cultural na maneira de descrever determinados elementos. A construção sintática das frases que descrevem esses elementos visuais também precisa ser cuidada. Dessa forma, segundo Braun (2008), todos os tipos de escolhas são guiados pelo princípio da relevância, pois é a seleção do tradutor/audiodescritor que vai determinar para seu público a relevância, ou não, dentro da narrativa do que está sendo descrito e precisa ser transmitido para a compreensão da obra.

Fernandes (2017), corroborando as ideias de Braun e à luz do modelo de House (2015), propôs um roteiro de audiodescrição em português para dois episódios da série de *comedy-drama* *Orange is the new black*. O roteiro foi traduzido do inglês e adequado às restrições impostas pela dublagem, e a autora analisou algumas das adaptações que foram necessárias para que a AD estivesse em consonância com a tradução intersemiótica da obra (imagem), com a própria dublagem e com a AD original em inglês, além de atender ao princípio da relevância e à aplicação da filtragem cultural.

Levando em consideração os elementos adaptados no roteiro de AD com base na dublagem, destacam-se como os mais recorrentes

o nome e o apelido dos personagens, a identificação de objetos e lugares e as expressões utilizadas nos diálogos e na narração. A seguir, dois exemplos retirados da proposta de roteiro de audiodescrição de Fernandes (2017) que ilustram tais adaptações:

1. Substituição da nomenclatura “agente penitenciário”, ou apenas “agente”, para “guarda”, de maneira que seja mantida a coerência com a versão dublada. Neste caso, a decisão de seguir a dublagem não foi problemática, porque o termo “guarda” é utilizado no Brasil para referir-se de maneira coloquial a um policial sem distinção, além da vantagem de que o vocábulo é curto, o que facilita sua inserção nas unidades descritivas de curta duração. Porém, nem sempre o léxico utilizado na dublagem se encaixa bem na audiodescrição, sendo necessárias adaptações e diferentes análises, como no caso do próximo exemplo.
2. “*Chinese wooden box*” por “churrasqueira feita com caixa de madeira”. Para traduzir “*Chinese wooden box*”, descrição da churrasqueira que consta no roteiro de audiodescrição original, foram consideradas todas as informações dos canais visuais e sonoros disponíveis. A fim de construir uma descrição acurada do objeto de cena, ou seja, a caixa de madeira chinesa, foi necessário estabelecer primeiramente sua função para que o receptor da AD pudesse, então, com base nos elementos descritos, construir a imagem mental mais próxima da imagem visual.

Para essa construção foram observadas informações como a própria imagem da caixa, com uma grelha fixada no lugar da tampa, com carnes na superfície e as palavras escritas na caixa: *Roasting box, la caja China*, que sugerem ser o objeto uma churrasqueira, apesar de ter uma estrutura desconhecida para o público-alvo da cultura de chegada.

No entanto, a caixa, ao ser mencionada no diálogo dos personagens, na versão dublada não foi traduzida pelo termo “churrasqueira”, mas sim como “caixa chinesa”. Culturalmente, no Brasil utilizam-se churrasqueiras de ferro ou de tijolos, sendo a caixa de madeira um objeto estranho e pouco conhecido pela maioria dos brasileiros, não sendo possível descrevê-la apenas como caixa de madeira chinesa, como no original.

Dessa forma, o enunciado “*The dark-haired man and his friend face a big Chinese wooden box*” foi traduzido, adaptado e audiodescrito para “No jardim, o homem de cabelos negros e um loiro se aproximam de uma churrasqueira feita com caixa de madeira”.

Como se pode perceber, preferiu-se não informar a característica chinesa da caixa, pois essa informação é recuperada na fala dos personagens, como citado anteriormente. Contudo, em um dado momento do diálogo dublado, um dos personagens esclarece que eles estão assando porco, o que auxilia para a melhor compreensão da cena, em que dois amigos estão assando carne de porco em uma churrasqueira feita de madeira, em formato de caixa e possivelmente proveniente da China.

Por sua vez, a especificação do lugar com a expressão “No jardim” foi acrescentada ao enunciado, seguindo o princípio da relevância de Braun, pois a tradutora/audiodescritora compreendeu que era um elemento significativo a ser explicitado para seu público-alvo, uma vez que esse tipo de churrasqueira incomum pode causar dúvidas quanto ao espaço físico onde está localizada, auxiliando ainda na associação com churrasqueiras brasileiras, que ficam no espaço externo de uma casa.

Segundo as análises feitas na pesquisa, foi aplicado, nessa tradução, o filtro cultural, conceito desenvolvido por House (2015) e estendido por Roscoe-Bessa (2010): “[...] consiste em verificar a que nível as mudanças são feitas e como e onde foram feitas, com adaptações, emissões ou acréscimos” (FERNANDES, 2017).

Podemos mais uma vez salientar que produzir um roteiro de audiodescrição, seja ele feito de um material audiovisual original ou de uma tradução do original, não é tarefa simples e exige do tradutor/audiodescritor conhecimentos técnicos, linguísticos e culturais, além de uma visão sensível e artística, para compor um novo texto que flua bem com a narrativa da obra audiovisual e respeite todas as restrições e as subordinações das características inerentes à tradução audiovisual e à modalidade híbrida aqui discutida.

2 Audiodescrição e audiolegendas

De acordo com Braun e Orero (2010), a combinação de audiodescrição com audiolegendas está se tornando uma modalidade de localização audiovisual importante, devido ao aumento de filmes multilíngues e à tendência a legendar de muitos países. Mas não só os países de tradição legendista estão recorrendo a esse recurso híbrido. Por exemplo, é possível encontrá-lo na Espanha, na Itália e na Alemanha, países conhecidos como dubladores (BENECKE, 2012, p. 100). A modalidade híbrida de audiodescrição com audiolegendas poderia ser uma opção para os cinemas de arte do Brasil, onde os filmes exibidos tendem a ser legendados, o que restringe as opções para as pessoas com deficiência visual, que apenas contam com o recurso da audiodescrição nos filmes estrangeiros que foram dublados, ou seja, em filmes comerciais.

A audiolegendagem é uma modalidade pouco estudada cuja prática, segundo Remael (2012), ainda está baseada na intuição, pois ainda não está contemplada por nenhuma norma. Cumpre esclarecer que as audiolegendas não são exatamente a leitura das legendas convencionais de um filme, uma vez que elas foram feitas dando como pressuposta

a capacidade dos espectadores de utilizar a informação visual para compensar as condensações e as omissões que caracterizam as legendas (BRAUN; ORERO, 2010, p. 176) e contextualizar referências culturais. Nesse sentido, as audilegendas deverão explicitar certos elementos para torná-los claros para seu espectador. Por outro lado, a possibilidade de voltar do texto escrito para o texto falado permite ao audilegendista recuperar algumas marcas da oralidade perdidas no processo de escrita da legenda. Como a leitura da legenda em seu estado cru poderá soar muito seca e asséptica, a adaptação do texto para aproximá-lo do registro falado é quase inevitável. Portanto, as legendas precisam passar por modificações para se transformar em audilegendas.

Geralmente, as audilegendas são lidas por uma única voz ou – se o orçamento o permitir – por várias, para possibilitar a diferenciação entre os personagens. Assim, pode haver uma voz masculina e outra feminina para personagens de sexos diferentes ou duas vozes do mesmo sexo para distinguir entre os diversos personagens. A AD é gravada por outra voz, de maneira que seja facilmente distinguível do resto. Braun e Orero (2010, p. 4) consideram ainda haver dúvidas sobre qual seria a melhor escolha de vozes para as audilegendas, como seria a melhor leitura – mais neutra ou dramatizada, incorporando o personagem – e se realmente é necessário manter as vozes do texto original, tendo em vista que as falas são incompreensíveis.

Em um filme ou uma série, um personagem pode ser multilíngue e fazer alternância de código em função das situações. É importante que a mesma voz leia sempre as falas do personagem, pois, conforme explica Benecke (2012, p. 100), a alternância de vozes pode levar o espectador com deficiência visual a achar que há ali dois personagens ao invés de um, como pode ter acontecido com as audilegendas em alemão do filme *The piano* (1993), em que foram usadas duas vozes

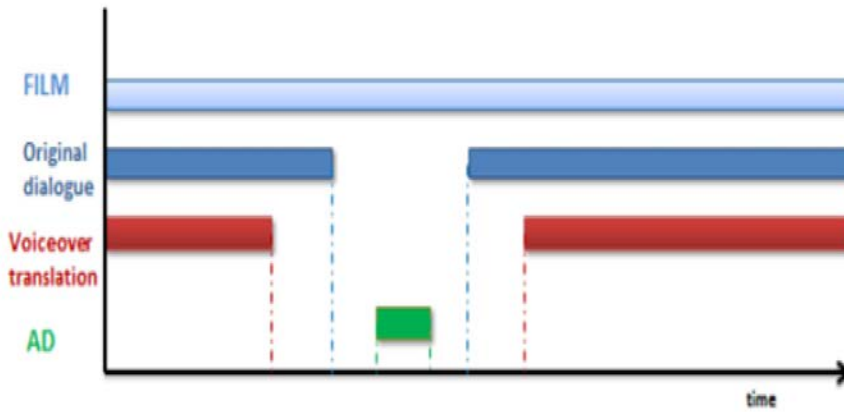
para uma mesma personagem com a intenção de diferenciar quando ela falava em língua de sinais e depois passava para uma língua oral. O autor não propõe uma solução para que não se perca a informação de que se trata de situações multilíngues. Um possível recurso é incluir na audiodescrição a indicação da língua em que será pronunciada a próxima fala da audiolegenda. Por exemplo: “Em língua de sinais”/“em inglês”.

Em *The science of sleep* há momentos em que o ator Gael García Bernal fala espanhol do México e em outros francês com sotaque hispânico, mas as audiolegendas em inglês dessas falas foram lidas por uma única voz em inglês padrão (BRAUN; ORERO, 2010, p. 9), o que tampouco se apresenta como solução recomendada, pois apaga a diversidade linguística do filme. Além disso, como as falas do ator em inglês não foram audiolegendadas, ele ficou com duas vozes no filme – duas vozes falantes de inglês, mas com sotaques diferentes, uma vez que ele tem sotaque hispânico quando fala a língua.

Como se pode ver, uma situação delicada para o audiolegendista é quando encontra mistura de códigos num mesmo enunciado. O que fazer nesse caso? Se todo o enunciado for traduzido, a diversidade linguística e seu papel (diegético, político, identitário) serão apagados, não sendo possível avisar todas as vezes em que o personagem misturou línguas. Em algumas situações talvez seja possível traduzir uma das línguas e manter na outra língua as palavras e as expressões intercaladas no enunciado do personagem, mas essa solução exige do audiolegendista a habilidade para imitar a pronúncia das palavras naquela língua de modo que fique verossímil.

Assim como no *voice-over*, a leitura das audiolegendas costuma começar depois da fala original e pode terminar um pouco depois, como ilustra a figura 1.

Figura 1: Ilustração da sincronização ótima do *voice-over*



Fonte: traduzido de Szarkowska (2015).

[Descrição da imagem: gráfico de barras horizontais cuja base é uma linha de tempo com uma seta para a direita sobre a qual se apresentam quatro camadas de conteúdo em forma de barras: a primeira representa o filme e se prolonga ao longo de toda a duração temporal; embaixo há uma barra interrompida por um espaço em branco, representando duas falas dos diálogos originais separadas por uma pausa; logo embaixo está a barra que representa o *voice-over*, cuja duração é menor que a das falas originais, começando e terminando um pouco antes do que elas; por fim, temos a barra que representa a AD, que ocupa unicamente um espaço curto onde não há nenhuma fala, deixando ainda uma margem em branco aos lados. Desse modo, a parte da AD apenas coexiste com a barra do filme, já os diálogos e o *voice-over* coincidem no tempo, sendo os diálogos de duração maior.]

Assim como as legendas, as audiolegendas reduzem consideravelmente o texto para manter o sincronismo e ainda deixar que as falas dos personagens sejam ouvidas no início e no final de seus enunciados – outra maneira de ler as audiolegendas é criando um “efeito dublagem” (BRAUN; ORERO, 2010, p. 8), ou seja, começam e terminam ao mesmo tempo que as falas originais, mas ela é menos frequente.

Geralmente, é na AD que se identifica o nome do interlocutor cujo enunciado vai ser lido na próxima audiolegenda, o que mostra a existência de um imbricamento entre os dois recursos e que para eles contribuirão da melhor forma possível para essa modalidade híbrida

o ideal é serem criados por uma mesma pessoa ou por uma equipe colaborativa. Assim, a AD poderá fornecer pistas sobre as audiolegendas, acrescentando referências dêiticas antes ou depois de um enunciado, ou, em certas ocasiões, até incorporá-las à descrição em forma de discurso direto (BRAUN; ORERO, 2010, p. 11), o que pode dar fluidez ao filme.

2.1 Audiodescrição e audiolegendas ao vivo

Como já falado anteriormente, no Brasil a modalidade híbrida AD-audiolegendas não é muito comum, mas é utilizada em mostras de cinema ao vivo.

Díaz-Cintas (2007, p. 51-57) agrupa as competências do audiodescritor em quatro categorias: 1) linguísticas, pois se deve usar um vocabulário inovador e estruturar o conteúdo para que flua com naturalidade; 2) temáticas ou de conteúdo, tendo em vista que o audiodescritor deve conhecer as necessidades dos espectadores além de ter conhecimentos relativos à linguagem própria de cada meio e à regulamentação da acessibilidade; 3) tecnológicas e aplicadas, pois é preciso dominar uma série de programas para fazer audiodescrições e, em alguns casos, também ter capacitação como locutor, uma vez que muitas vezes é o mesmo profissional quem elabora o roteiro e realiza a audiodescrição; e 4) pessoais e gerais, como conhecimentos de mundo, capacidade de análise, síntese e interpretação da informação.

Santiago Vigata (2016) ainda amplia essas competências e afirma:

Se defendermos, como Christiane Nord (2009, p. 4), que os elementos não verbais de um texto são específicos de cada cultura e alguns desses elementos deverão ser adaptados para sua recepção na cultura alvo, devemos refletir sobre

a possibilidade de que as pessoas com deficiência visual requeiram a adaptação, explicação ou interpretação de certos signos convencionados na comunidade enxergante e que não fazem parte de seu inventário cultural (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 200).

A modalidade de audiodescrição simultânea (ADS), ou seja, traduzir/interpretar um evento ao vivo, no instante mesmo em que está ocorrendo, tem especificidades que também se associam à questão do multilinguismo, pensando, aqui, mais especificamente em eventos que contam com a leitura de legendas juntamente com a audiodescrição.

Enquanto a AD de filmes para cinema e TV costuma ser previamente roteirizada, gravada e editada, a ADS pode contar com um roteiro preparado durante os ensaios ou mediante o acesso ao material com antecedência, mas ele será utilizado apenas como guia durante o evento ao vivo. A ADS deve ocorrer simultaneamente às imagens em tela – ou no palco, no caso do teatro ou da ópera. É preciso lembrar que a pessoa com deficiência visual tem acesso às informações sonoras e que estas não podem ser prejudicadas, mas complementadas.

Para a realização de roteiros de audiodescrição deve ser seguida uma série de recomendações, como aponta o *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016), proposto pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, que traz parâmetros para uma audiodescrição de qualidade com relação ao uso da linguagem, da inserção das unidades descritivas, etc. Com relação à narração ao vivo, podem ser seguidos os mesmos padrões recomendados pelo guia:

Uma boa narração deve ser fluida e não monótona, sem vida.
Seu propósito é compor imagens, não esquecendo, porém,

que obras audiovisuais, como o próprio nome já diz, são compostas por outro elemento que não o visual, e que o sonoro tem grande relevância na significação da obra como um todo. A narração/AD não é um elemento que participa da construção do significado na elaboração de uma obra. Porém, quando colocada junto à obra, passa a ser elemento de composição do significado para quem se utiliza dela. Dessa forma, uma narração neutra, que não leva em conta o tipo do filme, pode comprometer o seu fluxo. Por exemplo, uma narração neutra de um filme de ação pode destoar, enquanto dar um pouco de agilidade à narração pode corroborar para o significado. Da mesma forma, a narração mais pausada, com entonação melancólica, de uma cena dramática, pode contribuir para a dramaticidade. Não é aconselhável que se sobreponha aos diálogos ou a sons importantes para o enredo, a menos que uma ação relevante para a narrativa aconteça concomitantemente a um diálogo. Nesse caso, a informação é dada de maneira sucinta para não prejudicar o entendimento geral da cena. Exemplo: se em uma cena personagens conversam e, sem que ninguém veja, um dos personagens abre uma gaveta e pega um revólver e mais à frente atira em alguém, é preciso que a narração “Marcio pega um revólver de dentro da gaveta da escrivaninha sem que ninguém veja e esconde no bolso do paletó” se sobreponha às falas, caso contrário, a cena em que ele atira em outro personagem não fará sentido, pois “de onde terá surgido o revólver?”. Assim, apesar da sobreposição da audiodescrição em filmes e programas de televisão não ser recomendada, poderá

acontecer toda vez que a informação visual for mais relevante que a informação verbal para o desenvolvimento do enredo. Também não se sobrepõe a narração à trilha sonora quando esta for relevante para o enredo, utilizando-se, porém, dos mesmos parâmetros descritos acima.

No caso de filmes, séries e/ou produtos audiovisuais destinados ao público infantil, propõe-se uma narração que se aproxime de uma locução mais lúdica, como uma contação de história, a fim de não cansar a criança com deficiência visual (NAVES *et al.*, 2016, p. 21-27).

Para que haja uma boa sincronia entre o filme e a narração ao vivo, é aconselhável que o narrador estude e ensaie a leitura do roteiro antes da exibição, fazendo rubricas de entrada, especificando deixas e indicando qual deverá ser a velocidade da narração, sob pena de prejudicar a compreensão do filme pelos usuários. O audiodescritor que faz narrações ao vivo precisa ter grande concentração para fazer as inserções na hora exata, além de dar a entonação adequada às cenas, como explicado anteriormente.

Não é recomendável que narradores diferentes façam a narração de um mesmo filme. A voz da narração da audiodescrição compõe um filme, e mudanças durante este podem confundir, a princípio, o usuário. Além disso, podemos afirmar que a audiodescrição de um filme, uma peça artística, exige envolvimento, conhecimento e dedicação do audiodescritor narrador. Ele precisa estar “dentro” da obra, saber suas nuances, em que parte entrar, qual entonação dar a cada cena. As mudanças de vozes narradoras durante o filme podem quebrar essa integração.

Do ponto de vista cognitivo, assistir a um filme é uma experiência que requer uma suspensão da atenção aos estímulos externos e internos referentes à vida prática, como demandas diversas e preocupações cotidianas. Ela envolve um mergulho da atenção nas imagens visuais e auditivas que o filme oferece, e um deixar-se conduzir pela história, pelos personagens e pelas emoções. Tomando como ponto de partida esta ideia, a audiodescrição não deve aparecer como um estímulo externo, que desvia a atenção do filme. Ela deve estar bem integrada às demais imagens auditivas que constituirão a experiência da pessoa que não dispõe da visão. [...] O desafio é criar condições favoráveis para a atualização de experiências cognitivas, afetivas e emocionais que o filme traz consigo (DAVID; HAUTEQUESTT; KASTRUP, 2012, p. 126).

A questão ainda se amplia quando há a leitura de legendas nos casos em que o filme não é dublado ou quando um espetáculo teatral ou uma ópera são interpretados em língua estrangeira e há o recurso das legendas. Nesses casos, uma voz – ou várias – deve ler as legendas e outra fazer a AD, preferencialmente uma voz masculina e outra feminina.

Para que haja sincronismo e o espectador com deficiência visual consiga acompanhar a obra sem dificuldades de compreensão dos elementos visuais, é importante que os profissionais ensaiem juntos para demarcar claramente os tempos de fala de cada um. Em condições ideais, o audiologendista deveria ter acesso às legendas para inserir as adaptações necessárias, como explicitação de elementos relevantes que não aparecem no texto e inclusão de marcas da oralidade – tendo em vista que, como vimos, as audiologendas apresentam características

diferenciadas com relação às legendas convencionais –, e para que os dois profissionais tomem decisões conjuntas sobre os momentos em que uma das modalidades dará apoio à outra.

Considerações finais

O campo da tradução audiovisual tem se expandido nas últimas décadas com a evolução das tecnologias e com a implementação da acessibilidade para as pessoas com deficiência. Essa evolução refletiu-se no surgimento de novas modalidades híbridas de tradução audiovisual que requerem nossa atenção e estudo, como a combinação de audiodescrição com dublagem, com audiolegendas e com *voice-over*.

Este trabalho focou nas implicações desse hibridismo na prática da audiodescrição, com especial ênfase no caso de textos audiovisuais multilíngues, e teve como objetivo mostrar a multiplicidade de fatores internos e externos que influenciam as decisões do tradutor audiovisual envolvido nesses processos ainda pouco explorados, dado seu surgimento recente em decorrência das exigências contemporâneas para tornar os filmes linguística e perceptivamente acessíveis sem desvirtuar sua riqueza linguística e cultural e sua qualidade estética. Cada vez mais a imagem do tradutor audiovisual autônomo que trabalha em casa isolado dos processos de produção e exibição do filme revela-se inapropriada para atingir um resultado de qualidade, sendo preferível a criação de equipes integradas que trabalhem em conjunto para oferecer uma obra artística acessível que todo mundo – com ou sem deficiência visual, começando pelo próprio realizador do filme – gostaria de assistir.

Das três modalidades, a que combina dublagem com audiodescrição é a mais frequente no Brasil. A combinação de audiodescrição com audiolegendas ocorre em algumas exibições ou apresentações de teatro

ou ópera ao vivo, mas, nesses eventos, trata-se de uma leitura das legendas convencionais e não da criação de audilegendas concebidas para as pessoas com deficiência visual.

A adoção da modalidade híbrida composta por audiodescrição e audilegendas confeccionadas para o público cego e com baixa visão apresenta-se como uma possibilidade promissora para as salas de exibição brasileiras que não trabalham com filmes dublados, pois atualmente o público com deficiência visual tem acesso apenas a filmes produzidos em outras línguas previamente dublados, o que restringe significativamente seu acesso a filmes não comerciais exibidos apenas com legendas.

Podemos concluir afirmando que as atuais perspectivas de tradução audiovisual abrem novas portas de conhecimento e experimentação que, sem dúvida, contribuirão para a evolução do conceito de tradução e exigirão a ampliação e a atualização das taxonomias existentes de tradução audiovisual e acessibilidade. O assunto, como podemos observar, está longe de se esgotar.

Referências

BENECKE, Bernd. Audio description and audio subtitling in a dubbing country: case studies. In: PEREGO, Elisa (Ed.). *Emerging topics in translation: audio description*. Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste, 2012. p. 99-104. Disponível em: <https://www.openstarts.units.it/bitstream/10077/6363/1/Benecke_EmergingTopics.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2018.

BRAUN, Sabine. Audio description from a discourse perspective: a socially relevant framework for research and training. *Linguistica Antverpiensia, New Series*, 6, p. 357-369, 2008. Disponível em: <<http://epubs.surrey.ac.uk/303024/>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

BRAUN, Sabine; ORERO, Pilar. Audio description with audio subtitling: an emergent modality of audiovisual localisation. *Perspectives: Studies in Translatology*, v. 18, n. 3, p. 173-188, 2010. Disponível em: <<http://epubs.surrey.ac.uk/303023/>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

CORRIUS, M.; ZABALBEASCOA, P. Language variation in source texts and their translations: the case of L3 in film translation. *Target*, v. 23, n. 1, p. 113-130, 2011. Disponível em: <https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/22516/Zabalbeascoa_target.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2018.

DAVID, Jéssica; HAUTEQUESTT, Felipe; KASTRUP, Virginia. Audiodescrição de filmes: experiência, objetividade e acessibilidade cultural. *Fractal: Revista de Psicologia*, v. 24, n. 1, Rio de Janeiro, p. 125-142, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-02922012000100009>. Acesso em: 27 jul. 2018.

DÍAZ CINTAS, Jorge. Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual. *Trans*, n. II. London: Roehampton University, p. 45-59, 2007. Disponível em: <http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_11/%20T.45-59.JorgeDiazCintas.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2018.

DÍAZ CINTAS, Jorge. Multilingüismo, traducción audiovisual y estereotipos: el caso de Vicky, Cristina. In: CHAUME, Frederic; RICHART-MARSET, Mabel (Ed.). *Prosopopeya: Revista de crítica contemporánea: traducción, ideología y poder en la ficción audiovisual*, n. 9, p. 135-161, 2014-2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/314262098_Multilinguismo_traducion_audiovisual_y_estereotipos_el_caso_de_Vicky_Cristina_Barcelona>. Acesso em: 27 jul. 2018.

FERNANDES, Priscylla dos Santos. *Orange is the new black: uma proposta de tradução de roteiros de audiodescrição da série da Netflix*. 2017. 128 f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Letras, Universidade de Brasília, 2017. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/23957/1/2017_PriscyllaSantosdosSantos.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2018.

HOUSE, Juliane. *Translation*. New York: Oxford University Press, 2009.

MASCARENHAS, Renata de Oliveira. *A audiodescrição da minissérie policial Luna caliente: uma proposta de tradução à luz da narratologia*. Tese (Doutorado) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

MASZEROWSKA, Anna. The visual multiplicity of films and its implications for audio description: a case study of the film *What dreams may come*. *Linguistica Antverpiensia*, New Series. Themes in Translation Studies, n. 13, p. 292-309, 2014. Disponível em: <<https://lans-tts.uantwerpen.be/index.php/LANS-TTS/article/view/56>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

MATAMALA, Anna; ORERO, Pilar. Designing a course on audio description and defining the main competences of the future professional. *Linguistica Antverpiensia*, n. 6, p. 329-344, 2007.

NAVES, Sylvia; MAUCH, Carla; ALVES, Soraya; ARAÚJO, Vera Lúcia (Org.). *Guia para produções audiovisuais acessíveis*. Brasília: Secretaria do Audiovisual/Ministério da Cultura, 2016. Disponível em: <https://noticias.unb.br/images/Noticias/2016/Documentos/Guia_para_Producoes_audiovisuais_Acessiveis__projeto_grafico_.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2016.

PÉREZ PAYÁ, María. La audiodescripción: traduciendo el lenguaje de las cámaras. In: JIMÉNEZ HURTADO, Catalina (Ed.). *Traducción y accesibilidad*. Frankfurt: Peter Lang, 2007.

PAZ, Octavio. *Traducción: literatura y literalidad*. Barcelona: Tusquets, 1971.

REMAEL, Aline. Audio description with audio subtitling for dutch multilingual films: manipulating textual cohesion on different levels. *Meta*, v. 57, n. 2, p. 385-407, 2012.

ROSCOE-BESSA, Cristiane. *A tradução-substituição*. Brasília: Editora do Centro, 2010.

SANTIAGO VIGATA, Helena. *A experiência artística das pessoas com deficiência visual em museus, teatros e cinemas: uma análise pragmaticista*. 2016. 313 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/20397>. Acesso em: 27 jul. 2018.

SANZ ORTEGA, Elena. Subtitling and the relevance of non-verbal information in polyglot films. *New Voices in Translation Studies*, n. 7, p. 19-34, 2011. Disponível em: <[https://www.research.ed.ac.uk/portal/en/publications/subtitling-and-the-relevance-of-nonverbal-information-in-polyglot-films\(3d4d40e3-23fb-43be-80e3-81300704525a\).html](https://www.research.ed.ac.uk/portal/en/publications/subtitling-and-the-relevance-of-nonverbal-information-in-polyglot-films(3d4d40e3-23fb-43be-80e3-81300704525a).html)>. Acesso em: 27 jul. 2018.

SZARKOWSKA, Agnieszka. Audio describing foreign films. *The Journal of Specialised Translation*, n. 23, p. 243-269, 2015. Disponível em: https://www.jostrans.org/issue23/art_szarkowska.pdf. Acesso em: 27 jul. 2018.

Para além do áudio e das línguas orais: a audiodescrição sinalizada

Anderson Tavares Correia-Silva

Introdução

A audiodescrição, técnica de tradução de imagens em palavras, quase sempre é associada unicamente à acessibilidade para pessoas cegas. Diante de uma imagem dinâmica ou estática, o audiodescritor produzirá um roteiro audiodescritivo, obedecendo diretrizes específicas, que poderá ser lido por ele diretamente ao seu público ou acessado pelos usuários por meio de arquivos digitais, textos impressos em Braille ou de outras maneiras. O roteiro audiodescritivo costuma ser escrito na língua do público-alvo, geralmente a língua oral do país em que estão, mas pode ser feito em qualquer língua, inclusive uma língua de sinais, tornando a imagem disponível para um público ainda maior. Proponho, então, um modelo de roteiro de audiodescrição (AD) de histórias em quadrinhos (HQs) em Língua Brasileira de Sinais (Libras) denominada audiodescrição sinalizada (ADSin). Este trabalho é derivado de minha dissertação de mestrado, realizado no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade de Brasília.

1 A audiodescrição sinalizada

A audiodescrição sinalizada beneficiar-se-á dos recursos descritivos disponíveis na língua de sinais, afinal estamos falando de tradução de imagens por meio de uma língua visual. É importante que o audiodescritor sinalizante faça o melhor uso possível dos classificadores, de incorporação e de expressões corporais e faciais para transportar as informações imagéticas e o conteúdo estético do texto de partida.

O primeiro público da audiodescrição certamente é o de pessoas que não enxergam. Com o desenvolvimento de novos estudos e pesquisas, novas possibilidades surgiram e certamente muitas outras ainda surgirão, demonstrando o potencial da audiodescrição para beneficiar novos públicos. Silveira *et al.* (2013), por exemplo, relatam estudo piloto que aplicou audiodescrição a alunos com deficiência intelectual. Os estudos de Ribeiro (2011) demonstram a possibilidade da audiodescrição em Libras. O autor demonstra a forte relação entre o público surdo, tão focado na percepção visual, e o potencial das imagens.

Mesmo dentro do amplo público de pessoas que não enxergam não existem apenas pessoas cegas ouvintes: existem também pessoas surdocegas. A comunicação para as pessoas surdocegas pode dar-se, segundo Serpa (2002), desde um nível mais concreto até desenvolver-se a um nível mais abstrato, como a língua de sinais. Não existe um padrão de surdocegueira, posto que as pessoas podem ter diferentes níveis de perda auditiva e de perda visual, e a ocorrência de tal diminuição de um ou de dois sentidos pode ter ocorrido em um momento anterior ou posterior à aquisição da linguagem. As pessoas surdocegas podem usar a língua de sinais, seja por percepção visual (quando há um resíduo suficiente), seja por percepção tátil. Portanto, diversas formas de comunicação podem servir para diferentes sujeitos.

O foco da pesquisa de Ribeiro (2011) é apresentar a audiodescrição de imagens estáticas contidas em livros didáticos de história a alunos surdos e, posteriormente, verificar a compreensão das imagens e dos textos escritos vinculado a elas. O autor apontou naquela época a falta de estudos sobre a AD aplicada ao público surdo. Sua pesquisa exploratória caracterizou-se pelo ineditismo. Seu método consistiu em produzir um vídeo com a tradução da audiodescrição do português para Libras de imagens oriundas de livros didáticos de história. O vídeo foi apresentado a alunos surdos junto ao texto. Em uma das páginas do livro, os alunos tiveram acesso apenas ao texto e à audiodescrição, e não à imagem. Os alunos responderam um questionário para verificar a compreensão do texto antes e depois do acesso à audiodescrição.

Destaco duas lacunas deixadas na pesquisa de Ribeiro (2011). A primeira lacuna é do ponto de vista do potencial descritivo da Libras. Feita no âmbito da Educação, a pesquisa focou na possibilidade de a AD beneficiar o público surdo, mas não explorou como as descrições foram feitas em Libras, dadas as especificidades da língua, inclusive de modalidade. A segunda lacuna refere-se à AD em Libras ser uma tradução da AD em português. Tal processo tradutório não foi detalhado pelo autor. Obviamente, como se sabe, a incompletude faz parte da pesquisa, e tais lacunas tornam-se aqui oportunidades de aprofundamento. Também esta pesquisa deixará suas lacunas e, na melhor das hipóteses, poderão ser exploradas por outros pesquisadores.

A criação de um roteiro audiodescritivo em língua de sinais demanda um sistema de escrita. Alguns sistemas de escrita já foram criados, como o SignWriting, concebido por Valerie Sutton (1996), ou o sistema ELiS, gerado por Barros (2008). Novos sistemas de escrita

poderão surgir, e qualquer um deles pode ser utilizado na elaboração de um roteiro de ADSin. Todavia, além de sistemas de escrita das línguas de sinais, há outra possibilidade com grande adesão nos trabalhos acadêmicos e no cotidiano da tradução de e para línguas de sinais: o uso de sistemas de glosas.

Em um artigo sobre as técnicas de tradução para Libras em um ambiente virtual de ensino e aprendizagem (AVEA), Quadros e Souza (2008) revelam que os textos disponibilizados no curso de bacharelado e licenciatura em Letras/Libras da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) são escritos em português, traduzidos para Libras, filmados e disponibilizados no AVEA. Com uma equipe de tradutores surdos, chamados ao longo do artigo de tradutores/atores, uma vez que a Libras “depende da presença material do corpo do tradutor” (QUADROS; SOUZA, 2008, p. 175), surge a inevitável necessidade de registrar o roteiro de forma prática e visível.

Nesse sentido, a equipe de tradutores/atores surdos começou a vivenciar “ao vivo” os conflitos tradutório-processuais de “ler o texto em Português, memorizando os significados desse para expressá-los na Língua de Sinais”, ou seja, “sinalizar/encenar” diante da câmera. O uso da memória de textos longos é inviável. Assim, há a necessidade de “ler o texto na estrutura da Língua de Sinais com palavras do Português”, ou seja, fazer uso de uma interlíngua escrita, uma espécie de “glosa” em Português do texto na Língua de Sinais, para apoiar a memória da tradução sinalizada (QUADROS; SOUZA, 2008, p. 188).

A solução encontrada pela equipe de tradutores/atores surdos da UFSC foi o uso de um sistema de glosas para a escrita do roteiro a ser lido durante a sinalização. Após a leitura e o estudo do texto de partida em português, os tradutores elaboraram um texto intermediário, pensado na estrutura da Libras e registrado graficamente por meio da interlíngua escrita.

Como a escrita do roteiro audiodescritivo é algo esperado no processo tradutório da audiodescrição, também a ADSin demandará a elaboração de seu roteiro. Caso o Audiodescritor Sinalizado domine um sistema de escrita, como SignWriting ou ELiS, por exemplo, poderá usá-lo, mas a escrita interlíngua, com o uso de glosas, também se mostra viável.

A ADSin demandará do profissional alguns requisitos essenciais. Em primeiro lugar, espera-se que ele seja audiodescritor. A linguagem da AD precisa ser familiar, e os requisitos da tradução de imagens para palavras precisam ser observados. Da mesma forma que faria uma AD para o português, fará para Libras, consideradas apenas as diferenças de modalidade entre as línguas e as especificidades da língua de sinais. Em segundo lugar, espera-se que seja não apenas fluente em Libras, mas tradutor e intérprete de Libras, para compreender os requisitos de construção do texto de chegada em língua de sinais. Em terceiro lugar, precisa conhecer as especificidades da ADSin. São três requisitos graduais e substanciais para a aplicação da ADSin.

Os requisitos gerais da AD, trazidos em diversas propostas de diretrizes já publicadas ou em desenvolvimento, deverão ser observados na ADSin. Proponho que a produção da AD se divida em três etapas: estudo do texto de partida, escrita do roteiro audiodescritivo e difusão. Apresento, no quadro 1, as três etapas de produção de roteiro audiodescritivo:

Quadro 1: Resumo das etapas de produção de roteiro audiodescritivo

Etapa 1	Estudo do texto de partida	Leitura e estudo da história em quadrinhos.	
Etapa 2	Escrita do roteiro audiodescritivo	Parte 1 – Introdução. Apresentação geral da história. Audiodescrição de cada um dos personagens principais e outras informações repetitivas que possam ser adiantadas.	
		Parte 2 – História. Audiodescrição de cada quadrinho, de forma sequencial.	
Etapa 3	Difusão do roteiro	AD em língua oral – Disponibilização do roteiro em meio digital, impresso em Braille, gravado ou narrado ao vivo.	ADSI _n : Disponibilização do roteiro sinalizado ao vivo, de forma visual e/ou tátil; disponibilização do roteiro gravado em vídeo; disponibilização do roteiro escrito.

Fonte: Correia-Silva (2018, p. 73).

Na etapa de leitura e estudo do texto fonte, o audiodescritor buscará responder a algumas perguntas. Qual o público a que se destina a HQ? De quem é a autoria? Qual o estilo geral do autor? Qual o gênero da história: é uma história engraçada, dramática, crítica, de suspense, de aventura? Quais os elementos visuais de cada quadrinho? Quais as relações estéticas estabelecidas? Que velocidade um leitor visual teria para a leitura da obra? Devem ser observados também a velocidade da leitura e os aspectos estéticos.

A segunda fase da AD de HQs será a escrita do roteiro, que poderá ser dividido em duas partes.

Na primeira parte é construída uma introdução que apresentará a obra, seu título, autoria, quantidade de páginas (no caso de HQs

impressas ou dispostas da mesma forma) e quantidade de quadrinhos. Tal quantificação permitirá dar ao público da AD uma ideia do tamanho da história. Apresentará também elementos repetitivos da história, sendo essa uma estratégia de economia, por evitar, posteriormente, repetições ao longo da descrição quadro a quadro. Um dos elementos repetitivos é a descrição de cada personagem. Geralmente, os personagens de uma determinada série de HQs apresentam-se sempre da mesma forma. Os traços de seu desenho podem mudar, mas tais alterações, quando existem, levam anos, às vezes décadas para se definir. A antecipação da descrição do personagem só será dispensável quando antecipar algum elemento surpresa da trama.

Na ADSin, além das observações gerais para a AD de HQs, faço um acréscimo quanto à nomeação dos personagens. Eles podem ser apresentados pelo nome – com a grafia na língua de partida, sinalizado pelo alfabeto manual da língua de sinais – seguido pelo sinal equivalente ao seu nome na língua de sinais, se houver. Quando o nome sinalizado não for conhecido, uma alternativa será a criação de um sinal provisório que o caracterize. O uso do nome sinalizado é outra estratégia de economia que simplificará a descrição quadro a quadro.

Na segunda parte da construção do roteiro é feita a descrição de cada quadrinho. Uma estratégia é iniciar cada quadro com sua numeração, podendo tal indicação ser uma sigla padronizada, como Q1, Q2, e assim por diante. Anunciar a numeração da página pode ser uma opção, apesar de quase nunca acrescentar nada na compreensão da história. Em seguida, a AD trará as informações visuais do quadrinho. O tradutor pode buscar estratégias de economia, sempre que possível. Uma delas é reparar se alguma informação permanece idêntica de um quadrinho para o outro – como a feição de um personagem ou elementos de um cenário – e assim decidir se é necessário repetir a mesma descrição.

A escrita do roteiro da ADSin também apresentará peculiaridades. Será produzido com o uso de algum sistema de escrita de língua de sinais, ou com o uso com um sistema interlíngua, por meio de glosas. O audiodescritor sinalizante poderá eleger o sistema que lhe parecer mais prático. O sistema de glosas poderá ainda ser adaptado ou ampliado, representando elementos exclusivos da língua de sinais – como expressões faciais, uso do espaço, classificadores, etc. – por símbolos ou mesmo desenhos simples. Vale citar que, no caso de modificações no sistema de glosas escolhido, o roteiro escrito só servirá para o próprio audiodescritor sinalizante, a não ser que ele também produza um texto que oriente sobre as modificações que realizou.

A gramática das HQs precisa ser amplamente conhecida. O entendimento da linguagem própria do gênero artístico trabalhado em uma AD fará toda a diferença no processo tradutório, embora tais elementos não devam ser enunciados no texto de chegada. Na AD de uma HQ, o movimento de uma personagem poderá ser representado por traços desenhados atrás de seu corpo, e a AD pode apenas descrever o corpo em movimento, sem dizer, por exemplo, que “há um traço arredondado logo atrás de seus pés”. Trazer a descrição da linguagem artística poderá causar ambiguidade. Nos quadrinhos, as falas são representadas dentro de balões. Em uma descrição: “Um balão está acima da menina com sua fala”, o público poderá se confundir, imaginando que existe um balão acima da personagem, como uma bexiga ou um aeróstato. Outros elementos da gramática das HQs devem ser levados em conta, como a grade de quadrinhos, o tamanho e a forma dos balões de fala, entre outros, mas qualquer elemento da gramática da HQ que não faça diferença na compreensão da história pode ser considerado dispensável.

As expressões corporais e faciais ocupam uma função marcante nas HQs. Eisner (2010) afirma que uma imagem humana bem retratada em uma HQ é capaz de despertar lembranças e evocar reconhecimentos e emoções. “É precisamente por isso que a forma humana e a linguagem dos seus movimentos corporais tornam-se os ingredientes essenciais dos quadrinhos” (EISNER, 2010, p. 103). Buscar palavras para retratar expressões do corpo não é tarefa banal, especialmente quando se busca dar ao público da AD as condições de fazer sua própria compreensão do texto fonte. Seria um erro grosseiro descrever uma personagem como “linda” ou “feia”. O que me leva, como indivíduo, a achar uma pessoa linda? A tradução poderá elencar os elementos que me fizeram, como pessoa, considerar a personagem linda, para que cada um dos que compõem o público da AD tire suas próprias conclusões se essa personagem é linda ou não. Sendo as pessoas cegas o majoritário público das audiodescrições, lembro que muitas delas precisarão de mais do que as informações objetivas para compreender uma expressão facial. “Pode ser necessário adicionar explicações ou adaptar a informação para que a descrição tenha sentido para alguém que nunca viu e que, portanto, não tem por que dominar os recursos da comunicação não verbal, como gestos e caretas” (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 199).

Na escrita do roteiro da ADSin, a descrição de expressões faciais será consideravelmente mais fácil. O audiodescritor sinalizante, tal qual qualquer tradutor de um texto alvo sinalizado, expõe seu corpo no ato da tradução. “A coautoria do tradutor, nesse caso, fica literalmente estampada diante dos olhos do leitor, pois o texto está sendo visto na Língua Brasileira de Sinais no corpo do tradutor/ator” (QUADROS; SOUZA, 2008, p. 175). Assim, será muito mais fácil espelhar a expressão facial da figura com sua própria expressão.

Os diálogos das HQs estão na modalidade escrita da língua oral, além de outros elementos como legendas, placas, enfim, tudo o que possa conter a palavra escrita. Além do processo de tradução intersemiótica – das imagens para léxicos, sinais –, também o processo de tradução interlingual – da língua oral escrita para a língua de sinais – será necessário.

Feito o estudo do texto de partida e a escrita do roteiro audiodescritivo, chega o momento da difusão da audiodescrição. Em geral, a difusão é o momento em que o audiodescritor faz a locução do roteiro audiodescritivo da HQ, mas esse roteiro pode também ser disponibilizado em mídia acessível ou impresso em Braille. As mídias possíveis para difusão da AD são diversas, e por isso eu aqui relativizo o morfema “áudio” que antecede a “descrição”, posto que a essência da AD não está na locução em língua oral, mas sim nos processos tradutórios até a escrita do roteiro audiodescritivo, possibilitando múltiplas alternativas de veiculação e acesso.

Especificamente a ADSin poderá veicular seu roteiro audiodescritivo de diversas maneiras: pela sinalização do audiodescritor sinalizante, de forma visível, gravada ou ao vivo, atingindo assim pessoas fluentes em língua de sinais, surdas ou ouvintes; pela sinalização ao vivo, captada por meio da recepção tátil da língua de sinais por uma pessoa surdocega; e ainda por escrito, pelo uso de sistemas de escrita de sinais ou de escrita interlíngua, com o uso de glosas.

2 Proposta de método e produção do roteiro da HQ *Distraído demais*

A pesquisa tem abordagem qualitativa, natureza aplicada e caráter descritivo. Em minha dissertação propus um modelo de roteiro de audiodescrição de HQs em Libras, demonstrado por meio da produção de dois roteiros de audiodescrição de uma mesma história

em quadrinhos do personagem Chico Bento, da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, sendo uma em português e outra em Libras; posteriormente fiz a descrição comparativa das duas traduções. Para comprovar a possibilidade de elaboração do roteiro de ADSin, diretamente em Libras, sem prévia elaboração do roteiro em português, fiz a produção do roteiro de uma segunda história em quadrinhos do mesmo personagem. Com as duas ADSin prontas, fiz uma nova comparação com comentários ao método criado.

Para a escolha do *corpus* da pesquisa optei por visitar os trabalhos de Maurício de Sousa, o mais famoso quadrinista brasileiro. Escolhi seu personagem Chico Bento, criado em 1961, um menino meigo e esperto, com um puro coração caipira. Na escolha do *corpus* selecionei duas histórias em quadrinhos disponíveis no portal da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa: *Como fiquei gostando do Chico*, com oito páginas, e *Distraído demais*, com 20 páginas.

Elaborei em português o roteiro audiodescritivo da história *Distraído demais*. No entanto, tendo em vista que a audiodescrição sinalizada não é uma tradução em Libras do roteiro em português, focarei aqui apenas o processo de produção da ADSin.

Na cultura surda é comum que as pessoas tenham, além de seu nome de registro, um nome sinalizado, também chamado de sinal pessoal. Descobri o canal do Centro de Apoio ao Surdo de Mato Grosso do Sul no YouTube, e lá havia um vídeo com propostas de sinais para cada personagem da Turma da Mônica, incluindo os seis sinais que eu mais precisava.

A escrita do roteiro audiodescritivo foi feita utilizando o programa Power Point. Como eu, particularmente, não domino nenhum sistema de escrita para a Libras, optei pelo uso de um sistema interlíngua com glosas, no qual palavras escritas em português são utilizadas para equivalentes

em Libras. Outros autores, como Quadros e Souza (2008), fazem uso de sistemas de glosas em seus trabalhos. Para atender às necessidades desta pesquisa, descrevo no quadro 2 o sistema de glosas que utilizo.

Quadro 2: Lista de adaptações ao sistema de glosas usado na escrita do roteiro das ADSin

Escrita	Exemplo	Significado
MAIÚSCULAS	ROSINHA	Palavra escrita com letras maiúsculas é uma glosa em português que substitui um sinal em Libras.
#abc:	#abc: Rosinha	Antes da palavra, anuncia início de palavra soletrada.
Minúsculas	Rosinha	Palavra escrita com letras minúsculas indica que a palavra foi soletrada.
[]	CASA	Glosa antecedida de indica diminutivo (exemplo: casinha)
[]	FELIZ	Glosa sucedida de indica aumentativo (exemplo: muito feliz)
[++]	ESCREVER+++	Indica o número de vezes em que o sinal é repetido em sequência.
{lembrete}	{na testa}	Palavras escritas entre colchetes são apenas um lembrete, comentário ou fixador para serem considerados durante a sinalização, mas não enunciados.
*	*ROSINHA	Glosa antecedida de asterisco apenas reforça que se refere a um sinal pessoal, e não à palavra soletrada.
#exp	#exp {vergonha}	Faz referência a uma expressão corporal ou facial que deve ser espelhada, ou seja, o sinalizante imitará aquilo que está na imagem.
#cl	#cl atrás cabeça	Faz referência ao uso de um classificador, geralmente sucedido de sua explicação.
#deit	#deit dir	Referência a uso/mudança de dêitico/anáfora para incorporar este ou aquele personagem; geralmente sucedido pela respectiva lateralidade que se deve observar.
3verbo1	3ENTREGAR1	Verbo direcional para a 1ª pessoa do singular. Exemplo: ele me entregou.
1verbo2	1ENTREGAR2	Verbo direcional da 1ª para a 2ª pessoa. Exemplo: eu entreguei a você.

Fonte: Correia-Silva (2018, p. 92-93).

No Power Point preparei um arquivo com o roteiro audiodescritivo que me serviu de apoio durante a gravação. Cada *slide* continua, à

esquerda, a imagem a ser descrita e, ao lado direito, o texto elaborado mentalmente em Libras, registrado por glosas.

O arquivo foi dividido em duas partes: apresentação geral da obra e descrição quadro a quadro. Na apresentação geral da obra dediquei o primeiro *slide* às informações iniciais. Para anunciar do que se tratava aquele produto, apresentei-o como audiodescrição sinalizada de uma história em quadrinhos do personagem Chico Bento. Como o termo “audiodescrição sinalizada” é novo, proposto por mim no escopo desta pesquisa, criei o sinal em Libras para “ADSin”, composto pelo sinal de AD (mão esquerda fechada, com indicador esticado, apontando para cima, com a palma da mão voltada para o sinalizante; mão direita fechada, com a palma virada para o lado esquerdo, indicador e dedo médio semiflexionados, em um movimento repetitivo de abrir e fechar, na frente da mão esquerda) seguido pelo sinal de “sinalizada” (mão esquerda permanece como estava; mão direita abre, com a palma para o lado esquerdo, todos os dedos abertos, antebraço parado, a mão faz movimentos para cima e para baixo, com leve flexão do antebraço).

Figura 1: Sinal de “Audiodescrição Sinalizada”



Fonte: Dados da pesquisa (CORREIA-SILVA, 2018).

[AD da imagem: Sinal de “Audiodescrição Sinalizada” em Libras.]

Depois, iniciei com a frase em Libras equivalente a “História em quadrinhos do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa, composta de 103 quadrinhos em 20 páginas”.

Logo após, dediquei um *slide* a cada personagem. A seguir, fiz a descrição dos quatro personagens principais, por ordem de aparição. O *slide* de cada personagem continha, acima e do lado esquerdo, um recorte do personagem em alguma passagem dessa história e uma imagem do mesmo personagem retirada da internet, do portal oficial da Turma da Mônica, na forma mais característica daquele personagem. Do lado direito, uma descrição do personagem escrita por glosas.

Para me sentir mais seguro, fiz em minha casa, usando a webcam de meu notebook, alguns ensaios da ADSin. Isso me ajudou a reparar qualquer erro na escrita, a repensar minha escolha de léxicos, além de fixar as falas e a ordem dos acontecimentos, facilitando o processo de gravação.

As gravações e as edições foram realizadas no estúdio do laboratório de televisão da Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB). Trabalho como docente na instituição desde 2017, e eles gentilmente me cederam o espaço e os equipamentos e me auxiliaram nas filmagens e na edição. Fui acompanhado pela cordial equipe de suporte técnico do curso de Comunicação Social.

Durante as gravações, posicionei meu *notebook* em um lugar visível para mim, logo abaixo da lente da câmera. A cada *slide* fixei o olhar na imagem, reli o roteiro escrito, olhei para a câmera e fiz a descrição. O operador de câmera auxiliou-me na passagem dos *slides*. A posição da câmera, logo acima da tela do computador, tornou o processo muito prático. Ao terminar a descrição de um quadrinho, eu parava de sinalizar

com os braços posicionados ao lado do corpo, na mesma posição em que começaria a sinalizar o próximo quadrinho. Essa estratégia ajudou-me a dar uma sensação de continuidade entre um quadro e o outro após a edição do vídeo, além de recriar a estrutura quadro a quadro, típica de uma HQ.

Para a gravação dos vídeos, a pesquisa de Anjos (2017) ajudou-me a observar especialmente os aspectos técnicos. Foram contempladas as questões de iluminação, qualidade da câmera, espelhamento, vestuário, enquadramento e fundo verde (ANJOS, 2017, p. 52-57).

Depois de gravada, foi feita a edição do vídeo no programa Adobe Creative Suite. Na busca por um formato para o produto final, encontrei o Guia de mediação de leitura acessível e inclusiva, publicado pela ONG Mais Diferenças (2016). A ONG já publicou diversas obras contemplando recursos de acessibilidade. As obras produzidas apresentam diferentes modelos de composição de imagem e espaço de sinalização. Optei por uma configuração que preserva à esquerda a integridade do quadrinho audiodescrito e, à direita, valorizaria mais a sinalização em Libras. Assim, na edição da ADSin de *Distraído demais* foram retiradas as pausas existentes entre o final da descrição de um quadrinho e o início da descrição seguinte. Incluí informações de créditos e agradecimentos após a última descrição, antes de finalizar o vídeo.

O resultado foi um produto com 37 minutos e 16 segundos. O filme foi publicado no YouTube, disponibilizado no link: <https://youtu.be/2hoqcSQcWJg>.

Com a primeira ADSin finalizada, iniciei o processo de planejamento e execução do segundo roteiro, agora da historinha

Como fiquei gostando do Chico. Dessa vez não elaborei seu roteiro em português, indo diretamente para a produção do roteiro em Libras.

3 Elaboração do roteiro da ADSin da HQ *Como fiquei gostando do Chico*

Na fase metodológica elaborei o roteiro da ADSin da história *Como fiquei gostando do Chico* apenas em Libras, sem elaborar antes o roteiro em português. Quero comprovar, desta maneira, a viabilidade da ADSin e sua independência total da Língua Portuguesa como fase do procedimento tradutório. A audiodescrição sinalizada não é uma tradução da AD em português para Libras.

Segui aqui a mesma lógica da ADSin da historinha *Distraído demais*. A gravação e a edição aconteceram no mesmo estúdio, nas mesmas datas, no mesmo local. Elaborei um novo arquivo no Power Point, com *slides* para a introdução (com a apresentação da história e dos personagens) e com *slides* para cada quadrinho. Os personagens escolhidos foram Rosinha, Chico Bento, a professora Dona Marocas, Maria Cafufa e Zé Lelé, seguindo a ordem de aparição.

Os procedimentos para a tradução foram os mesmos usados na ADSin anterior: elaboração do Power Point, escrita da audiodescrição de cada quadrinho por meio do mesmo sistema de glosas, ensaios em minha casa com o uso da webcam de meu notebook, gravações no mesmo estúdio e, enfim, a edição do vídeo com a mesma configuração de imagem e espaço de sinalização.

O resultado foi um vídeo com 19 minutos e 22 segundos. O filme foi publicado no YouTube, disponibilizado no link <https://youtu.be/R4mNavPUQSw>.

4 Descrição dos roteiros de ADSin das duas HQs

Apresento aqui a comparação dos dois roteiros de ADSin. Dessa forma, posso observar as características da ADSin proposta na pesquisa.

Entendo que a principal característica do roteiro da audiodescrição sinalizada em uma HQ é a possibilidade de espelhar expressões faciais. Apresento a seguir um exemplo da ADSin de *Distraído demais*, que traduz a expressão de Chico Bento e a de Dona Marocas.

Figura 2: Expressão facial utilizada no roteiro em LS para designar Chico Bento



Fonte: dados da pesquisa (CORREIA-SILVA, 2018).

[AD da imagem: O pesquisador sinaliza, à direita, o olhar acanhado de Chico e, à esquerda, o olhar furioso de Dona Marocas.]

Q45

#deit dir *CHICO #exp vergonha #cl JOGAR BOLINHA NO LIXO

#deit esq *DONAMAROCAS #exp

Os dois momentos capturados no vídeo são referências à expressão facial de Chico e de Dona Marocas, mas o exemplo acima também serve para demonstrar como a tradução se valeu do recurso de incorporação para demonstrar quem é o personagem que está falando ou fazendo algo. O uso do espaço para a produção de sentido

também foi exemplificado na pesquisa de Anjos (2016, p. 73-75). Dessa forma, durante as duas traduções foram estabelecidos diversas vezes um espaço e uma posição do corpo para instituir a fala de Chico Bento e de sua professora. A HQ se passa quase que todo o tempo dentro da sala de aula. A carteira de Chico aparece sempre à esquerda do quadrinho, e a mesa da professora, à direita, por isso escolhi virar-me à esquerda sempre que representava Chico Bento – às vezes, inclusive, com um olhar para cima, como faria uma criança da estatura dele. Ao incorporar a professora, virava o corpo para meu lado direito, olhando mais para baixo.

As incorporações também estiveram presentes na ADSin de *Como fiquei gostando do Chico*; no entanto, diferente de *Distraído demais*, a segunda HQ passava-se em aproximadamente oito cenários diferentes, e a posição dos personagens mudava o tempo todo. Assim, para cada novo cenário eu precisava estabelecer uma nova relação de incorporação para alternar entre dois ou três personagens.

Além do classificador de incorporação, outros classificadores também foram usados nas duas ADSin. Um exemplo é o uso de um classificador que representa uma bolinha de papel arremessada por Chico Bento em direção ao cesto de lixo. Neste caso, os classificadores são utilizados para demonstrar que há um cesto de lixo ao lado da mesa da professora, bem como sua forma aproximada. Logo, também por classificadores, é sinalizado que a bolinha de papel é arremessada e que esta acerta o cesto. No próximo exemplo, no Q08 da HQ *Como fiquei gostando do Chico*, a professora Dona Marocas segura a prova de Rosinha, com corações vermelhos desenhados na folha. Para demonstrar o desenho dos corações, repeti-o três vezes, de cima para baixo, conforme se pode ver na captação dos frames:

Figura 3: Sinalização de classificadores para representar corações desenhados na prova de Rosinha



Fonte: dados da pesquisa (CORREIA-SILVA, 2018).

[AD da imagem: O pesquisador faz classificadores que representam três corações desenhados de cima para baixo.]

Q8.

#deit dir #exp DONAMAROCAS #cl SEGURAR PAPEL, PERGUNTAR: ROSINHA, OLHAR SUA PROVA, O QUE É ISSO? VOCÊ DESENHAR CORAÇÃO+++

#deit esq #exp ROSINHA #exp

MARIACAFUFA #exp olhar.

Por meio do uso de classificadores, não só os personagens humanos foram incorporados, como também o desenho de animais, como no Q27 da HQ *Distraído demais*, ao representar o pássaro amarelo com uma das asas esticada. Também foram usados classificadores com transferência espacial, como no exemplo a seguir, quando demarco o espaço em que está a carteira de Rosinha e, ao lado, a carteira de Maria Cafufa:

Figura 4: Sinalização de classificadores para representar a posição das carteiras das duas alunas, lado a lado



Fonte: dados da pesquisa (CORREIA-SILVA, 2018).

[AD da imagem: O pesquisador faz o sinal da carteira de Rosinha e, a seguir, ao lado, com o uso de um classificador de espaço, faz o sinal da carteira de Maria Cafufa.]

Q7. AGORA DESCOBRIR HISTÓRIA NOME: ROSINHA NARRAR: COMO EU COMEÇAR GOSTAR *CHICO.

EU NUNCA PARAR PENSAR AQUELE MENINO.

SALA DE AULA. ROSINHA SENTADA, CARTEIRA, #exp #cl ESCREVER, FALA: AIAI!

AO LADO, CARTEIRA, MARIA CAFUFA #exp pescoço

DONAMAROCAS #cl andar #exp sorrir..

Uma das características das HQs é o uso de balões de fala. Conforme já destaquei, eles não precisam ser descritos como “há um balão sobre a cabeça do personagem”, mas sim de forma direta, “o personagem diz”. Além dos balões de fala, as palavras podem aparecer nas HQs em legendas, representando a fala de um narrador que pode ou não ser participante da trama. A HQ *Distraído demais* só fez uso desse recurso uma única vez, no Q97, no qual um narrador desconhecido cita: “E assim, algum tempo depois...”. Neste caso, eu simplesmente fiz menção, em minha sinalização, de que o tempo passou. Já na HQ *Como fiquei gostando do Chico*, toda a trama é centrada na visão da personagem Rosinha, que narra o episódio. A HQ faz uso em 12 quadrinhos do

recurso de apresentar a narração de Rosinha por meio de uma legenda colocada na parte superior do quadrinho. Optei por usar o verbo equivalente a “falar” para delimitar o conteúdo dos balões e um verbo equivalente a “narrar” para delimitar o conteúdo das legendas narrativas.

Na ADSin de *Como fiquei gostando do Chico*, tive a oportunidade de fazer uso de uma estratégia que inseriu, no texto de chegada, um elemento da cultura surda. Como já disse, existe o costume de, ao se apresentar, a pessoa mostrar seu nome na língua de sinais – ou seja, um sinal pessoal, que lhe caracteriza – seguido da soletração de seu nome, com o alfabeto manual. Embora a HQ não apresente essa informação, eu a inseri na tradução, como se cada personagem, ao se conhecer, tivesse informado seu nome em Libras e em português. A estratégia foi utilizada apenas para aproximar o leitor do texto, trazendo uma característica da cultura de chegada.

Os quadrinhos sem letras parecem enfatizar as expressões faciais neles contidas. “A ausência de diálogo no intuito de reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum” (EISNER, 2010, p. 18). Para enfatizá-las, usei algumas vezes o recurso de mencionar a ênfase na expressão facial antes de espelhá-la.

As expressões corporais e faciais dos desenhos nas HQs são parte substancial da estética do gênero artístico. “A forma humana e a linguagem dos seus movimentos corporais tornam-se os ingredientes essenciais dos quadrinhos” (EISNER, 2010, p. 103). Nas duas ADSin, as expressões faciais sinalizadas buscaram ser espelhadas com o conteúdo do respectivo quadrinho. Por meio de tais descrições o público vai fazendo suas inferências quanto ao enredo e à personalidade dos personagens. Por exemplo, ao descrever na HQ *Distraído demais* a expressão da professora, Dona Marocas, ora sorridente, ora séria, ora brava, e ao final conformada em corrigir todas as tabuadas, o usuário da AD pode tirar suas conclusões sobre a personagem, seu comportamento

e seu caráter, desenvolvendo ou não pelo personagem uma afinidade, uma empatia. Fará o mesmo com Chico Bento, privado de sair da sala enquanto não acabar a tabuada. De acordo com as afinidades, poderá torcer ou não por ele, divertir-se com todas as suas distrações.

O produto da tradução, ou seja, o roteiro de Audiodescrição Sinalizada, foi registrado com o uso de glosas antes de ser sinalizado. Entendo que não seria possível apenas com a leitura do texto escrito com glosas chegar à compreensão das informações contidas na obra traduzida. Por isso defendo que o roteiro escrito da ADSin é composto pelas imagens a serem traduzidas, acompanhadas do texto escrito com glosas ou com qualquer sistema de escrita para a língua de sinais. As duas coisas – a imagem e o texto escrito com glosas – são interdependentes. O texto visto no vídeo, narrado, “falado” – refiro-me à “fala” como “língua em uso”, sem entrar na discussão sobre língua falada oral e sinalizada – contém todas as informações da imagem, sendo assim um texto autônomo.

Não pretendi fazer uma tradução literal: valendo-me do conceito de paramorfismo, defendo que os textos de chegada preservam aspectos da fisicalidade e da materialidade de seus respectivos originais. Talvez algum audiodescritor possa desejar trazer, em seu roteiro, uma tradução mais literal da composição das figuras, da posição dos objetos desenhados, das proporções, com detalhamento das cores, informações quantitativas, entre outros. Tais escolhas podem firmar um estilo peculiar de tradução, e não é meu desejo trazer aqui nenhum tipo de crítica, mas apenas justificar minhas escolhas tradutórias.

A tradução literal de uma história em quadrinhos pode não parecer possível, especialmente de uma linguagem semiótica para outra. “Admitida a tese da impossibilidade em princípio da tradução de textos criativos, parece-nos que esta engendra o corolário da possibilidade, também em princípio, da recriação desses textos” (CAMPOS, 2006,

p. 34). Busquei recriar elementos da materialidade da arte sequencial: quadrinhos descritos de forma seriada, com uma lacuna bem marcada entre eles, a ser preenchida pelo leitor; interlocuções dos personagens, na ordem colocada pelo autor, para melhor compreensão do leitor; recursos expressivos do corpo e do rosto dos personagens – beneficiados pelo peculiar recurso expressivo das línguas de sinais; a leveza, a fluidez, o humor, as marcas do estilo de Maurício de Sousa, a estética das obras foram trazidas pelo uso da linguagem, da escolha de adjetivos e advérbios e da descrição de estados emocionais.

Ao comentar o paramorfismo de Haroldo de Campos na relação do texto de chegada com o texto de partida, Tápia (2013) afirma:

Ainda que a identidade do texto recriado tenha de se alimentar por meio de nutrientes provindos do texto-fonte e da incorporação de suas qualidades, e deva se firmar em seus contornos diferenciadores, a natureza da identidade para a qual aponta o pensamento de Haroldo de Campos – considero importante observar – é a do que se poderia, talvez, denominar identidade relacional: as relações de isomorfia ou paramorfia associam qualidades de uma e de outra das criações envolvidas; o texto recriado combina elementos e referentes oriundos do texto de partida com elementos e referentes próprios do contexto em que se insere (TÁPIA, 2013, p. 220).

Entendo que meus textos de chegada são construções paralelas aos respectivos textos de partida. Não pretendi traduzir literalmente as informações linguísticas e os conteúdos imagéticos, mas sim recriar uma construção paralela a cada HQ, valendo-me de uma liberdade

criadora honesta, liberdade preocupada em expandir o texto original para assim alcançar mais pessoas. Durante a tradução, trabalhei com um tipo de texto criativo, artístico, muito sensível. As dificuldades de traduzi-lo são muitas, mas, como disse Campos, sua complexidade foi estimulante por me provocar na busca de soluções que não são óbvias.

Então, para nós, tradução de textos criativos será sempre recriação, ou criação paralela, autônoma porém recíproca. Quanto mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta de recriação. Numa tradução dessa natureza, não se traduz apenas o significado, traduz-se o próprio signo, ou seja, sua fisicalidade, sua materialidade mesma (propriedades sonoras, de imagética visual, enfim tudo aquilo que forma, segundo Charles Morris, a iconicidade do signo estético, entendido por signo icônico aquele “que é de certa maneira similar àquilo que ele denota”). O significado, o parâmetro semântico, será apenas e tão somente a baliza demarcatória do lugar da empresa recriadora. Está-se, pois, no avesso da chamada tradução literal (CAMPOS, 2006, p. 35).

Durante toda a operação tradutória, meu esforço foi no sentido de recriar uma história em quadrinhos em Libras, proporcionando ao leitor do texto construído a mesma experiência de leitura que eu teria em posse do texto de partida. Achei importante imaginar que o leitor da minha tradução teria as mesmas reações que eu, ou não, considerando que somos pessoas diferentes, mas que falamos a mesma língua. Transportar as informações estéticas dos textos que trabalhei, como a graça pueril e astuta daquele pequeno caipira, Chico Bento, mas em Libras, considerando toda a bagagem cultural dessa língua e das comunidades surdas, e os “elementos e referentes do contexto em que se insere” (CAMPOS, 2006, p. 220) foi possível graças à riqueza de possibilidades expressivas das línguas de sinais, ao uso dos recursos técnicos adequados e à liberdade criativa da tradução.

A viabilidade da audiodescrição sinalizada foi comprovada, bem como sua independência total da Língua Portuguesa como fase do procedimento tradutório. Repito e enfatizo: a ADSin não é uma tradução da AD em português para Libras.

Finalmente, considero que as duas ADSin foram capazes de descrever, em cada texto de chegada, as características da estrutura das HQs, suas informações imagéticas contidas em textos e figuras e suas informações estéticas, oriundas de textos de partida leves, descontraídos, divertidos e agradáveis.

Referências

ANJOS, Raphael P. Cinema para Libras: reflexões sobre a estética cinematográfica. 2017. 213 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução. Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/31027>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

BARROS, Mariângela Estelita. ELiS – Escrita das Línguas de Sinais: proposta teórica e verificação prática. Tese (Doutorado). Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-Graduação em Linguística. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/91819>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

CAMPOS, Haroldo de. Metalinguagem e outras metas: ensaios de teoria e crítica literária. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CORREIA-SILVA, Anderson Tavares. Audiodescrição de histórias em quadrinhos em Língua Brasileira de Sinais. 2018. 176 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução. Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução: Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: WMF; Martins Fontes, 2010.

MAIS DIFERENÇAS. *Guia de mediação de leitura acessível e inclusiva*. MAUCH, Carla Simone da Silveira (Coord.) São Paulo: Mais Diferenças, 2016. Disponível em: <<http://www.plataformadoletramento.org.br/guia-de-mediacao-de-leitura-acessivel-e-inclusiva/>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

QUADROS, Ronice Muller; SOUZA, Saulo Xavier. Aspectos da tradução/encenação na Língua de Sinais Brasileira para um ambiente virtual de ensino: práticas tradutórias do curso de Letras Libras. *In: QUADROS, Ronice M. (Org.). Estudos Surdos III*. Petrópolis: Arara Azul, 2008.

RIBEIRO, Ernani Nunes. *A imagem na relação de expressão com o texto escrito: contribuições da audiodescrição para a aprendizagem de educandos surdos*. 2011. Dissertação (Mestrado) – Educação. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

SANTIAGO VIGATA, Helena. *A experiência artística das pessoas com deficiência visual em museus, teatros e cinemas: uma análise pragmaticista*. 2016. 313 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/20397>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

SERPA, Ximena. *Ensino à criança surdocega: manual para pais e professores*. Tradução: Lília Giacomini. São Paulo: Grupo de Apoio ao Surdocego e ao Múltiplo Deficiente Sensorial, 2002.

SILVEIRA, Denise M. Medina *et al.* *Audiodescrição para além da visão: um estudo piloto com alunos da APAE*. *In: ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; ADERALDO, Marisa Ferreira (Org.). Os novos rumos da pesquisa em audiodescrição no Brasil*. Curitiba: CRV, 2013.

SUTTON, Valerie. Lições sobre o SignWriting. [online] Disponível em: <<http://www.signwriting.org/lessons/lessonsw/Portuguese.html>, 1996>. Acesso em: 30 jul. 2017.

TÁPIA, Marcelo. O eco antropofágico: reflexões sobre a transcrição e a metáfora sanguíneo-canibalesca. *In*: CAMPOS, Haroldo de. Transcrição. Organização Marcelo Tápia, Thelma Médici Nóbrega São Paulo: Perspectiva, 2013.

Páginas visitadas na internet

CENTRO DE APOIO AO SURDO DE MATO GROSSO DO SUL. Página no YouTube. Sinais para os personagens da Turma da Mônica. Disponível em: <https://youtu.be/wNAc3e_xd-4>. Acesso em: 30 jul. 2018.

PORTAL OFICIAL DA MAURÍCIO DE SOUSA PRODUÇÕES (MSP). Disponível em: <<http://turmadamonica.uol.com.br/>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

**PARTE II – REFLEXÕES SOBRE
A PRÁTICA TRADUTÓRIA**

Tradução de roteiros de audiodescrição

Soraya Ferreira Alves, Priscylla Fernandes dos Santos, Viviane Santos Almeida Queiroz, Lucas Pereira de Assunção

Introdução

Milhares de pessoas que apresentam cegueira congênita ou adquirida, baixa visão ou outras desordens de percepção visual enfrentam diversos obstáculos no dia a dia, principalmente quando se trata do acesso às informações predominantemente visuais.

Este trabalho tem como objetivo abordar os aspectos que colocam a audiodescrição como recurso primordial na inclusão das pessoas com deficiência visual (PcDV) aos programas exibidos no portal Netflix, plataforma de *streaming* que proporciona uma variedade de atrações audiovisuais que podem ser acessadas em várias partes do mundo. Todavia, pode-se fazer o seguinte questionamento: será que todos os usuários com deficiência visual podem ter acesso a essas atrações por meio de recursos como a audiodescrição? Visa-se, aqui, aprofundar a discussão sobre a audiodescrição a fim de que se consiga a compreensão da importância desse recurso de acessibilidade, bem como a valorização dos profissionais atuantes nessa área.

Também se propõe a demonstrar que a prática da tradução de roteiros de audiodescrição é viável, assim como se faz há muito com a legendagem, expondo a metodologia adotada na execução das

traduções e apresentando sugestões de traduções de audiodescrições de diferentes produtos.

Um dos motivos que desencadeou o estudo foi o advento das iniciativas de inclusão promovidas por setores públicos e privados, o que proporcionou o estímulo da audiodescrição como profissão e, conseqüentemente, demandou que houvesse um empreendimento para que os denominados audiodescritores fossem qualificados para propiciar a efetiva inserção das PcDV na sociedade em que vivem, além de viabilizar a participação destas na consultoria dos roteiros dos produtos audiodescritos. Diante disso, a realização deste estudo torna-se necessária a fim de demonstrar como o acesso pode ser realizado de maneira eficaz, valorizando as pessoas que trabalharão com esse ramo.

Esta pesquisa foi desenvolvida na Universidade de Brasília no âmbito do grupo de pesquisa e extensão Acesso Livre – UnB, tanto na modalidade Iniciação Científica (QUEIROZ, 2018; ASSUNÇÃO, 2018), com apoio de bolsas do CNPq, como em forma de dissertação de mestrado (SANTOS, 2017), com o fomento da Funcap, por meio também de bolsa e orientados pela professora Soraya Ferreira Alves.

Algumas pesquisas realizadas anteriormente, de forma pioneira no Brasil e também orientadas pela referida professora (GONÇALVES, 2013; LUCATELLI, 2015), deram ensejo às pesquisas agora desenvolvidas e compiladas neste artigo, que trata especificamente da tradução da audiodescrição de produtos da plataforma de *streaming* Netflix.

1 Audiodescrição: modalidade de tradução acessível

A audiodescrição (AD) é uma modalidade de tradução audiovisual que tem como objetivo primeiro tornar os produtos audiovisuais acessíveis às pessoas cegas ou com baixa visão.

Para Gambier (2003, p. 171), existem três questões fundamentais na tradução audiovisual: a relação entre saída verbal, imagens e trilha sonora; a relação entre a língua/cultura estrangeira e a língua/cultura-alvo e entre o código falado e o escrito. A AD, por ser considerada uma adaptação dos produtos audiovisuais para torná-los acessíveis às pessoas com deficiência visual, é concebida como uma atividade tradutória, sendo classificada como “[...] uma tradução audiovisual, intersemiótica, acessível, intermodal e triplamente subordinada” (PÉREZ PAYÁ, 2007b, p. 14, tradução nossa).¹

Assim, a AD localiza-se no âmbito dos estudos da tradução como uma modalidade da tradução audiovisual pelo tipo de texto a que se aplica, ou seja, um texto intersemiótico, traduzindo códigos visuais por meio de códigos verbais orais. É inserida entre as pausas dos diálogos, não interferindo nos efeitos sonoros do produto audiovisual, a fim de, como esclarece Mascarenhas (2012, p. 26), “[...] preencher as prováveis lacunas na compreensão do conteúdo visual por parte do público com deficiência visual.”

Segundo Lefevere (1992), a recriação de um texto pode ser feita de três maneiras: entre um mesmo idioma (tradução intralingual), entre idiomas diferentes (tradução interlinguística) e entre sistemas semióticos diferentes (tradução intersemiótica), sendo a tradução a forma de reescrita que leva o texto e tudo aquilo que o envolve para além das limitações de sua cultura de origem, pois considera fatores como quem e por que reescreve e em quais circunstâncias e para quem reescreve.

O processo tradutório da AD (tradução intersemiótica) é muito similar ao processo da tradução interlinguística – área bastante consolidada nos estudos da tradução –, pois envolve questões como interpretação, reescrita, norma e visibilidade. Desse modo, a interpretação é a maneira como o

¹ Do espanhol: “La audiodescripción es, a la vez: a) una traducción audiovisual, b) una traducción intersemiótica, c) una traducción accesible, d) una traducción subordinada triple”.

leitor/tradutor compreende o texto com base em seu conhecimento de mundo prévio, aquilo que ele conhece, infere e pesquisa sobre a obra, de forma que essas informações, aliadas às suas intuições e escolhas, estarão impressas no texto por ele traduzido. Para Santiago Vigata (2016, p. 199): “Essa ideia não fere a integridade da obra, pois, como todo signo, está viva e cresce com cada interpretação que dela se faz; a transferência de suas qualidades para outro sistema semiótico já é, em si, uma interpretação.”

No que diz respeito à reescrita do texto, pode-se afirmar que é a etapa seguinte à sua interpretação, pois, tendo conhecido e compreendido o texto de chegada, o tradutor terá de fazer as escolhas linguísticas e estilísticas que julgar mais condizentes com a obra que está sendo audiodescrita. Assim, mesmo que em níveis quase imperceptíveis, nenhum texto é imune à interpretação de seu tradutor. Fatores linguísticos, socioculturais e profissionais têm grande impacto na decisão final do roteiro de tradução de um produto audiovisual.

No caso das traduções audiovisuais, em específico na audiodescrição, o papel do audiodescritor é selecionar os elementos visuais a serem descritos e tornar a audiodescrição um elemento da obra audiovisual. Dessa forma, qualquer escolha equivocada do tradutor pode ser prejudicial para a fruição da obra por seus espectadores. A audiodescrição, no entanto, distancia-se das outras modalidades da TAV por traduzir todos os códigos, signos imagéticos e verbais escritos por meio de signos verbais orais.

Na AD é imprescindível que os elementos visuais e sonoros que compõem a narrativa textual sejam harmonizados no processo de elaboração do roteiro. Para atingir seu objetivo, a AD também deve interagir com os diálogos e as pausas presentes no original, além de descrever aquilo que seja essencial para a fruição da obra, respeitando sua narrativa previamente organizada.

Com base nas definições de Lefevere (1992), entende-se que a audiodescrição pode ser analisada utilizando-se três pontos de vista distintos. Primeiro, do ponto de vista intersemiótico: recriação de imagens por meio de palavras; segundo, da perspectiva tradutória: modalidade tradutória duplamente complementar aos modos visuais e aos modos acústicos; e, por último, do ponto de vista linguístico: presença de coesão e coerência lexical e sintática subordinadas à coerência acústica proporcionada por elementos que não pertencem à sua estrutura textual, mas ao texto audiovisual de partida.

Para Santiago Vigata (2016), deve-se pensar a AD como o principal recurso de acesso à informação e à comunicação com componentes visuais para as pessoas com deficiência visual. Assim, como em qualquer outra modalidade de tradução, o audiodescritor tem a autonomia de adotar abordagens e métodos específicos com base em fatores internos e externos que afetarão suas escolhas.

O processo audiodescritivo envolve, pois, avaliação intensa e muitos processos de decisão. No fluxo de saída visual, verbal e auditivo do produto como um todo, o tradutor precisará avaliar suas escolhas quanto à carga de significado e sua localização no texto. Segundo a autora, todos os tipos de inferências são guiados pelo princípio da relevância. De acordo com esse princípio, sugere-se que os espectadores sejam levados a acreditar que uma declaração é sempre apresentada a eles com alguma relevância dentro do discurso (SANTIAGO VIGATA, 2016).

Para Jimenez Hurtado, a audiodescrição por si só também é um texto duplamente subordinado, uma vez que é inserido nos silêncios e auxilia na construção do enredo de outro texto maior, subordinando-se tanto à função comunicativa quanto ao gênero da obra audiovisual. Segundo Pérez Payá (2007a), subordina-se ao tempo, intervindo nas pausas, no espaço e nos códigos presentes no texto, que transcorrem

pelo mesmo canal que a locução: diálogos, efeitos sonoros e música. Esta última, por sua capacidade evocadora, é quase sempre protagonista dos momentos em que o tempo do filme detém a ação. Dessa forma, transferir o discurso cinematográfico para um roteiro de audiodescrição é um processo complexo, uma vez que se traduz desde um código múltiplo (visual e sonoro) a um simples canal sonoro. Essa subordinação ecoará na construção gramatical do texto audiodescrito em níveis morfosintático, léxico-semântico e pragmático-discursivo.

A AD envolve muito mais tarefas do que simplesmente descrever o que é percebido pela visão. Em uma narrativa fílmica, por exemplo, precisa-se levar em consideração a função dos sons e dos silêncios, estar atento à relevância das imagens e às ambiguidades que podem aparecer, sem, contudo, revelar informações prévias que possam quebrar o suspense da narrativa.

Um audiodescritor, ao elaborar seu roteiro, deve levar em consideração alguns aspectos relevantes, tais como: *i*) a narrativa fílmica, que é o discurso entre enunciador e leitor-espectador, composto não somente pela informação verbal, como diálogos, mas também por imagens, ruídos e música; *ii*) a localização dos personagens no tempo e no espaço, para que os usuários da AD possam acompanhar a ordem cronológica da narrativa e identificar onde e em quais situações os personagens aparecem; *iii*) a temporalidade, sendo capaz de perceber quais elementos visuais são importantes para a construção semiótica da obra, ou seja, aqueles que podem ser omitidos e aqueles que precisam ser evidenciados.

O audiodescritor deve ter a sensibilidade de perceber a relevância ou não de certos elementos para a narrativa, pois: [...] tem que formular uma conjectura do que pode ser cada elemento da cena e sua significação para que seja audiodescrito o que realmente for relevante para a compreensão e composição da obra (TELES, 2014, p. 77).

Assim, o audiodescritor precisa definir que tipo de informação priorizar, perceber quais elementos semióticos são mais relevantes, para então fazer suas escolhas linguísticas. Ou seja, ele deverá refletir sobre o que descrever, como descrever, quando descrever e porque descrever. E é pelo gênero da obra que o audiodescritor se guiará ao fazer suas escolhas, pois os textos que o constituem, como roteiro, filmagem, montagem, enredo e personagens, são essenciais para sua tradução. Para Mascarenhas (2012):

O estilo de escrita do audiodescritor, de certo modo, assemelha-se ao estilo do roteirista do produto audiovisual a ser traduzido, uma vez que, nos dois casos, o verbal deve se adaptar à linguagem das câmeras, ou seja, descrever ações visíveis e representáveis (MASCARENHAS, 2012, p. 57).

Tendo em vista o que foi exposto e pensando em um modo de contribuir para a viabilização da audiodescrição na mídia, a pergunta a ser respondida é: qual a viabilidade de se traduzir roteiros de audiodescrição?

2 Tradução de roteiros de audiodescrição

A fim de melhor compreender o atual panorama da tradução de roteiros de audiodescrição, este trabalho toma por referência as abordagens de autores estrangeiros, como López Vera, que em 2006 iniciou uma pesquisa empírica sobre tradução de roteiros de AD na Universitat Autònoma de Barcelona, e Anna Jankowska, da Universidade Jagiellonian, na Cracóvia, que pesquisa a viabilidade da tradução de roteiros de audiodescrição de produtos audiovisuais produzidos em uma cultura estrangeira como alternativa para a criação de roteiros de audiodescrição para esses mesmos produtos consumidos em outra cultura de chegada.

A pesquisa de López Vera (2006) teve como proposta suscitar questões em relação ao papel do tradutor e do audiodescritor, como também no que concerne à viabilidade da AD quanto ao tempo de trabalho e aos custos, considerando as funções de um tradutor e de um audiodescritor, a escassez de profissionais de audiodescrição e a falta de conhecimento do público sobre essa ferramenta à época de sua publicação. Para tanto, o autor sugere, em sua pesquisa inicial, que a tradução de roteiros de AD de produtos audiovisuais produzidos em outros países pudesse poupar tempo por não precisar fazer a seleção dos elementos a serem audiodescritos, pois essa etapa já foi feita previamente. Porém, a pesquisa não chegou a ser concluída, deixando a discussão em aberto e com resultados inacabados, mas que indicavam um caminho otimista a se trilhar.

Em 2015, a polonesa Anna Jankowska lançou um livro que retomou essa discussão, com pesquisa que aborda questões relacionadas à qualidade da tradução e à viabilidade de economia de tempo e dinheiro, além da exigência de que o tradutor seja um profissional de audiodescrição.

A autora conduziu uma pesquisa empírica bem estruturada em três etapas. Primeiro, comparando o tempo dispendido na elaboração de roteiro de AD original em polonês com o tempo de trabalho gasto na tradução do roteiro original britânico. Segundo, teste de recepção e coleta de dados sobre as preferências dos espectadores entre os dois tipos de AD, a elaborada em polonês e a traduzida do roteiro do inglês para o polonês. Por fim, fez uma análise dos motivos que levaram os usuários da AD a preferirem uma audiodescrição em detrimento da outra.

Sua pressuposição era de que a tradução de roteiros de audiodescrição seria uma alternativa mais rentável e segura à elaboração de roteiros em países onde a pesquisa em audiodescrição ainda é incipiente. Dessa forma, traduzir um roteiro bem elaborado em país estrangeiro onde a audiodescrição já é mais avançada poderia proporcionar maior qualidade

da AD das obras audiovisuais britânicas do que as audiodescrições elaboradas por profissionais não tão bem qualificados na Polônia.

Os resultados de sua pesquisa confirmaram as questões levantadas pela autora, revelando que a tradução de um roteiro de audiodescrição reduziria as etapas de trabalho em comparação com a elaboração de um original, sendo a tradução do roteiro de AD do inglês para o polonês mais rápida, sem a necessidade de seleção dos elementos a serem audiodescritos e com a facilidade de os tempos de inserção estarem já marcados.

A autora também chega à conclusão de que o roteiro original estrangeiro é um roteiro mais bem elaborado, o que foi comprovado em seus testes de recepção, em que os participantes, sem conhecimento das diferenças entre as duas audiodescrições, demonstraram maior aceitação da AD traduzida do inglês do que a elaborada em polonês.

No Brasil, três pesquisas destacam-se nessa área: duas delas desenvolvidas na Universidade de Brasília e outra na Universidade Federal de Juiz de Fora.

Gonçalves (2013), em trabalho final de conclusão de curso, propôs analisar a adequação das adaptações da tradução de roteiro do inglês para o português do filme *Pequena Miss Sunshine* às normas de elaboração propostas pelo grupo de pesquisa Acesso Livre (2011), da UnB.

Lucatelli (2015), em sua pesquisa de mestrado, teve como objetivo descrever e analisar as estratégias usadas na audiodescrição em inglês do documentário *A marcha dos pinguins* para o português.

As duas pesquisadoras da Universidade de Brasília chegaram a conclusões semelhantes em relação à necessidade de adaptação do roteiro de AD, visando aos parâmetros brasileiros para o maior conforto de seu público-alvo, além de adaptações quanto às restrições técnicas e linguísticas. Assim como defendido por Jankowska (2015) e por López Vera (2006), Gonçalves (2013) também constata que a tradução do

roteiro de AD foi um processo mais simples e rápido do que a elaboração de um roteiro original, pelos mesmos motivos apontados pelos dois autores estrangeiros, sobre a eliminação das etapas de selecionar os elementos a serem descritos e de marcação dos tempos de entrada e saída dos enunciados. Mas argumenta que é preciso que o audiodescritor tenha acesso ao roteiro transcrito na língua de partida para que não tenha de desempenhar também a função de transcritor, o que demandaria muito mais tempo de trabalho (GONÇALVES, 2013, p. 41).

Schwartz (2015) desenvolveu sua pesquisa com a tradução do roteiro da série *Demolidor*, também da Netflix. A pesquisadora tomou por referência o trabalho de Jankowska (2015) e teve como objetivo verificar a viabilidade da qualidade da tradução de roteiros de audiodescrição e do tempo gasto, como também a necessidade de adaptação da tradução respeitando critérios técnicos e culturais, além de tentar avaliar em que proporção a tradução de um roteiro de filme de AD tomaria menos tempo de trabalho em comparação com a elaboração de um roteiro original.

A pesquisadora defende, assim como concluíram Gonçalves (2013) e Lucatelli (2015), que é necessária a adequação da tradução à cultura-alvo, como também a preparação profissional e a competência do audiodescritor ao utilizar os critérios de seleção dos elementos a serem audiodescritos. Em relação à qualidade da audiodescrição traduzida de um roteiro, à vulnerabilidade da tradução e às questões dos audiodescritores, Schwartz (2015) argumenta:

[...] enquanto um roteiro bem estruturado poderá gerar uma tradução que satisfaça os espectadores, a tradução de um roteiro mal elaborado não cumprirá com as exigências do público local. Os pontos controversos em relação às opções assumidas pelo roteirista do texto de partida

representam, sem dúvida, a evidência da vulnerabilidade do processo de tradução, uma vez que indicam a necessidade de uma interferência mais profunda em texto de autoria alheia. No entanto, algumas das questões identificadas contradizem os princípios mais caros aos audiodescritores brasileiros, tais como a interpretação como prerrogativa do espectador, a fidelidade às imagens e o cuidado com a redundância ao oferecer informações claramente expressas pelo áudio da obra (SCHWARTZ, 2015, p. 137).

Desse modo, a tradução do roteiro de audiodescrição será delimitada não só em relação às restrições tradutórias entre uma cultura e outra, como também às restrições inerentes à própria audiodescrição. Nesse caso específico, a tradução de roteiro da AD também será subordinada às questões técnicas e culturais de dublagem do mesmo produto audiovisual, uma vez que as informações que seriam ou não audiodescritas no original podem ou não ser necessárias para serem audiodescritas no texto de chegada, a depender de quais elementos são explicitados ou não na dublagem.

Portanto, transferências culturais devem ocorrer de forma suave, e o tradutor deve ter sensibilidade para perceber quais elementos devem ser mantidos e quais devem ser substituídos. Conforme Juliane House (2009) destaca, o tradutor deve se posicionar de maneira que enxergue a cultura de origem com base em seus conhecimentos da cultura-meta. Roscoe-Bessa (2010) ressalta que essa é uma tarefa muito complexa, pois a aplicação da filtragem cultural se dá em função de diferentes normas socioculturais. Muitas vezes, hábitos e valores da cultura de chegada geram uma grande diversidade de regras, atitudes e emoções em relação à cultura de partida, e essas diferenças devem ser consideradas pelo tradutor, posto que seu intuito é identificá-las a fim de proporcionar

aos seus receptores a compreensão do texto traduzido, levando-se em conta o contexto social e pragmático no qual foi produzido.

Roscoe-Bessa (2010, p. 63) atenta para o fato de que o tradutor deve observar que a cultura de chegada tem diferentes normas no que se refere às convenções comunicativas. Na audiodescrição fílmica, as restrições técnicas – principalmente quanto ao tempo de inserção das descrições – são fator determinante para a seleção lexical e sintagmática. Essa seleção só será possível se o tradutor do roteiro de audiodescrição tiver conhecimento não só da obra como também das especificidades (inclusive culturais) das pessoas com deficiência visual.

Quanto ao processo de criação de um roteiro audiodescritivo, o audiodescritor deve ser capaz de perceber quais elementos visuais são mais importantes para a construção da semiótica da obra, ou seja, o que deve ou não ser evidenciado na faixa audiodescritiva. Naves *et al.* (2016, p. 25) defendem que “as escolhas feitas pelo audiodescritor devem estabelecer contato entre o produto e o espectador com deficiência visual, propondo acesso à informação visual sem prejuízo às inferências que devem ser construídas no processo de identificação próprio ao meio”. Como também explicam Alves, Gonçalves e Pereira (2015):

Para realizar sua tarefa, é necessário que o profissional de audiodescrição tenha conhecimento de seus objetos de trabalho, os produtos imagéticos, para que possa fazer uma AD apropriada. Sendo assim, é importante que ele compreenda não apenas quais são as regras que devem ser seguidas ao elaborar um roteiro de AD, mas também quais são os elementos que compõem a estética cinematográfica e a narrativa fílmica, pois, com isso, poderá aprimorar suas técnicas de AD. Portanto, é fundamental

que o audiodescritor realize um estudo mais aprofundado sobre como funcionam certas questões que compõem o filme e quais são as suas funções na narrativa, como, por exemplo: construção das imagens, fenômenos sonoros, iluminação, pontos de vista, enquadramentos e planos. A partir de tais conhecimentos, as escolhas que o profissional de AD tomar poderão ser justificadas com o auxílio da estética cinematográfica e da narrativa fílmica (ALVES; GONÇALVES; PEREIRA, 2015, p. 141).

É preciso considerar que o profissional de AD precisa ter sensibilidade para perceber a relevância dos elementos da narrativa, e na tradução de um roteiro o processo não é diferente. Desse modo, considera-se significativo que um audiodescritor de filmes e séries de TV tenha conhecimento sobre a estética cinematográfica e suas nuances e também sobre o conteúdo audiovisual que irá audiodescrever.

3 O público-alvo

Faz-se necessário considerar a diversidade do público-alvo das obras audiodescritas. Fatores socioculturais e as diferentes expectativas de cada indivíduo em relação a um produto audiovisual influenciarão na recepção da AD, fazendo com que o audiodescritor leve em conta a heterogeneidade de sua audiência. Gambier (2003) faz referência a essa diversidade, enfatizando a distinção entre os sujeitos que guardam algum tipo de memória visual – geralmente aqueles que tiveram degeneração progressiva da visão – e os que não têm nenhum tipo de memória visual – aqueles que nasceram sem a visão. O autor também inclui na esfera

da audiência de eventos audiodescritos enxergantes² que em algumas ocasiões específicas não direcionam sua atenção diretamente à TV, como o caso de pessoas que assistem a algum filme/programa em casa fazendo outras coisas ao mesmo tempo. Pode-se acrescentar a esse grupo pessoas com algum tipo de deficiência cognitiva, como também idosos e curiosos.

Nesse sentido, o público-alvo da AD, as pessoas com deficiência visual ou baixa visão, terão necessidades e desejos distintos, que deverão ser ponderados e avaliados pelo tradutor/audiodescritor na elaboração do roteiro de audiodescrição da obra.

O produto audiovisual, bem como sua audiodescrição (roteiro e narração), são textos e, como todo texto, têm sua própria gramática e linguagem. Sendo o texto um processo comunicativo, Yanguas Santos (2013, p. 2) afirma: “[...] deve-se levar em consideração as habilidades, peculiaridades, capacidades e conhecimento dos participantes da interação, pois as características universais de um texto são sua produção e interpretação.”.

Desde esse ponto de vista, pessoas de diferentes classes sociais e faixas etárias que têm diferentes crenças, costumes, ideologias, limitações físicas e cognitivas e compartilham interesses em comum precisam que esses textos sejam acessíveis à sua realidade linguística e comunicacional.

4 Netflix e acessibilidade

A Netflix é uma plataforma de transmissão *on-line* de filmes, séries, documentários e desenhos animados. Foi criada em 2013 e atualmente já conta com filmes e séries próprias. Apesar de muita popularidade e alto consumo de seus produtos em muitos países, a acessibilidade nunca esteve dentre suas prioridades. Essa postura mudou recentemente

² Optamos por usar neste trabalho o termo “enxergante”, usado por Santiago Vigata (2016).

graças à reivindicação de alguns usuários com deficiência visual, respaldados pelas leis de acessibilidade em vigor nos Estados Unidos, que apontaram a grande ironia de a produção da série *O demolidor (Daredevil)*, produzida e transmitida pela Netflix, cujo protagonista é um super-herói cego, não ter o recurso da audiodescrição.

Após duas semanas de seu lançamento, e depois de muito barulho por parte dessa audiência, que contou também com o suporte de muitos enxergantes, a AD foi disponibilizada na série e pela primeira vez na plataforma. O saldo dessa ação foi bastante positivo, e, como consequência, o canal começou a disponibilizar a AD em inglês em outras de suas produções audiovisuais próprias. Hoje a Netflix já inseriu a AD em quase todas as suas séries e filmes originais, porém ainda carece dispor dessa ferramenta de acessibilidade em produtos audiovisuais não produzidos mas veiculados por ela e também nas diferentes línguas dos países em que são disponibilizados.

A dificuldade de contemplar todo o material audiovisual disponível é que produções antigas, realizadas bem antes da criação da plataforma, fazem parte de um acervo rotativo em que filmes, documentários, musicais e animações ficam disponíveis por tempo indeterminado, sendo disponibilizados a depender do país em que a plataforma é acessada.

Mas não se pode negar o fato de que lançar suas próprias produções com recursos de acessibilidade é um grande avanço, principalmente no que tange à popularização desses recursos e de sua visibilidade, auxiliando em sua ampla divulgação tanto para o público com deficiência visual quanto para o público enxergante.

É grande a relevância da implementação de acessibilidade na plataforma Netflix e no que diz respeito ao foco deste trabalho, principalmente quanto à inclusão do público brasileiro com deficiência visual a seus produtos disponíveis. Se os roteiros de AD das séries da

plataforma fossem traduzidos para o português, a audiência brasileira, que ainda carece de produtos audiovisuais audiodescritos, teria acesso a essas obras e seria bastante beneficiada, ajudando, inclusive, a fortalecer a cultura de utilização da audiodescrição.

A Netflix, apesar de veicular vários tipos de produtos audiovisuais, como já citado, popularizou-se principalmente por transmitir séries televisivas, sejam elas já conhecidas do grande público, sejam produções próprias de alta qualidade, com parcerias de produtoras diversas, estadunidenses e internacionais.

5 Os produtos

Tendo em vista as considerações expostas até aqui, passamos agora à descrição dos produtos cujas audiodescrições foram traduzidas nas pesquisas apresentadas neste artigo.

É interessante frisar que os pesquisadores não tiveram acesso aos roteiros escritos de audiodescrição e tiveram de transcrevê-los, tendo sido todos foram traduzidos do inglês para o português.

Um dos produtos que teve a audiodescrição traduzida foi a série *Orange is the new black* (2013), produzida e transmitida pela Netflix. Esse foi o *corpus* da dissertação de Santos, que explica ter sido essa decisão motivada por três aspectos fundamentais:

Por se tratar de uma série televisiva de narrativa complexa que gira em torno dos dramas vividos dentro de uma penitenciária feminina, abordando temas de natureza social, moral e étnica, além de se aprofundar na construção da identidade dos personagens, tidos como anti-heróis, mas que na verdade se assemelham e dialogam com homens e mulheres comuns.

- i) Disponibilização de áudio em inglês com a opção de audiodescrição no menu de áudio da plataforma Netflix, no primeiro semestre de 2015, justamente na etapa de escolha do produto audiovisual como objeto de estudo.
- ii) Grande popularidade da série, sendo bastante referenciada em mídias sociais como Facebook, Twitter, You Tube, Instagram, etc., revelando-se como parte do construto social de muitos indivíduos, enxergantes ou não (SANTOS, 2017, p. 44).

A série *Orange is the new black* (2013) (OITNB) mostra a vida de detentas de uma prisão americana. São muitos os elementos que a caracterizam como uma narrativa complexa. Um desses elementos é o próprio gênero da série, que alguns chamam de comédia de humor negro e outros, segundo a própria definição da Netflix, de uma série do gênero *comedy-drama*, ou, em português, dramédia, formando um gênero híbrido, pois o drama e a comédia juntos constituem toda a trama e não podem ser dissociados na série. Essa característica, como também a forma como os personagens são construídos, representa as facetas da vida cotidiana, em que a divisão entre os sentimentos de tragédia, drama e humor é muito mais interligada do que estamos acostumados a ver na tela.

Outro elemento sobressalente é a composição dos personagens, que são psicologicamente profundos e imprevisíveis, sempre surpreendendo seus espectadores. Os personagens aproximam-se muito mais dos dramas das pessoas reais, e apesar de serem moral e eticamente questionáveis, principalmente por estarem em uma prisão, são ao mesmo tempo altamente vulneráveis, como todo ser humano. Não cabe, dentro de OITNB (2013), julgamentos de valor e posições maniqueístas marcadas, como bandido e mocinho, bom e mal, certo e errado.

No que diz respeito às estratégias narrativas, o recurso de *storytelling* mais utilizado para alteração cronológica dos fatos é o de *flashback*. Em cada episódio é contada a história pregressa de uma das detentas por meio, exclusivamente, de *flashbacks*. Eles são repentinos e nem sempre ordenados por acontecimentos, mas são como lembranças dos personagens em determinados momentos na prisão. Como esses *flashbacks* mostram a vida e a personalidade dos personagens também fora da prisão, eles têm como função justificar o comportamento e as atitudes das detentas confinadas. O aprofundamento psicológico possibilitado pelos *flashbacks* corrobora a aproximação e a identificação dos espectadores, o que os caracteriza como parte constituinte da narrativa da série.

Ademais, os dramas de relacionamento e o desenvolvimento dos personagens são construídos para causar confusões temporárias nos espectadores, que serão resolvidas mais adiante, demandando um conhecimento da trama que é levado de um episódio a outro.

Após a escolha da série, o segundo passo foi a transcrição da audiodescrição disponibilizada pela Netflix no próprio canal. Para ter acesso aos episódios em arquivo, de forma que fossem transcritos, Santos (2015) utilizou um programa de captação de áudio e vídeo, o Video Download Capture, um aplicativo utilizado para baixar vídeos do YouTube e que também permite gravar o que acontece na tela do computador e possibilita a conversão do conteúdo para o formato AVI.

Para a transcrição da audiodescrição foi utilizado o programa gratuito Aegisub, um *software* desenvolvido para a criação e a edição de legendas, com marcação de tempo sincronizado ao áudio e vídeo. No percurso da tradução foram considerados os parâmetros de audiodescrição recomendados no *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016) (GPAA).

Em continuidade à pesquisa com tradução de audiodescrições no âmbito do grupo de pesquisa e extensão Acesso Livre, Queiroz (2018), em seu trabalho de Iniciação Científica, utilizou-se da AD original do filme *O mínimo para viver* (2017), elaborado pela empresa Netflix. Vale ressaltar que Queiroz, portador de deficiência visual, tem formação em consultoria em audiodescrição e, ao acessar o conteúdo do filme com AD, afirma ter podido compreender as efetivas contribuições para a narrativa fílmica. Com o intuito de facilitar o processo de transcrição da AD em inglês, utilizou o Movie Maker para capturar o vídeo da tela e o Atube Catcher para convertê-lo em formato mp3. No percurso de tradução, também considerou os parâmetros de audiodescrição brasileiro, regidos pelo GPAA.

Queiroz (2018) enfatiza a importância da AD na promoção do acesso aos meios de entretenimento e ressalta o enredo do filme escolhido para a análise, que conta a história dramática de uma jovem que sofre de anorexia, é obcecada em ter um corpo magro e não consegue perceber que está definhando aos poucos. A protagonista atinge um nível de magreza tão preocupante que sua madrastra resolve tomar uma atitude. Com isso, a jovem embarca em uma emocionante jornada de autodescoberta em um grupo liderado por um médico nada convencional.

A personagem chega ao lugar onde fará o tratamento, conhece outras pessoas com distúrbios alimentares e percebe que elas tentam vencer os desafios, dia após dia, a fim de superar seus dramas. Durante o filme, nota-se que há várias cenas com uma carga emocional muito intensa, além do questionamento de outros assuntos, como a homossexualidade da mãe da jovem, a ausência do pai e a falta de interesse da família em ajudá-la a superar sua doença. Diante das referências apresentadas, pode-se depreender o tanto que a AD se torna importante nas manifestações emocionais e na construção do significado da trama. Por conseguinte,

é imprescindível um aprofundamento no estudo com o propósito de possibilitar o conhecimento da modalidade tradutória.

Ainda no âmbito da Iniciação Científica, Assunção (2018) selecionou para tradução a audiodescrição do terceiro episódio da quarta temporada da série *Black mirror*, intitulado *Crocodile*, lançado em dezembro de 2017 junto com os outros episódios da mesma temporada.

Black mirror compõe uma antologia de ficção-científica britânica que examina a sociedade moderna, particularmente no que diz respeito às consequências imprevistas das novas tecnologias. O seriado foi escrito inicialmente em 2011 por Charlie Brooker para a rede de televisão britânica Channel 4 e ganhou notoriedade mundial desde que passou a ser oferecida pela Netflix. Atualmente é composta por 19 episódios, divididos em quatro temporadas.

A respeito da narrativa seriada de *Black mirror*, esta pode ser definida, de acordo com Machado (2005), como aquela série “[...] em que os episódios têm em comum apenas o título genérico e o estilo das histórias, mas cada unidade é uma narrativa independente”. Seus episódios são geralmente localizados em um presente alternativo ou no futuro próximo, muitas vezes com um tom escuro e satírico que provoca o lado psicológico do público.

Sobre o episódio da série utilizado como *corpus* desta pesquisa, o site do jornal britânico *The Guardian* diz que “*Crocodile* é um dos episódios mais inexoravelmente sombrios de *Black mirror* já feitos” (BAKARE, 2018, tradução nossa).³ De acordo com o *site* do noticiário *Telegraph* sobre o episódio, “[...] a história é contada com um envolvente toque de prazer pela obscuridade” (HARVEY, 2017, tradução nossa).⁴

³ Do inglês: “Crocodile has to be one of the most unrelentingly bleak episodes of Black Mirror ever made”.

⁴ Do inglês: “The story is told with a relish for the enveloping darkness”.

Resumidamente, o episódio apresenta uma história que se passa no futuro, numa época em que as memórias humanas não são mais privadas, pois podem ser vistas a partir de um dispositivo utilizado pela polícia para fins de investigação que acessa a consciência dos indivíduos e transmite suas recordações em uma tela. Para que a etapa de tradução pudesse acontecer, o episódio escolhido teve sua audiodescrição transcrita com o auxílio da ferramenta Web Speech API Demonstration, do Google.

Posteriormente, por ser um conteúdo de autoria da Netflix e sem disponibilidade para *download* na internet, o episódio com AD em inglês foi gravado diretamente da tela de um computador com o uso do aplicativo Apowersoft PRO. A tradução foi aplicada ao episódio por meio de legendas feitas com o uso do aplicativo Subtitle Workshop, que permitiu marcar o tempo de saída e entrada das falas audiodescritas tanto da AD original quanto da tradução.

6 As traduções – métodos, técnicas e resultados

Esta seção dedica-se a demonstrar, por meio da exemplificação, os resultados das traduções das ADs dos produtos selecionados. Todas as traduções seguiram os parâmetros do GPAA, que pontua como devem ser empregadas as questões linguísticas, técnicas e tradutórias quanto à elaboração de roteiros de audiodescrição para filmes e programas de TV, observando, entre outros, o uso da linguagem, a estruturação do período, o tempo verbal e o uso de adjetivos, advérbios e verbos. A partir do GPAA, pode-se compreender a melhor maneira de traduzir os elementos da semiótica da obra, como: os pontos de vista, as ações, os personagens, os figurinos, os estados emocionais, a localização espacial e temporal da cena, os elementos visuais verbais e os sons que compõem a obra audiovisual.

Deve-se, antes de tudo, observar a linguagem empregada em uma AD. O GPAA defende que esta deve ser “[...] objetiva, simples, sucinta, porém vívida e imaginativa, ou seja, priorizando o uso de léxico variado e se adequando à poética e à estética do produto audiovisual” (NAVES *et al.*, 2016, p. 23). Além disso, recomenda-se também uma linguagem menos rebuscada a fim de facilitar a fluidez da narração, isto é, evitar termos chulos e gírias.

Tendo em vista a possibilidade de analisar uma AD em vários aspectos, vamos nos ater à exemplificação de alguns trechos das traduções de cada um dos produtos. Como dito anteriormente, não tivemos acesso aos roteiros originais das ADs, portanto não podemos afirmar se traziam rubricas quanto à entonação, à velocidade da narração, à indicação de falas ou outros elementos indicados para compor um roteiro. Dessa maneira, daremos exemplos das traduções das unidades audiodescritivas transcritas pelos pesquisadores.

6.1 A tradução da audiodescrição de *Orange is the new black*

Começamos com a tradução da audiodescrição de *Orange is the new black*, realizada por Santos (2017).

6.1.1 Uso de adjetivos na descrição de personagens e ambientes

No quadro 1 temos exemplos do uso de adjetivos para descrição de personagens e ambientes. A seguir as análises das unidades audiodescritivas em inglês e português.

Quadro 1: Uso de adjetivos para descrição de personagens e ambientes

ADEN		ADPT	
Tempo	Texto	Tempo	Texto
0:00:37.02 - 0:00:41.45	<i>In her early thirties, the blonde bunches in the shower of a dingy community bathroom.</i>	0:00:32.28 - 0:00:36.45	Aos 30 anos, num banheiro coletivo, a loira, relutante, entra embaixo da ducha.
0:01:50.60 - 0:01:53.31	<i>The black woman undresses in the shower.</i>	01:45.18 - 0:01:49.02	A negra se despe na ducha, por trás da cortina de plástico suja e rasgada.
40:49.00	<i>The burly-rejected inmate with short-dark hair and tattoos leaves.</i>	0:40:43.02 - 0:40:47.43	A detenta gorda e tatuada de cabelos curtos olha para Nicky, que desvia o olhar. Ela se levanta da mesa e sai.

Fonte: Santos (2017, p. 53 e 59).

A primeira unidade audiodescritiva em inglês traz informações sobre a personagem, a ação, o local e a característica do local. A segunda indica que outra personagem entra no ambiente e se despe. Levando em consideração que a língua inglesa apresenta uma estrutura sintética, com mecanismos linguísticos mais aglutinantes que o português, é comum usar uma sequência de adjetivos, construindo enunciados curtos e de alta carga descritiva.

À vista disso, pode-se notar que na tradução para o português não houve espaço suficiente na primeira unidade audiodescritiva para a descrição do banheiro; havia apenas um adjetivo que pudesse qualificar o banheiro da penitenciária: “*dingy*”. Foram descritas então as características da cortina do banheiro em outro espaço de tempo disponível, fazendo uso dos adjetivos “suja” e “rasgada” e acrescentando a informação “por trás da cortina”.

No terceiro exemplo, a AD em português descreve quase todos os elementos da AD em inglês no que diz respeito à descrição da personagem. No entanto, na tradução para o português compensou-se

a supressão do adjetivo “*rejected*” na descrição da ação da personagem Nicky, que evita o contato visual, dando a entender que a personagem descrita não é bem-vinda àquela mesa. Por falta de espaço, não foi possível descrever a cor de seu cabelo.

No que se refere à descrição das ações e ao uso de advérbios, observou-se que os verbos específicos e os verbos frasais são muito mais recorrentes no roteiro original, em inglês. A tradução em português, entretanto, valeu-se do uso de advérbios e locuções adverbiais, e algumas vezes da inserção de mais de uma oração para descrever certas ações nas cenas.

6.1.2 Descrição das ações

O quadro 2 traz a comparação das ADs em inglês e português em relação ao uso de verbos específicos e verbos frasais, advérbios e locuções adverbiais nas descrições de ações.

Quadro 2: Uso de verbos específicos e verbos frasais, advérbios e locuções adverbiais nas descrições de ações

AD EN		AD PT	
Tempo	Texto	Tempo	Texto
0:34:34.27 - 0:34:35.29	<i>He strolls out.</i>	0:34:27.00 - 0:34:31.11	Ao terminar, ele dá uma viradinha e sai.
1:20:47.81 - 1:20:49.89	<i>Piper whips around to face Nicky.</i>	0:30:21.90 - 0:30:23.80	Piper se vira de supetão para Nicky.
1:33:34.58 - 1:33:38.75	<i>Gina steps aside and Piper places a small bottle on Red's cot.</i>	0:43:09.58 - 0:43:13.75	Gina troca olhares com Red e cruza os braços. Piper põe um potinho na cabeceira da cama.

Fonte: Santos (2017, p. 55).

Nos exemplos do quadro 2, os verbos frasais *strolls out* e *whips around*, exemplos 1 e 2, foram traduzidos, respectivamente, para “dá uma viradinha” e “se vira de supetão”, formas muito maiores do que as utilizadas no inglês. Por causa do espaço reduzido para a inserção da unidade audiodescritiva, a descrição do segundo exemplo teve de ser reduzida, não dando tantas informações como em inglês, suprimindo a ação *to face Nicky*, que poderia ser traduzida para o português como “dá de cara com Nicky”, mas que não caberia no espaço disponível para a inserção. Priorizou-se, então, a forma como a personagem se virou.

No último exemplo, a AD em português omitiu a informação descrita em inglês *steps aside* e adicionou duas outras informações: “troca olhares com Red e cruza os braços”, pois julgou-se mais pertinente para a compreensão da cena e para a construção da narrativa da obra.

O GAPP recomenda que sejam usados verbos específicos que indiquem a maneira como as ações foram realizadas. Porém, caso não haja um verbo específico para expressar a ação e a maneira como ela foi feita, utilizam-se os advérbios e as locuções adverbiais.

O uso de advérbios e locuções adverbiais serve para tornar a descrição das ações mais clara e precisa em relação às cenas, assim como os adjetivos, que devem ser usados adequando-os ao humor e às emoções transmitidas nas imagens, porém sem que o audiodescritor faça qualquer tipo de valoração subjetiva.

6.1.3 Descrição de elementos visuais e sonoros

O quadro 3 ilustra as comparações entre os roteiros em inglês e em português com relação à tradução de elementos visuais e sonoros.

Quadro 3: Tradução de elementos visuais e sonoros

AD EN		AD PT	
Tempo	Texto	Tempo	Texto
1:11:34.64 - 1:11:38.20	<i>Piper notices this tape over a coin slot reading "out of order".</i>	0:21:08.98 - 0:21:12.85	Piper nota uma fita crepe presa na entrada de moedas que diz: "Fora de serviço".
0:34:26.58 - 0:34:29.89	<i>A guard enters clicking a hand-tally counter at each inmate.</i>	0:34:20 41 - 0:34:24.98	Um guarda negro entra e faz a contagem, usando um minicontador portátil.

Fonte: Santos (2017, p. 68).

Na primeira unidade audiodescritiva do terceiro quadro, *tape over a coin slot* é traduzida para “fita crepe presa na entrada de moedas”, acrescentando a informação sobre o tipo de fita e descrevendo *coin slot*, termo específico em inglês como “entrada de moedas”, mas que geralmente é nomeado em português como compartimento ou abertura para moedas. A tradução do elemento visual “fora de serviço”, escrita na fita, foi mantida sem supressão ou acréscimo de informação.

Na segunda unidade audiodescritiva é feita a descrição de um objeto usado pelos guardas para fazer a contagem das detentas. Esse objeto não aparece na cena, porém pode ser identificado pelo som de cliques rapidamente repetidos e pelos movimentos da mão dos guardas. Na AD original é descrito como *hand-tally counter*, traduzido em português para “minicontador portátil”, e toda a sentença foi modificada para que a descrição da cena e do objeto pudesse ser facilmente entendida pelo público brasileiro.

6.1.4 Descrição dos estados emocionais das personagens

Quadro 4: Descrição dos estados emocionais

AD EN		AD PT	
Tempo	Texto	Tempo	Texto
1:09:23.22 - 1:09:27.20	<i>As the guard's gaze remains on her paper, Larry shifts uncertainly.</i>	0:19:00.99 - 0:19:04.18	Bell continua lendo e Larry a olha, sem jeito.
1:14:09.81 - 1:14:11.36	<i>Piper gapes.</i>	0:23:44.11 - 0:23:46.15	Piper abre a boca, pasma.
1:18:33.70 - 1:18:36.50	<i>With a grimace, Red returns to the corridor.</i>	0:28:08.13 - 0:28:11.04	Red faz cara de nojo e volta para o corredor.

Fonte: Santos (2017, p. 62).

No primeiro exemplo, *Larry shifts uncertainly*, optou-se por traduzir a unidade audiodescritiva para “Larry a olha sem jeito”. O verbo *shifts*, que significa trocar ou mudar, nesse contexto descreve a forma como o personagem, sem fazer movimentos com a cabeça, mexe os olhos de um lado para o outro, incerto. A fim de descrever o estado mental do personagem em relação à figura de autoridade da guarda Bell, utilizou-se a locução adverbial “sem jeito”, exatamente porque na cena ele fica confuso e não sabe o que fazer.

Na segunda unidade audiodescritiva, a ação descrita na AD em inglês *She gapes* foi traduzida para o português como “Ela abre a boca”. No entanto, apenas essa descrição pareceu vaga para a compreensão da cena, utilizando-se então o adjetivo “pasma” a fim de reforçar o estado emocional da personagem, uma vez que na língua portuguesa a expressão “abrir a boca” sozinha poderia não causar o mesmo efeito que o verbo *to gape* transmite em inglês.

Na última unidade audiodescritiva, a AD em inglês utiliza o verbo *grimaces*, que foi traduzido para “faz cara de nojo”. Ao longo de toda a pesquisa, Santos (2017) afirma que houve mais algumas ocorrências do uso do verbo *to grimace* na AD do roteiro original, porém cada ocorrência foi traduzida por locuções adverbiais condizentes com a emoção do personagem na cena.

É possível observar, nos exemplos do quadro 4, que a AD em inglês faz uso de verbos específicos na descrição dos estados emocionais, enquanto a tradução em português se utiliza mais de locuções para complementar o sentido do verbo.

6.2 A tradução da audiodescrição do filme *O mínimo para viver*

A seguir serão apresentados os procedimentos e os exemplos da tradução da AD realizada por Queiroz (2018).

Pôde-se constatar que no percurso tradutório da AD para o português fez-se necessária a execução de uma tradução que incorporasse a dramaticidade da narrativa fílmica, os efeitos sonoros e visuais que a compõem, os estados físicos e emocionais e as expressões faciais dos personagens a fim de contemplar os elementos significativos do enredo e verificar em que medida se aproximaria ou distanciaria da AD original. Na cena destacada aqui, a AD original descreve a maneira como os personagens da cena agem perante o médico que trata de um distúrbio alimentar sofrido pela protagonista, Elen.

Quadro 5: Exemplos da tradução da AD realizada por Queiroz

AD EN		AD PT	
Tempo	Texto	Tempo	Texto
34:17 - 39:20	<p><i>Hospital waiting room. Kelly sits near Ellen. Susan answers her phone. Two women arrive: one petite with dark hair, the other tall with reddish blonde hair. The dark haired woman sees Ellen. A look of sadness and disbelief crosses her face. She presses her forehead to Ellen's. They all meet with Dr. Beckham, Mother Judy and then her partner. Ellen glances around the room. Amidst all the arguing, Ellen seems to retreat into her own thoughts.</i></p>		<p>Sala de espera do hospital. Kelly está sentada perto de Ellen. Susan atende ao telefone. Duas mulheres chegam. Uma é baixa de cabelos escuros e a outra é alta de cabelos loiros. A mulher de cabelos escuros fica chocada ao ver Ellen.</p> <p>Ela encosta a testa na de Ellen.</p> <p>Consultório. Falam a mãe, Judy, e sua parceira.</p> <p>Ellen olha ao redor da sala.</p> <p>Em meio às discussões, Ellen parece recuar em seus próprios pensamentos.</p>

Fonte: Queiroz (2018, p. 6).

A cena audiodescrita se passa em um hospital e, ao assisti-la, percebe-se uma carga muito forte de sequências de acontecimentos que impactam o espectador em vista da situação de fragilidade da personagem principal, que se encontra em péssimo estado de saúde por causa de sua magreza extrema. Além do mais, nota-se a reação da mãe da personagem em relação à condição da filha e o conflito de pensamentos da protagonista. No decurso tradutório, pensou-se nos aspectos socioculturais, nas normas de AD vigentes e nas concepções de mundo vivenciadas pelas pessoas com deficiência visual.

Outro fator que influenciou o processo de tradução foi o tempo. Como mencionado nas seções anteriores, a audiodescrição é um

artifício narrativo que se situa entre os diálogos dos personagens do filme, e ao traduzir a AD para o português, faltou assistir à versão dublada e averiguar o intervalo entre esses diálogos, que se mostrava diferente do original. Assim, decidiu-se efetuar uma tradução que levasse em consideração todos esses elementos.

Diante das teorias apresentadas e do estudo que se realizou, é de extrema importância mencionar o GPAA.

Em ponderação às observações efetivadas, decidiu-se elaborar uma audiodescrição que fosse inserida preferencialmente entre os diálogos dos personagens, que não interferisse na trilha sonora do filme e que corroborasse com a composição do significado da narrativa para as PcDV. Quanto à linguagem, procurou-se utilizar expressões e palavras que dessem objetividade, clareza e simplicidade, mas que se apropriassem da estética e da poética do filme, permitindo a fluidez dos acontecimentos. Na proposta de traduzir a audiodescrição para o português do Brasil, teve-se a preocupação de manter uma atenção redobrada às expressões faciais dos personagens e às características físicas de alguns deles, que também foram bem esclarecidas na AD em inglês. Analisando novamente a cena que ocorre no hospital, propôs-se uma audiodescrição que enfatizasse esses aspectos, pois, ao descrever as mulheres que chegam de repente na sala de espera do hospital por meio de suas características físicas, decidiu-se manter o uso dos adjetivos descritivos, de modo semelhante à AD em inglês, por estar de acordo com o GPAA, que propõe como estratégia o uso desse artifício para possibilitar que o espectador grave essas características das pessoas porque em algum outro momento da narrativa elas serão reveladas.

A mulher de cabelos escuros, por exemplo, será chamada de Judy. Nesse estágio, o espectador saberá que Judy é a mãe da protagonista,

Elen, que depois passará a se chamar Eli, e a mulher alta de cabelos escuros se chama Oliver. O espectador também descobrirá que ela é a esposa da mãe da personagem e, dessa forma, todas essas personagens ficarão mais claras para quem vê a cena por meio da AD.

Vale salientar que a inserção de adjetivos que exprimem os estados emocionais que condizem com os princípios universais não significa que haverá valorização subjetiva por parte do audiodescritor/tradutor, mas servirá de contribuição para a compreensão do espectador que ouve a AD. Assim como os adjetivos descritivos, os advérbios e as locuções adverbiais também podem servir como estratégia para complementar o significado da ação descrita.

Em sequência à análise, vale ressaltar outro ponto que chamou atenção: o fato de a AD original se restringir a descrever as cenas e não atentar para a maneira com que a voz é impostada. Segundo estudos realizados por Carvalho, Magalhães e Araújo (2013), a locução em audiodescrição exerce um papel fundamental na percepção do espectador-ouvinte, visto que o modo de impostar a voz em concordância com o roteiro de AD agrega sentimento à cena, estimulando uma interpretação mais detalhada por parte do espectador.

A narração não deve ser monótona, visto que a AD é um elemento que compõe o significado para quem a utiliza. Portanto, a narração da AD precisa estar de acordo com a caracterização da narrativa. Nesse sentido, no filme analisado nesta pesquisa, percebeu-se que a AD foi narrada sem vida, algo sem justificativa, uma vez que o filme é classificado como um drama em razão da carga emocional e da situação retratada, que teve como propósito mostrar as consequências sofridas por alguém acometido pela anorexia.

6.3 A tradução da audiodescrição de *Black mirror*

Por último, apresentamos algumas considerações sobre a tradução da AD de *Black mirror*, realizada por Assunção (2018), levando em conta o GPAA no que diz respeito à descrição de ações, estados emocionais, nomeação dos personagens e planos de enquadramento, de acordo com as questões linguísticas envolvidas no uso de uma linguagem simplificada e de adjetivos, advérbios e verbos.

6.3.1 Descrição de ações, uso de verbos e advérbios e nomeação dos personagens

Considera-se que em uma obra audiovisual os personagens estão em constante movimento e, por esse motivo, deve-se explicitá-lo na audiodescrição. Vejamos o exemplo do quadro 6:

Quadro 6: Descrição de ações

AD EN		AD PT	
Tempo	Texto	Tempo	Texto
0:14:17:51	<i>She presses his jugular.</i>	0:14:17:58	Ela pressiona com força a jugular de Rob.
-		-	
0:14:23:26	<i>He grabs around his short blond hair, but she doesn't let go.</i>	0:14:24:08	Ele agarra seus cabelos com a mão, mas Mia resiste.

Fonte: Assunção (2018, p. 7).

Nota-se que ambas as ADs demonstram o uso de verbos para determinar ações, entretanto somente a tradução usa advérbios para descrever as ações. Sendo uma das orientações do GPAA, o uso de

advérbios ajuda na descrição de uma ação, tendo em vista que a torna o mais clara e aproximada possível.

Além disso, é visto que os nomes dos personagens aparecem na tradução. Leva-se em consideração que o GPAA propõe que “[...] geralmente, os personagens são nomeados na AD quando são nomeados na narrativa”. E que a “[...] identificação imediata dos personagens pode ajudar na concentração nas cenas” (NAVES *et al.*, 2016, p. 27).

Constata-se também que a tradução retira as informações sobre as características da personagem, pois leva em conta que tais características foram audiodescritas em outro momento do episódio.

6.3.2 Planos de enquadramento

Em um produto audiovisual, as cenas são filmadas e editadas em diferentes enquadramentos. Considerando que este fator reflete no resultado final da audiodescrição, o GPAA reforça a necessidade de audiodescritor ter conhecimento acerca da estética cinematográfica para que esteja apto a realizar um bom trabalho de AD.

Verifica-se que em muitas cenas do episódio utilizado como *corpus* a imagem é mostrada de cima, o que em termos técnicos pode ser definido por GPG, ou seja, grande plano geral. O GPAA defende que o GPG é o plano que “[...] enquadra uma grande área de ação, na qual o ambiente é mostrado de maneira ampla e é captado a longa distância, o que apresenta o local onde a história ocorrerá naquele momento e situa os personagens da trama” (NAVES *et al.*, 2016, p. 25).

Uma das cenas iniciais do episódio mostra um carro visto de cima em uma estrada numa montanha coberta de gelo. Ainda de acordo com o GPAA sobre o GPG, este “[...] geralmente é utilizado no início da história ou quando há mudança de local. Por meio desse plano, o

audiodescritor descreverá o ambiente, a fim de situar o espectador com relação ao espaço que é apresentado no filme” (NAVES *et al.*, 2016, p. 25).

O quadro 7 demonstra a AD original e sua tradução do momento exato em que essa cena se sucede:

Quadro 7: Original e tradução da AD da cena

AD EN		AD PT	
Tempo	Texto	Tempo	Texto
0:00:56:35 - 0:01:01:93	<i>In a monochrome light, the car drives across oblique mountain terrains partly covered in snow.</i>	0:00:56:18 - 0:01:02:09	Sob um céu acinzentado, um carro percorre terrenos montanhosos parcialmente cobertos de neve.
0:01:02:14 - 0:01:05:96	<i>Seen from high above, the car is the only vehicle on the road.</i>	0:01:02:18 - 0:01:04:90	Visto de cima, o carro é o único veículo na estrada.

Fonte: Assunção (2018, p. 9).

A AD original e a tradução apresentam muito bem o enquadramento mostrado na cena, pois ambas especificam de onde o objeto em ação pode ser visto e descrevem o cenário em que o acontecimento se passa.

6.3.3 Uso da linguagem

É identificado que o exemplo da primeira unidade descritiva do quadro 7 recorre a léxicos não muito comuns. A escolha de *monochrome light* para se referir à cor do céu, que interfere na estética visual da cena, pode afetar o entendimento dos usuários de AD que não tenham conhecimento desse termo técnico, portanto pode-se fazer aqui uma observação quanto ao uso da linguagem.

Tendo em vista que se deve levar em consideração o uso de um léxico mais simplificado na AD, a tradução aproxima o usuário da simplicidade presente em cena ao traduzir o termo mencionado por “céu acinzentado”, uma vez que, de acordo com o guia: “Grande parte das pessoas com deficiência visual tem ou já teve alguma visão útil e, portanto, a memória de cores” (NAVES *et al.*, 2016, p. 24). Desse modo, é visto que a tradução apresenta uma audiodescrição mais sucinta, porém imaginativa.

6.3.4 Estados emocionais e o uso de adjetivos

Pode-se afirmar que diferentes conteúdos audiovisuais, incluindo os do gênero de ficção-científica, trazem em suas histórias personagens que passam por determinadas situações em que diferentes emoções são desencadeadas. Nesse sentido, o GPAA demonstra a importância da descrição dos elementos que permitam ao espectador deduzir os estados emocionais dos personagens. Vejamos o exemplo no quadro 8:

Quadro 8: Descrição de estados emocionais

AD EN		AD PT	
Tempo	Texto	Tempo	Texto
0:15:36:15 - 0:15:39:34	<i>Mia sits on her bed with her head in her hands.</i>	0:15:38:32 - 0:15:41:41	Desesperada, Mia coloca as mãos na cabeça e se senta na cama.

Fonte: Assunção (2018, p. 10).

O exemplo anterior apresenta a audiodescrição da cena em que Mia, a personagem em questão, acaba de cometer um ato do qual se arrependeria posteriormente, e, como pode ser visto, a AD original não compreende a complexidade emocional da personagem na cena. O GPAA afirma: “Descrever um gesto ou uma expressão facial nem

sempre leva ao seu entendimento, às vezes a descrição pura pode se perder no vazio”. Além disso, explica que “[...] os adjetivos descritivos são muito importantes na AD, pois tornam cenas, ações, características dos personagens e ambientes mais claros para o espectador” (NAVES *et al.*, 2016, p. 27). Portanto, abarcando essa instrução, a tradução faz o uso de um adjetivo para exprimir o sentimento que Mia teve ao cometer tal ato.

Considerações finais

De acordo com as pesquisas e os resultados obtidos, afirmamos que a tradução de audiodescrições é possível e viável e que o tradutor/audiodescritor deve contemplar em sua tradução de AD as questões técnicas, linguísticas e culturais, considerando necessárias adequações no texto final, no sentido de obter um resultado coerente para o público-alvo local.

Ressaltamos a importância da formação profissional do audiodescritor a fim de que ele seja instrumentalizado para tomar as decisões mais acertadas durante o processo de audiodescrição. Corroboramos a ideia de que a participação de um consultor com deficiência visual na elaboração da audiodescrição do produto é fundamental, visto que sua percepção de mundo contribui para o desenvolvimento de um produto de maior qualidade e eficiência.

Para ser um bom consultor em audiodescrição, também se exigem algumas competências fundamentais: não basta ser cego ou ter baixa visão, é necessário adquirir habilidades de análise e interpretação – da mesma maneira que o audiodescritor – bem como obter conhecimentos linguísticos e profissionalismo, ser ético, não se ater às preferências pessoais, em vista do grupo consumidor heterogêneo, e, por fim, deve conhecer as normas que regulamentam a estruturação da AD.

Observa-se que para ser um audiodescritor qualificado não basta ter só boa vontade e ser solidário, é necessário possuir a maestria de compreender as nuances tradutórias e as técnicas que estão por trás de seu trabalho, além da consciência de seu valor profissional e da importância que a AD exerce para quem a utiliza, cooperando, assim, para a promoção da verdadeira inclusão de seu público aos produtos de entretenimento.

Referências

ALVES, S. F.; GONÇALVES, K. N.; PEREIRA, T.V. A estética cinematográfica como base para o desenvolvimento de uma estética da audiodescrição para a mídia e para a formação do audiodescritor. *Tradução e Comunicação – Revista Brasileira de Tradutores*, n. 27, p. 139-161, 2013. Disponível em: <<http://www.pgsskroton.com.br/seer/index.php/traducom/article/view/1622>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

BAKARE, Lanre. Black mirror, season four: step away from your smartphone! Discuss with spoilers. *The Guardian*, 3 jan. 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2018/jan/03/black-mirror-season-four-step-away-from-your-smartphone-discuss-with-spoilers>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

ASSUNÇÃO, Lucas P. *Tradução de roteiros de audiodescrição de filme do gênero ficção científica*. Artigo apresentado como resultado de Iniciação Científica. Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

GAMBIER, Yves. Introduction: screen transadaptation: perception and reception. *The Translator*. Special issue on *Screen Translation*, v. 9, n. 2, p. 191-205, 2003.

HARVEY, Chris. Black Mirror, season 4, Crocodile, review: a hoary, predictable plot makes this one of the lesser episodes. *The Telegraph*, 29 dez. 2017. Disponível em: <<https://www.telegraph.co.uk/on-demand/0/black-mirror-season-4-crocodile-review-hoary-predictable-plot/>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

HOUSE, Juliane. *Translation*. New York: Oxford University Press, 2009.

JANKOWSKA, Anna. *Translating audio description scripts*. Translation as new strategy of creating audio description. Peter Lang, 2015.

LEFEVERE, André. *Translation, rewriting and the manipulation of literary fame*. London/New York: Routledge, 1992.

LÓPEZ VERA, Juan Francisco. Translating audio description scripts: the way forward? Tentative first stages project results. *MuTra 2006 – Audiovisual translation scenarios: Conference Proceedings*. Barcelona: Mutra, 2006. Disponível em: <http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Lopez_Vera_Juan_Francisco.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2018.

LUCATELLI, Barbara. *Traduzir o traduzido: uma tradução da audiodescrição do documentário “A marcha dos pinguins”*. 2015. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/18677>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

MACHADO, Arlindo. A narrativa seriada: categorias e modalidades. *XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom*. Rio de Janeiro, 1999. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/07d90b8e1b2f8c50b6db754af1bb3a06.PDF>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

MASCARENHAS, Renata de Oliveira. *A audiodescrição da minissérie policial Luna caliente: uma proposta de tradução à luz da narratologia*. Tese (Doutorado). Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

NAVES, Sylvia; MAUCH, Carla; ALVES, Soraya; ARAÚJO, Vera Lúcia (Org.). *Guia para produções audiovisuais acessíveis*. Brasília: Secretaria do Audiovisual/Ministério da Cultura, 2016. Disponível em: <https://noticias.unb.br/images/Noticias/2016/Documentos/Guia_para_Producoes_audiovisuais_Acessiveis__projeto_grafico_.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2016.

PÉREZ PAYÁ, María. La audiodescripción: traduciendo el lenguaje de las cámaras. In: JIMÉNEZ HURTADO, Catalina (Ed.). *Traducción y accesibilidad*. Frankfurt: Peter Lang, 2007a.

PÉREZ PAYÁ, María. *Guión cinematográfico y guión audiodescriptivo: un viaje de ida y vuelta*. Programa Interuniversitario de Doctorado Traducción, Sociedad y Comunicación, Universidad de Granada, 2007b.

QUEIROZ, Viviane Santos A. *Tradução de roteiros de audiodescrição de filme do gênero drama*. Artigo apresentado como resultado de Iniciação Científica. Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

ROSCOE-BESSA, Cristiane. *A tradução-substituição*. Brasília: Editora do Centro, 2010.

SANTIAGO VIGATA, Helena. *A experiência artística das pessoas com deficiência visual em museus, teatros e cinemas: uma análise pragmaticista*. 2016. 313 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/20397>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

SANTOS, Priscylla S. *Orange is the new black*: uma proposta de tradução de roteiros de audiodescrição da série. 2017. 128 f. Dissertação de Mestrado. Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/23957>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

SCHWARTZ, Leticia. O outro lado da moeda. In: MOTTA, Lúvia; ROMEU FILHO, Paulo (Org.). *Audiodescrição: transformando imagens em palavras*. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 202-206.

TELES, Veryanne Couto. *Audiodescrição do filme A mulher invisível*: uma proposta de tradução à luz da estética cinematográfica e da semiótica. 2014. 103 f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/17127>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

YANGUAS SANTOS, Luis. El texto descriptivo en el aula de ELE. De la teoría a su presencia en el MCER y el Plan Curricular del IC. *MarcoELE – Revista de didáctica español como lengua extranjera*, n. 8, p. 1-15, 2009. Disponível em: <<https://marcoele.com/texto-descriptivo-en-el-aula-de-ele/>>. Acesso em: 31 jul. 2018.

Referências audiovisuais

BLACK mirror. Charlie Brooker. Reino Unido, 2012.

ORANGE is the new black. Produção: Netflix. EUA, 2013.

Legenda para Surdos e Ensurdecidos do universo sonoro do filme *Desejo e Reparação*

Gabriela Caetano Boaventura Sampieri

Introdução

Esta pesquisa teve como motivação inicial uma demanda gerada pelos debates que aconteceram durante o I Encontro Latino-Americano de Legendas e Audiodescrição, realizado nos dias 11 e 12 de maio de 2015, na Cinemateca Brasileira, em São Paulo. O evento, organizado pela Secretaria do Audiovisual/MinC, contou com a participação das docentes Soraya Ferreira Alves (UnB) e Élide Gama (UECE), das tradutoras/legendistas Sabrina Martinez e Mónica Bartolomé (Argentina), da diretora da Oscip Mais Diferenças, Carla Mauch, e da coordenadora-geral de Desenvolvimento Sustentável do Audiovisual, da Secretaria do Audiovisual/MinC, Sylvia Bahiense Naves. Naquela ocasião, falou-se sobre a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (ONU), ratificada pelo Brasil em 2008, e sobre a publicação da Lei Brasileira de Inclusão (Lei n. 13.146/2015), que aconteceria poucos meses após o Encontro. Durante o evento, concluiu-se que era urgente o estabelecimento de parâmetros formais de elaboração de recursos de acessibilidade audiovisual. A partir disso, o *Guia para*

produções audiovisuais acessíveis (NAVES *et al.*, 2016) passou a ser desenvolvido por meio de uma parceria entre professores da Universidade de Brasília, da Universidade Estadual do Ceará e profissionais da área da acessibilidade cultural, publicado pelo Ministério da Cultura em 2016.

Este trabalho se inspirou, portanto, nas inquietações de profissionais da legendagem e da audiodescrição, de realizadores de audiovisual e de espectadores cegos e Surdos¹ participantes daquele evento. Entre tradutores e espectadores com deficiência era ponto pacífico a importância do acesso à cultura e a urgência em desenvolver um material de referência sobre a elaboração de recursos de acessibilidade audiovisual. Entre os realizadores de audiovisual, a dúvida era quanto à manutenção da qualidade artística das obras com acessibilidade. Com base nesse questionamento e no meu interesse pelo cinema e mais especificamente pela trilha e pelos efeitos sonoros, envolvi-me com a pesquisa sobre esse universo, suas funções na narrativa fílmica e a maneira de proporcionar aos espectadores Surdos e Ensurdecidos uma experiência estética de cinema de qualidade. Este artigo baseou-se em minha dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação sob a orientação da professora Soraya Ferreira Alves.

Os estudos da acessibilidade audiovisual estão inseridos nos Estudos da Tradução Audiovisual (TAV). Segundo Jorge Díaz-Cintas (2009, p. 1), a TAV é uma atividade profissional que remonta aos primórdios da história do cinema. Comumente, acredita-se que tenha surgido com o advento do cinema falado; contudo, a necessidade da tradução surgiu ainda na era do cinema mudo (1895–1927), quando as exibições eram acompanhadas por diálogos lidos por atores posicionados atrás da tela ou, até mesmo, por narradores que

¹ O termo Surdo com “S” maiúsculo é utilizado para destacar a posição desta pesquisa em respeito às especificidades linguísticas e culturais dos Surdos, assim como o faz Castro Júnior (2011, p. 12).

comentavam e explicavam o que se via nas imagens (CRONIN, 2009, p. 3). Os filmes mudos podiam trazer ainda inserções textuais, os intertítulos ou as cartelas de texto, os quais, consoante Josélia Neves (2005, p. 17), podem ser considerados os precursores da Legenda para Surdos e Ensurdidos (LSE).

Jorge Díaz-Cintas destaca o aspecto independente e autônomo que a TAV adquiriu nos últimos anos, tornando-se uma área de pesquisa com suas próprias abordagens teóricas e terminológicas e objeto de inúmeras publicações, cursos de pós-graduação e conferências internacionais (DÍAZ-CINTAS, 2009, p. 7). Apesar dessa aparente independência, Romero Fresco (2006 *apud* DÍAZ-CINTAS, 2009, p. 7) lembra a heterogeneidade e a interdisciplinaridade da TAV, o que lhe traz contribuições de diversos outros campos, abrindo-lhe novos caminhos e proporcionando-lhe crescimento como área de pesquisa inesgotável.

Assim como Romero Fresco, Frederic Chaume (2004, p. 12) defende uma abordagem interdisciplinar da TAV, na qual os Estudos da Tradução e da Linguagem Cinematográfica devem ser combinados a fim de promover uma melhor compreensão dos múltiplos sentidos contidos nos textos audiovisuais. O autor defende que esses textos são construídos de acordo com convenções e regras próprias que transcendem àquelas da comunicação linguística. A linguagem cinematográfica, em sua complexidade, é constituída de uma série de códigos significativos (*signifying codes*), incluindo os códigos não linguísticos, como os sons e as imagens. Quanto às pesquisas em TAV, Chaume (2004) reforça a importância de uma abordagem interdisciplinar que permita uma análise rigorosa de seu objeto de estudo, considerando sempre sua natureza híbrida e composta por códigos significativos múltiplos que operam simultaneamente.

A pesquisadora Josélia Neves (2005) defende a relevância da pesquisa sobre recursos de acessibilidade nos estudos da TAV para garantir às pessoas com deficiência o reconhecimento de sua dignidade e a igualdade de direitos. Para tanto, é importante que o tradutor de LSE leve em consideração as especificidades desse tipo de legenda e do produto a ser legendado. Além disso, deve reconhecer as necessidades de seu público, que, como todo povo, é heterogêneo.

Quanto ao público-alvo da LSE, esta pesquisa não pretende impor uma abordagem oralista que vê o Surdo a partir de uma deficiência a ser reabilitada, desconsiderando sua cultura e identidade (GUTIERREZ, 2011, p. 39). Respeitando a alteridade do povo Surdo, busca apresentar a LSE, modalidade de tradução escrita, como uma ferramenta útil de acesso e aprendizado para o público Surdo bilíngue (que tem a Libras como primeira língua e o português como segunda), o qual pode encontrar neste meio uma maneira de desenvolver e praticar a leitura e a escrita em português (SOUSA, 2015, p. 40). Ressalto ainda a relevância de tal modalidade para aquele que perdeu a audição após certa idade e tem dificuldades para aprender a língua de sinais.

Esta pesquisa também busca contribuir com os estudos da tradução ao trazer um olhar interdisciplinar em relação à tradução audiovisual acessível. Ela se justifica por tal razão, visto ser possível observar que, ao longo desses quase sessenta anos de pesquisas voltadas à TAV (considerando a publicação dos primeiros artigos relacionados à pesquisa em TAV pela revista *Babel* em 1960), poucos autores dedicaram-se a estudá-la também sob a perspectiva dos estudos cinematográficos, abordando a relação entre a elaboração da tradução e a linguagem cinematográfica. Ademais, sob o ponto de vista da acessibilidade audiovisual, a maioria dos pesquisadores tem tratado dos parâmetros técnicos e linguísticos do processo tradutório,

ignorando muitas vezes o aspecto estético e artístico da elaboração de traduções audiovisuais acessíveis.

Para aplicar os princípios da interdisciplinaridade da TAV, foi elaborada por mim uma LSE do filme *Desejo e reparação* (2007), de Joe Wright, que será aqui explicada e demonstrada por meio de exemplos. Dada sua rica trilha sonora – vencedora do Oscar de Melhor Trilha Sonora em 2007 –, inspirada nas trilhas do cinema clássico, procuro explorar não só os aspectos técnicos e linguísticos do processo de elaboração da LSE, mas também as especificidades do universo sonoro da obra.

A adaptação do romance homônimo de Ian McEwan (2011), *Desejo e reparação* (2007), em inglês *Atonement*, narra a história do casal Cecília e Robbie, cujos destinos são marcados por um testemunho malicioso de uma das personagens, Briony, de 13 anos. A menina, imatura para compreender o relacionamento entre sua irmã mais velha e o filho de uma das empregadas da casa, acaba denunciando o rapaz pelo estupro de sua prima Lola. Por essa razão, ele é sentenciado a três anos de prisão e, em seguida, a servir na Segunda Guerra Mundial. Com a prisão arbitrária de Robbie, Cecília rompe com a família e passa a trabalhar como enfermeira em um hospital de guerra em Londres, esperando pela volta de seu amado. Briony também se torna enfermeira, buscando, de alguma forma, reparar o sofrimento que causara. Cecília e Robbie finalmente ficam juntos, e Briony tem a chance de consertar o erro cometido contra a irmã e o rapaz revelando a verdade sobre o crime.

O filme teria um típico final feliz, porém isso é desconstruído à medida que os diferentes fragmentos de ponto de vista que permeiam a versão ficcional de Briony são expostos (ALVES, 2011, p. 76).

Tanto o romance de McEwan quanto o filme de Wright podem ser considerados obras de caráter metaficcional, ou seja, uma ficção dentro de uma ficção. Além de uma trama envolvente e fotografia exuberante, o

filme de Joe Wright conta com uma rica trilha sonora composta por Dario Marianelli. Suas partituras apresentam influências de compositores do início do século XX (MARIANELLI, 2008) e se fundem a efeitos sonoros bem orquestrados, construindo uma nova camada de significação.

Considerando os múltiplos significados que imagens e sons representam na obra, proponho uma forma interdisciplinar de elaborar a LSE, conforme os parâmetros técnicos e linguísticos estabelecidos pelo *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (GPAA) (NAVES *et al.*, 2016) e o estudo mais aprofundado das funções dos sons em uma obra cinematográfica.

1 O cinema e a tradução audiovisual

A tradução audiovisual é quase tão antiga quanto o próprio cinema. Ainda na era do cinema mudo, o trabalho de profissionais era necessário para traduzir o conteúdo dos intertítulos das obras a serem enviadas para outros países. Contudo, foi com o surgimento dos *talkies*, filmes falados, que a tradução se tornou ferramenta indispensável para promover a carreira internacional e a acessibilidade das produções cinematográficas.

O advento do som impôs grandes dificuldades comerciais a todas as indústrias cinematográficas. Hollywood, que até o início da década de 20 do século passado foi uma indústria financeiramente bem-sucedida graças à sua crescente capacidade de exportação de produções audiovisuais, também foi atingida. Apesar de a introdução da linguagem escrita (os intertítulos) na estrutura semiótica dos filmes mudos ter, de alguma forma, limitado a universalidade das obras, a tradução e a gravação de seus cartões de intertítulos eram feitas de forma fácil e barata. O som, entretanto, trouxe novos obstáculos à distribuição internacional e à acessibilidade das obras

cinematográficas, prejudicando inclusive a dominação americana no mercado audiovisual europeu (PÉREZ-GONZÁLEZ, 2014, p. 45). Hollywood experimentou diversas novas formas para tornar seus filmes multilíngues e satisfazer as demandas do público estrangeiro por filmes em suas próprias línguas.

Utilizando equipamentos de pós-sincronização para melhorar a qualidade do som do filme, foi possível inserir nas obras uma faixa sonora que traduzia (dublava) os diálogos originais na língua de chegada. Surgiu, assim, a dublagem na forma atual. Como regra principal, a dublagem deveria estar sempre perfeitamente sincronizada com o movimento dos lábios dos atores (PÉREZ-GONZÁLEZ, 2014, p. 50).

A legenda, segundo Pérez-González (2014, p. 46), surgiu no final da década de 20 do século XX com a manipulação dos filmes de celuloide. Os distribuidores sobrepunham à película do filme uma segunda camada com as legendas. Nos últimos anos daquela década, já era comum usar essa versão moderna dos intertítulos para apresentar a tradução dos diálogos originais da obra. Naquela fase inicial, as questões técnicas de elaboração da legenda e suas implicações já eram discutidas, bem como os parâmetros de edição da legenda, como a exclusão, a condensação e a adaptação a fim de sincronizá-la com as falas dos personagens. Como hoje, a indústria priorizava a sincronia entre a imagem e a legenda.

O aperfeiçoamento de estratégias de tradução audiovisual foi responsável, portanto, por recuperar a capacidade de internacionalização das obras produzidas em diversos países, sobretudo das norte-americanas, que voltaram a dominar o mercado audiovisual de todo o mundo. Assim, os Estados Unidos voltaram a promover todo um estilo de vida, além de valores políticos e ideológicos, representados na ação diegética (do filme) (PÉREZ-GONZÁLEZ, 2014, p. 47).

2 A Legenda para Surdos e Ensurdidos (LSE)

Muitos acreditam que o surgimento da LSE, como é conhecida atualmente, ocorreu entre as décadas de 70 e 80 do século XX, quando os Estados Unidos e o Reino Unido desenvolveram, quase simultaneamente, dois sistemas que permitiam a inclusão de legendas fechadas para televisão. Nos Estados Unidos, a legenda fechada passou a ser conhecida como *closed captioning*, e no Reino Unido, como *teletext subtitling*. Apesar de esses dois sistemas terem desenvolvido soluções e estratégias de legendagem usadas até hoje, é certo que se tornarão obsoletas rapidamente em nossa era digital, quando o audiovisual está disponível não só nas salas de cinema e televisão, mas também na internet, em videogames, entre outros (NEVES, 2005, p. 107).

Corroborando o entendimento de autores europeus como Ivarsson e Carroll (1998), Karamitroglou (1998), Díaz-Cintas e Remael (2007) e Neves (2007), o GPAA defende que a LSE deve seguir alguns parâmetros semelhantes àqueles pensados para os espectadores ouvintes (NAVES *et al.* 2016, p. 42). No Brasil, as legendas para espectadores ouvintes não podem ultrapassar o limite de duas linhas, devem ter um número de caracteres compatível com a velocidade de leitura, estar normalmente no centro da tela e ser apresentadas em blocos. Caso a velocidade da fala dos personagens seja muito rápida, o conteúdo deverá ser editado para que o espectador possa ter tempo de ler a legenda, olhar para as imagens e compreender a obra (NAVES *et al.*, 2016, p. 42).

Para seguirmos, faz-se necessário explicar a diferença entre a legenda aberta, a legenda fechada, o *closed caption* e a LSE. A legenda para ouvintes costuma ser do tipo aberta, ou seja, está sempre visível na tela, como a legenda que vemos nos cinemas. Contudo, a legenda para ouvintes também pode ser encontrada na modalidade fechada,

requerendo que o espectador escolha visualizá-la, por exemplo, ao assistir a um conteúdo em DVD ou programa de TV a cabo.

É comum que se confunda a legenda fechada com o *closed caption*, pois este também é um tipo de legenda que precisa ser habilitado pelo espectador, distinguindo-se da legenda fechada comum no sentido de que traz informações adicionais, como a identificação dos falantes e a descrição de alguns sons.

O *closed caption* é muito comum na televisão aberta brasileira, todavia não é o modelo ideal de acessibilidade para o público Surdo. Apesar de trazer a explicitação de informações que dependem do canal auditivo (identificação dos falantes e descrição dos sons), este tipo de legenda traz uma transcrição das falas palavra por palavra, não se preocupando em respeitar parâmetros observados pela LSE, como o número de linhas, a velocidade, a segmentação e a edição.

Até hoje, a LSE, mesmo sendo tema de inúmeras pesquisas e publicações acadêmicas, não é vista pelos realizadores de audiovisual e pelo governo brasileiro como algo diferente de uma simples transcrição das falas. Araújo e Nascimento (2011, p. 2) discutem que a Portaria n. 310/2006, do Ministério das Comunicações, não faz distinção entre a LSE e a legenda oculta (fechada), a qual é descrita, no item 3.2 da Portaria, como “[...] transcrição em português dos diálogos, efeitos sonoros e outras informações que não poderiam ser percebidas ou entendidas pelos deficientes auditivos” (BRASIL, 2006, grifo nosso).

Ao analisar a LSE oferecida pelas emissoras de TV e pelas distribuidoras de filmes brasileiras, as pesquisadoras encontraram uma série de problemas que podem impedir a compreensão do conteúdo audiovisual pelos Surdos, como o fato de as transcrições serem palavra por palavra, não estarem em sincronismo com a fala e/ou a imagem e não contarem com qualquer tipo de edição do conteúdo (condensação),

o que resulta em legendas com mais que as duas linhas preconizadas por D'Ydewalle *et al.* (1987 *apud* ARAÚJO; NASCIMENTO, 2011, p. 4). Esses problemas podem prejudicar o movimento de deflexão, no qual o espectador lê as legendas e observa as imagens para poder harmonizá-las e, assim, assistir confortavelmente a uma produção audiovisual.

Além de questões técnicas e linguísticas relativas à elaboração da LSE, tais como número de caracteres por linha, número de linhas, segmentação e edição, é preciso ter em mente questões tradutórias importantes, as quais entendo como aquelas relacionadas à sensibilidade do tradutor para compreender as necessidades de seu público-alvo e as características específicas do material a ser traduzido.

O público Surdo e Ensurdecido, assim como qualquer comunidade, é bastante heterogêneo, sendo constituído por pessoas com histórias de vida diferentes e maneiras distintas de se comunicar e se relacionar com o mundo. Ciente de que o Surdo pertence a uma cultura, com valores, crenças e língua compartilhados (GUTIERREZ, 2011, p. 48), a LSE surge em uma perspectiva bilíngue e bicultural,² que permite ao indivíduo desenvolver suas potencialidades na cultura surda e aproximar-se, por meio dela, da cultura ouvinte (GUTIERREZ, 2011, p. 49).

Josélia Neves (2005, p. 107) assevera que, dadas as características específicas da audiência e do produto audiovisual, o tradutor de LSE, no exercício de sua função, deve-se perguntar:

- Como o Surdo se relaciona com o mundo ao seu redor?
- Ele percebe os sons? Se sim, como?

Com as respostas a essas perguntas, o tradutor deve buscar soluções e fazer suas escolhas.

² Reconhece o povo Surdo como uma comunidade com língua e cultura próprias e que tem o português (no caso do Brasil) como segunda língua, usada para se relacionar com os ouvintes e sua cultura.

Outra questão tradutória a ser pensada ao se elaborar qualquer modalidade de trabalho de tradução está relacionada às características específicas do texto a ser traduzido. Defendo nesta pesquisa que, no caso da elaboração da LSE, é indispensável ao profissional o entendimento da estética e da linguagem cinematográfica pertinente ao produto audiovisual (NAVES *et al.*, 2016, p. 25). É essencial, portanto, que o legendista faça um estudo mais aprofundado sobre como os significados são construídos com base nos diversos signos contidos na obra audiovisual. Chaume (2004, p. 16) propõe que, ao se estudar a TAV, é preciso que se adote uma abordagem interdisciplinar na qual haja uma convergência entre os Estudos da Tradução e os Estudos Cinematográficos para que seja possível compreender o rico aspecto multimodal dos textos audiovisuais. O autor acredita que os estudos da TAV devem assumir uma abordagem interdisciplinar que respeite a natureza híbrida de seu objeto, considerando sempre que ele é composto por múltiplos códigos significativos que operam simultaneamente. Em um texto anterior, Chaume (2002) afirma:

A tradução audiovisual é o exemplo concreto de uma área de pesquisa que precisa encontrar seu lugar nos Estudos da Tradução. É responsabilidade de professores e pesquisadores chamar atenção precisamente àqueles aspectos que a distinguem das demais modalidades de tradução [...] Além de estudos descritivos sobre dublagem e legendagem, poucos autores fizeram estudos aprofundados sobre as peculiaridades da construção de textos audiovisuais, da interação semiótica que ocorre na emissão simultânea de texto (verbal e não verbal) e imagem e a repercussão que isso tem no processo tradutório (CHAUME, 2002, p. 1-3).

Como é possível depreender da afirmação de Chaume (2002), os estudos da TAV e principalmente de suas modalidades acessíveis ainda são bastante recentes e requerem de seus estudiosos e profissionais uma abordagem distinta daquela assumida em relação aos textos tradicionais. Consoante Yves Gambier (2006, p. 3), a TAV subverte a noção tradicional de texto verbal e linear, pois o conteúdo audiovisual é multimodal, tendo seu significado construído no emprego simultâneo de diferentes recursos semióticos, como diálogos, imagens, montagem, iluminação, cores e sons (música, ruídos e efeitos sonoros). Gambier (2006, p. 7) ressalta ainda que existe um grande paradoxo nos estudos da TAV, pois, apesar de reconhecer que há uma relação entre o verbal e o visual e entre a linguagem verbal e a não verbal, a abordagem das pesquisas em TAV continua predominantemente relacionada às questões linguísticas. Assim, o aspecto multimodal do texto audiovisual continua sendo não ignorado, mas negligenciado.

2.1 A LSE e o universo sonoro do filme

Há algum tempo, autores dedicados ao estudo da tradução audiovisual têm tratado do tema da multimodalidade como escopo de pesquisa. Entretanto, como afirma Pérez-González (2014, p. 185), grande parte dos esforços tem se concentrado em elaborar taxonomias e questões linguísticas de equivalência. Outros autores, mais sensíveis à multiplicidade de recursos semióticos das produções audiovisuais, dedicaram-se à tradução baseada na camada imagética. No entanto, poucos estudiosos, como Luis Pérez-González (2014), Josélia Neves (2005, 2010) e Ana Katarinna Nascimento (2013, 2014, 2015), dedicaram-se a pesquisar a camada sonora das produções audiovisuais e sua influência na elaboração da LSE.

Para Pérez-González (2014, p. 192), os recursos semióticos da obra audiovisual podem ser classificados em quatro modalidades básicas: as imagens, a linguagem (diálogos), os sons (efeitos sonoros) e a música. Como o foco desta pesquisa são os efeitos sonoros e a música, discorro apenas sobre essas duas modalidades de recursos semióticos.

De acordo com o autor (2014, p. 206), os sons diegéticos (efeitos sonoros) costumam não ser alterados durante o processo de TAV, servindo para complementar ou acentuar os demais recursos semióticos. Ele diz que os tradutores, como leitores especializados, deverão ter em mente a contribuição desses recursos na construção do significado fílmico e de sua relação com os demais a fim de fazer as melhores escolhas tradutórias na língua-alvo.

Com relação à música, Pérez-González (2014, p. 208) salienta a importância tanto de sua modalidade diegética – que pertence ao mundo representado na obra – quanto da não diegética, que só pode ser ouvida pelos espectadores na construção do significado fílmico. O autor afirma que a forma mais comum de manipulação desse recurso semiótico pelo tradutor audiovisual é pela tradução das letras das canções da obra, sendo a escolha de traduzi-las uma importante decisão do processo tradutório. Ele explica que, muitas vezes, a escolha de traduzir as letras da canção não é uma opção para os profissionais que trabalham sob a demanda da indústria audiovisual, uma vez que, normalmente, são orientados a ignorar essa dimensão semiótica dos textos multimodais (PÉREZ-GONZÁLEZ, 2014, p. 211). Para ele, mesmo quando a música não evoca signos verbais (letra), ela é capaz de representar os pensamentos e os sentimentos dos personagens, e, por isso, o tradutor deve possuir sensibilidade para compreender seu conteúdo significativo na trama e tomar suas decisões.

Para exemplificar a complexidade dessa tarefa do tradutor que direciona seu trabalho ao público Surdo, Pérez-González (2014, p. 213) menciona o filme *Laranja mecânica* (1971), de Stanley Kubrick, que brinca justamente com o papel da música na construção do significado fílmico. Nesse filme, o espectador é confrontado com imagens de extrema violência acompanhadas por músicas como *Singing in the rain* (1931), de Nacio Herb Brown e Arthur Freed, e a *Sinfonia n. 9* (1824), de Beethoven. A contradição entre as imagens e a música (utilização assíncrona do som, defendida por Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov em seu Manifesto, de 1928) desloca a ação violenta da realidade e a faz parecer inofensiva. Com isso, quem assiste questiona o que vê e indaga se o protagonista Alex (Malcon McDowell) é simplesmente ingênuo ou psicopata. Nesse exemplo, a trilha sonora, em vez de amplificar as emoções suscitadas pelas imagens, é empregada para desviar os sentimentos do espectador e traduzir os do protagonista. Ao compreender a importância da música na construção dessa contradição, núcleo dessa obra de Kubrick, Pérez-González (2014, p. 212) demonstra o desafio do tradutor de LSE, pois, conforme os parâmetros de elaboração, a legenda deveria mostrar apenas o título da canção. Ele argumenta, porém, que esse tipo de tradução não seria suficiente para descrever a experiência estética promovida pela música dessa obra, por isso adverte que o tradutor tem de ultrapassar os preceitos da tradicional TAV e se aventurar nos conceitos de outras disciplinas, como a semiologia e a psicologia.

Pérez-González (2014, p. 212) observa ainda que tradutores dedicados à LSE devem dissecar a produção audiovisual para estimar a real contribuição dos sons e da música na compreensão do todo do texto audiovisual e, assim, fazer suas escolhas tradutórias.

Josélia Neves (2010, p. 123), por sua vez, trata especificamente da representação da música na LSE ao sustentar que pessoas Surdas têm

capacidade para processar a música superior àquela com que processam a fala, pois a música é formada de componentes como melodia, ritmo e, frequentemente, palavras, que podem ser percebidos mesmo por pessoas Surdas, desde que reunidas as condições ambientais adequadas. A autora explica que as vibrações podem ser sentidas por todo o corpo, sendo, por meio delas, que as pessoas Surdas são capazes de perceber o ritmo da música. Aquilo que é sentido na pele, nos músculos e nos ossos é processado no cérebro e na alma, sendo uma experiência estética com funções terapêuticas que retomam memórias e histórias. Neves atribui essa relação da música com as emoções e as histórias das pessoas à existência de uma audição cultural e uma memória auditiva que não é fundamentalmente sensorial. É com base nessa compreensão da música e de sua relação com o “ser” humano que Josélia Neves (2010, p. 123) pensa o papel da música na construção do significado fílmico e em como promover a compreensão da camada sonora do filme por meio das legendas. Apesar da dificuldade de encontrar palavras que comuniquem por completo a força expressiva do som, o tradutor que trabalha com LSE deve tentar produzir uma narrativa e um efeito estético equivalente que expresse significado para aqueles que não ouvem.

A autora destaca que a música é mais importante na vida das pessoas Surdas do que se imagina. Ao citar pesquisas médicas e sociológicas (SANDBERG, 1954; GOUGE, 1990; DARROW, 1993; SACKS, 1990), Neves (2010, p. 123) esclarece que a música pode ser ouvida de diversas formas e que o mundo dos Surdos é tudo menos silencioso, pois os sons podem ser percebidos intensamente por vários outros sentidos. Ela observa que a música pode ser mais facilmente percebida que a fala por normalmente vibrar em frequências mais baixas que a voz humana. Neves (2010, p. 124) argumenta ainda que essa habilidade das pessoas Surdas de perceber fisicamente a música já deve ser razão suficiente

para que aqueles que trabalham com a acessibilidade de pessoas Surdas e, principalmente, legendistas tenham especial cuidado e atenção ao representar/traduzir a música.

Muitos filmes contam com trilhas sonoras inesquecíveis e cheias de significado. Quem não se lembra da música *Also Sprach Zarathustra* (1896), de Richard Strauss, retumbando nos primeiros minutos de *2001: A Space Odyssey* (1968), de Kubrick? Assim como o ermitão/profeta Zarathustra de Nietzsche (1883), que deixa a montanha onde se encontra recluso para levar conhecimento aos homens, o monólito de Kubrick traz ao amanhecer a verdade, o conhecimento e a evolução do primata ao homem que ocupa o espaço em suas modernas naves espaciais (GROPPO, 2006, p. 1.600). É nessa complexidade de significados da trilha sonora que está o desafio do tradutor de LSE. Como não descrever a potência que a música de Strauss dá à cena de Kubrick? Como não explicitar, mesmo que rapidamente, sua conexão com a obra de Nietzsche, que traz o significado que permeará toda a trama?

Portanto, como manifesta Neves (2010, p. 124), a música e os efeitos sonoros são códigos fílmicos dos mais complexos e requerem uma habilidade interpretativa especial do espectador e, principalmente, do profissional disposto a traduzi-los. A autora ressalta que, no contexto da legendagem, a fim de proceder a essa transferência linguística da mensagem acústica da obra audiovisual, o tradutor deve ser sensível quanto à relação entre as imagens, os diálogos, os sons e a música para poder decodificar as mensagens inerentes a eles e, assim, encontrar soluções adequadas e suficientemente expressivas para transmitir tais sensações de forma verbal.

Neves (2010, p. 125) afirma que apesar de profissionais e pesquisadores reconhecerem a importância da tradução de músicas e sons para a LSE eles costumam se limitar ao nível linguístico, negligenciando o nível semiótico do processo tradutório. Todavia, reconhecem que a

transcodificação (*transcoding*) de signos acústicos e da música em particular para signos visuais (verbal ou icônico) requer habilidades interpretativas específicas que ainda precisam ser discutidas e desenvolvidas.

Neves finaliza seu trabalho (2010, p. 144) acentuando que o tradutor de LSE deve ter em vista as funções que a música desempenha na construção da narrativa para que, assim, seja capaz de fazer escolhas adequadas e, provavelmente, ajudar os espectadores Surdos a ver a música, direcionando sua atenção para a atmosfera de tempo, espaço e emoção criada por essa importante camada semiótica do filme. A autora reconhece que não se trata de uma tarefa fácil, pois requer do tradutor conhecimentos técnicos da legendagem e habilidades de ouvir e de decodificar os significados inerentes à música.

Nascimento (2013, 2014, 2015) também tem pesquisado a tradução de músicas e os efeitos sonoros na LSE. Em artigo que analisa a música e os ruídos na legendagem francesa para Surdos e Ensurdecidos (NASCIMENTO, 2014, p. 244), utiliza um método bastante prático para descrever as escolhas feitas pelos profissionais franceses. Por meio de anotações com etiquetas discursivas nas categorias música de fosso, música de tela, música qualificada, música não qualificada, sons causados pelo homem, sons causados por objetos, sons da natureza, sons de animais, sons ficcionais e silêncio, a pesquisadora constata que os efeitos sonoros na LSE francesa dos filmes estudados foram traduzidos respeitando a função de cada som no filme, o que produziu, segundo ela, uma tradução de maior qualidade. Nascimento, assim como Neves e os demais autores mencionados nesta pesquisa, defende que a observação dessas funções pode ajudar os legendistas aprendizes na produção de legendas de fácil compreensão pelo público Surdo e Ensurdecido.

Com base nas reflexões dos autores mencionados, defendo que, apesar da experiência estética do cinema ser subjetiva e depender

também do conhecimento e de um repertório construído pelo espectador ao longo de sua vida, é importante que o tradutor de LSE construa um conhecimento interdisciplinar (linguagem cinematográfica, música, semiologia, psicologia) para, assim, fornecer ao público Surdo uma legenda que o permita elaborar sua própria interpretação e viver a experiência artística do cinema.

3 *Desejo e Reparação* e seu universo sonoro

O filme do diretor inglês Joe Wright, lançado em 2007, é uma adaptação bastante próxima do romance homônimo de Ian Mc Ewan, publicado em 2001, traduzido como *Reparação*. Essa produção cinematográfica divide-se basicamente em três partes e utiliza com precisão e criatividade recursos da linguagem cinematográfica para contar as histórias da adolescente de 13 anos Briony e do casal Cecília e Robbie. Segundo Werneck (*s.d., s.n.*), *Desejo e reparação* (2007) é um filme sobre o narrar, as técnicas narrativas e uma história que se torna trágica porque uma menina de imaginação fértil resolveu que contar uma boa versão dos fatos é mais importante do que tudo, do que as pessoas envolvidas. Wright utiliza a linguagem cinematográfica, os diferentes pontos de vista e a trilha sonora para revelar o caráter metaficcional da história projetada.

Criada por Dario Marianelli, a trilha sonora de *Desejo e reparação* (2007) foi escolhida a melhor de sua categoria na premiação do Oscar 2007. Além das músicas instrumentais, temas de Briony e de Cecília e Robbie, repetidas ao longo do filme assumindo tons suaves, dramáticos, angustiantes ou de suspense, Marianelli criou um universo sonoro complexo, composto por efeitos sonoros carregados de significados. São exemplos desses efeitos o badalar do relógio, a música de gaita e, principalmente, o som de uma máquina de escrever, os quais se

misturam à música e a outros sons ao longo da obra. Nesse filme, a música e os ruídos unem-se para criar uma rica trilha sonora, usada como um intrincado mecanismo narrativo.

Nesse filme, Werneck (*s.d., s.n.*) reconhece dois momentos principais descritos pela trilha sonora. O primeiro, até a prisão de Robbie, mais tenso, traz uma luz um tanto irreal que centra o olhar do espectador em apenas pequenas áreas do plano. A trilha sonora é composta por músicas instrumentais com tempos bem marcados, o som do datilografar ritmado e pianos “obsessivos” descrevendo, além de um sentimento de tensão e suspense, a personalidade metódica e manipuladora de Briony. No segundo momento, a distância focal se amplia, e os planos passam a ser mais intensos, mais duradouros, como no plano sequência da praia de Dunkirk, o que dá às cenas um significado mais lírico (WERNECK, *s.d., s.n.*). A fim de potencializar os recursos do melodrama, a trilha sonora, antes tensa, torna-se mais lírica, constituída pela romântica e melancólica música-tema de Cecília e Robbie, além do tema sonoro da gaita, que substitui o datilografar ritmado das cenas de Briony.

De acordo com Marianelli, em entrevista concedida ao *site Focus Features* (2008), ele e Wright começaram a conversar sobre a trilha sonora de *Desejo e reparação* (2007) bastante cedo, quando apresentou ao diretor algumas partituras inspiradas pelo romance homônimo de Ian McEwan e pelo roteiro de Christopher Hampton. O compositor conta que algumas dessas partituras foram realmente tocadas durante as filmagens para imprimir ritmo à movimentação em cena dos atores, tendo o mesmo acontecido com o som do datilografar. Desde muito cedo, Wright queria encontrar uma forma de relacionar o escritor externo (narrador) com o interno (Briony). A partir daí, um princípio pode ser percebido ao longo de todo filme: a trilha sonora de fora (não diegética) misturando-se com os sons internos da obra (diegéticos).

Ao ser entrevistado, Marianelli (2008, s.n.) descreveu o processo de criação das músicas-tema para Briony e o casal Cecília e Robbie. Para o processo de escrita do tema da personagem principal, o compositor conta que pensou: “a menina sem freios” e buscou representar, na partitura, sua imaginação incansável, a qual, em certos momentos, pode tornar-se obsessiva. O resultado é uma melodia enérgica, envolvente e com o ritmo bastante marcado pelo som de sua máquina de escrever. O tema da protagonista é tão envolvente que parece levar o espectador pelos corredores da Mansão Tallis e, mais tarde, pela enfermaria do Hospital St. Thomas. Para as personagens de Cecília e Robbie, Marianelli compôs um tema romântico e melancólico que retrata bem o peso de um amor trágico.

A música instrumental dramática *Elegy for Dunkirk* guia o espectador pelo longo plano sequência da praia de Dunkirk, repleta de soldados feridos e assustados. Talvez essa seja uma das cenas mais emocionantes do filme, reforçada pela música sombria que dá ao espectador a sensação de desalento dos personagens.

Além das composições de Marianelli, a canção *Clair de lune*, de Debussy, foi usada na cena em que Briony, já uma jovem aprendiz de enfermagem, deixa a enfermaria após a morte do soldado francês Luc. Com essa canção, diretor e compositor introduzem a mudança da personagem Briony, que, comovida pela dor que testemunhara entre os soldados feridos e abalada pela imagem de sua prima Lola acompanhada de Paul Marshall, o verdadeiro estuprador, decide reparar o sofrimento que infringira à sua irmã e a Robbie. Todavia, devido à estética de inversão de pontos de vista utilizada pelo diretor, apenas no fim do filme o espectador nota que o encontro de Briony com Cecília e Robbie é mais uma história criada por ela, pois a protagonista nunca procurou a irmã.

Além das músicas, James Ede (2013, p. 19) afirma ser possível identificar, durante o filme, dois importantes temas sonoros que

representam as diferentes fases e personagens da obra. O primeiro, e já citado, é a máquina de escrever, usado para representar os pensamentos e a imaginação de Briony. O segundo é a gaita, que surge na fase que retrata Robbie na guerra e substitui o som da máquina. A gaita, instrumento comum naquela época entre os soldados, representa a melancolia de Robbie, que, mais uma vez, está separado de sua amada. Ambos os sons são manipulados por Marianelli e confundem-se com a trilha sonora não diegética.

O som da máquina de escrever já pode ser percebido nos créditos de abertura, quando surge o som da máquina sendo carregada, e, em seguida, há o surgimento do título *Atonement*, acompanhado pelo som de datilografar. Surgem, então, a Mansão Tallis e a informação “Inglaterra, 1935”, novamente acompanhada pelo mesmo som. Enquanto o datilografar continua, a câmera movimenta-se verticalmente, e finalmente o espectador é apresentado à sua origem: Briony, sentada à escrivaninha, escreve a peça *The trials of Arabella*, em português, "As provações de Arabella". Até aquele momento, o som da máquina era diegético, pois havia, no universo do filme, uma máquina de escrever que realmente produzia esse som. Quando a menina sai do quarto à procura da mãe, a música instrumental tema de Briony e o som do datilografar ritmado, que a acompanham, são sons não diegéticos. O som da máquina, em uso não diegético, repete-se inúmeras vezes ao longo do filme, fundindo-se à música e a outros sons diegéticos (batidas do guarda-chuva no capô do carro, por exemplo) e assumindo tons dramáticos, de tensão ou de suspense.

Alves (2011, p. 80) pontua que o efeito sonoro do datilografar é utilizado para remeter ao processo criativo da personagem principal, contaminando a trilha sonora, que passa a dialogar com o universo diegético do filme. A autora relaciona o som mencionado ao conceito

peirceano do índice, pois este aponta para o objeto e age diretamente na maneira como o espectador interpreta a mensagem.

Ao se analisar cuidadosamente o filme de Wright, é possível concluir que o som da máquina de escrever existe em duas dimensões da metaficção. A primeira, como mencionado anteriormente, é a dimensão interna, ou seja, a da Briony personagem, da menina de imaginação fértil que adora criar histórias e sonha em ser uma escritora. Nessa dimensão, há o som da máquina na primeira sequência, quando a menina escreve *The trials of Arabella*, quando Robbie escreve o bilhete para Cecília, e finalmente quando Briony, já uma jovem aprendiz de enfermagem, escreve a primeira versão de *Two figures by a fountain*. Nas três ocasiões, o som da máquina de escrever é diegético.

Por sua vez, a segunda dimensão, que engloba a primeira, é a da Briony escritora de 77 anos. Buscando uma reparação estética e não ética (ALVES, 2011, p. 81), a protagonista escreve o romance *Atonement*, no qual dá aos amantes o final feliz que ela, devido à vaidade e à covardia, acabou impedindo que vivessem. É possível concluir, portanto, que o som do datilografar, apesar de parecer não diegético em alguns momentos, é, na realidade, diegético, pois pertence à segunda dimensão dessa obra metaficcional (som da máquina de Briony escritora).

Ainda quanto ao som da máquina de escrever, é possível perceber que é usado não só para dar o ritmo dos passos decididos de Briony, mas também para representar o fluxo de seus pensamentos, seu comportamento metódico e sua imaginação fértil, responsável por criar toda a trama.

O tema sonoro da gaita representa uma segunda fase do filme, em que é retratada a participação de Robbie na Segunda Guerra Mundial. O primeiro uso desse som é diegético, pois há, de fato, um soldado sentado em um galpão escuro tocando esse instrumento tão comum entre os soldados naquele período. Após a cena do galpão, o som da

gaita torna-se uma melodia não diegética que acompanha Robbie, dando às suas aparições um tom ainda mais melancólico.

É interessante ainda perceber o momento exato da transição entre o som da máquina e o da gaita: a mãe de Robbie bate com um guarda-chuva no capô do carro da polícia e, logo, esse som se funde ao tema da máquina de escrever, e a cena vai para Briony assistindo à prisão do rapaz pela fresta de uma janela. Posteriormente, há três soldados em um galpão escuro e um deles toca sua gaita. Nessa cena, ocorre o último toque da máquina quando aparece a legenda que aponta o espaço e o tempo: “Norte da França, quatro anos depois”. Nessa cena, é observável, novamente, a manipulação da fronteira entre sons diegéticos e não diegéticos, pois a melodia tocada pelo soldado é justamente a música-tema de Cecília e Robbie.

Embora as funções de uma trilha sonora mais citadas por críticos e teóricos sejam intensificar a ilusão de realidade, dirigir as emoções do espectador e camuflar a descontinuidade das imagens, procuro demonstrar com esta pesquisa que o som do filme também contribui na construção da narrativa.

Na análise do universo sonoro de uma obra audiovisual é importante considerar ainda os momentos de silêncio. Segundo Bordwell e Thompson (2008), o uso dos sons em um filme é capaz de ressignificar os momentos de silêncio, que podem ser empregados como estratégias para aumentar a dramaticidade de uma dada cena.

Em *Desejo e reparação* (2007), Wright utilizou a ausência de som ambiente (diegético) brilhantemente na cena em que Robbie e Cecília se encontram em um café em Londres. A cena acontece três anos e meio depois da prisão de Robbie. O rapaz, vestindo uniforme do exército, encontra-se no *foyer* do café, eles estão separados por uma parede de vidro. Não há qualquer som ambiente, apenas a música instrumental tema do casal em um volume bem sutil. Segundo Ede

(2013, p. 6), a ausência intencional de sons ambiente nessa cena simula a separação e o isolamento de Cecília e Robbie. Outra cena que corrobora a teoria da ausência de som ambiente para representar a separação do casal é quando Cecília, sentada em uma praia na Inglaterra, olha em direção à França (onde Robbie está) e não se ouve o barulho das ondas ou das gaivotas, apenas a voz de Robbie, que escreve uma carta à sua amada.

Ao longo de todo o filme é possível perceber que Wright e Marianelli brincam na fronteira entre som diegético e som não diegético, o que dá ao espectador pistas de que o que ele está vendo pode ou não ser exatamente real (EDE, 2013, p. 9). Essa classificação entre som diegético e não diegético não é tão simples, sobretudo em *Desejo e reparação* (2007). O som da máquina de escrever é, com certeza, o mais difícil de se classificar. Levando-se em conta a abertura do filme, em que esse som acompanha o surgimento do título *Atonement*, e a sequência final, quando descobrimos que a história assistida é um romance escrito por Briony, entendo que o som da máquina, antes classificado como não diegético, pode, na verdade, ser considerado o que Bordwell e Thompson (2008, p. 288) chamam de “diegético deslocado” ou “*flashback* sonoro”, ou seja, um som que se origina no universo do filme, mas está evocando um momento anterior ou posterior àquele da imagem a que se justapõe. Dessa forma, segundo os autores, esse som que não ocorre simultaneamente à imagem (som do datilografar) pode dar ao espectador informações sobre os eventos da trama (fato de Briony estar escrevendo a história) sem que a mostre visualmente.

Quanto à fusão dos sons diegéticos com os não diegéticos, Marianelli (2008) conta que, desde o início, a ideia era misturar o que era verdade com o que não era, insinuando o caráter metaficcional

daquilo que os espectadores veem. Esse efeito pretendido por Wright e Marianelli pode ser também percebido nas imagens, por meio das quais, por exemplo, são apresentados uma miniatura da Mansão Tallis e, sequencialmente, um plano semelhante ao da verdadeira mansão.

É necessário destacar ainda a importância dos sons produzidos pela água em algumas cenas do filme *Desejo e reparação* (2007), em razão da relação dos personagens Cecília e Robbie com esse elemento. Cito uma série de ocasiões em que a água está vinculada a cenas do casal. O primeiro exemplo é o encontro na fonte, quando Cecília mergulha para provocar o rapaz e ele, em seguida, toca com cuidado a superfície da água como se tocasse o corpo de sua amada. Em uma cena posterior, Cecília mergulha irritada em um lago ao ser provocada pelo irmão quanto à sua relação com Robbie. Na sequência, o rapaz emerge de uma banheira pensando em seu encontro com Cecília na fonte. Há ainda a cena em que Briony, que na infância nutria uma paixão platônica por Robbie, pula no lago para que o rapaz a salve, deixando Robbie muito irritado. Outra referência à relação do casal com a água é o fato de que, quando Robbie vai para a guerra na França, eles estão separados pelo mar, e o rapaz imagina Cecília esperando-o na praia. Por último, há a cena de um grande volume de água invadindo os túneis do metrô após o bombardeio a Londres e o corpo de Cecília boiando ao som da música-tema do casal em tom suave e melancólico.

Com base nessa reflexão sobre o universo sonoro de *Desejo e reparação* (2007), saliento as inúmeras funções que cada evento sonoro pode desempenhar na construção da narrativa de uma produção cinematográfica. Assim, reconheço o verdadeiro desafio que essa camada de representatividade pode apresentar ao profissional responsável pela elaboração da LSE.

4 A LSE do filme *Desejo e Reparação*

Como mencionado anteriormente, o texto audiovisual é multimodal e tem seu sentido construído por diversos códigos significativos (CHAUME, 2004, p. 16). Para fins desta pesquisa, nos deteremos a tratar do som (efeitos sonoros e música) e de seu papel na construção de sentido no filme *Desejo e Reparação* (2007), de Joe Wright. Portanto, as descrições que se seguem se limitam a tratar da camada sonora da obra e de seu impacto na elaboração de sua LSE.

4.1 As músicas-tema (*Leitmotiven*)

A trilha sonora de *Desejo e Reparação* (2007) é composta, principalmente, por músicas instrumentais, com exceção das canções cantadas pelos soldados em Dunkirk e do dueto *O soave fanciulla*, da sequência em que Robbie escreve o bilhete para Cecília. As músicas instrumentais mencionadas são, basicamente, variações de dois temas principais: o tema de Briony e o tema de Cecília e Robbie (MARIANELLI, 2008). Tais variações assumem, algumas vezes, ritmos mais cadenciados, outras vezes mais acelerados, mais românticos ou melancólicos. Visto que as descrições “música-tema de Briony” e “música-tema de Cecília e Robbie” em alguns momentos não seriam eficientes para transmitir ao público Surdo as características das músicas utilizadas em cada sequência do filme, escolhi descrevê-las utilizando o radical “música instrumental tema de...” e a partir dele acrescentar informações mais específicas quanto ao ritmo (acelerada, lenta) e às características emotivas (tensa, angustiante, de suspense, melancólica, romântica). Embora algumas vezes a descrição tenha sofrido restrições de número de caracteres e tempo de exibição, na maioria das vezes foi possível

incluir todas as informações mencionadas anteriormente. Em legendas consecutivas de descrição da música, muitas vezes não era necessário repetir toda a expressão “música instrumental tema de...”, por isso, utilizei as expressões “música de...” ou “música instrumental...”.

Muitas vezes foi necessário acrescentar à descrição da música detalhes sobre os efeitos sonoros que a acompanhavam. As cenas de Briony, por exemplo, eram frequentemente acompanhadas por sua música-tema e pelo som do datilografar no mesmo ritmo. O datilografar, que indicava a personalidade metódica e o fluxo do processo criativo da personagem, era sempre ritmado; a música, por sua vez, assumia ritmos mais acelerados, tensos e sombrios em algumas cenas e um tom de suspense em outras.

Quadro 1: Exemplo de descrição da música-tema

0:01:52.00		0:01:58.00	[Música instrumental tema de Briony e datilografar no mesmo ritmo]
0:02:02.50		0:02:06.50	[Música e datilografar acelerados]

Fonte: Sampieri (2018).

O primeiro exemplo descreve a música-tema de Briony e o datilografar que a acompanha, marcando os passos de Briony. Na legenda seguinte a descrição foi reduzida a fim de incluir a informação quanto ao ritmo da música e do datilografar (acelerados), que descrevem a ansiedade da personagem.

Na cena mencionada, a música instrumental acelerada, com tempos bem marcados pelo datilografar no mesmo ritmo, tem a função de envolver o espectador emocionalmente com a história, criando uma sensação de tensão e expectativa, além de representar a personalidade metódica e obsessiva da protagonista.

É possível dizer que a música instrumental tema de Briony, combinada ao datilografar ritmado, se impõe à narrativa e comenta o processo de criação da personagem (WINGSTEDT, 2005, p. 6). O som do datilografar permite ao espectador inferir que Briony está criando uma de suas histórias, fazendo-o questionar se o que vê é realmente a verdade ou apenas uma criação da protagonista.

Conforme lembram Bordwell e Thompson (2008, p. 275), os significados expressos pelos sons também dependem de características, tais como o volume, o tom e o timbre. Por isso, percebe-se, ao longo da obra de Wright, a repetição do tema da protagonista, que assume tons diferentes, como o sombrio ou o de suspense, conforme exemplos a seguir.

Quadro 2: Exemplo de descrição da música

0:41:18.70		0:41:22.70	[Música instrumental de Briony em tom de suspense]
0:42:02.85		0:42:06.85	[Música instrumental de suspense e respiração ofegante de Briony]

Fonte: Sampieri (2018).

No exemplo anterior vemos as legendas de duas cenas da mesma sequência. Na primeira a música é descrita com mais detalhes, explicando que o que se ouve é a música instrumental tema de Briony em tom de suspense. Para evitar repetições desnecessárias, a segunda legenda informa que a mesma música instrumental de suspense continua, desta vez acompanhada pela respiração ofegante de Briony.

É importante destacar que muitas cenas, mesmo não tendo a participação de Briony, são acompanhadas por seu *leitmotiv*. Esse uso repetitivo do tema da protagonista dá ao espectador pistas de que a história à qual está assistindo está sendo contada por ela, sob seu ponto de vista, como uma narradora onisciente.

Por sua vez, a música-tema de Cecília e Robbie, como afirma o compositor Dario Marianelli (2008), é composta por um tema romântico e melancólico que retrata o peso de um amor trágico. O piano quase obsessivo do tema de Briony dá lugar ao oboé e à gaita.

Quadro 3: Exemplo de descrição da música (*Leitmotiv* de Cee e Robbie)

0:56:18.81		0:56:22.81	[Música instrumental de Cee e Robbie em tom romântico e melancólico]
1:45:19.58		1:45:23.58	[Música instrumental de Cee e Robbie em tom suave e melancólico]
1:45:26.00		1:45:30.00	[Música instrumental em tom romântico]

Fonte: Sampieri (2018).

Os exemplos anteriores mostram a descrição do tema do casal Cecília e Robbie. O último exemplo traz uma descrição mais sucinta para evitar repetições, visto que a informação (música instrumental de Cee e Robbie) pode ser inferida com base na legenda imediatamente anterior. Em ambos, a música, além de desempenhar a função informativa de estabelecer o reconhecimento dos personagens (WINGSTEDT, 2005, p. 6), também tem o papel de envolver o espectador emocionalmente, desarmando seu espírito crítico e colocando-o dentro do filme (GORBMAN, 1987, p. 5).

4.2 Os temas sonoros do datilografar e da gaita

O som do datilografar pode ser considerado o principal tema sonoro do filme de Joe Wright e pode ser ouvido já nos primeiros segundos de *Desejo e Reparação* (2007), tornando-se recorrente durante todo o filme.

À medida que os créditos aparecem na tela escura de abertura, ouve-se o som de uma máquina de escrever sendo carregada com papel, e o título da obra surge letra por letra, acompanhado pelo datilografar. Em seguida, vemos a protagonista, Briony, escrevendo à máquina. Na cena descrita, o som do datilografar juntamente com o som de pássaros cantando fazem parte da diegese da obra e desempenham a função de descrever o contexto da história que o espectador está prestes a assistir.

Além de aparecer de forma diegética em outros trechos do filme (Robbie escrevendo o bilhete para Cecília e Briony escrevendo *Two figures by a fountain*), o som do datilografar também é utilizado por Wright de forma não diegética. Nesses momentos, o tema sonoro acompanha a música instrumental cadenciada (tema de Briony) e assume um aspecto ritmado e bem marcado que descreve o processo criativo e a personalidade metódica e manipuladora da protagonista.

Quadro 4: Exemplo de descrição dos temas sonoros (datilografar)

0:01:24.05		0:01:28.05	[Som do datilografar continua]
0:01:52.00		0:01:58.00	[Música instrumental tema de Briony e datilografar no mesmo ritmo]
1:20:35.89		1:20:39.89	[Música e datilografar acompanham os passos das enfermeiras]

Fonte: Sampieri (2018).

O som do datilografar repete-se ao longo de todo o filme, desempenhando a função descritiva da personalidade e do fluxo de pensamentos da protagonista e estabelecendo a continuidade, conectando diferentes momentos da história e indicando o caráter

metaficcional da obra, pois aquilo que parece ser o som não diegético da máquina de escrever é, na verdade, o datilografar da Briony escritora (revelada no fim do filme).

Na segunda parte do filme, que retrata a fase da guerra, o datilografar é substituído por uma suave melodia de gaita (instrumento que, por ser portátil, era bastante comum entre soldados). Tal efeito sonoro desempenha a função descritiva de estabelecer o contexto de guerra, além de descrever o valor emotivo das cenas que acompanha, dando a elas um tom melancólico e dramático.

Quadro 5: Exemplo de descrição dos temas sonoros (gaita)

0:57:12.10		0:57:16.10	[Música suave de gaita]
1:51:02.00		1:51:06.00	[Música melancólica de Cee e Robbie tocada na gaita]

Fonte: Sampieri (2018).

Com base nos exemplos anteriores, é possível perceber que Joe Wright e Dario Marianelli desenvolveram uma obra em que história e música corroboram a fim de construir uma narrativa metaficcional. Dessa maneira, a forma com que a música e os efeitos sonoros assumem características diegéticas e não diegéticas ao longo do filme leva o espectador a questionar o que é realidade e o que é ficção.

4.3 Intensidade dos sons

4.3.1 Volume da música

Ao longo do filme, é possível perceber que Joe Wright utiliza o artifício de aumentar o volume da música como o *zoom* de uma câmera

para chamar a atenção do espectador para determinado fato e criar maior expectativa e tensão.

Quadro 6: Exemplo de uso do volume da música

0:27:54.80		0:27:58.80	[Música aumenta progressivamente]
0:49:24.70		0:49:28.70	[A Música e o datilografar aumentam progressivamente]

Fonte: Sampieri (2018).

4.3.2 Silêncio

É importante ressaltar a dimensão expressiva do silêncio em oposição aos momentos sonoros de um filme. Wright e Marianelli criaram uma obra em que a música e os ruídos são abundantes e carregados de significados. Contudo, há dois breves silêncios que assumem significados simbólicos importantes e desempenham relevante papel dramático na construção da narrativa. Em *Desejo e Reparação* (2007) há dois momentos de profunda tristeza representados pelo silêncio e assim legendados. O primeiro exemplo é a cena em que Briony caminha pela escura enfermaria repleta de soldados feridos. O silêncio dessa cena representa o sentimento de desolação e dor. O segundo momento de silêncio avassalador é a cena em que Cecília surge flutuando na água, morta por afogamento. Os dois momentos servem à classe emotiva, descrevendo os sentimentos da protagonista e criando uma atmosfera emotiva que envolve o espectador, fazendo-o sentir aquilo que Briony está sentindo.

Quadro 7: Descrição do silêncio

1:28:45.80		1:28:47.00	[Silêncio]
1:51:46.10		1:51:49.10	[Silêncio]

Fonte: Sampieri (2018).

4.4 Sons causados por objetos

Usarei algumas das classificações de sons propostas por Nascimento (2013) para demonstrar sua importância no filme e como foram tratados na LSE recomendada aqui.

4.4.1 Badalar do relógio

Conforme mencionado anteriormente, Wright utiliza o som do badalar do relógio para brincar com a percepção de tempo do espectador, usando-o para guiá-lo entre dois diferentes pontos de vista do mesmo evento (EDE, 2013, p. 2). Primeiramente, o som é ouvido por Lola e Briony quando as meninas estão conversando no quarto da protagonista sobre o bilhete obscuro de Robbie para Cecília. Quando ouvem o badalar do relógio, Briony informa à prima que precisa aprontar-se para o jantar e, em seguida, desce as escadas e descobre Cecília e Robbie juntos na biblioteca. Imediatamente, a cena seguinte mostra Robbie chegando à Mansão Tallis e sendo recebido por Cecília. Quando o casal está se dirigindo para a biblioteca, surge o badalar do relógio novamente. Nesse exemplo, o mesmo som conecta dois pontos de vista da mesma situação.

Quadro 8: O badalar do relógio

0:30:28.40		0:30:30.00	[Badalar do relógio]
0:33:52.00		0:33:55.00	[Badalar do relógio]

Fonte: Sampieri (2018).

4.4.2 Som de tiros

Um dos sons de descrição mais desafiadora é o de tiros que acompanham a leitura de letra por letra da palavra *cunt* (boceta) do bilhete de Robbie para Cecília. Após seu encontro com Cecília na fonte, Robbie tenta escrever um bilhete para a moça se desculpendo por seu comportamento. Durante suas tentativas, o rapaz, que estudava anatomia e tinha um livro da disciplina sobre sua escrivinha, escreve um bilhete bastante explícito para revelar seus desejos por Cecília, mas ele o coloca de lado e passa a escrever à mão um segundo bilhete mais formal. No entanto, quando está se preparando para sair para o jantar, engana-se e coloca no envelope o bilhete errado.

A caminho da Mansão Tallis, Robbie pede que Briony entregue à irmã seu bilhete, pois se sentiria constrangido ao fazê-lo pessoalmente. Quando a menina já corre ao longe com o envelope em mãos, o rapaz se dá conta que guardara o bilhete errado no envelope. Ele tenta chamar por ela, em vão.

Ao chegar em casa, ansiosa, Briony abre o envelope e lê chocada o bilhete. Letra por letra, a palavra *cunt* aparece na tela, cada letra é acompanhada pelo som alto de datilografar que se assemelha ao som de tiros. Tal efeito sonoro tem significado metafórico. Nesse momento, Briony começa a criar a imagem de maníaco sexual, com a qual descreve Robbie e que, mais tarde, usará para culpá-lo do estupro da prima, Lola.

Quadro 9: Comparação com som de tiros

0:28:17.00		0:28:20.00	[Datilografar das letras se assemelha a tiros]
------------	--	------------	--

Fonte: Sampieri (2018).

4.5 Sons da natureza

Considerarei importante descrever também alguns sons que Nascimento (2013, p. 80) categoriza como sons da natureza e de animais.

4.5.1 Sons da água

Como mencionado anteriormente, é possível perceber, durante o filme, que há uma importante relação entre os personagens de Cecília e Robbie e a água, pois o elemento está presente em várias cenas do casal.

O primeiro exemplo é a sequência da fonte, na qual a moça mergulha na água em busca do pedaço de um vaso quebrado. Tal sequência marca o início do relacionamento de Cecília e Robbie.

Quadro 10: Descrição do som da água (cena da fonte)

0:12:06.30		0:12:08.30	[Som alto de água escorrendo]
------------	--	------------	-------------------------------

Fonte: Sampieri (2018).

A água novamente está presente na cena em que Cecília, ao ser confrontada pelo irmão quanto ao seu relacionamento com Robbie, mergulha irritada no lago, porque ainda reluta em reconhecer seus sentimentos pelo rapaz e prefere não falar sobre o assunto. Em seguida,

Robbie emerge alegre de sua banheira, pensando em seu encontro com Cecília na fonte naquela mesma tarde.

Quadro 11: Descrição do som da água (Cecília e Robbie)

0:17:33.87		0:17:35.86	[Som alto de água espirrando]
0:17:37.50		0:17:39.50	[Som alto de água escorrendo]

Fonte: Sampieri (2018).

A água também é a causa da morte de Cecília, que se afoga após a explosão dos dutos de água e gás nos túneis do metrô, onde se refugiava durante o bombardeio a Londres.

Quadro 12: Descrição do som da água (explosão do metrô)

1:51:29.50		1:51:33.50	[Estrondo da água e música dramática]
------------	--	------------	---------------------------------------

Fonte: Sampieri (2018).

Considerarei importante descrever também alguns sons que Nascimento (2013, p. 80) categoriza como sons de animais. Esses sons, presentes na primeira parte do filme, têm a função não só de tornar as cenas mais verossímeis, mas também de ambientá-las. Em *Desejo e Reparação* (2007), os sons de pássaros, abelhas, cabras, galinhas e cães têm papéis significativos, pois representam os dias alegres e quentes de verão que precedem a segunda fase sombria do filme. Esses sons descrevem o contexto em que a história se desenvolve (dias alegres de verão, casa com muitos jardins, natureza exuberante).

Quadro 13: Descrição do som de animais

0:12:24.00		0:12:28.00	[Pássaros cantam]
0:25:44.00		0:25:47.00	[Pássaros cantam e galinhas cacarejam]
0:09:47.00		0:09:50.00	[Insetos zumbem e cabra bale]

Fonte: Sampieri (2018).

Considerarei importante também descrever o som da abelha presente durante toda a cena em que Briony e os primos ensaiam a peça “As provações de Arabella”, uma vez que esse som chama a atenção da menina e a leva até a janela, de onde observa a cena entre Cecília e Robbie na fonte.

Apesar de ser um som que passa despercebido para os primos, o zumbido da abelha provoca em Briony a reação de ir à janela para libertá-la. Nesse momento, o espectador é apresentado ao ponto de vista de Briony diante do encontro de sua irmã com Robbie, o qual desencadeia todos os demais equívocos que culminam na prisão do rapaz, sua participação na guerra e sua morte.

Quadro 14: Descrição do zumbido da abelha

0:06:25.71		0:06:29.71	[Zumbido alto de abelha]
0:07:55.45		0:07:59.45	[Música tensa e zumbido de abelha]

Fonte: Sampieri (2018).

5 Tradução das letras das canções

Conforme orienta o GPAA (NAVES *et al.*, 2016, p. 62), as letras das músicas deverão ser legendadas e exibidas em itálico caso sejam importantes

para compor a trama. Como os poemas, as letras devem ser apresentadas sem pontuação e com a primeira letra de cada linha em maiúscula.

Em *Desejo e Reparação* (2007), há algumas canções que julguei merecerem tradução devido ao papel que desempenham na construção dos significados da trama. A primeira delas é *O Soave Fanciulla*, da ópera *La Bohème*, de Puccini. A canção italiana é um dueto entre o casal Mimi e Rodolfo, que declaram seu amor um pelo outro.

Durante a elaboração da LSE, tive dúvidas se realmente deveria ou não traduzir a letra dessa canção, visto que ela era em italiano, língua que não domino. Apesar disso, sabia que ela desempenhava função importante no desenvolvimento dos personagens de Cecília e Robbie, pois é na sequência em que Robbie ouve o dueto em sua vitrola que os sentimentos do casal (motivadores de todas as ações subsequentes do filme) são revelados. Então, encorajada pelo professor Saulo Machado, resolvi traduzi-la, mesmo que com base na tradução em inglês.³

A fim de descrever o dueto romântico para o espectador Surdo, utilizei as explicitações [voz feminina] e [voz masculina] antes dos versos de Mimi e Rodolfo.

Quadro 15: Tradução do dueto *O Soave Fanciulla*

0:21:36.10		0:21:40.10	[Dueto masculino e feminino em italiano de “O Soave Fanciulla”, de <i>La Bohème</i>]
0:21:45.10		0:21:49.10	[Voz masculina] A doçura extrema.
0:22:40.70		0:22:44.70	[Voz feminina] Estarei ao seu lado.

Fonte: Sampieri (2018).

³ Letra disponível em: <<http://www.mldb.org/song-176544-o-soave-fanciulla.html>>. Acesso em: 8 fev. 2018.

Outra música traduzida é uma canção de guerra que representa a indignação dos soldados. Conhecida como *Fuck'em all*, *Bless'em all* ou *The Long and the Short and the Tall*, essa canção de protesto tem sua autoria desconhecida, mas supõe-se que tenha sido composta durante a I Guerra Mundial,⁴ tornando-se popular entre os soldados britânicos.

Quadro 16: Tradução da canção *Fuck'em all*

1:10:25.30		1:10:29.30	[Fodam-se todos! Fodam-se todos! Os compridos, os baixos e os altos]
------------	--	------------	--

Fonte: Sampieri (2018).

Considerações finais

O filme *Desejo e Reparação* (2007) está repleto de exemplos em que a música e os efeitos sonoros participam ativamente da construção de significados, e seria tarefa muito ambiciosa tentar exaurir sua interpretação nesta pesquisa. Porém, tentei trazer aqueles que julguei mais representativos com o intuito de chamar a atenção para a necessidade de se tratar o texto audiovisual como objeto de estudo multimodal complexo, em que o significado é composto por diversas camadas que devem ser analisadas cuidadosamente pelo tradutor.

Também refleti sobre o processo de Legendagem para Surdos e Ensurdidos ao elaborar para o filme uma LSE que considera as funções dos efeitos sonoros e da música, uma vez que representam uma importante camada de significação na construção da narrativa cinematográfica. Para tanto, adotei uma abordagem interdisciplinar, tendo me dedicado aos estudos sobre os parâmetros técnicos e linguísticos de elaboração

⁴ Disponível em: <<http://faculty.buffalostate.edu/fishlm/folksongs/les01.htm>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

da LSE, a linguagem cinematográfica e o papel desempenhado pela música e pelos efeitos sonoros na construção dos significados fílmicos.

Com a elaboração desta pesquisa, concluí que o aspecto multimodal do texto audiovisual requer do tradutor e do pesquisador uma abordagem mais ampla do que aquela que, muitas vezes, ainda é encontrada na literatura dos estudos da tradução. Dessa forma, as novas pesquisas devem abordar com maior profundidade o conteúdo audiovisual, explorando seus diversos recursos semióticos, os quais conferem às obras seu caráter artístico e estético.

Portanto, o caráter interdisciplinar da TAV e, sobretudo, sua forma acessível exigem do profissional e do pesquisador grande comprometimento e disposição para buscar embasamento em outras disciplinas.

Referências

ALVES, Soraya Ferreira. A adaptação fílmica de *Atonement*: uma análise do “ponto de vista” no cinema e na literatura e suas implicações semióticas. *Estudos Semióticos*. São Paulo, v. 7, n. 1, p. 76-84, 9 jun. 2011. Universidade de São Paulo, Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBiUSP. <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1980-4016.esse.2011.35265>. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/35265>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

ARAÚJO, Vera Lucia Santiago; NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. Investigando parâmetros de legendas para Surdos e Ensurdecidos no Brasil. *Tradução em Revista*, Rio de Janeiro, n. 11, p. 1-18, 28 dez., 2011. Faculdades Católicas. <http://dx.doi.org/10.17771/pucRio.tradrev.18862>. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18862/18862.PDF>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. *Film art: an introduction*. New York: McGraw Hills, 2008.

CASTRO JÚNIOR, Gláucio de. *Variação linguística em Língua de Sinais Brasileira: foco no léxico*. 2011. 123 p. il. Dissertação (Mestrado em Linguística), Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/8859/1/2011_G1%C3%A1uciodeCastroJ%C3%BAnior.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2018.

CHAUME, Frederic. Models of research in audiovisual Translation. *Babel Revue Internationale de La Traduction / International Journal of Translation* [s.l.], v. 48, n. 1, p. 1-13, set. 2002. John Benjamins Publishing Company. <http://dx.doi.org/10.1075/babel.48.1.01cha>. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/233544090_Models_of_Research_in_Audiovisual_Translation>. Acesso em: 10 abr. 2017.

CHAUME, Frederic. Film studies and translation studies: two disciplines at stake in audiovisual translation. *Meta: Translators' Journal*, v. 49, n. 1, p. 12-24, 2004. Disponível em: <<https://www.erudit.org/fr/revues/meta/2004-v49-n1-meta733/009016ar/>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

CRONIN, Michael. *Translation goes to the movies*. Abingdon: Routledge, 2009.

DÍAZ-CINTAS, Jorge. (Org.). *New trends on audiovisual translation*. Londres: Multilingual Matters, 2009.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. *Audiovisual translation: subtitling*. Manchester, UK, Kinderhook, NY, UK: St. Jerome Publishing, 2007.

EDE, James. *Crossing the diegetic/ non-diegetic border: an analysis of the Atonement soundtrack*. Coventry University, 2013. Disponível em: <<http://www.openthesis.org/documents/Crossing-diegetic-Border-Analysis-Atonement-601412.html>>. Acesso em: 10 maio 2017.

EISENSTEIN, Sergei (1928). Sobre o futuro do cinema sonoro. *In: ADES, E. et al (Org.). O som no cinema*. São Paulo: Caixa Cultural, 2008.

GAMBIER, Yves. Multimodality and audiovisual translation. *Audiovisual translation scenarios: proceedings of the Marie Curie Euroconferences MuTra: audiovisual translation scenarios*. Mary Carroll, Heidrun Gerzymisch-Arbogast, Sandra Nauert (Ed.). Copenhagen 1-5 May 2006. Disponível em: <http://euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Gambier_Yves.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2017.

GROPPO, Pedro. Kubrick lê Nietzsche: 2001, uma odisséia no espaço. *In: VI SEMANA DE EVENTOS DA FACULDADE DE LETRAS (SEVFALE). Anais [...]*. Belo Horizonte: UFMG, 2006. p. 1599-1604. Disponível em: <<http://anais.letras.ufmg.br/index.php/SEVFALE/WISEVFALE/paper/view/226>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

GORBMAN, Claudia. *Unheard melodies, narrative film music*. Indiana: Indiana University Press, 1987.

GUTIERREZ, Ericler Oliveira. *A visualidade dos sujeitos surdos no contexto da educação audiovisual*. 2011. 182 p., il. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/9832>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

IVARSSON, J.; CARROLL, M. *Subtitling*. Simrishamm: TransEdit, 1998.

KARAMITROGLOU, Fotios. A proposed set of subtitling standards in Europe. *Translation Journal*, [s.1], v. 2, n. 2, p.1-15, jan. 1998. Disponível em: <<http://translationjournal.net/journal//04stndrd.htm>>. Acesso em: 20 mar. 2018.

MARIANELLI, Dario. (06/08/2008) *Entrevista concedida ao site Focus Features*. Disponível em: <http://www.focusfeatures.com/article/dario_marianelli>. Acesso em: 24 out. 2017.

McEWAN, Ian. *Reparação*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

NASCIMENTO, Ana Katarinna P. *Linguística de corpus e legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE): uma análise baseada em corpus da tradução de efeitos sonoros na legendagem de filmes brasileiros em DVD*. 2013. 109 f. Dissertação (Mestrado). Curso de Linguística Aplicada, Letras, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2013. Disponível em: <<http://www.uece.br/posla/dmdocuments/Anakatarinnapessoadonascimento.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

NASCIMENTO, Ana Katarinna P.; TAGNIN, Stella. A música e os ruídos na legendagem francesa para Surdos e Ensurdidos. *Letras & Letras*. Uberlândia, Editora da Universidade Federal de Uberlândia (Edufu), v. 30, n. 2, p. 244-260, 18 dez. 2014. <http://dx.doi.org/10.14393/ll60-v30n2a2014-12>. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/27974>>. Acesso em: 2 maio 2018.

NASCIMENTO, Ana Katarinna P. Análise da legenda de efeitos sonoros do filme *Nosso lar*. *TradTerm*, São Paulo, v. 26, p. 377-396, dez. 2015. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/113415>>. Acesso em: 02 maio 2017.

NAVES, Sylvia *et al.* (Org.). *Guia para produções audiovisuais acessíveis*. Brasília: Secretaria do Audiovisual/Ministério da Cultura, 2016. Disponível em: <https://noticias.unb.br/images/Noticias/2016/Documentos/Guia_para_Producoes_audiovisuais_Acessiveis__projeto_grafico_.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2016.

NEVES, Josélia. *Audiovisual translation: subtitling for the deaf and hard of hearing*, 358 f. Tese (Doutorado). School of Arts, University of Surrey, Guildford, 2005. Disponível em: <http://www.academia.edu/1589609/Audiovisual_translation_Subtitling_for_the_deaf_and_hard-of-hearing>. Acesso em: 10 maio 2017.

NEVES, Josélia. Interlingual subtitling for the deaf and hard-of-hearing. *In: DÍAZ-CINTAS, Jorge (Org.). Audiovisual translation: language transfer on screen*. Londres: Palgrave Macmillan, 2009. p. 151-169.

NEVES, Josélia. Music to my eyes... Conveying music in subtitling for the deaf and hard of hearing. *In: BOGUCKI, Lukasz, KREDENS, Krzysztof (Ed.). Perspectives in audiovisual translation*. Lódz Studies in Language. Frankfurt: Peter Lang, v. 20, p. 123-145, 2010. Disponível em: <<http://www.mapaccess.org/publications/book-chapter/music-my-eyes-conveying-music-subtitling-deaf-and-hard-hearing>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

PÉREZ-GONZÁLEZ, Luis. *Audiovisual translation: theories, methods and issues*. Abingdon: Routledge, 2014.

SAMPIERI, Gabriela Caetano B. *O universo sonoro de Desejo e reparação: o processo de legendagem para surdos e ensurdecidos*. 2018. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução. Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

SOUSA, Saulo Machado Mello de. *Sinais lexicais dos termos cinematográficos: a perspectiva da língua de sinais no cinema*. 2015. 121 p. Dissertação (Mestrado em Linguística), Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/19043>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

WERNECK, Alexandre. *Desejo e reparação: crítica*. Revista Contracampo, n. 90 [s.n.]. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/90/critatonement.htm>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

WINGSTEDT, J. *Narrative music: towards and understanding of musical narrative functions in multimedia*. 2005. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/466d/ab2d822f4d88c7c13873d41f7de21588323a.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2018.

Referências audiovisuais

2001: uma odisséia no espaço. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Metro-Goldwyn-Mayer, 1968.

DESEJO e reparação. Direção: Joe Wright. Produção: Tim Bevan/Eric Fellner/Paul Webster. Focus Features/Universal Pictures, 2007.

LARANJA mecânica. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Warner Brothers/Hawk Films, 1971.

ORGULHO e preconceito. Direção: Joe Wright. Produção: Tim Bevan/Paul Webster. Focus Features/Universal Pictures, 2005.

Referências musicais

SINGING in the rain. Nacio Herb Brown; Arthur Freed. Estados Unidos, 1931.

CLAIR de lune. Claude Debussy. Paris, 1890-1905.

DEAR Lord and Father of Mankind. Garrett Horder. Inglaterra, 1872.

LA BOHÈME: O Soave Fanciulla. Giacomo Puccini. Itália, 1896.

ALSO sprach Zarathustra. Richard Strauss. Frankfurt, 1896.

Acessibilidade museal: sobre uma experiência multissensorial no Museu dos Correios

Helena Santiago Vigata, Patricia El-moor, Patrícia Tavares da Mata

Introdução

“Hay cosas encerradas dentro de los muros [...] que, si salieran de pronto a la calle y gritaran, llenarían el mundo.”

Federico García Lorca

A acessibilidade é um tema transversal que afeta todos os setores de gestão da instituição museal: a direção, a curadoria, a pessoa responsável pela montagem das exposições, os programas educativos, o setor de comunicação e toda a equipe de atendimento ao público. Dada a necessidade de uma pessoa especialista em acessibilidade que acompanhe todo o processo, instituições museais como o MoMA de Nova York, a Tate Modern de Londres ou o Reina Sofía de Madri contam em seu organograma com um responsável pela acessibilidade, conhecido em inglês como *access officer* (ANIA, 2016).

Essa realidade dista da que encontramos nos museus da capital federal e da maioria dos museus brasileiros, que ainda se encontram

na linha de largada em termos de acessibilidade, apesar da avançada legislação que existe no país sobre acessibilidade e inclusão das pessoas com deficiência.

Alguns museus já estão realizando pequenas intervenções físicas ou de implementação de medidas que tornem seus acervos acessíveis por meio de todos os sentidos ou sentimentos e do corpo em movimento. Apesar desses muitos esforços, as ações ainda são muito tímidas para efetivamente permitir a criação de uma relação afetiva entre o visitante com deficiência e o museu ou o patrimônio (COHEN; DUARTE; BRASILEIRO, 2012, p. 161).

A relação afetiva é chave para criar uma relação significativa do visitante com o museu, pois sem emoções e sentimentos seríamos incapazes de organizar a experiência. As visitas multissensoriais, que estimulam o corpo de diversas maneiras sem estabelecer hierarquias entre as modalidades sensoriais ou, pelo menos, admitindo a possibilidade de sua coexistência, permitem-nos conceber os meios artísticos – escultura, pintura, fotografia, etc. – de maneira aberta, não restritiva. Isso nos permite pensar em um modelo de arte inclusiva no qual o âmbito da fotografia não tem por que pertencer exclusivamente às pessoas com capacidade de enxergar. Se, como propunham McLuhan, Parker e Barzun (1969), pensarmos o museu como um meio de comunicação multissensorial que provoca a participação de seu público, permitindo o envolvimento de todos os sentidos, em vez de perpetuar a ideia do museu como uma derivação do texto impresso, com suas características lineares e visuais, o potencial do espaço museal será otimizado e as linguagens artísticas serão libertadas de suas amarras.

O conceito de museu tem evoluído desde a década de 1960, quando o público passou a ser um dos focos de interesse e de pesquisa fundamentais para a teoria museológica ao perceber-se a importância dele na sustentabilidade e na permanência do patrimônio e das coleções (GONZÁLEZ, 2015, p. 66). A participação dos diferentes coletivos torna-se fundamental para a construção de um museu plural onde se possa fruir da cultura em igualdade de condições e participar da gestão e da produção cultural.

Desse modo, é necessário que o museu trabalhe em conjunto com as comunidades, e a discussão sobre os problemas e as metas relativos à acessibilidade para as pessoas com deficiência deve necessariamente incluí-las como atores sociais fundamentais para uma aplicação adequada dos princípios do *design* universal e a implementação de um bom plano de acessibilidade.

Este trabalho propõe-se a relatar uma visita multissensorial construída com estímulos sonoros, olfativos, gustativos e táteis no Museu dos Correios em junho de 2018 por membros do grupo Acesso Livre, da Universidade de Brasília, com o intuito de possibilitar a visitação de pessoas com deficiência visual à exposição fotográfica “Fragmentos de utopias: sobre viagens e sobre o tempo” e de mostrar como essa proposta expositiva pode enriquecer também a experiência de outros visitantes.

O projeto foi desenvolvido por iniciativa do grupo de pesquisa e extensão Acesso Livre em conversas com um dos curadores da exposição. Todas as ações foram realizadas sem apoio financeiro, mas a Universidade de Brasília colocou seu serviço de transporte à nossa disposição para buscar e levar de volta uma parte dos visitantes que vieram da Biblioteca Braille Dorina Nowill de Taguatinga. Também participaram da visita

membros do Centro de Ensino Especial de Deficientes Visuais e da Sociedade Bíblica do Brasil.

A escolha da exposição ocorreu em virtude das reflexões históricas e humanas que ela propõe ao mostrar paralelismos entre duas utopias muito distantes no tempo e no espaço: a do Al-Andalus (711-1942), na Península Ibérica, e a da construção de Brasília no século passado. Os fotógrafos expostos são Nick El-moor e Max Simon. Mesmo sendo a fotografia o material bruto da exposição, durante a visita guiada o visitante empreende uma viagem sobre a história da humanidade e da arte, surpreendendo-se ao entrar em contato com elementos da arquitetura brasiliense já existentes séculos atrás em horizontes longínquos. O fato de ser a própria curadora quem se encarregava de fazer as visitas guiadas com os grupos de visitantes mostrou-se especialmente interessante para a elaboração de uma proposta coletiva na qual, a todo momento, estaria clara a proposta comunicativa do ato expositivo. Assim, todas as intervenções pensadas pela equipe executora¹ para a visita poderiam ser avaliadas e adotadas pela própria curadora-mediadora, o que configurou uma situação privilegiada e pouco comum no setor museal da capital. O fato de Brasília estar retratada na exposição também foi um aspecto atraente, pois aproximaria as obras da experiência dos visitantes.

¹ A equipe esteve composta por: Helena Santiago Vigata e Patricia El-moor (coordenadoras); Patrícia Tavares da Mata, Júlia Magalhães, Lídia Cristina Silveira, Gabriel Lopes de Carvalho, Ercílio Machado (grupo Acesso Livre). Tivemos a parceria pontual dos colaboradores externos: Maria Eduarda Pontes (graduanda de Artes Visuais na UnB), Marina de Souza (graduanda de Museologia na UnB) e Hugo Andrade (reproduções em CNC). No dia da visita contamos com o apoio da professora Soraya Ferreira Alves e dos alunos Mariana de Almeida Medina, Lucas Pereira de Assunção, Jeferson Viegas Rodrigues, Viviane Santos Almeida Queiroz e Carolina Dias Lima Sousa (grupo Acesso Livre).

1 O plano de acessibilidade

Segundo González (2015, p. 71-72), todo plano de acessibilidade deveria incluir: 1) *um programa institucional* ambicioso que incluísse a acessibilidade e o *design* universal em suas políticas e objetivos gerais, fixando prazos de execução, dotações orçamentárias e instrumentos de avaliação; 2) *um programa arquitetônico e museográfico* que prevísse o *design* inteligente de acessos, circulação e percursos e o *design* de mobiliário, sinalização e orientação, tratamento da informação, iluminação, sistemas e protocolos de emergência; 3) *um programa de divulgação e públicos* que englobasse aspectos como a criação de materiais de consulta impressos e digitais em formatos acessíveis, a oferta de atividades inclusivas concebidas de acordo com os princípios do *design* universal, a promoção da participação e da criação por parte das pessoas com deficiência, a implantação de mecanismos simples e diversos para contatar o pessoal do museu, a criação de serviços que garantissem uma experiência confortável e livre de estresse, etc.; e um *programa de recursos humanos* que garantisse a formação e a sensibilização de toda a equipe do museu, criasse comitês consultivos para que as pessoas com deficiência participassem de forma contínua da definição das políticas do museu e incentivassem a contratação de pessoas com deficiência em cargos de responsabilidade adequados a seu perfil e formação.

No Museu dos Correios constatamos que não existe um plano de acessibilidade com essas características. Houve alguns cuidados com relação aos aspectos arquitetônicos, como a instalação de piso tátil e rampas no térreo do edifício, onde estão expostos objetos sobre a história postal e telegráfica do Brasil, ou a presença de elevadores com indicação dos pavimentos em Braille e um sinalizador sonoro que avisa quando o elevador parou em um andar, embora não diga em qual. Nos

demais pavimentos não há nenhum tipo de recurso voltado para facilitar a orientação e o deslocamento das pessoas cegas, apenas um piso tátil de alerta na saída do elevador. Portanto, elas só podem visitar a exposição acompanhadas por alguém que as guie ao longo do percurso.

Na sala da exposição havia bancos de descanso, e os espaços de circulação eram amplos e seguros de percorrer. A iluminação era adequada, e as obras estavam expostas em uma boa altura para que pessoas de estatura baixa, alta, cadeirantes ou com baixa visão conseguissem analisar as fotografias sem sombras nem reflexos. As saídas de emergência estão bem sinalizadas.

O museu não oferece nenhum serviço educativo para atender as pessoas com deficiência e não exibe em seu espaço nenhum símbolo internacional de acessibilidade. Fica evidente que carece de um programa de recursos humanos preocupado com a acessibilidade e a participação das pessoas com deficiência, tampouco disponibiliza informações em Braille, fonte aumentada, Libras ou outras línguas. Apenas há audiodescrição quando é trazida por um projeto de curadoria externa.

O cartão de visita de um museu é seu *site*. Quando uma pessoa ouve falar de uma exposição e sente curiosidade de visitá-la, a primeira coisa que ela geralmente faz é consultar o *site* da instituição. No caso das pessoas com deficiência, o *site* é onde se apresentam as primeiras barreiras que fazem com que não se sintam bem-vindas naquele espaço. Nesse quesito, o Museu dos Correios não é em absoluto convidativo, pois não apresenta nenhuma informação sobre acessibilidade. No *site* lê-se apenas que a localização privilegiada, a entrada gratuita e o fácil acesso por meio de transporte público são diferenciais. Porém, o percurso desde as paradas de ônibus mais próximas apresenta vários obstáculos, e só na parte imediatamente externa do museu é que encontramos uma faixa de piso

tátil que pode facilitar a localização da entrada de acesso para as pessoas que cheguem de carro e utilizem uma bengala para se orientar pela cidade.

Quando chegamos com a proposta de realizar uma visita multissensorial para levar um grupo de visitantes com deficiência visual a conhecer a exposição, a instituição não colocou impedimentos e nos emprestou várias mesas que solicitamos, mas não se envolveu na elaboração do plano de acessibilidade. Portanto, o plano foi desenvolvido exclusivamente pela equipe executora da acessibilidade e a curadora externa da exposição. Os funcionários da recepção mostraram-se sempre solícitos para atender nossas demandas e acolher devidamente os visitantes com deficiência visual.

1.1 A proposta da exposição: ponto inicial dos curadores

O termo *utopia* foi criado pelo inglês Thomas More para intitular um romance filosófico em 1516. Para compor a palavra, Thomas More juntou duas palavras gregas: “ου” (não) e “τοπος” (lugar). Na interpretação literal da palavra, utopia representa um lugar que não existe na realidade. Em outros termos, poderíamos dizer que quando falamos de utopias estamos nos remetendo ao fato de que existem alternativas ao que está instituído. Sem a utopia seria difícil acreditar que as coisas podem ser mudadas, que seria possível escolher outros caminhos.

A percepção de que é possível pensarmos outros mundos e outras realidades foi a mola propulsora da exposição “Fragmentos de utopias”, o primeiro dos desdobramentos de um conjunto de atividades mais amplas idealizadas por Nick El-moor e Patricia El-moor, iniciadas em suas distintas experiências profissionais (na fotografia e na sociologia, respectivamente), e que nos últimos anos confluíram em direção a um projeto comum.

Essa proposta de exposição fotográfica visou aproximar duas épocas, dois mundos e duas utopias: Al-Andalus e Brasília. Objetos de deslumbramento, fontes de inspiração, patrimônios da humanidade que carregam consigo a representação de sonhos de um mundo melhor. Dessa forma, acreditamos contribuir para o resgate de importantes significados que a capital federal já carregou ao longo dos seus quase 58 anos e dialogar com um período da história da humanidade que igualmente se tornou conhecido como local de confluência de culturas, tolerância e esperança de desenvolvimento e modernidade.

Expor é, ou deveria ser, trabalhar contra a ignorância, especialmente contra a forma mais refratária de ignorância, a ideia pré-concebida, o preconceito, o estereótipo cultural. Expor é tomar e calcular o risco de desorientar-se – no sentido etimológico (perder a orientação, perturbar a harmonia, o evidente e o consenso, constitutivo do lugar comum, do banal) (MOUTINHO, 1994, p. 4).

Na exposição, as imagens foram pontes entre dois mundos, ambos carregados de significados, uma vez que foram retratados monumentos e cidades outrora declarados patrimônios da humanidade pela Unesco e que trazem à tona discussões importantes sobre suas reais contribuições culturais, artísticas e históricas à humanidade.

Entendemos que a Andaluzia carrega em si fragmentos de uma era utópica na qual, mesmo diante das disputas ali ocorridas, é possível destacar elementos simbólicos que apontam para as contribuições deste período, não somente para a Europa, mas para a humanidade. Utopia não muito diferente permeia a história de Brasília, cidade que em 1883 apareceu em sonho a Dom Bosco, fundador da Ordem dos Salesianos,

que assim previu o nascimento de uma civilização rica e próspera entre os paralelos 15° e 20°, exatamente onde a capital federal brasileira se encontra situada.

Dentre os pontos de contato que Brasília possui com boa parte dos grandes monumentos do período do Al-Andalus declarados patrimônio da humanidade estão os fragmentos utópicos que colocam a capital federal num patamar de perfeição e que, mesmo diante de suas incoerências, segue permeando o imaginário de quem nela vive e quem a visita. São exatamente tais estilhaços de perfeição que a fazem aproximar-se da região sul da Espanha, que em outras épocas também experimentou fama semelhante, mesmo que no plano real não tenha sido uma sociedade isenta de conflitos e incongruências.

A exposição foi quase totalmente autofinanciada, tendo contado com apoios pontuais para a realização de atividades específicas, tendo estado aberta à visitação entre 12 de abril e 10 de junho de 2018. Parte da exposição, mais especificamente as fotografias de Nick El-moor feitas em Brasília, dialogou com imagens feitas por Max Simon – um repórter fotográfico que, tendo visitado a capital federal pouco tempo após sua inauguração e, posteriormente, escolhendo a Andaluzia como seu lar, registrou fotos emocionantes de ambas as utopias, merecendo, assim, a lembrança de seu legado. Essa homenagem foi viabilizada por sua família, que cedeu um conjunto de imagens feitas por ele na década de 1960. Do ponto de vista da proposta, tal diálogo entre épocas diferentes possibilitou uma espécie de movimento no tempo e no espaço.

Durante esse período, foram realizadas visitas guiadas à exposição, rodas de conversa com professores convidados, além da visita multissensorial da qual trata este capítulo.

1.2 Visita guiada com audiodescrição

Ao pensar na modalidade de visita mais apropriada, escolhemos a da visita guiada com audiodescrição, pois, ao envolver a comunicação interpessoal, permite que os visitantes façam perguntas – sempre surgem curiosidades que o mediador pode esclarecer (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 242) – e o mediador faça perguntas que o ajudem a envolver o visitante no universo da exposição e a reforçar o conhecimento e a criação de associações mentais (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 298). Além disso, o mediador tem a possibilidade de alterar o conteúdo ou o estilo de apresentação em função das reações dos visitantes, o que não é possível quando a modalidade de visita consiste num audioguia pré-gravado.

O fato de contar com a participação da própria idealizadora do projeto como mediadora da visita acrescentou um diferencial ao projeto, pois raramente se tem o privilégio de visitar uma exposição com a mediação do artista ou do curador, o que propicia uma maior aproximação vivencial, formal e afetiva.

O roteiro da visita foi elaborado com base na transcrição de uma visita guiada realizada pela curadora para o público enxergante e posterior edição para incorporar audiodescrições de algumas das obras sem alterar a duração da visita. Como a visita para o público geral consistia em comentar cada uma das fotos da exibição, o que exigiria descrever todas as fotos, tornando a visita muito longa e cansativa, foi necessário reformular a proposta de maneira que houvesse um fio condutor que guiasse a narrativa por eixos temáticos e escolher apenas algumas das fotografias mais representativas de cada eixo para descrevê-las, mantendo sempre a intenção comunicativa da exposição, que era estabelecer paralelismos formais entre as obras arquitetônicas de Al-Andalus e Brasília.

Quanto à audiodescrição das obras, cumpre salientar que, nos museus, ao incorporar a audiodescrição à visita guiada ou ao audioguia, ela perde algumas das características do gênero estritamente descritivo, dando lugar a um gênero híbrido – o da visita guiada audiodescrita ou audioguia audiodescritivo –, no qual a descrição se combina com segmentos textuais argumentativos, narrativos, expositivos, instrutivos, etc. que guiam o visitante em seu percurso e utilizam os recursos museais (SOLER GALLEGO, 2013, p. 134). Fatores contextuais como a temática da exposição e as características do visitante influirão no tipo de texto resultante.

Segundo um estudo de audioguias audiodescritivos desenvolvido por Soler Gallego e Jiménez Hurtado em 2013 (citado em SOLER GALLEGO, 2013, p. 134), o tipo textual discursivo é predominante nos museus de arte, enquanto nos de história e arqueologia a descrição fica em segundo plano, sendo o propósito principal a transmissão de conhecimento codificado nos objetos. No entanto, para a exposição “Fragmentos de utopias: sobre viagens e sobre tempo”, consideramos mais importante a informação histórica e cultural do que a descrição detalhada das fotografias. Por conseguinte, preferimos fazer descrições breves que ressaltassem o conteúdo e os elementos formais das fotografias considerados importantes para dialogar com o resto da exposição, contribuindo para dar coesão ao fio condutor.

1.3 Analogias sensoriais e tradução intersemiótica

Além das audiodescrições, foi pensada uma intervenção nas partes da exposição nas quais poderia haver diversas formas de estimulação sensorial, como sons, aromas e experiências táteis. A seguir serão explicados alguns exemplos à luz da tradução intersemiótica de Julio

Plaza (2013), para quem “[...] um objeto estético pode ser abordado e construído a partir de múltiplos signos, todos eles equivalentes”. Todos os exemplos fazem referências a tipos de tradução icônica, ou transcrição, em que as qualidades materiais da tradução “[...] fazem lembrar as daquele objeto, despertando sensações análogas” (PLAZA, 2013, p. 93) e de tradução indicial, que se pauta pelo contato entre original e tradução.

Primeiro, foram identificados elementos recorrentes na exposição, como água, calor, o aroma da flor de *azahar* (flor-de-laranjeira) e a presença de pássaros, que poderiam ser utilizados na criação de uma ambiência sensorial que permitisse ao visitante percebê-los sensorialmente. Por exemplo, ao receber os visitantes, foi servido um chá marroquino de hortelã para evocar o calor das primeiras fotografias, ambientadas em cenários secos e de luz intensa; ao passar para paisagens mais refrescantes, os visitantes puderam escutar o som da água correndo salpicado pelo som de pássaros e sentir o cheiro de um aromatizador de laranja. Todos esses recursos representam a qualidade do signo visual por meio de qualidades sógnicas de outra natureza que representam o mesmo objeto. Trata-se de um processo de tradução intersemiótica que se baseia na relação de semelhança entre as diversas modalidades perceptivas, que só é possível “[...] através da sinestesia como lei e memória sensorial que providencia a transformação sógnica através da associação por similaridade” (PLAZA, 2013, p. 82), como quando vemos a foto de uma laranja e a associamos quase inevitavelmente a um cheiro, a uma textura, a um sabor.

Para trabalhar os arcos, as formas geométricas e o nível de detalhamento das edificações foram empregados objetos decorativos como a fonte decorativa a seguir, empregada para a exploração tátil

de um arco de ferradura, muito presente na arquitetura islâmica e nas fotografias da exposição:

Figura 1: À esquerda, fonte decorativa usada para representar o arco de ferradura presente nas obras. À direita, fotografia onde se vê um arco de ferradura



Fonte: Santiago Vigata e o fotógrafo Nick El-moor²

[Descrição da primeira imagem: a fonte decorativa é feita em cerâmica pintada em tons terra e avermelhados. Na parte inferior há uma bacia em forma redonda de cujos laterais sobem as colunas retas do arco, que na parte superior servem de base para uma cúpula em forma de ferradura de cavalo. Na parte superior há um telhadinho inclinado que protege a fonte. Diversos desenhos geométricos ornamentam o objeto.]

[Descrição da segunda imagem: uma grande porta de ferro forjado em madeira e arco de ferradura – ou seja, a porta tem a base reta e o arco circular. A ornamentação em ferro consiste em linhas retas que se entrelaçam e formam desenhos de figuras geométricas, como pequenos quadrados e octógonos grandes. A parede de pedra que a circunda é claramente de períodos diferentes. Ao lado esquerdo, a parede está muito desgastada, enquanto a parte da direita é conformada por grandes blocos de pedra bem conservados e uniformes. Uma mulher com grandes fones de ouvido passou na frente da porta com seu cachorro.]

O uso de objetos já existentes como recurso de tradução constitui, segundo Plaza (2013, p. 90), uma forma de tradução icônica *ready-made*,

² Todas as fotografias de Nick El-moor foram extraídas do site <<http://elmoor.com.br/fragmentos/>>. Acesso em: 30 jul. 2018.

ou seja, já pronta, que entra em conjugação icônica com seu “original” devido a suas semelhanças.

Uma solução simples foi utilizada para apresentar elementos comuns aos dois cenários da exposição, como a presença de galhos secos nestas fotografias de Sevilha e Brasília:

Figura 2: Fotografias feitas em Sevilha e Brasília com galhos secos



Fonte: montagem elaborada com fotografias de Nick El-moor.

[Descrição da primeira imagem: galhos secos variados – finos, grossos, pequenos e longos – encobrem o céu azul ao fundo e o topo do campanário. É de formato quadrado e tem várias janelas. Possui esculturas estreitas nas pontas. Seu topo se estende em uma ponta comprida e fina. No misto do azul do céu ao fundo, a seqidão dos galhos e o marrom da torre, a luz do sol ilumina todos eles de tons de amarelo.]

[Descrição da segunda imagem: ipê com muitas ramificações de galhos secos sobressai sobre um céu azul limpo de nuvens. À direita, atrás da árvore, um muro de concreto branco corta o céu com uma linha reta vertical.]

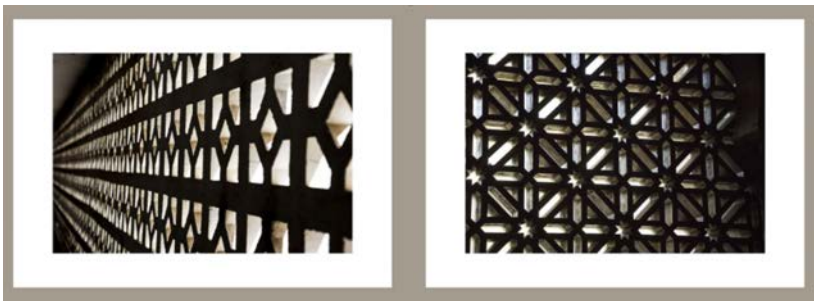
Com o intuito de estabelecer um paralelismo entre as duas fotografias e aproximá-las de alguma forma da experiência sensorial dos visitantes, foram oferecidos aos visitantes galhos secos para que sentissem sua textura e consistência. A associação estabelecida neste caso é de contiguidade por referência, tendo em vista que se trata do mesmo signo que transita entre dois contextos diferentes: “[...] a simples mudança de contexto do signo, o deslocamento de sua singularidade como existente concreto, possui a particularidade de

subverter a expectativa do intérprete e, portanto, sua experiência colateral com o signo” (PLAZA, 2013, p. 80).

1.4 Reproduções táteis

Foram criadas reproduções táteis de elementos arquitetônicos encontrados nas fotografias. Por exemplo, para estabelecer uma ponte entre os instrumentos de passagem de ar e luz em Al-Andalus e em Brasília, bastante presentes na exposição, foram encomendadas réplicas em CNC de 30 x 30 cm do cobogó de Brasília e do muxarabi islâmico presentes nas fotografias de Nick El-moor. Dessa forma, os visitantes cegos puderam explorar as formas geométricas, tão típicas na arquitetura islâmica e brasiliense.

Figura 3: Fotografias de cobogó e muxarabi



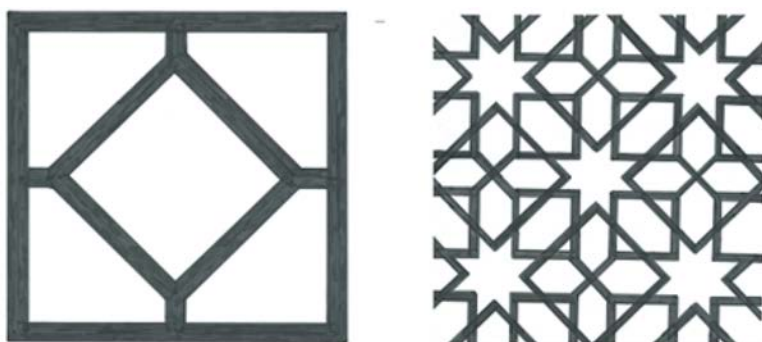
Fonte: Santiago Vigata e o fotógrafo Nick El-moor.

[Descrição da primeira imagem: corredor de cobogós de forma quadrada com um losango no centro. A forma dos cobogós vai perdendo nitidez à medida que o corredor avança, dando uma sensação de movimento, como se avançássemos pelo corredor em trem. A luz do sol preenche os vãos do concreto.]

[Descrição da segunda imagem: painel de muxarabis que formam, a partir de uma estrela de oito pontas, corredores de linhas que compõem outras formas geométricas. As formas geométricas multiplicam-se e extrapolam os limites da fotografia.]

A criação dessas réplicas apresentou um desafio inesperado, pois, para encomendar a criação das peças em CNC, foi necessário desenhar os objetos frontalmente, pois nas fotografias estão fora do eixo.

Figura 4: Desenhos do cobogó e do muxarabi



Fonte: elaborada por Santiago Vigata com desenhos próprios.

[Descrição das imagens: desenhos em marcador preto do cobogó e do muxarabi acima descritos.]

Figura 5: Visitante explorando a réplica do muxarabi



Fonte: fotografia de Patrícia Tavares da Mata.

[Descrição da imagem: a reprodução do muxarabi, feita em madeira de cor branca, é explorada tatilmente por uma das visitantes acompanhada pela curadora-mediadora. Outros visitantes aguardam seu turno enquanto escutam as palavras da mediadora.]

De maneira que fosse explorada a riqueza de texturas e detalhes da arquitetura islâmica, foi feita uma matriz de xilogravura, idônea para trabalhar com relevos. Foi escolhido o detalhe de uma porta na qual há uma inscrição da dinastia nasrida. O objetivo é que as pessoas possam tocar na madeira e sentir o alto-relevo representando as letras do texto em árabe. A matriz de xilogravura foi adaptada ao relevo. Na gravura, a matriz de madeira de mogno contém o desenho espelhado para que a inscrição possa ser lida tal como a vemos.

Figura 6: Detalhe de fotografia, desenho espelhado e xilogravura



Fonte: Nick El-moor e Maria Eduarda Pontes.

[Descrição da primeira imagem: detalhe de uma porta de madeira e da parede que a circunda. Diversos desenhos de linhas retas que formam imagens como estrelas, triângulos e a letra “x” estão incrustados na superfície da porta, que é de uma madeira escura um pouco avermelhada. Ao redor da porta, uma parede de um tom de bege levemente dourado é permeada por uma enorme variedade de desenhos de formas arredondadas e repletos de detalhes. Acima da porta, em linha reta, vê-se uma inscrição em árabe em letras grandes.]

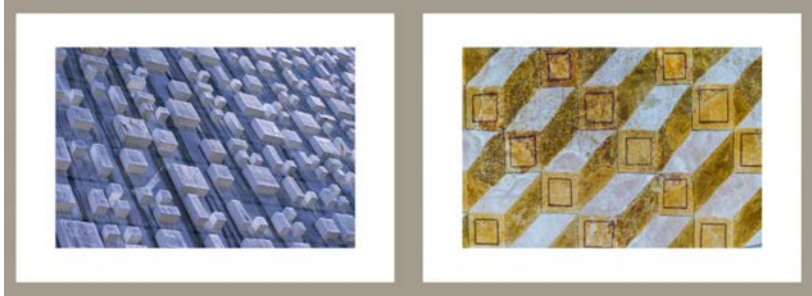
[Descrição da segunda imagem: desenho espelhado – como um carimbo que contém a imagem invertida de seu desenho – da inscrição em árabe feito com marcador preto sobre uma folha A4 branca.]

[Descrição da terceira imagem: reprodução da inscrição em árabe feita sobre a matriz de madeira com as letras pintadas de preto.]

Em relação ao material, foi utilizada uma matriz de mogno de 31,5 cm x 22 cm x 3,3 cm e goivas em “v” e em “u” para cavar, buscando diminuir em aproximadamente 5 mm a espessura da superfície. Para finalizar, foram empregadas lixas de 360 e 400 para deixar o toque mais aveludado e sem farpas. A largura da madeira permite que ela mesma se sustente em pé, e seu peso é razoável.

Também foram feitas reproduções do painel tridimensional de Athos Bulcão na parede do Teatro Nacional de Brasília, cujas qualidades formais foram postas em relação com uma pintura do século XIV localizada na província de Cádiz, na Espanha:

Figura 7: Fotografias do Teatro Nacional e de pintura no Castillo de Luna



Fonte: montagem elaborada pelas autoras com fotografias de Nick El-moor.

[Descrição da primeira imagem: painel vertical inclinado coberto por blocos quadrados e retângulos de diferentes tamanhos e volumes feitos em concreto de cor que transita entre o branco e o cinza à medida que o sol bate na pedra, fazendo um jogo de luz e sombra. Apesar do imenso tamanho, transmite uma sensação de leveza.]

[Descrição da segunda imagem: pintura feita sobre parede lisa e brilhante. Desenho de traço preto irregular de vários quadrados preenchidos com tinta de cor marrom claro que, ao ganhar paredes laterais marrons e superiores de cor azul clara, se transformam em cubos retangulares.]

Devido à importância do painel para o patrimônio brasileiro – é a obra de Athos Bulcão da qual ele se sentiu mais orgulhoso –, consideramos importante proporcionar aos visitantes uma experiência que lhes permitisse ter acesso à obra. Como a mediadora da visita iria mencionar as semelhanças do painel com uma pintura de tempos tão remotos, decidimos criar também uma imagem em relevo da obra.

Figura 8: Maquete e imagem com relevo sobre uma mesa para exploração tátil



Foto: Patrícia Tavares da Mata.

[Descrição da imagem: acompanhada pela curadora-mediadora da exposição, uma visitante explora tatilmente a maquete de gesso branco que repousa sobre uma grande mesa alta de madeira. Do outro lado da mesa há uma reprodução em relevo da pintura acima descrita, feita com quadrados de papelão cobertos por papel pintado de marrom claro e colados sobre uma cartolina de cor azul clara. Ao redor, visitantes escutam a mediadora.]

A elaboração das duas reproduções apresentou um grande desafio para a equipe executora, pois era a primeira vez que produzíamos esse tipo de material e foram necessários pesquisa e diversos ensaios para atingir o resultado desejado. Comentamos a seguir os procedimentos seguidos para a criação da maquete.

1.4.1 Elaboração da maquete em gesso

Para a elaboração da maquete em gesso,³ a intenção era que os visitantes pudessem sentir o volume e os tamanhos das formas

³ Criada por Patrícia Tavares da Mata.

geométricas tilizadas pelo artista. Para a foto em relevo,⁴ o interessante era mostrar como as formas geométricas ganhavam volume e sensação de movimento.

Segundo Ania (2016, p. 35), a largura de uma maquete tátil não deve ultrapassar os 135 cm, sendo preferível trabalhar com maquetes menores que possam ser totalmente cobertas com as mãos, sem necessidade de abrir os braços. Nossa maquete foi criada com dimensões de 59,7 cm x 42 cm, pois nossa intenção era que dois visitantes a pudessem explorar ao mesmo tempo de maneira confortável. O gesso poderia ter sido pintado, porém preferimos mantê-lo nu porque preservava melhor a textura porosa do painel.

Traçamos uma pesquisa para entender o processo de construção usado pelo artista Athos Bulcão. Nota-se que ele utilizou um raciocínio espacial para a elaboração do painel. Há a presença de uma estrutura modular para conferir rigor às peças, e é possível encontrar, em relevo, diferentes dimensões de quadrados e retângulos. Para a elaboração dessas formas, traçamos um cálculo no qual as formas apresentam uma relação proporcional entre si e entre a base utilizada para a maquete. A base escolhida foi o papel pluma. A escolha deste papel se deu por suas características de espessura e resistência.

Para obter a precisão das formas, optou-se por fazer a matriz em madeira, utilizando como veículo o silicone líquido vermelho⁵ para moldagem. Colamos as matrizes de madeira em um suporte de acrílico para captura do molde. Com o molde de silicone pronto, confeccionamos as peças com gesso rápido. A escolha deste material se deu pelo fácil manuseio, pela leveza e pela proximidade da obra original.

⁴ Criada por Ercílio Machado, estudante do Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação e membro do grupo Acesso Livre.

⁵ Inicialmente tentamos utilizar silicone azul, mas sem sucesso.

Figura 9: Matrizes em madeira e peças criadas em molde de silicone



Fonte: Patrícia Tavares da Mata.

[Descrição das imagens: na primeira imagem há blocos de madeira com formas quadrada e retangular pintados de amarelo. Na segunda imagem, molde vermelho com vários vãos de forma retangular preenchidos com gesso. Na terceira imagem, molde vermelho com vários vãos vazios de forma quadrada e retangular. Ao lado, peças em gesso extraídas do molde.]

O painel de Bulcão é constituído por grandes retângulos e dentro deles estão distribuídas as formas geométricas de maneira não sequencial. Então, a partir das dimensões do papel pluma, o delimitamos em retângulos com medida de 21 cm x 10 cm para, então, distribuir dentro dos retângulos as peças confeccionadas em gesso. O resultado pode ser conferido na figura 10, a seguir.

Figura 10: Maquete em gesso do Teatro Nacional



Foto: Patrícia Tavares da Mata.

[Descrição da imagem: maquete branca de gesso com uma série de blocos quadrados e retangulares de diferentes tamanhos colados sobre uma base plana. Nas partes laterais onde não bate a luz projeta-se uma sombra que prolonga as formas dos blocos para além da sua dimensão.]

Esta maquete é um exemplo do que pode ser feito com o mínimo de recursos financeiros e com a disposição para desenvolver um trabalho com seriedade. Todavia, o ideal seria poder contratar os serviços de um profissional para a fabricação da maquete, mas a falta de recursos não nos impediu de encarar o desafio e superá-lo satisfatoriamente, com a absoluta aprovação dos visitantes.

1.5 Som ambiente

Para a criação de uma ambiência sonora evocadora⁶ foram criadas duas composições sonoras: uma trilha sonora para ser reproduzida ininterruptamente na sala de exposição como música ambiente e vários arranjos sonoros criados para serem reproduzidos pontualmente à passagem dos visitantes por algumas fotografias, recriando a sensação de estar em tempos e lugares específicos.

A trilha musical consistiu numa compilação de músicas do estilo da moaxaja *Lamma Bada*, que surgiu na Espanha muçulmana por volta do século IX. Para os fragmentos sonoros específicos podemos colocar como exemplo o uso de sons de construção para ambientar as fotografias da construção de Brasília, a reprodução de um efeito sonoro de luta de gladiadores ao passar pela fotografia do anfiteatro romano de Mérida ou o arranjo feito para ser reproduzido para os visitantes diante da fotografia de uma passagem subterrânea de Brasília. Neste último caso, enquanto a mediadora falasse, seria ouvido o som da passagem, captado ao vivo numa passagem da cidade, com o barulho dos carros passando e algumas adições feitas durante a

⁶ O responsável pela ambiência sonora foi Gabriel Lopes de Carvalho, estudante do Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação e membro do grupo Acesso Livre.

edição, como o efeito de água pingando, que de alguma forma nos leva a outra fotografia, a dos banhos de María Padilla, em Sevilha, cujas qualidades sonoras imaginadas por quem observa a foto também seriam as próprias de um espaço subterrâneo com água, porém evocariam sensações totalmente opostas – de paz e sossego espiritual.

Figura 11: Fotografias colocadas em relação de semelhança e de oposição pelas suas qualidades sonoras



Fonte: montagem elaborada pelas autoras com fotografias de Nick El-moor.

[Descrição da primeira imagem: passagem subterrânea cujas paredes de tijolo branco estão cobertas de pichações. O piso de azulejos quadrados está sujo e apresenta partes sem revestimento. Ao fundo a silhueta de uma pessoa que caminha pela passagem desenha-se contra a luz que entra do outro extremo da passagem.]

[Descrição da segunda imagem: interior de um espaço que lembra um túnel subterrâneo. Todo o espaço varia em tons de marrom com um aspecto dourado e iluminado. Na parte de cima, a estrutura da construção é formada por arcos pontudos que se repetem um após o outro, formando um extenso corredor que termina ao fundo em uma porta, dando a impressão de que os arcos ficam cada vez menores e o corredor, mais estreito. Na parte inferior, um longo espelho d'água reflete toda a estrutura do espaço. Como os arcos estão refletidos simetricamente, tem-se a impressão de que atravessam a superfície da água e formam a estrutura fechada de um túnel circular.]

Feitas as preparações para a visita, entramos em contato com coletivos de pessoas com deficiência visual de Brasília para convidá-los e organizar sua ida ao museu.

2 A visita

De maneira que fosse garantida a qualidade da visita, Ania (2016, p. 61) estabelece como número ideal de visitantes grupos com até seis pessoas quando se trata de pessoas cegas e quando há elementos de exploração tátil. Esse número reflete, segundo a autora, uma realidade em que já não são mais as associações que organizam a visita para seus membros, mas os próprios indivíduos de maneira independente. Não foi essa a realidade no caso em questão, pois a iniciativa de realizar a visita multissensorial veio de fora da instituição e, devido à longa preparação, apenas pôde ser realizada nos últimos dias de vigência da exposição.

Para nossa proposta foi pensada a visita de um grupo de até dez pessoas que viriam a nosso convite na van providenciada pela universidade. Porém, o número de pessoas interessadas foi crescendo e resolvemos acomodar todas elas – 22 pessoas –, uma vez que a exposição estava perto do encerramento e não seria possível marcar várias visitas. Devido a um atraso na chegada da van, metade do grupo fez uma visita mais longa e a outra metade teve de fazer uma visita mais rápida e encurtada. A primeira metade teve a visita mediada pela curadora da exposição e a outra metade, pela coordenadora do grupo Acesso Livre.

A visita foi filmada e, no final, alguns dos membros da equipe executora e alguns visitantes deram seus depoimentos sobre a experiência, os quais comentamos a seguir.

2.1 Ponto de vista da equipe executora

Todos os membros da equipe ficaram muito satisfeitos com os resultados do trabalho e com o aprendizado decorrente da experiência, que apresentou grandes desafios para o grupo. O fato de a curadora ter explicado

sua vivência vinculada a questões históricas foi avaliado de maneira extremamente positiva. Todos saíram com a sensação de ter aprendido muito, e a fotografia passou a ser uma justificativa para falar de arte, história, cultura, diversidade e arquitetura em termos técnicos – os visitantes tiveram acesso a elementos arquitetônicos que existem tanto na arquitetura islâmica da Andaluzia quanto na construção modernista de Brasília.

Um dos membros da equipe comentou que a visita foi muito dinâmica e que os dois grupos mostraram muito interesse e pareceram ficar muito cativados com tudo. Outra destacou a possibilidade de trabalhar todos os sentidos e de interagir bastante com os visitantes, e outra comentou ter visto na prática como as pessoas ficam felizes e interessadas, fazendo perguntas e querendo saber sobre o assunto.

Um participante observou que, pelas fisionomias das pessoas e pelas perguntas que fizeram, deu para perceber que o resultado do trabalho foi muito satisfatório, e uma das pessoas que trabalharam apenas no dia da visita como pessoal de apoio comentou ter tido a impressão de que a acessibilidade não tinha sido colocada *a posteriori*, mas que tinha sido criada em conjunto com a exposição. Ela também considerou que a visita multissensorial tornara a exposição mais dinâmica, com mais estímulos do que uma exposição fotográfica comum.

Quanto à curadora-mediadora da exposição, suas impressões em geral foram: 1) o tema do Al-Andalus ainda é pouco conhecido pela sociedade, e as pessoas possuem enorme curiosidade sobre a Andaluzia, sua história e de que forma podemos relacionar essa cultura com a brasileira; 2) ainda existe muito preconceito com a cultura árabe, e a fotografia pode ser um dos meios de dirimi-la; 3) falar sobre o Al-Andalus como um momento em que uma determinada civilização floresceu e se desenvolveu do ponto de vista cultural, científico e econômico não significa encará-lo como um período idílico, livre de conflitos, mas reconhecer que, embora houvesse

incongruências e disputas internas, presentes em qualquer sociedade da época, também é possível mencionar uma convivência e um intercâmbio cultural que, para a história da Andaluzia, foi próspero e enriquecedor.

Sobre a visita multissensorial das pessoas com deficiência visual, ela comentou como o projeto mudou sua percepção, pois no momento em que ela e Nick El-moor conceberam a exposição eles não tinham pensado na acessibilidade, e a experiência mudou sua concepção para sempre, constituindo-se como uma nova oportunidade para pensar o planejamento de exposições com outra visão: multissensorial e acessível.

2.2 Ponto de vista dos visitantes

A resposta dos dois grupos foi muito positiva. Todos os visitantes elogiaram o trabalho e mostraram-se interessados em participar de mais atividades como aquela, enfatizando a importância daquele momento, que vários deles qualificaram como uma experiência “única”, “especial”, “nova”, “de aprendizado”.

Durante a visitação, surgiram várias dúvidas e comentários dos visitantes, que, ao explorar os materiais táteis, também exprimiram suas impressões sobre o que estavam tocando. As mediadoras também formularam perguntas para ativar os conhecimentos dos visitantes e incentivá-los a participar, e o diálogo resultante foi realmente frutífero.

Como esperávamos, a exploração tátil foi a mais comentada nos depoimentos dos visitantes. Alguns deles alegaram não saber antes o que era o cobogó e mostraram um grande interesse em conhecer suas funções arquitetônicas e as formas geométricas que apresentam tanto ele como seu antecessor, o muxarabi islâmico. Uma das visitantes também afirmou ter experimentado uma sensação muito prazerosa ao sentir o aroma de laranja. De fato, foi possível ver vários sorrisos abrindo-se naquele momento.

Um dos visitantes ressaltou a importância da exposição porque mostra a diversidade cultural do mundo e as influências que principalmente a cultura muçulmana trouxe para o mundo, além de mostrar um momento em que essas culturas tiveram uma convivência mais harmônica, ao contrário de hoje, quando a humanidade se encontra envolta em tantas questões xenofóbicas. Nesse sentido, é muito importante lembrar que os árabes deixaram um grande legado para as outras culturas e que eles não são apenas *jihadistas*.

Outra visitante afirmou que foi uma experiência única conhecer a arquitetura de Brasília e compará-la à islâmica, e perceber que, mesmo estando tão distantes, estamos muito próximos, o que ela qualificou como muito bom.

Considerações finais

O grupo Acesso Livre vem fazendo ações de acessibilidade cultural desde sua fundação, em 2010. Esta experiência constituiu mais um passo, um passo que pode constituir evolução e aprimoramento dos métodos e das técnicas, pois foram colocados em prática vários aprendizados decorrentes de experiências anteriores e superados novos desafios de grande complexidade. A finalidade da extensão universitária é desenvolver ações para e junto com a comunidade, e esse tipo de projeto nos proporciona a possibilidade de intervir em nossa realidade social e promover transformações efetivas e conscientização social. No futuro esperamos poder contar com parcerias mais sólidas com as instituições museais para que seja possível criar planos de acessibilidade transversais que envolvam todos os atores da cadeia expositiva.

Pelos comentários imediatamente posteriores à visita, foi possível constatar que o plano de acessibilidade foi muito bem pensado e executado graças à dedicação dos membros da equipe envolvidos no processo.

Mesmo havendo elementos como o cobogó, considerado um símbolo visual fundamental para quem mora ou conhece Brasília, constatamos durante a visita que existem pessoas com deficiência visual que não conhecem esse elemento arquitetônico, o que é compreensível, pois ele não faz parte do repertório mnemônico da cidade. Esse é apenas um pequeno exemplo da importância de tornar acessível o patrimônio histórico e artístico para as pessoas com deficiência visual e do potencial que a acessibilidade tem na formação da cidadania e na participação das pessoas na vida em sociedade.

Por sugestão de alguns visitantes, ficou acordada a organização de novas atividades para levar a exposição às associações e aos centros do Distrito Federal de maneira que as pessoas com deficiência visual que não puderam visitar a exposição tenham a possibilidade de conhecê-la, mesmo que em formatos diferentes.

Referências

ANIA, María-José. *Exposicions accessibles: criteris per eliminar les barreres de la comunicació i facilitar l'accés als continguts*. Barcelona: Institut de Cultura de barcelona i Institut Municipal de Persones amb Discapacitat, Ajuntament de Barcelona, 2016. Disponível em: <https://media-edg.barcelona.cat/wp-content/uploads/2016/10/Exposicions-accessibles_web-acc.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2018.

COHEN, Regina; DUARTE, Cristiane; BRASILEIRO, Alice. *Acessibilidade a museus. Cadernos Museológicos*, v. 2. Brasília: Ministério da Cultura/Instituto Brasileiro de Museus, 2012. Disponível em: <http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2013/07/acessibilidade_a_museu_miolo.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2018.

GARCÍA LORCA, Federico. *Yerma*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2017. Disponível em: <<http://www.cervantesvirtual.com/obra/yerma-775116/>>. Acesso em: jul. 2018.

GONZÁLEZ, Santiago. Accesibilidad, autonomía y aportación de las personas con discapacidad intelectual en los museos del siglo XXI. In: GONZÁLEZ D'AMBROSIO, Santiago (Ed.). *Conect@: un proyecto de colaboración entre personas con diferentes capacidades para promover la plena accesibilidad a la cultura*. Madri: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015, p. 65-82. Disponível em: <http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/accesibilidad/programa-en_-macrocaracteres.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2018.

McLUHAN, M.; PARKER, H; BARZUN, J. *Exploration of the ways, means and values of museum communication with the viewing public: a seminar*. Museum of the City of New York, 1969.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

SOLER GALLEGO, Silvia. *La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico*. 2013. 562 f. Tese (Doutorado) – Programa de Doctorado Lenguas y Culturas. Traducción especializada. Universidad de Córdoba, Córdoba, 2013. Disponível em: <<https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/11512/2013000000865.pdf?sequence=1&isAllowed=>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

SANTIAGO VIGATA, Helena. *A experiência artística das pessoas com deficiência visual em museus, teatros e cinemas: uma análise pragmaticista*. 2016. 313 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/20397>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

**PARTE III – ACESSIBILIDADE
NA EDUCAÇÃO**

Atividades de ensino de audiodescrição de produtos audiovisuais

Charles Rocha Teixeira, Soraya Ferreira Alves, Juliana Rodrigues da Silva, Richard Henrique Coátio Souza

Introdução

Este trabalho insere-se nas atividades de ensino, pesquisa e extensão desenvolvidas pelo grupo de pesquisa e extensão Acesso Livre, vinculado ao PEAC Cultura e sociedade: acessibilidade de peças audiovisuais – audiodescrição e legendagem, que promove reuniões e atividades na Universidade de Brasília (UnB), no Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET) do Instituto de Letras (IL). As atividades acontecem uma vez por semana, e os participantes são alunos dos cursos de graduação e pós-graduação da UnB. Os professores responsáveis são membros do LET, com a coordenação das professoras Helena Santiago Vigata e Soraya Ferreira Alves e participação do professor Charles Rocha Teixeira.

As atividades de ensino desenvolvem-se com base em exemplos de ADs disponíveis livremente na internet, as quais geram discussões acerca da atividade da acessibilidade de produtos audiovisuais e suas implicações, bem como na prática tradutória desenvolvida com base nas conjecturas e nas possibilidades do fazer tradutório. Nosso trabalho destaca duas atividades distintas que promovem

não somente a prática da AD como também a análise de ADs já existentes, utilizando-nos do *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (GPAA) (NAVES *et al.*, 2016). Ambas estão associadas a pesquisas desenvolvidas no âmbito da Iniciação Científica, com bolsas de fomento do CNPq e orientadas pela professora Soraya Alves e coorientadas pelo professor Charles Teixeira. No primeiro exemplo de atividade de ensino analisamos as unidades descritivas do roteiro de audiodescrição do longa metragem *Castelos de gelo* (2010) (SOUZA, 2017) e questionamos a qualidade das audiodescrições apresentadas pelas emissoras de televisão. No segundo exemplo discutimos e analisamos a produção da tradução audiovisual na modalidade audiodescrição (AD) proposta para a série *Stranger things* (2016) (SILVA, 2017).

1 Audiodescrição e acessibilidade

No que diz respeito ao acesso à informação, a Lei Brasileira de Inclusão – LBI (Lei n. 13.146/2015) obriga todos os serviços de som e imagem a oferecer a audiodescrição, a Legenda para Surdos e Ensurdidos e a janela com interpretação de Língua Brasileira de Sinais como formas de inclusão das pessoas com deficiência.

O Decreto n. 3.298, de 20 de dezembro de 2009 (Política Nacional para a Integração da Pessoa com Deficiência), que regulamenta a Lei n. 7.853, de 24 de outubro de 1989, diz, em seu artigo 19, com modificações, que:

[...] consideram-se ajudas técnicas, os elementos que permitem compensar uma ou mais limitações funcionais motoras, sensoriais ou mentais da pessoa portadora de

deficiência, com o objetivo de permitir-lhe superar as barreiras da comunicação e da mobilidade e de possibilitar sua plena inclusão social (BRASIL, 2009).

Porquanto, além de ser caracterizada como área de interesse dos estudos da tradução, a AD é definida, segundo Teles (2014), como “[...] uma modalidade de tradução audiovisual e intersemiótica porque transforma signos não verbais (imagens) em signos verbais (palavras)”. Esse recurso também colabora na superação de barreiras comunicativas, que são, para o Decreto n. 5.296 de 2004, “[...] qualquer entrave ou obstáculo que impeça ou dificulte a expressão ou o recebimento de mensagens e acesso à informação”.

Atualmente, o recurso é oferecido na televisão brasileira aberta com sinal digital; mas somente em algumas programações e em um número de horas semanais insuficiente para levar às pessoas com deficiência visual grande parte das informações transmitidas. Além disso, a maioria dos filmes que trazem AD é repetida a cada mês, mostrando que a televisão aberta não está preocupada, de fato, em levar à pessoa com deficiência uma programação variada e inclusiva. Espera-se que os canais cheguem a oferecer (20 horas semanais, o que ainda é considerado pouco pela comunidade de pessoas com deficiência visual, considerando-se a quantidade e a variedade de informações oferecidas a todo o momento para os enxergantes (assim chamados os que não têm deficiência visual).

Portanto, mais que obrigação, oferecer acessibilidade faz parte da construção de uma sociedade justa, baseada na equidade de direitos. E é com base em pensamentos como esse que as preocupações e as discussões acerca da acessibilidade vêm crescendo no Brasil, fazendo com que se criem leis e decretos que preveem, inclusive, o fomento de programas

cujas bases sejam a inclusão e a promoção de recursos que auxiliem as pessoas com deficiência. Como afirmam Alves e Teixeira (2015):

A nossa chamada Sociedade da Informação caracteriza-se pela velocidade das evoluções tecnológicas e pelo marcante hibridismo dos meios de comunicação. Nesse sentido, é de suma importância tornar a informação acessível àqueles que têm algum tipo de deficiência sensorial (ALVES; TEIXEIRA, 2015, p. 169).

No âmbito das tecnologias da informação e da comunicação, pode-se definir acessibilidade como forma de garantir que qualquer recurso, disponibilizado por qualquer meio, possa ser utilizado por toda e qualquer pessoa, tenha ela algum tipo de deficiência ou não, como afirmam M. Luz Guenaga, Ander Barbier e Andoni Eguíluz (2007, p. 155).

Além da relevância da audiodescrição como recurso técnico, pedagógico, tecnológico e até mesmo didático às pessoas com deficiência visual, também há a sensação de pertencimento dessas pessoas a todos os ambientes sociais.

2 Análises e propostas de AD de produtos audiovisuais com base no GPAA, nas pesquisas e nas orientações no âmbito do grupo Acesso Livre – UnB

2.1 Castelos de gelo (Ice castles)

Serão apresentadas, aqui, as análises e as propostas realizadas por Souza (2017) sobre a audiodescrição do filme *Castelos de gelo (Ice castles)*.

Dirigido por Donald Wrye nos Estados Unidos e lançado em 2010, *Castelos de gelo*, com duração de 1h35min, mas reduzido a pouco mais de uma hora para se encaixar na programação da Rede Globo, foi apresentado na Sessão da Tarde no mês de março de 2017.

Dramático e romântico, o filme conta a história de Alexis Winston (Lexi), uma jovem cujo *hobby* era patinar num lago congelado próximo à sua residência, situada em Iowa. Devido à sua habilidade, Lexi consegue ser percebida num torneio de sua cidade por um treinador que lhe dá a chance de se tornar famosa; e é por meio de treinamentos cansativos e competições, que compõem a maior parte das cenas, que o filme mostra como a jovem patinadora se torna exímia no que faz.

Em certo ponto da trama, durante um acidente, Lexi perde a visão ao bater a cabeça; e é com o apoio de seu companheiro que ela continua treinando, mesmo com a deficiência, e conquista êxito em um dos campeonatos.

2.1.1 Análise e sugestões de reformulação

Lançado em 2016, o *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (GPAA), do Ministério da Cultura (NAVES *et al.*, 2016), é uma importante ferramenta de auxílio na produção dos recursos obrigatórios de acessibilidade audiovisual exigidos pela Lei Brasileira de Inclusão – LBI (Lei n. 13.146/2015).

Para fins de análise, foram retiradas do filme *Castelos de gelo* as unidades descritivas que compõem a AD e seus tempos de duração, utilizando, para isso, a técnica da minutagem.

Ao analisar as questões técnicas, linguísticas e tradutórias da AD segundo o GPAA, percebeu-se que, algumas vezes, as inserções feitas pela audiodescrição iam de encontro com técnicas propostas pelo *Guia*. Baseando-me nessas questões, foram propostas modificações

que podem tornar a audiodescrição mais elucidativa e eficaz para as pessoas que dela se utilizam.

É importante salientar que para maior compreensão da audiodescrição pelo espectador cego, ele precisa familiarizar-se com ela. Nas palavras de David, Hautequestt e Kastrup:

Talvez seja necessária a construção de uma familiaridade com a própria técnica da audiodescrição. Talvez precisemos aprender a assistir a filmes com essa nova tecnologia. Uma nova forma de assistir a filmes que não é tão óbvia, assim como o cinema não o foi no começo de sua história ou não o é na vida de algumas pessoas. Ela só se dará pelo contato repetido com filmes audiodescritos. Com a prática, o texto da audiodescrição poderá ser mais facilmente integrado às demais imagens sonoras, compondo uma só experiência. A boa qualidade do trabalho de audiodescrição pode, por certo, favorecer todo esse processo (DAVID; HAUTEQUESTT; KASTRUP, 2012, p. 133).

Desse modo, tendo visto que se familiarizar com a audiodescrição é um fator importante para a compreensão da obra audiovisual, a carência de produtos audiodescritos dificulta ainda mais a utilização dessa ferramenta pelas pessoas com deficiência visual.

2.1.2 Inserção de unidades descritivas

No filme, a audiodescrição nomeia uma importante concorrente de Lexi, Cary, antes que ela seja nomeada durante o enredo, o que acontece instantes depois, e, além disso, diz seu nome sem dizer de quem se

tratava. Nesta cena, não era objetivo do filme nomear a patinadora antes que as comentaristas da patinação o fizessem, e se o objetivo da audiodescrição era informar ao usuário que Lexi tinha uma concorrente, isso poderia ter sido feito dizendo-se somente “a concorrente de Lexi, é entrevistada”, esperando que o próprio filme informasse, segundos depois, o nome de tal concorrente patinadora.

A antecipação nesta cena causa confusão, pois a pessoa com deficiência visual não tem acesso à informação crucial e relevante da cena, que é de quem se trata a patinadora entrevistada, sabendo antecipadamente algo que já estava previsto para acontecer: a nomeação da concorrente. Vejamos a seguir a audiodescrição oferecida:

Quadro 1: Exemplo de AD

TEMPO	AD	TEMPO	FALA
23:18:00 - 23:19:09	Cary é entrevistada	23:20:84 - 23:28:17	[Cary]: Acho que não, eu, eu tô no esporte há mais tempo e tô treinando bastante, e tenho muita confiança nas sexionais. Então.

Fonte: Souza (2017, p. 5).

Assim, levando-se em consideração que somente dizer de quem se trata a concorrente também traria confusão, uma vez que, cenas depois, apenas seu nome é apresentado, propõe-se que ambas as informações estejam contidas na AD. Seria interessante, também, que se acrescentasse a fala “concorrente de Lexi”, como segue: “Cary, concorrente de Lexi, é entrevistada”. No entanto, não há tempo disponível para uma frase tão detalhada; assim, a AD sugerida é mostrada no quadro 2.

Quadro 2: AD sugerida

TEMPO	AD	TEMPO	FALA
23:18:00 - 23:20:03	A patinadora Cary é entrevistada	23:20:84 - 23:28:17	[Cary]: Acho que não, eu, eu tô no esporte há mais tempo e tô treinando bastante, e tenho muita confiança nas sexionais. Então.

Fonte: Souza (2017, p. 5).

2.1.3 Uso da linguagem

A linguagem é a ferramenta que possibilita o acesso do público cego às obras audiovisuais, portanto é de suma importância que ela não seja mau utilizada a ponto de se tornar outro obstáculo para os usuários. Segundo o GPAA, a linguagem deve ser “[...] objetiva, simples, sucinta, porém vívida e imaginativa, priorizando o uso de léxico variado e se adequando à poética e à estética do produto audiovisual” (NAVES *et al.*, 2016, p. 23). Com base nessa orientação são dadas sugestões a respeito do uso da linguagem no filme *Castelos de gelo*.

Outro ponto importante no quesito linguagem é o entendimento, pelo audiodescritor, de que nem sempre o receptor possui o mesmo intertexto que ele, o que poderia prejudicar o entendimento da trama.

A audiodescrição original, ao se referir aos movimentos de patinação, diversas vezes utiliza em demasia o nome técnico desses movimentos, fazendo com que o usuário, se não tiver o intertexto necessário, não compreenda o que está se passando na cena. Dessa forma, para não prejudicar o receptor, em vez da utilização do nome desses movimentos, a audiodescrição poderia fazer um breve resumo do que é esse movimento, pois dispõe de tempo. Os quadros 3 e 4 mostram a AD original e a nova proposta, respectivamente.

Quadro 3: Nomes técnicos na AD

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
26:11:50 - 26:14:15	Os juízes tomam nota enquanto vai de um salto para um <i>seatspinning</i> .

Fonte: Souza (2017, p. 6).

Quadro 4: Substituição de nomes técnicos

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
26:11:50 - 26:14:15	Os juízes tomam nota enquanto vai de um salto para um giro baixo.

Fonte: Souza (2017, p. 7).

No entanto, apesar de não ter se preocupado em tornar a descrição dos movimentos de patinação inteligível para o receptor, a audiodescrição, ao revelar o nome de um meio de transporte da neve, *snowmobile*, traz uma breve explicação a respeito do veículo, fazendo com que o receptor se familiarize com a expressão, mesmo que em língua estrangeira.

Quadro 5: Nomeação e explicação

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
22:33:46 - 22:40:64	O <i>snowmobile</i> assemelha-se a uma moto, porém, ao invés de rodas, possui um sistema de esteira na parte de trás e um par de esquis na parte da frente.

Fonte: Souza (2017, p. 7).

2.1.4 Descrição de ações

Apesar de utilizar bem e de forma variada os advérbios cabíveis para a descrição da cena, a audiodescrição faz escolhas de léxico que não refletem a verdadeira ação dos personagens. Uma delas, talvez a mais

visível, acontece na cena em que Aiden está sentado no *snowmobile* e Lexi se aproxima no intuito de pilotá-lo, fazendo com que Aiden, que estava no banco da frente, passe para o de trás, afastando-se com o apoio das mãos.

A AD dessa cena utilizou o verbo “saltar”, de forma que desse a entender que Aiden tivesse saltado de um banco para outro, não permitindo que as unidades descritivas utilizadas dessem o verdadeiro teor da cena.

Quadro 6: Uso do verbo “saltar”

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
22:19:92 - 22:24:16	Aiden salta para o banco de trás do <i>snowmobile</i> e Lexi assume o controle.

Fonte: Souza (2017, p. 8).

Segundo o GPAA, o verbo correto pode fazer toda a diferença em uma AD, e é seguindo essa ideia que se propõe uma mudança na forma de audiodescrever a ação da cena citada. Por conseguinte, sugerimos o verbo “afastar”, sabendo que elucidar o modo como a ação foi realizada é importante para a compreensão da cena e que o advérbio correto faria toda a diferença.

Quadro 7: Sugestão do verbo “afastar-se”

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
22:19:92 - 22:24:16	Aiden se afasta para o banco de trás do <i>snowmobile</i> e Lexi assume o controle.

Fonte: Souza (2017, p. 8).

Em outra cena, a AD original também não utiliza o verbo adequado para compor a narrativa fílmica, pois Cary despede-se do público curvando-se em sinal de reverência, e só depois disso deixa

a pista. No entanto, a AD utiliza somente o verbo “agradecer”, sem explicitar de que forma isso aconteceu, conforme mostrado no quadro 8:

Quadro 8: Descrição ambígua do ato de agradecer

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
25:04:67 - 25:09:12	Cary agradece o público que a aplaude de pé e joga alguns buquês de flores e bichos de pelúcia.

Fonte: Souza (2017, p. 9).

Sugere-se que o verbo “agradecer” seja trocado pelo verbo “curvar”, e que este último leve consigo informações que mostrem como ela realizou tal ação, como: “Curva-se em sinal de agradecimento”, conforme elucidado no quadro 9. Além do mais, para que a AD não tivesse sua velocidade aumentada e assim sua compreensão fosse dificultada, seria necessário excluir a palavra “alguns” do texto, pois esta não acrescenta informações.

Quadro 9: Sugestão do verbo “curvar-se”

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
25:04:67 - 25:10:28	Cary se curva em sinal de agradecimento. O público a aplaude de pé e joga buquês de flores e bichos de pelúcia.

Fonte: Souza (2017, p. 9).

Em relação ao tempo, há um período de pouco mais de três segundos entre uma AD e outra: uma termina em 25:09:12 e a próxima só começa em 25:13:84, isto é, há tempo suficiente para tornar a audiodescrição mais elucidativa e fiel ao acontecimento, e mesmo assim isso não foi feito.

2.1.5 Enquadramentos e pontos de vista

Entender os diversos tipos de planos e enquadramentos existentes nos produtos audiovisuais e o significado destes na composição da narrativa fílmica é de extrema importância para o profissional de audiodescrição. No entanto, levar para a AD esses elementos nos termos da linguagem cinematográfica pode tornar a descrição difícil de ser compreendida, posto que o receptor nem sempre os conhece, e até mesmo confusa, especialmente nos casos em que o audiodescritor opta por falar da câmera como sendo um personagem da trama, assim como exemplificado nos quadros a seguir:

Quadro 10: Movimento de câmera se aproximando

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
40:32:06 - 40:34:89	A câmera se aproxima de seu rosto entristecido.

Fonte: Souza (2017, p. 9).

Quadro 11: Movimento de câmera girando

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
01:01:53:25 - 01:01:57:84	A câmera dá meia volta em Lexi, saindo de seus cabelos e chegando até o rosto.

Fonte: Souza (2017, p. 9).

Audiodescrever a câmera como sendo um personagem que realiza ações pode causar confusão no receptor, que pode ficar sem saber se a imagem realmente mostra uma câmera se aproximando ou se a intenção da AD foi explicitar os diferentes pontos de vista do filme. Por isso,

seria importante, para dirimir essa dúvida, a substituição da palavra “câmera” pela palavra “imagem”, como ilustram os quadros 12 e 13:

Quadro 12: Sugestão para dar a ideia de que a câmera se aproxima

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
40:32:0 - 40:34:89	Imagem aproximada do rosto entristecido de Lexi.

Fonte: Souza (2017, p. 10).

Quadro 13: Sugestão para dar a ideia de que a câmera gira

TEMPO	AUDIODESCRIÇÃO
01:01:53:25 - 01:01:57:84	A imagem dá meia volta em Lexi, passa por seus cabelos e chega até o rosto.

Fonte: Souza (2017, p. 10).

Apesar de pequenas, as mudanças sugeridas neste tópico demonstram como nuances linguísticas, técnicas ou tradutórias podem fazer muita diferença na audiodescrição das cenas, além de levarem em conta que a audiodescrição deve servir como ferramenta de acessibilidade para que as pessoas com deficiência visual tenham acesso aos filmes sem a preocupação de terem de conhecer termos técnicos para poder compreender a trama.

2.2 *Stranger things* (2016)

Nesta seção serão apresentadas considerações feitas por Silva (2017) com relação à produção da audiodescrição do primeiro capítulo da série *Stranger things* (2016). Após a análise do primeiro

episódio da série, produzida pela plataforma de *streaming* Netflix, e diante das concepções abordadas no GPAA foram feitas propostas de audiodescrição apontando como principais conceitos os relacionados à “audiodescrição dos personagens”, “descrição dos figurinos”, “nomeação dos personagens”, “audiodescrição da localização espacial e temporal e dos ambientes”, “inserção de tempo” e “identificação de sons”.

Almeja-se assim demonstrar como, com base na leitura do GPAA e na utilização dos parâmetros indicados para audiodescrição, se pode desenvolver um roteiro de audiodescrição.

Os motivos fundamentais para a escolha da audiodescrição da série *Stranger things* foram seu conteúdo e gênero, ficção científica, a fim de pensar nos detalhes que podem ser audiodescritos e que corroborem para o envolvimento com a trama de um seriado atual que mistura o mundo real e eventos sobrenaturais.

Stranger things foi criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer e distribuída pela Netflix.

A série se passa no ano de 1983 e é extremamente tematizada pelos elementos culturais da década, com uma trilha sonora que remete aos marcantes sintetizadores da época e inúmeras referências às obras de Steven Spielberg, John Carpenter e Stephen King, considerados grandes inspirações dos irmãos Duffer para a realização do projeto. Na trama, um garoto desaparece misteriosamente na pequena cidade de Hawkins, Indiana, e faz seus amigos partirem em sua busca; mas no caminho eles encontram uma estranha menina com poderes telecinéticos. A primeira temporada foi disponibilizada no dia 15 de julho de 2016 e apresenta oito episódios com cerca de uma hora cada, sob roteiro e direção dos gêmeos Matt e Ross Duffer e produção de Shawn Levy.

2.2.1 Considerações gerais para elaboração da AD

Como já afirmado anteriormente, todo o desenvolvimento do estudo e da proposta de audiodescrição da série *Stranger things* teve como base os parâmetros sugeridos no GPAA.

Para tanto, foi preciso tratar com objetividade e clareza algumas questões gerais e de suma importância, sendo elas discutidas no capítulo 3 do GPAA nas subseções: 3.1 Questões técnicas na elaboração de roteiros de audiodescrição para filmes e programas de TV; 3.1.1 Quanto à inserção das unidades descritivas; 3.1.2 Quanto à narração da audiodescrição; 3.2.1 Quanto ao uso da linguagem; 3.2.5 Quanto ao tempo verbal; 3.3 Questões tradutórias na elaboração de roteiros de audiodescrição para filmes e programas de TV.

No que tange à subseção 3.1 do capítulo 3, há uma introdução às questões técnicas no contexto da elaboração do roteiro da AD no âmbito dos filmes e dos programas de TV.

Os roteiros de audiodescrição de produções audiovisuais precisam conter os seguintes elementos: tempos iniciais e finais das inserções da AD, as unidades descritivas, as deixas, ou seja, a última fala antes de entrar a AD, e as rubricas, que consistem nas instruções para a narração da AD. Nem sempre o audiodescritor-roteirista será o audiodescritor-narrador. Portanto, esses elementos são importantes para auxiliar na gravação da voz e dar à narração o teor adequado a cada cena (NAVES *et al.*, 2016, p. 20).

Logo em seguida são apresentadas na subseção as orientações quanto à inserção das unidades descritivas. Nela, é orientado que

a narração das unidades descritivas, isto é, cada uma das inserções de audiodescrição dentro de uma marcação de tempo, seja colocada preferencialmente entre os diálogos e não interfira nos efeitos musicais e sonoros. Ela poderá ser ligeiramente adiantada ou atrasada em relação à cena para dar informações necessárias ao andamento da narrativa, desde que não antecipe fatos. Dessa forma, o audiodescritor precisará decidir se a informação é importante e se vale a pena realizar esse deslocamento.

O GPAA também trata da narração da AD e sugere que esta seja fluida e não monótona, pois seu propósito é compor as imagens, não se esquecendo do fato de que obras audiovisuais são compostas por outro elemento que não o visual, e que o sonoro tem grande relevância na significação da obra como um todo.

A narração/AD não é um elemento que participa da construção do significado na elaboração de uma obra. Porém, quando colocada junto à obra, passa a ser elemento de composição do significado para quem se utiliza dela. Dessa forma, uma narração neutra, que não leva em conta o tipo do filme, pode comprometer o seu fluxo. Por exemplo, uma narração neutra de um filme de ação pode destoar, enquanto dar um pouco de agilidade à narração pode corroborar para o significado. Da mesma forma, a narração mais pausada, com entonação melancólica, de uma cena dramática, pode contribuir para a dramaticidade (NAVES *et al.*, 2016, p. 21).

O referencial teórico reforça não ser aconselhável que a AD se sobreponha aos diálogos ou aos sons importantes para o enredo, a menos que uma ação relevante para a narrativa aconteça

concomitantemente com um diálogo. Dessa maneira, a informação deverá ser transmitida sucintamente para não prejudicar o entendimento geral da cena. A próxima questão a ser discutida é referente ao uso da linguagem.

2.2.2 Quanto ao uso da linguagem no roteiro de audiodescrição

As questões linguísticas relacionadas ao processo de produção do roteiro da AD também se baseiam nos quesitos expostos no GPAA. Dessa forma, a linguagem empregada na audiodescrição apresentada neste trabalho é objetiva, simples, sucinta, mas ao mesmo tempo vívida e imaginativa, priorizando o uso do léxico variado e adequando-se à poética e à estética do produto audiovisual.

2.2.3 Audiodescrição dos elementos visuais verbais

Esta seção contextualizará o que tange aos elementos visuais verbais, tais como nomeação, quando visível, de lugares, datas, créditos, textos, títulos, legendas e intertítulos. Segundo o GPAA, é recomendado que esses elementos sejam lidos. Entretanto, quando nos depararmos com os créditos iniciais sendo transmitidos concomitantemente às imagens iniciais da série, a leitura deverá ser feita em um momento que não se sobreponha à audiodescrição de cenas, podendo ser realizada no final.

Relacionando as recomendações do GPAA na elaboração do roteiro da AD da série, podem-se dar exemplos de tradução de elementos visuais verbais, como na cena de abertura, a qual situa o espectador quanto à localização espacial e temporal do enredo; na vinheta de abertura; na apresentação dos créditos e na numeração e nomeação do episódio.

São propostas então algumas possibilidades de recriação sonora dos elementos visuais verbais, como demonstrado a seguir:

Quadro 14: AD de primeiro letreiro

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	TEXTO	AUDIODESCRIÇÃO
00:04 - 00:10	Primeira cena do episódio	6 de novembro de 1983, Hawkins, Indiana.	Letreiro surge em um céu escuro e estrelado: 6 de novembro de 1983, Hawkins, Indiana.

Fonte: Silva (2017, p. 6).

Quadro 15: AD de segundo letreiro

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	TEXTO	AUDIODESCRIÇÃO
00:20 - 00:27	Segunda parte da primeira cena	Laboratório Nacional de Hawkins, Departamento de Energia dos EUA.	Outro letreiro surge: Laboratório Nacional de Hawkins, Departamento de Energia dos EUA.

Fonte: Silva (2017, p. 6).

Quadro 16: AD de vinheta de abertura

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	TEXTO	AUDIODESCRIÇÃO
08:20 - 08:59	Vinheta de abertura	Uma série original Netflix. Stranger things. Criada pelos irmãos Duffer.”	Letras brancas surgem contrastando com o fundo escuro e se tornam vermelhas. Uma série original Netflix. Os créditos em branco aparecem se movendo nos espaços entre as letras vermelho neon. As letras se unem e formam o título Stranger things. Criada pelos irmãos Duffer.

Fonte: Silva (2017, p. 7).

Quadro 17: AD de terceiro letreiro

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	TEXTO	AUDIODESCRIÇÃO
09:18 - 09:25	Texto apresentado logo após a vinheta de abertura.	Capítulo 1. O desaparecimento de Will Byers.	Letreiro em vermelho: Capítulo 1. O desaparecimento de Will Byers.

Fonte: Silva (2017, p. 7).

Todas as propostas de AD concordam com os métodos do capítulo 3, subtópico 3.3.9 “Quanto aos elementos visuais verbais” do GPAA (NAVES *et al.*, 2016, p. 29).

2.2.4 Quanto à nomeação/audiodescrição dos personagens e descrição dos figurinos

Com base no GPAA, a recomendação da descrição dos atributos físicos de um personagem deverá seguir a sequência:

[...] gênero, faixa etária, etnia, cor da pele, estatura, compleição física, olhos, cabelos e demais características marcantes. Recomenda-se ainda serem descritos à medida que corroborem para a composição do personagem e da cena, não sendo necessário descrever em detalhes as características dos personagens que não têm relevância para a trama (NAVES *et al.*, 2016, p. 26).

No que se refere à nomeação dos personagens, como já visto em outra seção, o aconselhado é nomeá-los na AD quando isso for feito na narrativa. Enquanto isso não acontecer, os personagens são identificados por suas características físicas. O mesmo acontece para profissões ou

funções (NAVES *et al.*, 2016, p. 27). Porém, em algumas situações, essa conduta poderá não ajudar na compreensão. Assim, em situações nas quais esse tipo de informação, ou mesmo a relação dos personagens, fique explícito na narrativa a partir de jogos de cena, sugere-se que os nomes e as profissões sejam explicitados.

Um ponto fundamental, também exposto no GPAA, é com relação à identificação imediata dos personagens. Essa identificação, por sua vez, pode ajudar na concentração nas cenas.

Quanto à descrição dos figurinos, recomenda-se começar pelas peças maiores e pela parte superior para depois passar para as menores e os acessórios. Por conta do excesso de informações, que pode tirar o foco do ponto principal e tornar a audiodescrição cansativa, não é necessário descrever o figurino de todos os personagens em todas as cenas, a não ser que este seja elemento importante para a composição da narrativa (NAVES *et al.*, 2016, p. 27).

Dessa forma, de acordo com as recomendações, são propostas algumas possibilidades de AD no que tange à nomeação, à descrição dos personagens e à descrição dos figurinos. No quadro 18 esses elementos são demonstrados e explicados:

Quadro 18: Descrição de personagem

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	AUDIODESCRIÇÃO
00:45 - 00:59	Noite sobre a cidade. Cena após o letreiro inicial.	De repente, um homem calvo vestindo um jaleco branco de laboratório empurra a porta e corre pelos corredores até chegar ao elevador. Aperta freneticamente o botão para chamá-lo.

Fonte: Silva (2017, p. 6).

Nesta cena, o importante é descrever a vestimenta do homem para contextualizá-lo no local, ou seja, um laboratório, pois esse

é um local importante para a trama. Essa é a única vez em que o personagem aparece, por isso é importante caracterizá-lo de acordo com a importância da cena, que no caso desencadeia o suspense.

Quadro 19: Descrição rápida de personagens

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	AUDIODESCRIÇÃO
01:32 - 01:38	Primeira aparição dos quatro personagens principais da série.	Dentro da casa, quatro garotos de aproximadamente 12 anos conversam e jogam RPG fantasia.

Fonte: Silva (2017, p. 9).

A cena é rápida e o tempo vago entre a fala deles e a AD é bastante curto para explicações minuciosas sobre cada um. No entanto, aparecerão várias outras vezes no capítulo, e as descrições de cada um poderão ser espaçadas.

Quadro 20: Descrição detalhada de personagem

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	AUDIODESCRIÇÃO
21:07 - 21:32	Primeira aparição de uma das personagens principais da série na primeira temporada.	Do lado de fora, a imagem foca nos pés descalços e sujos de uma pessoa que caminha sobre um chão de folhas secas com cascalhos e plantas de pinheiros. A imagem move-se para cima, revelando uma menina branca, pré-adolescente, trajando um avental de hospital sujo e rasgado. Tem cabelos curtos, quase raspados. Sua pele é pálida e manchada de sujeira.

Fonte: Silva (2017, p. 9).

A cena é longa, o que facilita o maior detalhamento da AD. A cena começa focada nos pés de uma pessoa, que aparenta andar perdida por uma floresta. Fazemos a AD desta parte e logo em seguida a imagem desloca-se devagar para cima, mostrando a garota, a vestimenta e posteriormente a

aparência física, terminando a cena com a exposição e a audiodescrição de seu rosto. A audiodescrição não adiantou o fato de ela ser uma menina, pois estragaria o suspense. Ela respeitou os planos e a sequência das ações.

2.2.5 Quanto à audiodescrição dos estados físicos e emocionais

O GPAA propõe que a descrição de elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, porém indica a necessidade de se evitar ambiguidades e obscuridades (NAVES *et al.*, 2016, p. 27).

Em certas ocasiões, a mera descrição de uma expressão pode não ser clara o suficiente para levar ao seu entendimento, o que poderá ser prejudicial ao ouvinte da AD, contrariando a proposta principal desse recurso.

Dessa maneira, no que tange a esse recurso de audiodescrição, propõe-se descrever o gesto e o que ele significa, principalmente levando-se em consideração as pistas visuais, quando há tempo, do contrário, apenas seu significado. Assim, propomos a seguir algumas sugestões pertinentes à AD de estados emocionais na série:

Quadro 21: Descrição de expressões

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	AUDIODESCRIÇÃO
06:21 - 06:27	Personagens em ação que desencadeia a trama.	Will segue ladeira abaixo. O garoto de cabelo encaracolado, cansado e ofegante, para.

Fonte: Silva (2017, p. 9).

O tempo livre para a AD é relativamente curto para maiores detalhes. Nesse caso, o que cabe é uma descrição clara e rápida do estado físico do personagem, necessário para a compreensão do desenrolar da cena.

Quadro 22: Descrição rápida de estado de personagem

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	AUDIODESCRIÇÃO
06:30 - 06:35	Personagem em ação.	Will entra em casa apavorado, tranca a porta e passa pelo cachorro deitado no chão.

Fonte: Silva (2017, p. 9).

Explicação: tempo razoável para explicações da cena por não conter diálogos; porém, com uma AD objetiva e curta acerca do estado emocional de Will, a qual consegue resumir com clareza seu estado na cena.

Quadro 23: Alternativa para descrever o estado de Will

TEMPO	CONTEXTUALIZAÇÃO	AUDIODESCRIÇÃO
06:40 - 06:47	Personagem em ação.	Corre pela sala, puxa a cortina e olha através da janela. Amedrontado e com espanto, vê uma criatura por entre o mato e as roupas penduradas no varal.

Fonte: Silva (2017, p. 10).

Alternativa encontrada para descrever o estado de Will após ver uma criatura horrível e desconhecida. A cena é marcada pela forte expressão de espanto e terror no rosto do menino.

Considerações finais

As atividades de ensino enriquecem as discussões acerca da tarefa do fazer AD, bem como mobilizam os estudantes quanto à prática da atividade com base em parâmetros bem definidos pelo GPAA. Com base nessas atividades de análise e produção de audiodescrição, conclui-se que não basta simplesmente oferecer audiodescrição, é necessário haver uma preocupação quanto à qualidade dos roteiros e quanto à formação dos profissionais desse ramo.

Portanto, além de descrever o que se vê, audiodescrever significa ter sensibilidade o bastante para selecionar o que há de importante na narrativa audiovisual e transformar a audiodescrição em um discurso inteligível para o receptor, proporcionando, assim, a fruição estética da obra.

Após as reflexões e as análises apresentadas, acreditamos que a abordagem prática e o estudo aprofundado das técnicas e das estratégias disponibilizadas pelo GPAA são importantes ferramentas de ensino e podem auxiliar de forma exponencial a difusão do treinamento e a formação de futuros audiodescriptores.

Referências

ALVES, Soraya F.; GONÇALVES, Karine N.; PEREIRA, Tomás V. A estética cinematográfica como base para o desenvolvimento de uma estética de audiodescrição para a mídia e para a formação do audiodescriptor. *Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores*, São Paulo, v. 27, p. 139-161, 2013. Disponível em: <http://www.pgsskroton.com.br/seer/index.php/traducom/article/view/1622>. Acesso em: 30 jul. 2018.

ALVES, Soraya F.; TEIXEIRA, Charles R. Audiodescrição para pessoas com deficiência visual: princípios sociais, técnicos e estéticos. In: SANTOS, Cynthia; BESSA, Cristiane R.; LAMBERTI, Flávia (Org.). *Tradução em contextos especializados*. Brasília: Verdana, 2015. p.168-190.

BRASIL. *Acessibilidade*. Presidência da República. Secretaria Especial dos Direitos Humanos. Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, Brasília, 2005. Disponível em: http://www.crfsp.org.br/phocadownload/acessibilidade-compilado_de_legislacoes.pdf. Acesso em: 30 jul. 2018.

BRASIL. Lei n. 13.146, de 6 de junho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). *Diário Oficial da União*. Brasília, 7 jul. 2015, Seção 1, p. 2. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em: 30 jul. 2018.

DAVID, Jéssica; HAUTEQUESTT, Felipe; KASTRUP, Virginia. Audiodescrição de filmes: experiência, objetividade e acessibilidade cultural. *Fractal: Revista de Psicologia*, v. 24, n. 1, p. 125-142, jan./abr., 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1984-02922012000100009&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 30 jul. 2018.

GUENAGA, M. Luz; BARBIER, Ander; EGUÍLUZ, Andoni. La accesibilidad y las tecnologías en la información y la comunicación. *TRANS. Revista de Traductología*, Universidad de Málaga, n. 2, p. 155-170, 2007. Disponível em: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_11/T.155-169BarbieryEguiluz.pdf. Acesso em: 30 jul 2018.

NAVES, Sylvia *et al.* (Org.). *Guia para produções audiovisuais acessíveis*. Brasília: Secretaria do Audiovisual/Ministério da Cultura, 2016. Disponível em: https://noticias.unb.br/images/Noticias/2016/Documents/Guia_para_Producoes_audiovisuais_Acessiveis_projeto_grafico_.pdf. Acesso em: 10 nov. 2016.

SILVA, Juliana Rodrigues. *Roteiro de audiodescrição de série de TV*. Trabalho apresentado como resultado de pesquisa de Iniciação Científica na Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SOUZA, Richard Henrique Coátio. *Análise de roteiros de audiodescrição de filmes: uma proposta metodológica*. Trabalho apresentado como resultado de pesquisa de Iniciação Científica na Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

TELES, Veryanne Couto. *Audiodescrição do filme A mulher invisível: uma proposta de tradução à luz da estética cinematográfica e da semiótica*. 2014. Dissertação de Mestrado – Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/17127>. Acesso em: 30 jul. 2018.

Referências audiovisuais

STRANGER Things. Produção: Netflix. EUA, 2016.

CASTELOS de gelo. Donald Wrye. Título original: *Ice castles*. EUA/ Canadá, 2010.

CAPÍTULO VIII

A complexidade revela-se na prática: questões que surgem no ensino- aprendizagem de Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE)

Helena Santiago Vigata, Daniela Mineu de Oliveira,
Lídia Cristina Moutinho da Silveira

Introdução

*“Nunca mais criticarei
a qualidade das legendas.”*

Autoria anônima

O comentário da epígrafe tem saído reiteradamente ao longo dos semestres de bocas de estudantes que, ao se debruçar sobre a prática da legendagem – seja interlingual, seja intralingual – durante as aulas de tradução audiovisual, descobriram a dificuldade da empreitada. Essa é a primeira reação de quem enfrenta pela primeira vez a tarefa de utilizar um programa de legendagem da maneira como o fazem os legendistas profissionais. Há também uma reação quase visceral às restrições espaciotemporais impostas pelo meio, pois, nesse primeiro ensino, parece que as perdas serão excessivas e irreparáveis, o que causa uma grande inquietação. Esse pessimismo, embora tenha razão de ser

– em ocasiões pode haver até 75% de redução do texto original (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p. 9) –, vai perdendo força gradativamente, e logo, com um pouco de prática, já é possível constatar que essas pessoas vão ganhando confiança com a ferramenta de trabalho e desenvolvendo um olhar sintético e aguçado.

Os estudantes do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET) da Universidade de Brasília (UnB) que decidem manter o contato com a Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) costumam fazê-lo por dois motivos fundamentais: o desejo de se dedicar a isso profissionalmente ou de seguir estudando esta modalidade de tradução audiovisual em seu percurso acadêmico. Inúmeras pesquisas de iniciação científica, de conclusão de curso de graduação e de dissertações de mestrado têm sido produzidas com a LSE como objeto de estudo.

Este trabalho, de autoria conjunta de uma professora e duas ex-alunas que se identificaram com o caminho acadêmico, versa sobre questões que foram se revelando durante a prática do ensino-aprendizagem da modalidade de tradução acessível para textos audiovisuais conhecida como Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE). Utilizamos esta nomenclatura em detrimento de *legendagem descritiva*, empregada em documentos legais recentes – como portarias da Agência Nacional do Cinema (Ancine) que regulamentam a inclusão de recursos de acessibilidade auditiva e visual nas salas de cinema ou documentos produzidos pelo Ministério Público Federal –, por ser a forma mais consolidada nos Estudos da Tradução Audiovisual, embora aceitemos a pertinência da segunda denominação, pois, originariamente criado para atender às necessidades do público surdo e ensurdido, este recurso também beneficia outros públicos, como o infantil e o idoso, as pessoas com deficiência intelectual e o público geral em ambientes barulhentos como transporte público ou restaurantes (AENOR, 2012, p. 4).

Em termos gerais, as Legendas para Surdos e Ensurdecidos consistem na conversão do texto falado num texto audiovisual para o texto escrito, processo que pode ocorrer em uma mesma língua ou de uma língua para outra – seja a primeira uma língua oral ou uma língua de sinais –, explicitando informações de efeitos sonoros, música, sons do ambiente, silêncios significativos e aspectos paralinguísticos do discurso perceptíveis pela entonação ou pela emissão de sons não verbais – como choro ou riso – e adicionando a identificação dos falantes. Isso é feito levando-se em conta, na composição das legendas, a redução textual decorrente das restrições de tempo, de espaço na tela, do número de caracteres, da conveniência de supressão ou acréscimo de informações, da segmentação, do alinhamento, da fonte e do local de cada legenda na tela e da velocidade de leitura.

Além disso, fica evidente, na definição anterior, que se trata de um processo de grande complexidade do qual nenhuma norma ou manual dá perfeita conta, o que não significa que eles não devam existir, pois é importante contar com tais instrumentos para garantir certa padronização e um patamar mínimo de qualidade. Por isso é importante salientar o papel que está tendo como documento de referência – tanto na formação de acessibilitadores quanto no cumprimento das leis de acessibilidade por produtores e diretores – o *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016), publicado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério de Cultura com a colaboração da Universidade de Brasília. Por esse motivo, o Guia consolidou-se como uma obra de leitura obrigatória para os estudantes de tradução audiovisual de nossa universidade, e no âmbito da LSE ele tem servido de balizador para definir alguns aspectos técnicos, linguísticos e tradutórios fundamentais estabelecidos depois de anos de pesquisa desenvolvida com o público com deficiência auditiva.

Este trabalho vai incidir especialmente em aspectos que não são frequentemente abordados pelas normas e pelos manuais e que costumam surgir na prática do ensino-aprendizagem de LSE, ora durante as aulas, ora durante a realização de projetos de estágio supervisionado ou de pesquisa. Esses aspectos, como veremos, são importantes e têm um papel importante na tomada de decisões do legendista. Seguindo a classificação de fatores internos e externos da tradução audiovisual proposta por Chaume (2004), vamos percorrer cada um deles comentando as especificidades que revelam a complexidade da LSE.

1 Fatores externos

Os fatores externos da tradução audiovisual podem ser definidos como aqueles prévios à prática tradutória e que, no entanto, influenciam tanto a abordagem do tradutor quanto o resultado:

Neste âmbito pretendo incluir aquilo que Larose (1989) denominou o nível peritextual, que incluía toda a carga significativa dos níveis extratextuais como o quadro cultural, o quadro referencial no qual opera o texto de partida, os condicionantes históricos e comunicativos do processo de tradução etc. (CHAUME, 2004, p. 157-158, tradução nossa).¹

¹ Do espanhol: “En este ámbito pretendo incluir aquello que Larose (1989) denominó el nivel peritextual, que incluía toda la carga significativa de los niveles extratextuales como el marco cultural general, el marco referencial en el que se mueve el texto de partida, los condicionantes históricos y comunicativos del proceso de traducción, etc.”.

O autor divide esses fatores em quatro grandes áreas: profissionais, do processo comunicacional, socio-históricos e de recepção. Vamos abordar cada um deles do ponto de vista da LSE.

1.1 Fatores profissionais

A obrigatoriedade da acessibilidade audiovisual já é uma realidade no Brasil. A Lei n. 13.146/2015 fixou um prazo de quatro anos, a partir de 1º de janeiro de 2016, para as salas de cinema oferecerem, em todas as sessões, recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência. Com a entrada em vigor dessa lei, a Ancine lançou a Instrução Normativa n. 128/2016 – que regulamenta o provimento de recursos de acessibilidade visual e auditiva nos segmentos de distribuição e exibição cinematográfica – com o objetivo de garantir que se tomem providências para que todos os distribuidores forneçam seus filmes com recursos de acessibilidade e todos os exibidores estejam devidamente equipados para disponibilizar tecnologias assistivas em todas as sessões comerciais sempre que solicitado pelo espectador.

Por conseguinte, a demanda por LSE tem aumentado exponencialmente e há uma procura crescente por profissionais com formação específica na área. Frequentemente, estudantes e egressos de nosso departamento na Universidade de Brasília, ao serem procurados para legendar filmes e peças de teatro, recorrem aos professores para pedir orientações sobre como lidar com o material a ser legendado ou com o cliente, o que mostra a importância de cobrir a dimensão profissional no currículo dos cursos.

É fundamental abordar questões como produção de orçamento, estipulação de prazos, escolha de formato e parâmetros para a elaboração das legendas e o reconhecimento da autoria, pois são fundamentais para que o tradutor novel entre no mercado com uma postura ética e profissional,

contribuindo para manter o reconhecimento de sua categoria. Conhecer as tarifas recomendadas pelo sindicato dos tradutores e as que efetivamente são aplicadas pelos profissionais da região e no âmbito internacional é de extrema importância para não contribuir para a depreciação do trabalho.

1.2 Fatores do processo comunicacional

Muitas vezes, o cliente não traz exigências de formato e parâmetros a serem seguidos, recaindo sobre o tradutor a responsabilidade de decidir aspectos como qual variante linguística empregar, número máximo de caracteres por linha, intervalo entre legendas, velocidade de leitura e tamanho e cor da fonte.

A decisão será tomada em função de uma série de fatores, como o tipo de mídia no qual será exibido – internet, televisão, cinema, etc. –, os países nos quais o filme será distribuído e se os tempos de entrada e saída das legendas serão programados ou projetados ao vivo em uma sala de cinema ou peça de teatro.

Por esse motivo, é importante sensibilizar os estudantes para a importância de se familiarizar com os manuais disponibilizados por produtoras nacionais, empresas multinacionais e plataformas de tradução voluntária ou comunidades de *fansubs*, pois não existe um único modelo de legendagem, e os manuais são um exemplo dessa diversidade, além de proporcionar exemplos tipográficos, linguísticos, de pontuação e de tradução muito valiosos.

1.3 Fatores socio-históricos

Os fatores socio-históricos dizem respeito ao contexto de produção e exibição do texto e de sua tradução. Por exemplo, sua relação com

outras versões existentes – as legendas interlinguais previamente criadas ou uma obra anterior que inspirou a produção do filme, como no caso de adaptações de romances para o cinema –, sua relação com outros textos traduzidos e a situação da tradução no sistema de cinema traduzido.

Sabe-se que os prazos do legendista profissional são exíguos e que ele raramente vai ter tempo para se debruçar sobre os fatores socio-históricos envolvidos na encomenda de tradução que acabou de receber. Mas para os estudantes que optam por pesquisar a LSE, esses fatores abrem várias perspectivas de análise. Oliveira (2016), por exemplo, propôs como pesquisa de conclusão de curso criar uma LSE para a versão dublada de *O Hobbit: uma jornada inesperada* (2012), tendo como base o romance que inspirou o filme – em sua versão brasileira, traduzida por Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta para a edição de 1995 publicada pela Martins Fontes –, com o intuito de conceder um caráter literário para a legenda e nela imprimir elementos de intertextualidade entre a LSE e o livro. Para tanto, primeiro foi realizada uma análise da adaptação do livro para o cinema, da dublagem e das estratégias usadas no filme para criar com som e imagem algo que estava apenas no campo escrito.

Partindo do pressuposto de que o espectador com deficiência auditiva pode ter lido o livro, a intenção foi manter nas legendas os elementos sonoros descritos na tradução brasileira do romance que se correspondem com as cenas do filme. Nas passagens do filme que coincidem com o livro, percebeu-se que a dublagem manteve ao máximo a intertextualidade, assim como a LSE, dentro de suas possibilidades espaciotemporais. Assim, foram mantidas as letras das músicas cantadas pelos personagens, que já apareciam no livro, e as descrições feitas pelo narrador Bilbo.

Uma estratégia mais ousada foi adotada na LSE como uma homenagem a Tolkien. No livro, o som da campainha da casa de Bilbo

é descrito como “ding-ling-dongue-longue”. Por sua vez, a batida na porta ganhou a descrição “ratatá”. Mesmo que no filme se ouve o som naturalista de uma campainha e de batidas de porta, Oliveira optou por legendar esses sons com as onomatopeias criativas encontradas no livro. Um leitor desavisado provavelmente estranharia essas legendas, mas isso não acarretaria consequências dramáticas na compreensão do filme. Mas o reconhecimento desses elementos por um espectador fã do *Hobbit* faria com que este captasse a homenagem, criando um sentimento de identificação com a LSE.

O trabalho citado é um exemplo de como o tradutor pode basear suas escolhas tradutórias em elementos externos ao texto recebido que dialogam com ele numa relação direta de intertextualidade. Evidentemente, nem sempre o tradutor terá a liberdade de utilizar literalmente passagens de um texto preexistente, devendo consultar previamente se seu uso está protegido por direitos autorais.

1.4 Fatores de recepção

Os fatores de recepção dizem respeito ao grau de flexibilidade na sincronização das legendas, na velocidade de leitura ou na exigência de uma LSE que reproduza diálogos verossímeis e cobre o máximo de informações auditivas do filme.

Outro aspecto a ser incluído nesta seção é a importância de o legendista conhecer seu público-alvo. Questiona-se o desconhecimento dos profissionais de LSE sobre o ambiente cognitivo de seu público, o qual pertence a uma cultura que não compartilham (NEVES, 2009, p. 157), ou sobre como uma pessoa surda oralizada se comunica oralmente, como ela organiza os conceitos, como estrutura as orações e compreende os textos escritos (TAMAYO, 2016, p. 332).

O legendista deve entender que se dirige a um grupo de pessoas muito heterogêneas que têm em comum a falta de acesso aos estímulos auditivos. Algumas delas identificam-se com uma cultura surda que se caracteriza pelo uso da língua de sinais como língua natural, sendo a língua das legendas uma língua adicional que nem sempre dominam.

No Brasil, existe o papel do consultor em acessibilidade, um profissional com deficiência que trabalha com o tradutor para assessorar e validar suas escolhas tradutórias. É fundamental a capacitação desse tipo de profissional, pois, assim como o legendista, deve entender de cinema e legendagem para realizar seu trabalho com qualidade.

Nos projetos de estágio e pesquisa em LSE desenvolvidos em nosso departamento, sempre que possível se trabalha com um professor Surdo que é professor da universidade e faz consultorias para festivais de cinema. Uma vez finalizada a primeira versão das legendas, realiza-se um visionamento conjunto para apontar problemas nas legendas e encontrar soluções mais adequadas.

2 Fatores internos

A dimensão interna diz respeito aos problemas que surgem no processo tradutório, com os quais o tradutor vai lidar em função das condições externas. Alguns desses problemas são comuns a todas as modalidades de tradução – como os fatores linguísticos, comunicativos, pragmáticos e semióticos – e outros são específicos de cada modalidade correspondente. Com base nessa classificação, vamos abordar alguns dos problemas internos específicos da modalidade que nos ocupa: as Legendas para Surdos e Ensurdecidos.

A LSE deve dar conta da multiplicidade de elementos acústicos que compõem a construção sonora do filme, entre os quais cumpre salientar os elementos linguísticos, os paralinguísticos, os musicais, os efeitos especiais e os que dizem respeito à colocação do som ou origem e localização das fontes sonoras (CHAUME, 2004, p. 163). Eles devem ser analisados levando-se em conta sua interação com os elementos de natureza visual – iconográficos, fotográficos, de mobilidade, de planejamento, gráficos e sintáticos. Nesta seção tecemos alguns comentários sobre cada um dos elementos acústicos.

A trilha sonora de uma produção cinematográfica inclui dois tipos de sons: diegéticos e não diegéticos (ou extradiegéticos). Os primeiros fazem parte do plano espacial em que a narração do filme se desenrola. Os diálogos pertencem a essa categoria, assim como o barulho de uma tempestade, o uivo do vento, um carro passando na rua ou o barulho de crianças brincando. Os sons não diegéticos são aqueles que não fazem parte do espaço da narração. Nem sempre está clara a fronteira entre os dois, havendo, inclusive, casos em que um som não diegético se transforma em diegético ou vice-versa:

Por sons não diegéticos entendemos todos aqueles cuja fonte não faça parte da dimensão espacial da narração. Os exemplos são vastos: música que se adiciona na pós-produção, a voz (em *off*) do narrador, efeitos posteriormente inseridos, etc. É claro que algumas situações podem conter algumas ambiguidades. Imagine-se o seguinte exemplo: o plano de um lago, de repente começa-se a ouvir uma banda a tocar e depois vê-se um barco a atravessar com a banda a tocar lá dentro. Trata-se de som diegético (JORGE, 2011, p. 62).

2.1 Fatores linguísticos

Chaume (2004, p. 167) considera o código linguístico o elemento mais preponderante do canal acústico, que chega ao espectador na forma de discurso oral e, em momentos pontuais, mediante o canal visual na forma de cartelas, texto escrito mostrado na cena, etc. Assim como os outros elementos da trilha sonora, ele pode ser diegético ou extradiegético e manifestar-se pela presença dos personagens em campo ou fora de campo (conhecido como voz em *off*).

Os diálogos dos personagens apresentam marcas da oralidade – fingida, tendo em vista que se trata de textos criados para imitar o uso espontâneo da língua, passando por uma depuração fonética, morfológica, sintática, lexical e estilística – para cumprir as convenções formais de extensão, imediatez e relevância linguística esperadas do gênero (CHAUME, 2004, p. 169).

O legendista conta com alguns recursos do registro escrito para reproduzir as tendências da linguagem oral, tais como: reticências para indicar pausas ou hesitações; palavras fragmentadas para marcar um ritmo diferenciado; aspas para salientar palavras pela sua pronúncia inadequada ou para indicar discurso direto; itálico para identificar as vozes em *off*, cantadas, declamadas (poemas), deslocadas espacial ou temporalmente ou filtradas por um aparelho, assim como pensamentos (ou leitura silenciosa) reproduzidos na faixa de áudio. Este último recurso, inclusive, tem apresentado dificuldades para os estudantes, pois, muitas vezes, eles acham que qualquer voz fora de plano deve ser italizada, inclusive quando há um diálogo entre dois personagens mostrado em plano e contraplano. Nesse caso, não é conveniente produzir a alternância entre letra normal e itálico, uma vez que os dois personagens se encontram no mesmo lugar ao mesmo tempo, e o itálico é um recurso que remete a uma ideia de separação espacial ou temporal.

Um detalhe sobre o uso do itálico que carece de uniformidade nas LSE diz respeito a onde deve começar a parte italizada quando há, no início de legenda, informação extra ou paralingüística entre colchetes. Alguns legendistas colocam essa informação em itálico, enquanto outros apenas aplicam o efeito na parte das falas. A segunda opção parece-nos a mais adequada, pois os colchetes demarcam a área de descrição. Até agora, tivemos acesso apenas a um manual específico quanto a esse ponto, o da Netflix para o português do Brasil (2015), no qual se lê que as informações entre colchetes nunca devem ser colocadas em itálico.

Outra questão bastante discutida no âmbito da legendagem em geral diz respeito à necessidade de se seguir à risca a norma do português padrão, mesmo quando os personagens falam em um registro muito coloquial ou apresentam marcas dialetais importantes para a trama. Essa exigência, fruto de políticas linguísticas muito protecionistas (CHAUME, 2004), tem sido questionada em vários países.

No Brasil, a distância entre o português falado e a norma padrão é considerável, ao ponto de haver expressões “corretas” que não são aceitáveis numa legenda, como “eu a amo”, quando o normal para o espectador brasileiro seria ler “eu te amo”. Casos como esse são tão incontestáveis que já foram aceitos em manuais de legendagem como exceções à norma. A colocação pronominal também é um ponto que tende a desafiar a norma, pois o uso forçado da ênclise provoca descolamentos indesejados, posto que no português do Brasil a posição mais generalizada do pronome é antes do verbo. Há ainda outros fenômenos bastante expandidos, como o uso do presente de indicativo com função de imperativo e a combinação dos pronomes *você* e *tu* na mesma oração, que, por convenção, não deveriam ser utilizados nas legendas.

Já há no país autores que defendem o reconhecimento das variedades linguísticas nas legendas interlinguais, como Rodrigues

e Severo (2013, p. 305), para os quais “[...] o apagamento de traços típicos da fala de certos grupos sociais no processo tradutório resulta no apagamento de aspectos de suas respectivas culturas e condições sociais”, ou Santiago Vigata, Araújo e Carvalho (2018), que reivindicam a liberdade de criação do legendista para preservar a diversidade linguística do texto audiovisual:

Após discorrer sobre a importância, para o texto audiovisual, das legendas e do profissional que as cria, é necessário sublinhar o lugar narratológico, ideológico, político e estético que ambos ocupam e a visibilidade que merecem no processo criativo. A própria decisão sobre como lidar com a diversidade linguística de um texto audiovisual passa por fatores de diversa índole e desconstrói a ideia do legendista como um facilitador infalível que deve dar conta de traduzir todas as falas, seja qual for a língua na qual são expressadas. A ilusão de uma realidade monolíngue e homogênea criada pela legendagem tradicional não funciona mais nos dias atuais, e é preciso explorar novos modelos para promover mudanças que façam jus à riqueza do universo apresentado, que não apaguem a diferença, a outredade (SANTIAGO VIGATA; ARAÚJO; CARVALHO, 2018).

Essa visão ainda parece apresentar resistência do público com deficiência auditiva, por considerar que a legenda em português formal “[...] lhes dá a oportunidade de melhorar seus conhecimentos de português” (ARAÚJO; NASCIMENTO, 2011, p. 7). Porém, não podemos esquecer que a linguagem coloquial e a existência de dialetos

sociais, regionais e idiossincráticos são partes constituintes da língua e, portanto, a validade desse argumento pode ser contestada, sendo necessárias mais pesquisas com a comunidade surda para explorar em profundidade os aspectos envolvidos.

Dada a falta de consenso sobre o uso de coloquialismos nas legendas, o que ensinar ao estudante de LSE? O docente deve empoderar o aluno para adotar um posicionamento individual e crítico, adequando-se sempre ao nível de liberdade permitido pelos fatores externos. A decisão de optar pela manutenção da variação linguística o levará a explorar os recursos disponíveis no meio. Por exemplo, assim como Colondrón Denis (2004) propõe uma técnica para incluir nos preliminares de uma obra literária uma nota explicativa avisando sobre as variedades dialetais empregadas pelo tradutor na legendagem, isso pode ser feito mediante a inserção de uma legenda no início do filme na qual se explicam os traços linguísticos e discursivos dos personagens, podendo, inclusive, conter um pequeno glossário para definir unidades lexicais que possam apresentar dificuldades para o espectador com deficiência auditiva. Outra possibilidade é utilizar o recurso dos colchetes – usado na LSE para identificar os falantes e descrever os sons, as pausas e a carga emocional das falas – para inserir notas metalinguísticas pontuais, indicando, antes das falas dos personagens, informação sobre seus comportamentos linguísticos.

2.2 Fatores paralinguísticos

Qualidades da fala relativas a aspectos como entonação, ritmo e tom contribuem para que o espectador capte a carga emocional existente por trás dos enunciados dos personagens. Por conseguinte, eles são fundamentais para saber se um personagem disse algo em um tom

irônico ou com raiva, tristeza, alegria, honestidade, etc. Uma mesma frase pode expressar todas essas emoções ao se considerar o modo como ela foi emitida, e cabe à LSE explicitar de qual delas se trata.

Esse tipo de informação é colocado entre colchetes. Às vezes pode ser descrito facilmente com palavras como “grito”, “suspiro” ou “riso”. Outras vezes é necessária uma análise cautelosa pelo tradutor para identificar a intenção de enunciados mais ambíguos, como os que expressam ironia ou sarcasmo.

Um fato frequentemente observado na LSE é o uso abusivo do gerúndio para descrever os elementos paralinguísticos. O uso desta forma verbal é muito útil para indicar a durabilidade de sons que permanecem por um tempo, como telão de fundo, a diferença de sons discretos que acontecem em um instante pontual. O gerúndio também ajuda a qualificar o modo como algo está sendo dito pelo personagem (“chorando”, “cantarolando”). Porém, é preciso saber quando convém utilizá-lo, pois sua excessiva presença nas legendas resulta cansativa e empobrece o texto.

Sua repetição na mesma legenda “pássaros cantando e galinhas cacarejando” também deve ser evitada, a não ser que haja uma intenção retórica específica, como criar um efeito anafórico. Há casos em que o gerúndio pode ser substituído por outros recursos, como o uso de um substantivo plural ou a substantivação de um verbo (“gritos dos soldados e estilhaçar de vidros”). É bem verdade que o gerúndio indica a durabilidade da ação, mas sempre será possível indicar em outra legenda mais adiante que o som continua presente na cena, como costuma ser feito com a música (“música alegre continua”).

Na mesma lógica, não é necessário colocar “telefone tocando” quando todo espectador sabe que o toque do telefone é um som persistente que só termina quando o receptor atende a chamada ou, então, com a desistência da pessoa do outro lado da linha. Nesse sentido,

bastaria dizer “telefone toca” e, quando fosse preciso, indicar que o telefone parou de tocar por meio de uma legenda.

Os silêncios e as pausas são elementos paralinguísticos. As pausas costumam ser marcadas pelo ritmo de entrada e saída das legendas. Legendas com intervalos muito curtos entre elas produzem um efeito cintilante que exige do espectador um grande esforço ocular, e, nesse caso, é melhor colar as legendas, ou seja, deixar entre elas 0 milissegundos ou 1 milissegundo, dependendo do formato do arquivo. Quando for importante demarcar uma pausa, o tradutor deverá ter o cuidado de deixar um intervalo suficientemente estável – no mínimo, uns 500 milissegundos – entre as legendas.

A questão do silêncio nos filmes é de crucial importância para dramatizar uma cena. Os silêncios relevantes para a narrativa devem ser descritos entre colchetes. Alves (2012, p. 94) baseia-se em Shun (2008) para atribuir três valores ao silêncio no cinema: o sintático, quando o silêncio é empregado para separar dois elementos sonoros e indicar que vai acontecer uma mudança; o naturalista, quando ele é parte da diegese; e o dramático, utilizado para provocar emoções como tensão, medo, angústia ou solidão.

É difícil encontrar cenas em silêncio absoluto, pois até para recriar o silêncio o editor de som deve preencher a faixa de áudio com um “som de silêncio”. Mas há momentos que podem ser considerados silêncios sintáticos, como quando se percebe nitidamente a interrupção do som ambiente e das falas, ou quando se produz um intervalo entre dois movimentos musicais ou músicas-tema do filme em filmes quase integralmente permeados por uma trilha musical. Na construção da LSE, é importante marcar o começo, a continuação (às vezes) e o final das músicas. Este último, inclusive, costuma ir acompanhado de uma forte intensificação do som e um final abrupto, que transmite a sensação de que vai começar algo novo.

Por exemplo, no filme *O Hobbit: uma jornada inesperada* há uma sequência em que Radagast vai para a Velha Fortaleza e se produz uma troca musical: a música empolgante passa por toda a cena em que os coelhos correm rapidamente para o destino pedido por Radagast, e quando a Velha Fortaleza aparece na cena seguinte a música se torna misteriosa e termina, passando a ideia de que ninguém sabe o que Radagast encontrará naquele lugar sombrio.

Podemos classificar como naturalista o silêncio utilizado em cenas noturnas em que os personagens dormem ou monges rezam num convento. Em relação ao último silêncio, o dramático, ele pode ser encontrado em cenas que expressam tensão, drama ou qualquer valor sentimental. Nos filmes de suspense, o uso do silêncio torna o ambiente da cena mais pesado e misterioso, transmitindo o próprio suspense ao espectador. No exemplo do filme *Amor* (2012), do diretor Michael Haneke, o filme encerra-se com uma cena impactante desprovida de qualquer trilha sonora. Os créditos do filme aparecem na tela e ouvimos o silêncio absoluto. Dessa forma, o silêncio estabelecido pelo próprio filme apresenta uma maneira de intensificar o drama psicológico vivenciado pelos dois personagens na cena final.

2.3 Fatores musicais

No cinema, a música tem um papel relevante na adição de elementos dramáticos nas cenas. Trata-se de um componente sonoro que faz parte do nosso contato com o mundo, e cada cultura desenvolve uma forma de criar uma música de acordo com o contexto cultural. Nos filmes não seria diferente; as músicas, além de embelezar e enfeitar as cenas, também podem ser explicativas para o desenrolar da trama.

As letras das músicas são legendadas em itálico, com a primeira letra de cada linha em maiúscula e sem pontuação final. Desse modo,

elas ficam diferenciadas dos diálogos. Um fator complicador é quando numa sequência aparecem simultaneamente os diálogos dos personagens e uma canção cantada por eles ou cuja letra é importante para o enredo. Isso é frequente no gênero musical, e quando ocorre a regra é priorizar as falas dos personagens, especialmente quando os vemos falar em cena. A letra da música poderá ser legendada de forma intercalada, o que provavelmente prejudicará sua continuidade lógica devido à falta de tradução de alguns trechos. O recurso utilizado para marcar essa descontinuidade são as reticências no início – quando a letra fora interrompida na(s) legenda(s) anterior(es) pelo diálogo – e no final – quando ela vai ser novamente interrompida para legendar a fala de alguém. Desse modo, a unidade da música é conservada, e o espectador percebe quando há uma interrupção. Como a letra costuma se repetir ao longo da música, quase sempre poderão ser resgatadas as partes omitidas.

É importante analisar a trilha musical antes de começar a traduzir o filme e fazer um acompanhamento da música em união com as cenas, pois pode haver músicas-tema que representam um personagem, um ambiente ou uma época da narrativa e que apresentam variações ao longo do filme em função do clima emocional que se queira transmitir. Assim, um tema pode começar sendo uma peça de piano lenta e depois ressurgir com uma orquestra que imprime mais intensidade ou tensão à história. A intertextualidade continua existindo, pois se trata do mesmo tema, mas agora com qualidades sonoras diferentes.

2.4 Os efeitos sonoros e sua espacialidade

No espaço cinematográfico, a voz costuma ser considerada o elemento mais importante da trilha sonora. Os diálogos, as narrações e o *walla* ou vozerio – barulho de uma multidão falando em um ambiente

ou uma plateia cantando em um *show* – necessitam desse recurso verbal. A voz é caracterizada por duas funções na trilha sonora cinematográfica: vococêntrica e verbocêntrica. No cinema, “[...] o som vococêntrico favorece, evidencia e destaca a voz dos outros elementos. Já o verbocentrismo provém da necessidade de as palavras serem inteligíveis para garantir a assimilação de um código” (ALVES, 2012, p. 92).

O tradutor precisará tomar decisões quanto a como tratar na LSE a voz vococêntrica. Por exemplo, a descrição de murmúrios incompreensíveis é importante porque é um ruído de fundo que ajuda a situar a cena em um local público, como um café ou estação de trem, e essas cenas geralmente começam com um plano de situação no qual a câmera percorre o espaço e mostra as pessoas conversando. Assim, descrever esse som contribui para a ambientação. Também é conveniente criar uma legenda sempre que aparecer na tela um personagem falando em outra língua – real ou fictícia –, mesmo que não se entenda o que está sendo dito, pois o espectador surdo estará vendo a movimentação da boca e poderá achar que a falta de legenda se deveu à negligência do tradutor. Nesse caso, é possível indicar “fala em outra língua” ou “fala em italiano”.

No filme *O Hobbit*, o diretor Peter Jackson incluiu em muitas cenas línguas fictícias criadas por Tolkien: línguas élficas (quenya e sindarin), língua dos anões (khuzdûl) e língua dos orcs (língua negra). Há cenas do filme nas quais as falas foram legendadas na versão original, mas em outras nenhum espectador sabe o que foi dito. Uma solução para a LSE seria explicar que “Thorin grita em Khuzdûl”.

Os ruídos são aqueles sons ou barulhos que não são considerados música ou vozes. De acordo com Alves (2012), os ruídos podem ser divididos em três categorias: ruído de ambiente, ruído de efeito (*sound effects*) e ruído de sala (*foley*). O ruído ambiente é o som do clima, da geografia ou da paisagem e geralmente é ouvido quase de maneira

inconsciente. O ruído de efeito precisa de uma fonte sonora, um objeto que emita o som, como uma moto, uma explosão ou o tilintar de uma espada. Por último, o ruído de sala é criado em um estúdio. É colocado na pós-produção e geralmente está relacionado com os sons da movimentação dos atores, tapas, socos, o som de talheres ou os passos de alguém caminhando. Esse elemento da trilha sonora ajuda na construção das cenas, deixando as ações mais realistas e, em certas ocasiões, mais criativas (ALVES, 2012).

Um tipo de ruído que apresenta especial dificuldade para o legendista em filmes como *O Hobbit*, em que aparecem inúmeras espécies de animais e criaturas, é encontrar as palavras certas para descrever os diferentes sons que emitem. Outra dificuldade encontra-se no tratamento das onomatopeias, pois são uma forma criativa que temos de imitar os sons por meio dos recursos que a língua dispõe. No que diz respeito ao uso desse elemento linguístico na LSE, Nascimento (2016, p. 75) afirma que o uso da onomatopeia como alternativa para a tradução de efeitos sonoros é bastante polêmico e não há um consenso sobre o assunto. Para o entendimento das onomatopeias, o surdo deve ter o conhecimento desse recurso linguístico, caso contrário a compreensão pode ser prejudicada:

Entendemos também que a arbitrariedade tanto na ortografia da onomatopeia quanto no seu significado (pois, como visto, uma onomatopeia pode ser escrita de diferentes formas e corresponder a diferentes sentimentos, ruídos e ações) poderia prejudicar a compreensão do espectador surdo, que teria de se apoiar unicamente nas imagens para compreender a trama fílmica e decodificar a legenda, caso não fosse familiarizado com a linguagem das onomatopeias (NASCIMENTO, 2016, p. 90).

No filme *O palhaço* (2011) encontramos um exemplo de onomatopeia traduzida seguindo essa lógica. Em uma cena, o personagem Nei utiliza três vezes esse recurso sonoro para figurar as ações dos indivíduos, e nos indivíduos, citados em uma piada. A primeira refere-se a um ato de comer: “Ele *nhoc, nhoc, nhoc*”; essa referência é acompanhada por um breve gesto de Nei, que leva as mãos à boca. Esse mesmo som é feito e legendado mais à frente: “Deram o filé mignon. / Ele *nhoc, nhoc, nhoc*”. Desta vez, porém, a imagem está mostrando outro personagem e a voz de Nei falando ao fundo. São cenas muito rápidas e, sem conhecimento prévio desses sons, a legenda pode se tornar confusa. Na terceira vez em que é usada a onomatopeia o legendista escolhe não transcrevê-la, mas traduzi-la para o significado a que se refere o som produzido.

Nei, ao citar uma morte, diz: “*Pum!* E o italiano *oooohh!*” (gesticulando como se tivesse morrido). Nesse momento a legenda omitiu o som: “O italiano morreu”. No fim do filme ainda há outra onomatopeia omitida. Ocorre no circo, quando o palhaço Puro Sangue conta para a plateia: “Deus, com suas asas celestiais, aproximou-se de Adão e *vapt!*”. Nesse caso a informação foi omitida talvez por falta de espaço ou porque o legendista não soube como interpretá-la ou considerou sua tradução desnecessária, visto que houve uma demonstração do ato num rápido gesto de mãos de Puro Sangue, quando ele parece beliscar o palhaço Pangaré e fica com a mão fechada como que representando a costela. No entanto, esse gesto pode passar despercebido diante de tantas trocas de cenas na sequência das falas, tornando, assim, a onomatopeia da legenda de difícil compreensão.

Se todos os sons do filme fossem legendados, o filme ficaria excessivamente carregado de informação. Por isso é preciso estabelecer hierarquias entre os sons e descrever apenas os mais importantes. Como o legendista geralmente trabalha com fones de ouvido, é recomendável

que, uma vez finalizada a LSE, assista ao filme projetado em uma sala ampla com um bom equipamento de som para avaliar as escolhas feitas. Muitas vezes, um som que com os fones parecia estar em primeiro plano, ao escutá-lo na sala de projeção fica dissipado na trilha.

A espacialidade do som no cinema é um aspecto que evoluiu muito nos últimos anos com a digitalização e a possibilidade de criar diversos canais de áudio independentes para construir uma paisagem sonora tridimensional que processe separadamente diálogos, ruídos, músicas, etc., tornando possível situar um efeito sonoro numa posição – à esquerda, à direita, no centro, ao fundo – ou dotá-lo de movimento, indo de um lado para o outro, de trás para frente e assim por diante. Desse modo, o editor tem a possibilidade de trabalhar a hierarquia e a direcionalidade dos sons de maneira que o espectador perceba a origem e o movimento do som, sua aproximação ou afastamento, etc.

Conforme afirma Zdenek (2015), é quase inevitável que as LSE achatem a paisagem sonora, pois o simples fato de mencionar um som já o traz de alguma forma para a superfície, além do fato de o efeito sonoro estar em desvantagem com relação aos diálogos, que tendem a ser prioridade na legenda:

As legendas quase inevitavelmente achatam a paisagem sonora porque confinam o som ao reduzido espaço da legenda e a um modo de escrita linear, posto que os diálogos quase sempre ganham dos sons ambiente ao disputar o espaço na legenda, e as legendas equalizam os sons de um modo que apaga a distinção entre sons de primeiro plano e sons de fundo (ZDENEK, 2015, p. 218, tradução nossa).²

² “Do inglês: Captions almost inevitably flatten de soundscape as sound is pressed into a narrow caption space and linear writing mode, as speech sounds almost always beat out

O autor (ZDENEK, 2015, p. 208) recorre ao conceito de “som chave” (*keynote sound*) de Schafer (1977) para se referir aos sons que fornecem o contexto imersivo, a ambiência e o clima de uma cena, servindo de âncora para que todo o resto adquira um sentido especial. O som chave constitui o fundo de uma cena e existe apenas para dar forma e volume à figura, ou seja, ao som principal. Exemplos de sons chave são os ruídos de ambiente, como o da água de um rio correndo, o do motor de um carro em combustão ou da televisão ligada. Como esses ruídos já estão tão internalizados que apenas atentamos para eles, o legendista deve fazer um exercício de escuta cuidadosa para identificá-los e estabelecer quais deles são imprescindíveis, dada a insustentabilidade de descrever todos.

Para descrever os sons chave sem elevá-los ao primeiro plano sonoro, é importante utilizar indicadores espaciais como “na distância” ou “ao fundo”, pois dão à trilha sonora profundidade de campo e permitem localizar esses sons no segundo plano. Os sons também podem ser descritos pelo seu volume, como altos ou baixos, para modular a intensidade sonora e mostrar que as músicas ou as falas não seguem uma sucessão monótona.

Os ruídos de efeito podem aparecer num plano aproximado e geralmente sua fonte sonora está visível. Mas quando ela não for mostrada ou não for facilmente identificável pelo público com deficiência auditiva, a LSE deverá explicitar a origem do som. Araújo (2008) constatou em suas pesquisas de recepção que há uma preferência dos espectadores surdos brasileiros pela descrição dos efeitos sonoros sempre que possível, mesmo quando a ação é vista na tela, portanto o legendista precisará decidir quais efeitos merecerão destaque dentre a infinidade de outros sons.

ambient sounds for room on the caption track, and as captions equalize sounds by blurring the distinction between foreground and background sounds”.

Apesar dessas estratégias para trabalhar a profundidade e a direcionalidade dos sons, a verdade é que o tradutor conta com um espaço muito limitado para trabalhar a paisagem sonora. Uma possível solução seria reservar um espaço separado da tela, por exemplo, o canto superior direito, para incluir uma breve descrição dos sons chave, deixando mais espaço para o resto da informação que ocupará a legenda principal, geralmente centralizada na parte inferior da tela. Zdenek mostra ainda exemplos de legendagem criativa em que a potencialidade icônica das legendas é explorada, mas isso já nos leva a outro domínio, o da edição de vídeo e da pós-produção, que apresenta sua própria complexidade, fora da alçada deste trabalho.

Referências

AENOR. Asociación Española de Normalización y Certificación. *Norma UNE 153010*. Subtitulado para personas sordas e para personas con discapacidad auditiva. Madrid: AENOR, 2012. Disponível em: <http://implantecoclear.org/documentos/accesibilidad/UNE_153010_2012.pdf>. Acesso em: 1 ago. 2018.

ALVES, Bernardo Marquez. Trilha sonora: o cinema e seus sons. *Novos Olhares: Revista de Estudos Sobre Práticas de Recepção a Produtos Midiáticos*. São Paulo, p. 90-95, dec. 2012. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/55404>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. Instrução Normativa n. 128, de 13 de setembro de 2016. *Diário Oficial da União*, n. 179, Brasília, 16 de setembro de 2016, Seção 1, p. 6. Disponível em: <http://www.lex.com.br/legis_27185709_INSTRUCAO_NORMATIVA_N_128_DE_13_DE_SETEMBRO_DE_2016.aspx>. Acesso em: 2 ago. 2018.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. Por um modelo de legendagem para surdos no Brasil. *Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores*, n. 17, p. 59-76, 2008. Disponível em: <<http://www.pgsskroton.com.br/seer/index.php/traducom/article/view/2084>>. Acesso em: 1 ago. 2018.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. Investigando parâmetros de legendas para surdos e ensurdecidos no Brasil. In: FROTA, M. P.; MARTINS, M. A. P. (Org.). *Tradução em Revista*, v. 2, 2011, p. 1-18. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18862/18862.PDF>>. Acesso em: 1 ago. 2018.

BRASIL. Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, 25 abr. 2002, Seção 1, p. 23. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm>. Acesso em: 30 jul. 2018.

CHAUME, Frederic. *Cine y traducción*. Madri: Cátedra, 2004.

COLONDRÓN Denis, Victoriano. El territorio de La Mancha: libros, lengua y... dinero (unidad y diversidad del español en el “espacio común del libro”). *Cuaderno de lengua: crónicas personales del idioma español*, n. 24, s.n., 26 febrero de 2004. Disponível em: <<http://cuadernodelengua.com/antes.htm>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

DÍAZ CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. *Audiovisual translation: subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2007.

JORGE, Rui Pereira. Edição de som: algumas perspectivas. *Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura*, [S.l.], n. 2, p. 59-67, jul. 2011. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2196>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. As onomatopeias na legendagem para surdos e ensurdecidos do filme *Asterix et Obelix: Mission Cleopatre*. *REU*, Sorocaba, v. 42, n. 1, p. 69-94, jun. 2016. Disponível em: <<http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/reu/article/view/2479>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

NAVES, Sylvia *et al.* (org.). *Guia para produções audiovisuais acessíveis*. Brasília: Secretaria do Audiovisual/Ministério da Cultura, 2016. Disponível em: <https://noticias.unb.br/images/Noticias/2016/Documents/Guia_para_Producoes_audiovisuais_Acessiveis__projeto_grafico_.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2016.

Netflix. *Brazilian Portuguese Timed Text Guide*. Scotts Valley: Netflix, 2018. Disponível em: <<https://partnerhelp.Netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215600497-Brazilian-Portuguese-Timed-Text-Style-Guide>>. Acesso em: 3 ago. 2018.

NEVES, Josélia. Interlingual Subtitling for the deaf and hard of hearing. In: DÍAZ-CINTAS, J; ANDERMAN, G. M. (Ed.). *Audiovisual translation: language transfer on screen*. Nova York: Palgrave MacMillan, 2009. p. 151-169.

OLIVEIRA, Daniela Mineu de. *Ding-lingue-dongue-longue: uma proposta de LSE para o filme O Hobbit: uma jornada inesperada*. 2016. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação. Instituto de Letras. Universidade de Brasília, 2016. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/16416>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

RODRIGUES, Tiago Pereira; SEVERO, Cristine Gorski. Variação em legendas de filme traduzidas: a representação da fala de personagens pertencentes a grupos socialmente desprestigiados. *TradTerm*, v. 22, p. 303-326, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/69134/71591>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

SANTIAGO VIGATA, Helena; ARAÚJO, Angelica Almeida de; CARVALHO, Gilda Maria Pinho Villa-Verde de. Legendagem de filmes e séries multilíngues. In: ALVES, Daniel Antônio de Souza (Org.). *Discussões contemporâneas sobre os estudos da tradução: reflexões e desenvolvimentos a partir do IV Encontro Nacional de Cultura e Tradução*. No prelo.

TAMAYO, Ana. Subtitulación para personas sordas: metodología de aprendizaje-servicio en el aula de traducción audiovisual. In: *Íkala – Revista de Lenguaje y Cultura*, v. 21, n. 3, p. 327-342, set.-dez. 2016. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=255046903006>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

TOLKIEN, J. R. R. *O Hobbit*. Tradução: Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

ZDENEK, Sean. *Reading sounds: closed-captioned media and popular culture*. Chicago: The University of Chicago Press, 2015.

Referências audiovisuais

AMOR. Michael Haneke. Título original: *Amour*. Áustria, 2012.

O HOBBIT: uma jornada inesperada. Título original: *The Hobbit: an unexpected journey*. Peter Jackson. Estados Unidos da América/Nova Zelândia, 2012.

O PALHAÇO. Selton Mello. Brasil, 2011.

Ensino de história para Surdos no Brasil: reflexões sobre a formação docente e particularidades linguísticas

Eduardo Felten, Leonardo Grokoski

Introdução

A educação de surdos no Brasil começou ainda no Império (1822-1889), com a criação do Instituto de Surdos-Mudos (ISM), em 1857, por determinação do imperador D. Pedro II e a colaboração do professor francês E. Huet. O ISM é hoje o Instituto Nacional de Educação de Surdos (Ines), instituição de referência nacional na área da surdez que promove a formação de docentes, fóruns, seminários e pesquisas em linguística e educação de Surdos, além de materiais pedagógicos e vídeos em língua de sinais para distribuição a instituições especializadas em todo o país.

Único no Brasil, o Ines é uma importante instituição de aplicação de ensino que atende às necessidades linguísticas e educacionais dos Surdos. Embora fosse, e ainda seja, uma instituição de referência em qualidade de ensino, a descentralização da educação era eminente, e os sistemas educacionais no país começaram a mudar com a ascensão da República, além de sofrer os ecos do Congresso de Milão de 1880, com a proibição do uso da língua de sinais na educação, grande perda para a Comunidade Surda.

Em contrapartida, em 24 de abril de 2002 foi sancionada a Lei n. 10.436, conhecida como Lei da Libras, que reconhece a Língua de Sinais falada no Brasil como meio de comunicação de pessoas surdas e língua oficial da Comunidade Surda brasileira. Em 22 de dezembro de 2005 foi aprovado o Decreto n. 5.626, que regulamenta a Lei da Libras e determina, no art. 3º, que a Libras deve ser inserida como disciplina curricular em caráter obrigatório nos cursos de formação de professores (BRASIL, 2005). A partir desse decreto os cursos de licenciatura ofertados em todas as Instituições de Ensino Superior (IES) devem ofertar a disciplina de Libras em caráter obrigatório e como optativa para os demais cursos.

Dado esse panorama, a prática de ensinar sujeitos Surdos pode ser encarada como um desafio tanto para o professor quanto para o aluno. Ser um formador de cidadãos, na perspectiva da consciência histórica, pode parecer um tanto “assustador”, especialmente quando se trata de uma educação bilíngue, o que exigirá um esforço ainda maior por parte do professor. Será difícil nos referirmos à educação inclusiva, embora o foco deste trabalho seja refletir sobre a educação bilíngue. No entanto, tentaremos nos ater às “provocações” e às indagações que esse sistema nos proporciona: os aspectos afetivos, racionais, a estimulação à integração do sujeito no cenário escolar e as contribuições que eles trazem para a sala de aula. Quando nos referimos às indagações, pensamos em como criar estratégias de abordagem pedagógica para lidar com esses sujeitos que falam e se expressam por meio de uma língua cuja modalidade é viso-espacial – diferentemente do português, que possui modalidade oral-auditiva – e ocupam um lugar importante na sociedade. Entretanto, sabemos que poucos sabem como lidar com a sua diferença.

Diante dessa realidade, é importante pensarmos nas contribuições que o professor licenciado em História, ao educar o sujeito Surdo na

perspectiva da diferença linguística de sua língua, pode trazer para o processo formador do Surdo no contexto escolar e no contexto extracurricular. O ato de ensinar exige uma série de estratégias que não envolvem apenas os agentes educacionais como o professor e o intérprete de Libras, por exemplo, mas é fundamental que haja o envolvimento de toda a comunidade escolar. Planejar e fazer com que a integração escolar do Surdo aconteça não é tarefa fácil, porque as escolas são espaços excludentes, e a primeira contribuição, entre tantas outras tão urgentes, é oferecer suporte ao indivíduo diante de sua aceitação no convívio com seus pares, isto é, outros Surdos, e, conseqüentemente, contribuir para o agrupamento linguístico.

Como ponto de partida apresentamos reflexões relevantes a respeito da Educação de Surdos com viés colaborativo entre professor de História, intérprete de Libras e aluno Surdo, a fim de emergir possíveis soluções, ou ao menos tentar, no que diz respeito à formação de base, isto é, a formação de futuros professores de História, e possíveis esclarecimentos quanto à diferença cultural e linguística dos alunos Surdos.

Isso posto, este trabalho busca responder à seguinte pergunta: como o indivíduo Surdo matriculado em uma escola pública no ensino regular, num sistema de educação inclusiva, será capaz de desenvolver a consciência histórica se sua formação não é ministrada em sua língua? Ou ainda, a presença do profissional intérprete é suficiente para atender a sua necessidade?

Para tanto, pretendemos proporcionar aos professores de História que atuam na Educação Básica, na perspectiva bilíngüe ou inclusiva, esclarecimentos acerca dos temas ensinados na disciplina de História com o objetivo de formar consciência histórica, um dos objetivos, senão o mais importante, praticados nas salas de aula formais.

Para mais, a consciência histórica pretende alcançar o sujeito Surdo e o não Surdo na vida prática com compreensão elementar sobre a formação política, social e cultural, concepções fundamentalmente históricas. Ao nos referir à Educação Histórica de Surdos, o desafio que encontramos na Educação Básica brasileira são ausências de métodos e materiais bilíngues congruentes que auxiliem esses alunos ao longo da sua jornada educativa, intrinsecamente relacionada à comunicação. Essas lacunas colaboram com o desigual conhecimento científico oferecido durante a formação educacional. Isso significa que as informações precisas não chegam com qualidade aos estudantes Surdos, seja devido ao despreparo dos profissionais em relação a metodologias adequadas ou porque faltam materiais bilíngues adequados para o ensino de História em Libras.

1 Um olhar para os subalternos

Olhar para uma educação com atenção à diversidade é manter a esperança na possibilidade de uma educação libertadora e nos princípios do diálogo simétrico fundamentado pelo respeito, fundamentos esses que contribuem para mudanças de pensamento e, por que não dizer, da vida de muitos. Acreditamos numa educação libertadora, a qual auxiliará o aluno a libertar-se da “condição humana”, que está essencialmente arraigada a violências e intolerâncias, por uma espécie de transcendentalismo místico-científico. À vista disso, voltamos a atenção para a educação e o ensino de História a fim de encontrar um caminho coerente historicamente que nos proporcione uma oportunidade libertadora com mais amparo teórico-epistemológico, perspectivas carentes outrora à pessoa Surda.

Para proporcionar uma oportunidade libertadora no âmbito educacional, devemos nos deparar com o conceito de transmodernidade

de Dussel (2005), no qual a razão é pensada a partir da diversidade global ou pluriversal, ideia que rompe com a proposta de pensar a alteridade dentro do universal, em que podemos partir da diversidade do pensamento universal. Isso significa que não há mais espaço para pensarmos o ensino de História para Surdos com base na perspectiva do não Surdo.

Diante desse contexto, valemo-nos das contribuições do Grupo Latino-Americano que ajudaram a redefinir o original “projeto Moderno” e “globalizado”, com princípios humanitários e totalizantes para seu sentido primordial, de infraestrutura violentamente exclusiva, como evidenciado pelas histórias dos povos colonizados da América. A proposta inicial desse grupo foi de uma revisão historiográfica indiana “de baixo para cima” no sentido marxista, procurando dar voz aos *subalternos* silenciados historicamente (BISWAS, 2010, p. 200), resgatando os trabalhos do marxista italiano Antônio Gramsci (1999). Assim, diante do contexto social excludente em que os Surdos estão inseridos, pretendemos trazer discussões que façam emergir a situação do ensino de História para Surdos no Brasil a fim de contribuir com o empoderamento linguístico, político, educacional e cultural do povo Surdo por meio da garantia do direito de uma educação de qualidade e adequada às suas especificidades.

Pensar num ensino para a pessoa Surda é refletir sobre suas singularidades, com sentido contextualizado a partir da perspectiva dos menos privilegiados, ou seja, dar o lugar de fala. Só assim será possível proporcionar uma mudança educativa real, verdadeira e objetiva. Trazer o Surdo para o seu local de fala por meio da educação é lutar pelo direito do outro de ser ouvido, compreendido e contemplado em sua complexidade. Esse outro da educação, segundo Skliar (2003, p. 27), “[...] foi sempre um outro que deveria ser anulado, apagado. Mas as atuais reformas pedagógicas parecem já não suportar o abandono, a

distância, o descontrole”. Diante da proibição da Libras nos espaços educacionais e sociais, as ideias de Skliar (2003, p. 29) contemplam a realidade dos Surdos quando o autor apresenta que “[...] o outro já foi suficientemente massacrado. Ignorado. Silenciado. Assimilado. Industrializado. Globalizado. Cibernetizado. Protegido. Envolto. Excluído. Expulso. Incluído. Integrado.”. Na mesma proporção que excluímos, distanciamo-nos da nossa própria natureza humana,

[...] porque sem o outro não seríamos nada [...]; porque a mesmidade não seria mais do que um egoísmo apenas travestido. Porque se o outro não estivesse aí, só ficaria a vacuidade e a opacidade de nós mesmos, a nossa pura miséria, a própria selvageria que nem ao menos é exótica. Porque o outro já não está aí, senão aqui e em todas as partes; inclusive onde nossa pétrea mesmidade não alcança ver (SKLIAR, 2003, p. 29).

Com base na perspectiva da alteridade como realidade nas salas de aula é que tomaremos nossas reflexões sobre o ensino de História para Surdos e questões linguísticas envolvidas nesse processo.

2 A formação docente e o ensino de História para Surdos

O pensamento histórico segue uma lógica cognitiva da prática linguística para a constituição de sentido, isto é, expressa pela linguagem narrativa. Narrar faz parte da experiência humana, pois a todo momento estamos a pensar o passado, refletir fatos empíricos inerentes às nossas ações cotidianas e abstraímos uma série de informações que nortearão nosso presente e poderão repercutir futuramente. Todo esse processo

cognitivo da capacidade intelectual de compreender aquilo que vivemos e experimentamos ocorre por intermédio da língua, fundamento no qual o pensamento histórico passa pela prática linguística, uma vez que a língua é formadora e perpassa todas as ciências.

Nesse sentido, uma vez que a língua é formadora e o professor é um agente fundamental na intermediação do conhecimento, faz-se necessária uma formação específica voltada à inclusão do aluno Surdo, que tenha conhecimentos mínimos sobre suas necessidades educativas, com profissionais especializados nessas necessidades. Conforme aponta Albres (2016, p. 25), “[...] é na educação formal (ensino superior) que o futuro professor entra em contato com sistemas explicativos das ciências, da filosofia, das normas sobre a escola e sobre o processo de ensino [...]”. A autora acrescenta, ainda, que é na formação acadêmica que o futuro licenciado “[...] entra em contato com os métodos e técnicas relativos à docência, organizados em forma de conhecimento teórico e prático [...]”.

Observamos, dessa forma, com o olhar na formação acadêmica, a necessidade de realização de pesquisas que viabilizem a produção de conhecimento e prováveis soluções para os problemas enfrentados no ensino oferecido aos Surdos. O primeiro desafio é quanto à formação docente adequada para o ensino de História para alunos Surdos. O segundo desafio é quanto à relação entre professor e Tradutor e Intérprete de Língua de Sinais (TILS), o que inclui a carência de TILS com formação específica em História ou em outras Ciências Humanas, como a História e a Sociologia, entre outras. O terceiro desafio, no entanto, está atrelado a assuntos de cunho linguístico. A problemática estabelecida no processo ensino-aprendizagem de História para Surdos decorre, sobretudo, da falta de vocabulário de especialidade em Libras para termos históricos, entrave linguístico que interfere diretamente na compreensão do conteúdo na sala de aula. Mas deixaremos essa questão para a última seção.

A formação docente, apontada por nós como primeiro desafio, começa ainda na graduação, quando os alunos matriculados em cursos de licenciatura estudam Libras como disciplina obrigatória. Vale lembrar que o ensino de Libras possui especificidades que a diferenciam do ensino de línguas orais, por exemplo. Essa diferença está, sobretudo, na modalidade desta língua, isto é, a modalidade viso-espacial. Isso significa que a língua é produzida pelas mãos como articuladores primários e utiliza o espaço neutro – espaço em frente ao corpo – como local para a execução dos sinais e organização do discurso. Sobre a oferta da disciplina de Libras no ensino superior, Gesser expõe:

O contexto de Libras imprime outras relações, outros movimentos; sendo o principal valer-se desse encontro nesse espaço potencialmente legítimo e de prestígio que é a sala de aula, um local para desconstruir mitos sobre os surdos, a surdez e a língua de sinais (GESSER, 2009, p. 129).

Além de desconstruir mitos sobre os Surdos, a surdez e a língua de sinais, a disciplina de Libras fornece aos futuros professores a oportunidade de compreender e se envolver com as peculiaridades da cultura Surda. Vilhalva (2007) comenta:

[...] não é suficiente conhecer a Língua Brasileira de Sinais para poder atuar eficazmente na escola com o aluno surdo. É também necessário conhecer a cultura surda através da participação e vivência na comunidade surda, aceitação da diferença e paciência para inteirar-se nela (VILHALVA, 2007 *apud* STROBEL, 2008, p. 109).

Nesse contexto, os futuros professores não Surdos necessitam de uma capacitação para o ensino de História para Surdos a fim de compreender como a pessoa surda constrói relações cognitivas no sentido de ler o mundo e compreender o mundo por meio da visão e dos sinais. Ao considerar essa particularidade do ser Surdo, percebemos que a disciplina de Libras ofertada durante um semestre, embora seja de grande valia e necessária, não é suficiente para refletir questões sobre ensino, língua e cultura surda, uma vez que as ementas da maioria das disciplinas ofertadas pelos cursos em IES possuem carga horária de 60h. Essa mesma carga horária, muitas vezes, está dividida entre teoria e prática.

No intuito de contribuir de forma ainda mais eficaz, na Universidade de Brasília há um trabalho de doutorado em andamento empreendido pelo pesquisador Eleandro Philippsen cujo foco é o ensino de Química para Surdos. Essa pesquisa está vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências (PPGEduC/UnB). Uma das etapas da pesquisa consistiu em ofertar uma disciplina optativa no curso de Licenciatura em Química na Universidade Estadual de Goiás, em que a aula foi planejada pelo professor, pelo pesquisador e por um TILS, trabalhando na perspectiva da codocência, proposta sugerida por Kelma (2005) e Tuxi (2009). A disciplina contou com a participação dos alunos regulares do curso de Licenciatura de Química da UEG, alunos Surdos do ensino médio e outros profissionais, como professores de Surdos e outros TILS da cidade de Formosa – GO e do Distrito Federal.

Além de a pesquisa contar com a inserção de materiais adaptados a uma modalidade didática visuoespacial, a proposta foi elaborar e oferecer uma disciplina que contivesse em seu conteúdo programático temas inerentes ao ensino de Química para Surdos, na perspectiva da codocência, a fim de discutir como o futuro professor de Ciências, seja

de Química, seja de Física, de Biologia e até da Matemática, entre outras áreas do conhecimento, pode planejar uma aula adequada e que atenda às especificidades dos alunos Surdos. Essa proposta configura-se inovadora no sentido de apresentar uma possibilidade complementar na formação de futuros docentes.

Outra discussão importante realizada pela aplicação de Philippsen (no prelo) é a inter-relação entre professor e TILS. A perspectiva utilizada pelo pesquisador é a codocência, estratégia didática e metodológica proposta por Tuxi (2009). De acordo com a autora, a codocência consiste no trabalho conjunto entre o professor e o TILS, isto é, ambos planejam a aula juntos, elaboram materiais e criam estratégias pedagógicas com o objetivo de construir um ambiente de ensino e de aprendizagem propício e dialógico. Essa proposta surgiu com base nas observações da autora quanto ao trabalho individual de cada um desses agentes no ensino de Surdos do Ensino Fundamental. A autora defende, ainda, que a atuação do professor e do TILS de forma individual, ou seja, cada um realizando seu trabalho individualmente na sala de aula, sem uma conversa prévia sobre o conteúdo a ser desenvolvido na classe, prejudica o aluno Surdo quanto às estratégias adequadas. Entretanto, o trabalho conjunto – isto é, agregando conhecimentos técnicos inerentes à prática docente do professor e a prática interpretativa do TILS – trará benefícios não só para os alunos Surdos, pois contará com o conteúdo das ciências ensinadas na Educação Formal, com metodologias criadas com base nas estratégias elaboradas por ambos os profissionais.

A disciplina pensada por Philippsen (no prelo) tem como fundamento as perspectivas da Alfabetização Científica e do Letramento Científico. Essas perspectivas consistem nas práticas educativas que auxiliarão o aluno na aquisição de novos conceitos de uma determinada área

científica a fim de auxiliar na *práxis* humana cotidiana. No que se refere ao letramento em História para Surdos, Azevedo e Mattos afirmam:

Pensar o letramento em história para surdos pressupõe, portanto, uma reformulação destas práticas de letramento, uma vez que deve ser construído em Libras, primeira língua do surdo e língua na qual o surdo caracteriza e dá sentido às suas experiências. Se, por um lado compreendemos apenas a partir de signos, é preciso também esclarecer que estes signos estão dispostos na linguagem, em constante significação. Como no ensino de história para surdos estes conhecimentos devem ser construídos e dispostos em Libras, surgirão signos ideológicos distintos daqueles construídos em Língua Portuguesa (AZEVEDO; MATTOS, 2017, p. 120).

Ao considerar, portanto, uma nova reformulação das práticas de letramento do ponto de vista do ensino de História, há algumas pesquisas que propõem ferramentas e materiais que contemplam tanto o português quanto a Libras. Um desses materiais que nos chamou a atenção foi o material didático desenvolvido por Mattos (2016), que consiste em sequências didáticas cujo tema é o tempo histórico. Esse material possibilita a construção do conhecimento para o aluno surdo em Libras. As sequências didáticas funcionam como material de apoio para o professor no ensino de História, pautado na didática visual ao utilizar ilustrações que carregam informações sobre o tempo formadas por sentidos simbólicos.

Além das sequências didáticas criadas por Mattos, há o Glossário Sistêmico Bilíngue Português-Libras de Termos da História do

Brasil elaborado e organizado por Felten (2016). O *corpus* utilizado para a constituição da terminologia foi extraído das provas do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) de 2009 a 2014. O glossário é composto por 76 verbetes divididos em três áreas da História do Brasil: América Portuguesa, Brasil Império e Brasil República. O glossário está disponível para consulta por professores de História, estudantes Surdos e TILS.

3 A relação entre Linguística e conhecimento histórico

Conforme apresentamos na seção anterior, uma das dificuldades encontradas no processo ensino-aprendizagem de História para Surdos decorre, sobretudo, da falta de vocabulário de especialidade em Libras para termos históricos, entrave linguístico que interfere diretamente na compreensão do conteúdo na sala de aula. Felten (2016) propõe, com base na elaboração e na organização do seu glossário bilíngue, a criação de sinais-termo da História do Brasil. Conforme os estudos da Terminologia do Português e da Libras, vale apresentar a diferença entre termo e sinal-termo. A distinção é a que segue:

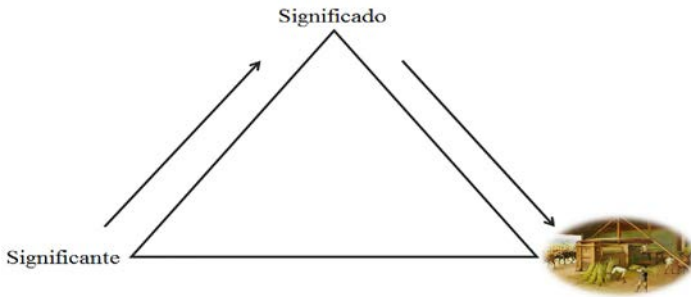
- Termo: palavra simples, palavra composta, sintagma, símbolo ou fórmula que designam os conceitos de áreas do conhecimento específico. Também *unidade terminológica*. Ver unidade terminológica complexa (FAULSTICH, 2012).
- Sinal-termo: termo criado na Língua de Sinais Brasileira para representar conceitos que denotem palavras simples, compostas, símbolos ou fórmulas, usados nas áreas específicas do conhecimento. Ver sinal. Ver termo (FAULSTICH, 2012).

Do ponto de vista linguístico, o ícone que sustenta o sentido interpretativo que mantém a relação entre um fato ou evento histórico e o termo que define seu conceito é “[...] um signo, ou *representâmen*, isto é, aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém” (PEIRCE, 2000, p. 46). Assim, Felten (2016), a partir dos pressupostos teóricos de Robin (1973), argumenta que as relações semânticas contidas no signo linguístico dos termos da História advêm das narrativas históricas que definem os fatos e os eventos históricos produzidos pelos historiadores.

Ainda segundo o autor, todo processo de elaboração linguística é da ordem do conhecimento e passa pelo cognitivo. O percurso mental produz um vocábulo que na História está impregnado de sentido e significado conceitual com a função de demonstrar um determinado evento histórico vivido pela sociedade (FELTEN, 2016, p. 30). Esse vocábulo, para a teoria de Saussure, é o signo linguístico entendido como uma “[...] entidade psíquica de duas faces” (SAUSSURE, 2012, p. 106).

Na Libras, as duas faces são definidas por Saussure pela união entre conceito e imagem acústica. O conceito é a representação mental que prepara um objeto para receber a definição. A imagem acústica é a representação natural de nível psíquico da palavra, ou seja, a projeção mental da imagem/ideia da palavra ou do sinal produzido. Como demonstração há o vocábulo *engenho*, que tem como imagem acústica a ideia característica mental e o conceito da propriedade onde se produzia açúcar. Para Richards e Ogden (1972 *apud* CARVALHO, 2003, p. 33), há um terceiro elemento na constituição do signo de Saussure: a coisa significada, conforme a figura 1.

Figura 1: Adaptação da estrutura representativa de Saussure



Fonte: Felten (2016, p. 31, adapt. de Carvalho, 2003).

Ainda no que tange à relação da estrutura do signo linguístico de um sinal-termo, Tuxi (2017) afirma que o termo e o sinal-termo correspondem a unidades terminológicas específicas que apresentam formas de registro e organização distintas. A autora parte do pressuposto de que o sinal-termo resulta da elaboração do conceito do termo. Em outras palavras, Tuxi (2017) postula que:

[...] a concepção do sinal-termo pode ocorrer a partir da captação das características estruturais da própria definição do objeto, pois o signo linguístico das LS, no caso a LSB, constrói uma noção linguística que permite ao sinal e ao sinal-termo atuarem como elementos constitutivos e conceituais na LS. (TUXI, 2017, p. 75).

A criação de um sinal-termo exige do pesquisador um arcabouço teórico e um trabalho de pesquisa muito bem elaborados, pois envolve a aplicação da terminologia, que “[...] estuda a forma e o conteúdo dos termos nas linguagens de especialidade” (FAULSTICH, 2011). Este estudo refere-se à forma e ao conteúdo dos termos da História com base nos significados que adquirem pragmaticamente na linguagem

organizada sob a forma conceitual. No caso, do português a resultar um sinal-termo correspondente na Libras. Esse planejamento reforça o estudo das categorias linguísticas e conceituais de Delbecque (2008, p. 35), quando defende que “[...] um signo, por exemplo, uma palavra, é a combinação de uma forma e de um significado que equivale *grosso modo* a um conceito.”.

De acordo com os estudos da criação dos sinais-termo no LabLibras, conforme o exemplo do termo do português *Independência do Brasil*, apresentado na figura 2, percebemos uma arbitrariedade, ou seja, não há relação preexistente entre o conceito do “movimento político elitista para a ruptura com Portugal” (DEL PRIORE; VENÂNCIO, 2010, p. 164) e o significado semântico do sinal, conforme a figura 2. Ao constituir erroneamente uma associação semântica com a obra de Pedro Américo, como podemos observar na figura 6, comumente o sinal é utilizado pelos falantes da língua de sinais. A independência brasileira não se deu por um movimento popular ou uma revolta contra a metrópole, como apresenta a obra *O grito do Ipiranga* na figura 3, mas por um movimento estritamente político que envolveu poucos personagens.

Figura 2: Sinal-termo de “Independência do Brasil”



Fonte: Felten (2016, p. 32).

Figura 3: Imagem da obra *O grito do Ipiranga*



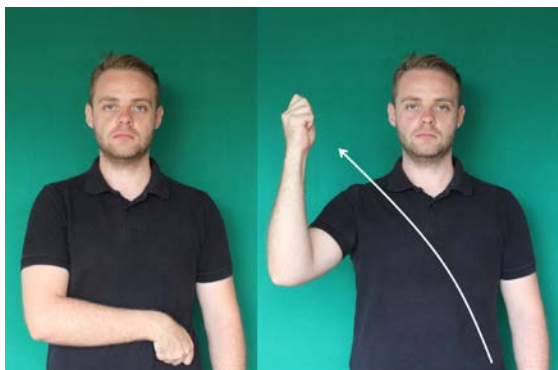
Fonte: Pedro Américo: óleo sobre tela, 415 cm × 760 cm, Museu Paulista da USP (1888).

A definição de *Independência do Brasil* é a parcela semântica do processo histórico. A definição, em princípio, pode parecer limitada. No entanto, ela significa um processo complexo em uma ciência subjetiva e em constante revisão, mas possui condições de remeter ao cerne do conceito do significante. Assim, a forma e o conteúdo do sinal estão no âmbito conceitual, ou seja, a forma de representação mental. A definição do termo exemplificado anteriormente é, portanto, a interpretação simples e racional do conceito complexo e subjetivo, porém possui condições de manter o percurso histórico do processo da construção do conceito que tem por significante o sinal-termo correspondente ao significante do português, a manter, assim, a arbitrariedade do signo linguístico apresentada por Saussure.

Isso quer dizer que o sinal atual de *Independência do Brasil*, sinalizado na Libras conforme a figura 4, faz referência à obra criada por Pedro Américo, como vimos na figura 3. Percebemos que o sinal é motivado substancialmente por questões estéticas ou imagéticas, o que é diferente

da iconicidade cognitiva, visto que o signo interpretante produto da mente, estruturado com base na construção de conceitos adquiridos no ensino da História do Brasil, é assimilado no nível mental da língua.

Figura 4: Léxico comum do sinal de “Independência do Brasil”



Fonte: Felten (2016, p. 33)

Como podemos observar da associação do signo com o objeto, o sinal apresentado na figura 4 não é arbitrário, ou seja, é motivado e possui intenção estética instituída ao longo do tempo por uma assimilação cultural. Tal objeto, no caso o termo *Independência do Brasil*, consiste em formas manuais simbólicas que representam a finalidade ou um momento crucial do processo da independência do Brasil.

A partir das questões linguísticas que envolvem o conhecimento histórico, observamos a estreita relação entre Linguística e História, relação essa que alcança os alunos Surdos na sala de aula regular, seja na perspectiva inclusiva seja na bilíngue, uma vez que a língua portuguesa e a Libras se movimentam no sentido de levar todo o conhecimento científico abordado no currículo da Educação Básica. Isso significa que todo conhecimento histórico depende da Libras para que as questões do passado, ensinadas de forma colaborativa e processual em sala de aula no tempo presente, deem conta de acompanhar as mudanças políticas,

econômicas, sociais e culturais a fim de que os alunos Surdos possam compreender os novos tempos, as mudanças de pensamento e as quebras de paradigmas, proporcionando pensamento analítico e substancial.

Considerações finais

As conclusões acerca do ensino de História para Surdos estão longe de se esgotar. Isto posto, o ensino da História na perspectiva da Educação de Surdos não pode ser um estudo isolado, mas deve ser pensado numa perspectiva macro, na qual estejam em íntima colaboração professores de História Surdos e não Surdos, TILS, linguistas e educadores.

Para que o ensino de História para Surdos não seja um ato individual dos professores, este trabalho procurou suscitar discussões fundamentais sobre a formação de futuros docentes com apelo, no que se refere às disciplinas ofertadas pelos Departamentos de História e Ciências Humanas, à capacitação adequada dos estudantes que encontrarão, em suas salas de aula, alunos Surdos e contarão com o apoio do TILS. Esperamos, ainda mais, que esse apelo não se limite apenas às disciplinas optativas na graduação, mas inclua também as de nível de pós-graduação *lato sensu*, com especializações em Ensino de História e Inclusão, e *stricto sensu*, com linhas de pesquisa que atendam à demanda de criação de metodologias e materiais didáticos de conteúdo histórico voltado para alunos Surdos em nível de mestrado e doutorado.

No que tange à inexistência de sinais correspondentes aos conceitos históricos, apresentamos um glossário bilíngue de Termos da História do Brasil que está em desenvolvimento. Nesse sentido, a terminologia, como disciplina que estuda o léxico de especialidade, a organização de glossários e dicionários e a elaboração de definições está preocupada em discutir de forma adequada os conceitos dos termos da área da História

do Brasil e aumentar o repertório desses mesmos conceitos em Libras. Desse modo, a História contribuirá com a Linguística, pelo arcabouço discursivo motivado por relatos ordenados individuais, motivados por um sistema de signos sistematizados, produto que o indivíduo adquire passivamente por meio da língua.

O ensino de História a Surdos requer, portanto, um compromisso político, cultural, linguístico e social para que as questões inerentes ao estudo do passado realizado no tempo presente sejam cuidadosamente estudadas e obedeçam a critérios metodológicos e a uma fundamentação teórica rigorosa tanto no que se refere ao conteúdo descrito nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) quanto à didática, para evitar um ensino excludente.

Referências

AZEVEDO, Patrícia Bastos de; MATTOS, Camilla Oliveira. Ensino de história para surdos: a construção de conhecimento histórico a partir de seqüências didáticas. *Revista PerCursos*, Florianópolis, v. 18, n. 38, p. 112-133, set./dez. 2017. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/percursos/article/view/1984724618382017112>. Acesso em: 2 ago. 2018.

ALBRES, Neiva Aquino. *Ensino de Libras: aspectos históricos e sociais para a formação didática de professores*. Curitiba: Appris, 2016.

BISWAS, Amrita. Research note on subaltern studies. *Journal of Literature, Culture and Media Studies*, v. 1, n. 2), p. 200-205, 2009.

BRASIL. Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, 25 abr. 2002, Seção 1, p. 23. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm. Acesso em: 30/07/2018.

BRASIL. Decreto n. 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei n. 10.098, de 19 de dezembro de 2000. *Diário Oficial da União*, Brasília, 23 dez. 2005, Seção 1, p. 28. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm. Acesso em: 30 jul. 2018.

CARVALHO, Castelar de. *Para compreender Saussure: fundamentos e visão crítica*. Petrópolis: Vozes, 2003.

DEL PRIORI, Mary; VENÂNCIO, Renato. *Uma breve história do Brasil*. São Paulo: Planeta do Brasil, 2010.

DUSSEL, Enrique. Europa, modernidad y eurocentrismo. In: LANDER, Edgardo (Org.). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: Clacso, 2005. p. 24-33 (Coleção Sul Sul).

DELBECQUE, Nicole. *Linguística cognitiva: compreender como funciona a linguagem*. Lisboa: Instituto Piaget, 2008.

FAULSTICH, Enilde. Avaliação de dicionários: uma proposta metodológica. *Organon: Revista da Faculdade da Filosofia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul*, v. 25, n. 50, s.n., 2011. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/organon/article/download/28346/16994>. Acesso em: 2 ago. 2018.

FAULSTICH, Enilde. *Glossário de termos empregados nos estudos da terminologia, da lexicografia e da lexicologia*. Inédito, Centro Lexterm, UnB, 2011.

FAULSTICH, Enilde. *Glossário sistêmico de léxico terminológico para pesquisadores surdos*. Brasília, Centro Lexterm, 2012. Em elaboração.

FELTEN, Eduardo. *Glossário sistêmico bilíngue Português-Libras de termos da História do Brasil*. 2016. 117 f. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Linguística-PPGL, Universidade de Brasília-UnB, 2016. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/21493>. Acesso em: 2 ago. 2018.

GESSER, Audrei. *Libras? Que língua é essa? crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda*. São Paulo: Parábola, 2009.

GRAMSCI, Antonio. *Cadernos do cárcere*. Tradução: Carlos Nelson Coutinho. v. 1. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999. p. 57-97.

KELMAN, Celeste Azulay. Os diferentes papéis do professor intérprete. *Revista Espaço (Ines)*, v. 24, p. 25-30, 2005. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/242604012> Os diferentes papéis do professor interprete. Acesso em: 2 ago. 2018.

MATTOS, Camilla. *Sinais do tempo: construção de significados de tempo histórico em Libras para alunos surdos em uma perspectiva de letramento em história*. 2016. 138 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de História). Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/205585>. Acesso em: 2 ago. 2018.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. 3. ed. Tradução: José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ROBIN, Régine. *História e Linguística*. São Paulo: Cultrix, 1973.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Linguística geral*. 28. ed. Tradução: Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2012.

STROBEL, Karin. *As imagens do outro sobre a cultura surda*. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2008.

TUXI, Patricia. *A atuação do intérprete educacional no ensino fundamental*. 2009. 112 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Educação. Universidade de Brasília, Brasília, 2009. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/21493>. Acesso em: 2 ago. 2018.

TUXI, Patricia. *A terminologia na língua de sinais brasileira: proposta de organização e de registro de termos técnicos e administrativos do meio acadêmico em glossário bilíngue*. 2017. 232 f. Tese (Doutorado). Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SKLIAR, Carlos. *Pedagogia (improvável) da diferença: e se o outro não estivesse aí?* Tradução de Giane Lessa. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

CiberLibras: o uso da tecnologia assistiva como ferramenta de acessibilidade para surdos no meio acadêmico

Patricia Tuxi

Introdução

Nos últimos dez anos, o ingresso de alunos Surdos no ensino superior cresceu de forma significativa. Segundo o levantamento realizado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), no ano de 2013, 29.124 alunos matriculados em instituições de ensino superior declararam possuir algum tipo de deficiência, e destes, 7.055 identificaram-se como pessoas com deficiência auditiva. É preciso esclarecer que os Surdos já estudavam no ensino superior, contudo passavam despercebidos, pois não havia a obrigatoriedade de um acesso adequado para esse público. Somente com a Língua Brasileira de Sinais, reconhecida pela Lei n. 10.436 no ano de 2002 e regulamentada pelo Decreto n. 5.626 de 2005, o ambiente escolar viu-se obrigado a mudar e a oferecer como forma de acessibilidade, garantida por lei, a língua de sinais – LSB ou Libras.

Dessa forma, é importante reconhecer o número significativo de estudantes Surdos no ensino superior para então analisar, dentre as

políticas públicas de ensino, as formas de acessibilidade linguística que garantem o acesso e a permanência desse sujeito. O âmbito acadêmico deve ser um lugar multicultural e inovador no qual todos consigam comunicar, aprender e se expressar. Com o advento de uma sociedade tão baseada na informação, esse âmbito estendeu-se à sala de aula, onde tantas informações são disponibilizadas. Logo, é fundamental que esses espaços sejam acessíveis e possam oferecer aos docentes e aos discentes as informações necessárias para a autonomia de todos no espaço acadêmico.

Ingressar na universidade, foco deste artigo, vai além de um processo seletivo. O aluno, ao efetuar a matrícula, passa a fazer parte de um ambiente desafiador e rico de notícias. Obter as informações sobre o funcionamento dos espaços, onde ocorrem os eventos, como são feitos os empréstimos de livros, quais os documentos necessários para conseguir bolsas ou até mesmo os lugares onde ficam os departamentos e as faculdades na universidade são informações mínimas que o aluno precisa ter. No caso de este ser Surdo, a situação fica mais complicada, pois é difícil ter um intérprete para cada discente. Portanto, é preciso oferecer um material que divulgue em língua de sinais departamentos, institutos, cursos, campus e faculdades para os alunos entenderem seu funcionamento, onde terão suas aulas, como e onde irão resolver assuntos relacionados à vida universitária.

A divulgação dos sinais, dos videoguias e das informações em língua de sinais facilitará muito o acesso dos alunos Surdos, além de transmitir uma boa imagem da Universidade de Brasília para pessoas de dentro e de fora da Universidade.

Portanto, este artigo objetiva apresentar o *site* CiberLibras, cujo propósito é promover a acessibilidade para pessoas Surdas no ciberespaço, com um enfoque no âmbito acadêmico. Assim, é

fundamental considerarmos a diversidade e a pluralidade que a Universidade de Brasília possui e percebermos a necessidade de atenção que a minoria Surda necessita. Ainda notamos que o site da Universidade de Brasília precisa de melhorias quanto à acessibilidade para Surdos e, com o auxílio das ferramentas presentes no ciberespaço, tornam-se viáveis a criação e a difusão mais rápida de um conteúdo que ajude na diversificação do espaço da Universidade de Brasília.

Para os Surdos que são discentes na Universidade de Brasília, foi feita uma entrevista para questionar a importância do *site* como ferramenta de acessibilidade. Como resposta, os alunos apontaram a necessidade urgente de terem acesso às informações que tornam possível a permanência do aluno na Universidade. Essas informações são úteis para que o Surdo entenda, por exemplo, como o Restaurante Universitário funciona, bem como suas regras e seus direitos. Além disso, conhecer o Programa de Atendimento ao Aluno com Deficiência realizado pelo PNE, serviço oferecido pelo Serviço de Atendimento ao Aluno. Esses serviços são exigências mínimas que os alunos Surdos têm como desejo de informação.

Foi com esse propósito que o CiberLibras foi criado, isto é, como uma tecnologia assistiva para promover autonomia e independência para os usuários da Língua Brasileira de Sinais (LBS) como primeira língua, podendo ser utilizado ainda como ferramenta de aprendizado para tradutores e intérpretes de LSB e discentes não Surdos no âmbito da Universidade de Brasília.

1 Tecnologia Assistiva

A terminologia “Tecnologia Assistiva” é nova. Segundo Bersch (2005), foi criada oficialmente em 1988 como *Assistive Technology* e está legalmente reconhecida na legislação norte-americana *Public Law*, um

conjunto de leis cujo propósito é regulamentar os direitos de cidadãos deficientes dos EUA e garantir fundos governamentais com o objetivo de disponibilizar recursos necessários às pessoas que necessitam de serviços especializados e assim garantir uma vida mais independente, produtiva e incluída no contexto social geral.

Segundo Mello (1997), a tecnologia deve ser considerada assistiva quando tem como objetivo auxiliar no desempenho funcional de atividades, reduzindo incapacidades para a realização de atividades da vida diária e da vida prática nos diversos domínios do cotidiano.

No Brasil, o processo de constituição acerca do conceito de Tecnologia Assistiva é ainda mais incipiente e recente:

A expressão “Tecnologia Assistiva” com frequência é utilizada na língua portuguesa ao lado das expressões “Ajudas Técnicas” e “Tecnologia de Apoio”, na maioria das vezes como sinônimos, em outras, apontando diferenças no sentido de cada uma delas. Por exemplo, alguns autores consideram que as expressões “Tecnologia Assistiva” ou “Tecnologia de Apoio” se refiram a um conceito mais amplo, que abranja tanto os dispositivos, quanto os serviços e metodologias, enquanto que a expressão “Ajudas Técnicas” se referiria apenas aos recursos, aos dispositivos de “Tecnologia Assistiva” (GALVÃO, 2009, p. 6).

A Lei Brasileira de Inclusão – LBI (Lei n. 13.146/2015), em seu capítulo 3, art. 74, afirma:

É garantido à pessoa com deficiência acesso a produtos, recursos, estratégias, práticas, processos, métodos e serviços

de tecnologia assistiva que maximizem sua autonomia, mobilidade pessoal e qualidade de vida (BRASIL, 2015).

Segundo Bersch e Tonolli, a Tecnologia Assistiva são os recursos e os serviços que contribuem para “[...] proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas com deficiência e consequentemente promover vida independente e inclusão” (BERSCH; TONOLLI, 2006, p. 3).

Para Galvão (2009), a Tecnologia Assistiva é uma expressão nova que se refere a um conceito ainda em pleno processo de construção e sistematização. A utilização de recursos de Tecnologia Assistiva, entretanto, remonta aos primórdios da história da humanidade ou até mesmo da pré-história. Qualquer pedaço de pau utilizado como uma bengala improvisada, por exemplo, caracteriza o uso de um recurso de Tecnologia Assistiva.

Portanto, é preciso compreender que a noção de Tecnologia Assistiva (TA) adotada neste artigo é distinta da tecnologia reabilitadora, usada, por exemplo, para auxiliar na recuperação de movimentos diminuídos. No CiberLibras, a TA utilizada envolve tanto o objeto, ou seja, a tecnologia concreta (o equipamento ou instrumento), quanto o conhecimento requerido no processo de avaliação, criação, escolha e prescrição, isto é, a tecnologia teórica (ROCHA; CASTIGLIONI, 2005).

Na área educacional, a Tecnologia Assistiva ganha espaço como uma ferramenta que auxilia na autonomia do discente. Segundo Bersch (2006, p. 92), “a aplicação da Tecnologia Assistiva na educação vai além de simplesmente auxiliar o aluno a ‘fazer’ tarefas pretendidas. Nela, encontramos meios de o aluno ‘ser’ e atuar de forma construtiva no seu processo de desenvolvimento”.

A partir da interseção entre a autonomia e sua aplicação é que surge a necessidade de um encontro das tecnologias com as linguagens e, com isso, compor áreas de trocas em que estas possam integrar seus propósitos e conhecimentos, buscando complementos uma na outra (TUXI, 2017). E a Tecnologia Assistiva, com frequência, torna possível o desenvolvimento e o uso das tecnologias educacionais. Dessa forma, o CiberLibras foi pensado como uma tecnologia que prima por ampliar o conhecimento dos discentes ingressos na UnB.

2 CiberLibras: uma Tecnologia Assistiva na Universidade de Brasília

Conforme apresentado nas seções anteriores, a Tecnologia Assistiva é um tipo de tecnologia que utiliza recursos e serviços voltados para um público-alvo específico com o objetivo de proporcionar e ampliar a autonomia do indivíduo que a utiliza. O Comitê de Ajudas Técnicas (CAT) define:

Tecnologia Assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social (ATA VII – Comitê de Ajudas Técnicas – CAT, 2014).

A Tecnologia Assistiva contribui para proporcionar ou ampliar habilidades de pessoas com deficiência e, conseqüentemente,

promover uma vida mais independente e inclusiva, ou seja, é qualquer ferramenta que possa auxiliar no dia a dia da pessoa com deficiência. Foi baseado nesse pensamento que o grupo de pesquisa idealizou o *site*. Nesse contexto, o CiberLibras surge como um instrumento de difusão da informação que promove a acessibilidade. Criado a partir da ideia de alunos em 2016, o *site* foi lançado em 2017 com a ajuda da professora Patricia Tuxi juntamente com alunos do curso de Línguas Estrangeiras Aplicadas (LEA) e de Língua de Sinais Brasileira – Português como Segunda Língua (LSB-PSL). O objetivo do grupo de pesquisa é ajudar a Comunidade Surda a se integrar melhor à comunidade acadêmica da Universidade de Brasília (UnB) e incentivar as pessoas a terem mais contato com a Língua de Sinais. Desse modo, por meio da difusão de informações concernentes aos eventos e aos programas da UnB disponibilizadas em LSB, espera-se não só uma maior participação dessa comunidade no ambiente acadêmico, mas também um maior interesse dos discentes não Surdos no aprendizado dessa língua.

O projeto contou inicialmente com a participação de dez alunos pesquisadores que realizaram atividades no nível individual e no nível coletivo. Discutiram conjuntamente os textos para, então, confeccionar e aplicar questionários pertinentes à diversidade da Comunidade Surda na Universidade.

Com base nesse levantamento os pesquisadores desenvolveram um banco de dados contendo sinais da Língua Brasileira de Sinais usados no cotidiano acadêmico da Universidade de Brasília. Uma vez desenvolvido, foram feitas a coleta e a análise dos sinais que a comunidade usa na Universidade. Tais dados foram alocados nesse banco para que todos que o desejem possam acessar. Tal banco de dados

visa promover a acessibilidade e a integração de Surdos e Ensurdidos no espaço acadêmico e, principalmente, no ciberespaço.

A criação e a inserção dos sinais-termo no banco de dados objetivam realizar a integração deste no site institucional da Universidade de Brasília. Tal integração proporcionará melhorias quanto à acessibilidade da Comunidade Surda e Ensurdida ao *site*, como promoverá, também, o ensino à comunidade acadêmica.

Todo o projeto vai ao encontro da metodologia proposta pela ação de extensão da Universidade, pois promove a participação de alunos no processo de extensão que irá possibilitar a criação de tecnologias que afetarão diretamente o espaço acadêmico e, com isso, as produções geradas nas salas de aula.

A ação de extensão não criará apenas um produto, mas também modificará uma realidade social excludente em um espaço inclusivo e harmônico entre as línguas, tanto a de sinais como a Língua Portuguesa na modalidade escrita. Permitirá também aos alunos Surdos e aos não Surdos uma integração que irá além da barreira linguística do aprendizado da Libras. Por conseguinte, a relação entre ensino e extensão está marcada pelas trocas tanto linguísticas como de reconhecimento social de grupos que formam uma diversidade acadêmica que enriquece a Universidade de Brasília.

Os instrumentos avaliadores até o momento estão baseados no questionário aplicado tanto à equipe quanto ao público-alvo com o objetivo de avaliar a funcionalidade do *site*. Um segundo questionário foi aplicado à comunidade externa à Universidade de Brasília com a finalidade de conhecer como está sendo sua recepção e quais empecilhos ainda existem. O propósito do questionário é tornar a ferramenta o mais assistiva possível aos Surdos de maneira geral.

As etapas descritas têm a intenção de avaliar os pontos de interação e integração entre as comunidades surda e ouvinte, verificar o grau de acessibilidade à informação no ambiente acadêmico e apresentar a relevância do projeto à comunidade em geral. O questionário será formulado com o objetivo de fomentar reflexões acerca dos pontos que pretendemos avaliar e, com isso, obter as respostas-chave para o melhoramento do projeto como um todo. A primeira fase dos questionários já foi aplicada à comunidade da Universidade de Brasília geral, e a segunda está em processo.

A estrutura dos questionários é distinta. Essa distinção ocorreu em formatos particulares. O questionário “A” consiste em um formulário escrito em português do Brasil disponibilizado *on-line*. A primeira pergunta desse questionário é se a pessoa é surda ou não. Dessa forma, encaminhamos as perguntas relevantes àquela pessoa de acordo com sua resposta, ou seja, se quem responde é surdo, recebe as perguntas relevantes à Comunidade Surda e, se for ouvinte, receberá as perguntas relevantes à comunidade ouvinte, evitando-se, assim, perguntas e respostas redundantes.

O questionário “B”, por sua vez, será uma versão do questionário “A” filmada em Libras e estará voltado aos usuários de Libras como primeira língua. Esse questionário será gravado por um aluno Surdo, componente do grupo de pesquisadores deste projeto, e aplicado presencialmente a alunos Surdos da Universidade de Brasília. Suas respostas serão registradas em vídeo (Libras) ou em texto (português). As respostas recebidas pelos questionários “A” e “B” serão analisadas em geral e individualmente e utilizadas no melhoramento do projeto.

Conforme os questionários forem sendo aplicados, as respostas obtidas em relação às perguntas propostas serão analisadas, e

dependendo da sua relevância para o funcionamento do projeto, serão mantidas. De acordo com o que foi apresentado nos objetivos específicos, cada fase depende diretamente da análise qualitativa e quantitativa em relação ao público-alvo. Segundo a execução das atividades propostas, tanto o banco de dados quanto o *site* serão elaborados e moldados consoante a necessidade dos usuários.

Figura 1: Logo do site



Fonte: www.ciberlibras.unb.br

A concepção do *design*, assim como a criação do sinal para o site, teve a participação tanto dos alunos ouvintes quanto dos Surdos do grupo. As mãos abertas para cima representam uma árvore, que, de acordo com as mitologias e o folclore de várias culturas, é provedora tanto de sustento quanto de descanso. Para o grupo, ela é provedora de conhecimento. As ramificações acima representam tanto a dispersão quanto a agregação de conhecimentos. As linhas vermelhas representam o que seriam os frutos, e a tipografia foi pensada para que a simplicidade e os objetivos por trás da concepção fossem agragados e fizessem sentido quanto aos objetivos e aos resultados esperados.

Figura 2: Lâmina de abertura do site



Fonte: www.ciberlibras.unb.br

Na página inicial, como se vê, o uso de textos em língua portuguesa não é excessivo e a linguagem é simples. À esquerda há vídeos de informação relevante, e à direita temos o que foi proposto como Termo da Semana, onde é apresentado um sinal-termo de algum lugar da Universidade ou de algum contexto administrativo específico. Depois de apresentado o sinal-termo, este é contextualizado em uma frase ou diálogo onde possa ser aplicado.

Figura 3: Lâmina do glossário e vocabulário do site CiberLibras



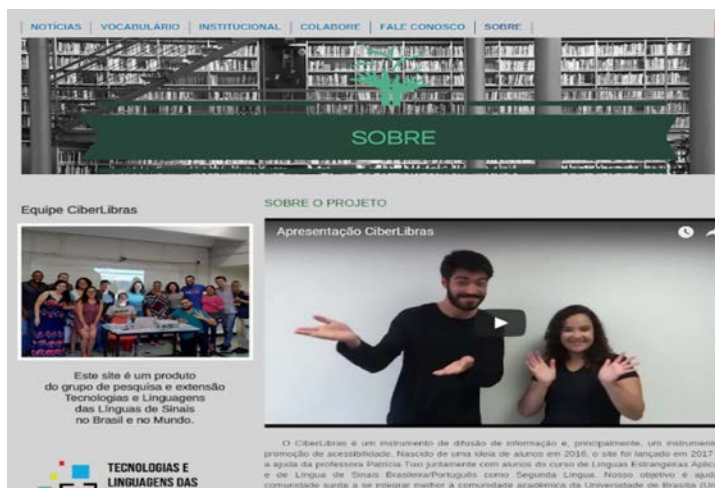
Fonte: www.ciberlibras.unb.br

A página de vocabulário foi pensada primeiramente para sanar as dúvidas dos alunos quanto à existência ou não de algum sinal-termo do contexto acadêmico da Universidade de Brasília; existindo o sinal-termo, ele é apresentado primeiramente de forma alfabética. Ao clicar em uma letra, o usuário vê todas as correspondências com a letra selecionada. O termo selecionado abrir-se-á em formato .gif.

Ao clicar em “Cursos”, todos os cursos com sinais-termo já registrados aparecem, tanto em forma de sinal como também em um contexto que facilita sua utilização, assim como proposto na primeira página no Termo da Semana. O mesmo serve para a coluna de Edifícios.

Onde se lê “Expressões Básicas” ficam os vídeos com alguns sinais simples para facilitar a comunicação entre um aluno/servidor ouvinte e um aluno/servidor Surdo. Alguns diálogos e atividades cotidianas são sinalizados, sendo explicada a utilização dos sinais para que a comunicação efetiva possa acontecer.

Figura 4: Lâmina que apresenta a criação do site



Fonte: www.ciberlibras.unb.br

Na última página do *site* são apresentados o histórico de trabalho do grupo e um vídeo sinalizado e legendado para que os objetivos e as metas do grupo sejam compreendidos.

Os sinais-termo que compõem o *site* têm sua origem no trabalho de Tuxi (2017). A autora apresenta uma proposta de estrutura e organização de termos da área técnica e administrativa da Universidade de Brasília. A seguir apresentamos o glossário bilíngue e os videoguias que fazem parte desse espaço.

2.1 Glossário bilíngue

O glossário proposto no site é bilíngue e tem a finalidade descrever o termo em duas línguas. Entretanto, conforme alerta Faulstich (2010), “[...] não é somente a presença de duas línguas que torna um dicionário bilíngue, mas principalmente o motivo pelo qual as duas línguas são postas em contato” (FAULSTICH, 2010, p. 175).

Para Tuxi (2017), a proposta de elaboração de um glossário bilíngue vem em resposta ao movimento social que exige uma política linguística de reconhecimento da língua e sua estrutura, ou seja, pensar em proporcionar espaços, sejam estes físicos ou virtuais, numa perspectiva bilíngue em que a L1 é a LSB ou Libras, língua de comunicação e uso da Comunidade Surda, e a L2 é a LP, língua portuguesa de registro escrito garantido pela Lei n. 10.436/2002.

De acordo com as teorias terminográficas, organizar, pensar e estruturar glossários é uma tarefa árdua. O responsável por essa área é o terminógrafo. O glossário é um produto terminológico, assim como o vocabulário, os dicionários e as normas terminológicas. Segundo Krieger (2006), o glossário teve sua origem como uma

breve lista de palavras ou termos com seus significados, situados normalmente no final de textos como forma de serem consultados.

Para Correia (2009):

[...] um glossário é uma lista restrita de vocábulos de um determinado domínio do conhecimento, de um determinado registro linguístico (por exemplo, o calão a gíria), específicos da obra de um ator, constituída por neologismos, arcaísmos, regionalismos, etc. o glossário distingue-se do dicionário não apenas pelo número reduzido de entradas, mas também pela possibilidade de reduzir as informações apresentadas (CORREIA, 2009, p. 31).

Para Faulstich (2014), glossário pode ser definido como:

[...] repertório de termos, normalmente de uma área, apresentados somente em ordem sistêmica ou somente em ordem alfabética. O ideal é que um glossário seja elaborado e concluído abrangendo tanto a ordem sistêmica quanto a ordem alfabética, assim o leitor não perde a informação que está contida numa remissão de termos. Em um glossário um verbete apresenta as informações registradas na ficha de terminologia de cada termo, de acordo com a constituição que o elaborador estruturou a ficha. é preciso estar atendo para essa constituição, a fim de evitar transformar um glossário em um léxico (FAULSTICH, 2014, p. 1).

Assim, a escolha do grupo de pesquisa foi que os termos no CiberLibras fossem registrados de forma bilíngue (LSB – LP), pois é oferecido ao discente Surdo da UnB assim como a outras universidades brasileiras. Além disso, as informações sobre a estrutura social e acadêmica da qual ele faz parte serão oferecidas tanto na língua de comunicação (L1) como na língua de registro (L2).

Consequentemente, escolhemos organizar e estruturar o glossário utilizado no site com base na LSB, seguida, então, da língua portuguesa, pois pretendemos priorizar o contato inicial do consulente com o sinal-termo. Em seguida, por meio de um ícone, tem-se acesso ao verbete em português como segunda língua. Assim, a proposta do glossário é bilíngue, pois possui as duas línguas de forma concomitante no que se refere ao registro. Contudo, a LSB precederá a LP.

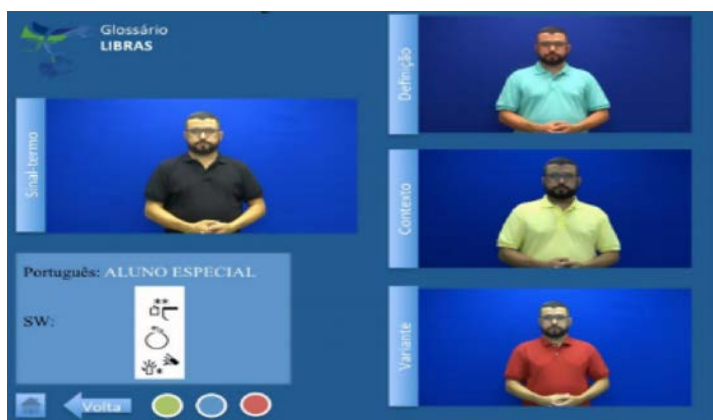
Segundo Krieger e Finatto (2006), os termos especializados têm como função a transmissão de informações acerca de tecnologias e conhecimento de mundo. Justifica-se a importância de sua utilização como forma de conhecimento e uso de léxicos distintos e de áreas específicas. No caso do *site*, o usuário “secundário” deste glossário é o tradutor e intérprete da Universidade e, portanto, acreditamos ser de fundamental importância a presença da entrada seguida da definição em português.

O foco do glossário bilíngue são os termos de especialidade. Estes se constituem de um conjunto de convenções sociais e em evolução. Precisa, então, ficar claro que alguns termos de especialidade, devido ao uso comum, podem cair na língua geral.

No CiberLibras, o glossário dos termos da área técnica e administrativa da Universidade de Brasília é apresentado da

seguinte forma: primeiro em Língua de Sinais Brasileira e segundo em Língua Portuguesa.

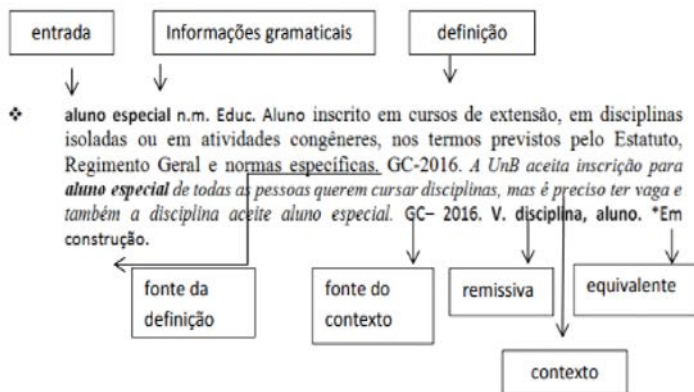
Figura 5: Verbete do sinal-termo – aluno especial



Fonte: Tuxi (2017).

Na figura 5, o termo “aluno especial” está em LSB. Para fins de organização do verbete, a blusa preta é usada no registro da entrada do verbete. Já a blusa de cor verde é usada no registro da definição. Em seguida, a blusa amarela é usada no registro do contexto e a blusa de cor vermelha é usada no registro da variante, se houver. Abaixo da entrada aparece a representação da escrita em Língua Portuguesa e em Língua de Sinais Brasileira pelo SignWriting.¹ Ao clicar no nome em português, o consulente é dirigido à lista de termos em LP. Os círculos nas cores verde, azul e vermelho, postos no fim do verbete, correspondem, respectivamente, às possibilidades de busca. Ao clicar no nome aparece o termo em Língua Portuguesa.

¹ O SignWriting é um sistema de escrita para escrever línguas de sinais. Essa escrita expressa as configurações de mãos, os movimentos, as expressões faciais e os pontos de articulação das línguas de sinais (TUXI, 2017).

Figura 6: Verbete do termo – aluno especial

Fonte: Tuxi (2017).

No verbete ilustrado pela figura 6, os campos foram organizados para um consulente que deseja obter as informações principais sobre o termo. A estrutura do verbete tem a quantidade de campos reduzida em relação ao modelo original de Faulstich (2001, 2010, 2011).

Os sinais-termo referentes aos espaços da Universidade foram organizados de forma distinta, pois representam os lugares na Universidade e, com isso, a definição vai além dos elementos de constituição do verbete. Por ser uma estrutura diferenciada, dedicamos um novo espaço no site para os sinais-termo que se referem à localização, ou seja, que indicam lugares. Nesse ponto, a inovação tecnológica do uso do QR Code e do videoguia é uma Tecnologia Assistiva, pois contribuem para melhorar a acessibilidade para os alunos Surdos. Apresentamos, na próxima subseção, a estrutura do videoguia.

2.2 Videoguia

Os sinais-termo que representam as localizações da UnB são expostos na forma de videoguias. Estes podem ser considerados tutoriais que utilizam a comunicação visual como forma de ensino. Podemos citar, ainda, o uso de Videoguia para Surdos em importantes espaços culturais brasileiros, como na Pinacoteca de São Paulo, um dos primeiros espaços culturais a implantar o uso de videoguia para surdos. Outros espaços culturais que podemos citar são o Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM) e o Espaço Cultural Itaú em São Paulo. Nestes, os videoguias são oferecidos aos visitantes Surdos por meio de tablets que apresentam vídeos em língua de sinais (TUXI, 2017).

Os videoguias apresentados no CiberLibras são os sinais-termo das localizações da UnB organizados com base no sistema de mapa que constitui os diversos espaços da Universidade, além de ter acesso às informações desse local com o *site* de informações e o horário de funcionamento da secretaria.

Figura 7: Lâmina de videoguia do glossário



Fonte: www.ciberlibras.unb.br

Observamos, então, que o videoguia é uma tecnologia voltada inicialmente para discentes da UnB com o propósito de apresentar os espaços da Universidade em Libras. Os videoguias apresentados nesta pesquisa são resultado de trabalhos desenvolvidos por alunos que participaram de disciplinas que a pesquisadora ministrou.

Considerações finais: um ciberespaço em construção

O movimento em busca dos direitos linguísticos, identitários e culturais da Comunidade Surda nos espaços educacionais cresce proporcionalmente ao reconhecimento da língua de sinais como língua de instrução e ensino.

As universidades brasileiras, ao implementarem os cursos de licenciatura e bacharelado em Letras-Libras, iniciam um processo de reorganização para oferecer acessibilidade linguística nos diversos espaços institucionais. Com isso, desenvolver Tecnologias Assistivas que primam pela independência e pela autonomia das pessoas com deficiência integra a lista de projetos prioritários e necessários para que o processo de inclusão aconteça.

Glossários bilíngues passaram, então, a ter um espaço de uso para a Comunidade Surda e também de grande aprendizado para os intérpretes que atuavam e atuam na área. Pela necessidade, pelo conforto de acesso e, claramente, no intuito político de crescimento linguístico, a criação de glossários aumentou de forma significativa (TUXI, 2015).

O videoguia prima por unir tecnologia e língua de sinais em um único aplicativo que faz uso de tecnologias como QR Code, YouTube, entre outros, e leva em consideração a perspectiva visual e o tipo de acessibilidade linguística que a Comunidade Surda demanda.

Conforme apresentamos, materiais de acessibilidade em língua de sinais destinados ao nível superior de ensino ainda são escassos. Constatar esse fato leva-nos a pensar na necessidade de o ensino superior, como instituição, repensar o conceito de acessibilidade e adotar novos procedimentos que valorizem uma forma eficiente de acessibilidade nos diversos espaços de ensino.

Referências

BERSCH, R., 2005. *Introdução à Tecnologia Assistiva*. Disponível em: <http://www.cedionline.com.br/artigo_ta.html>. Acesso em: 2 ago. 2018.

BERSCH, R. Tecnologia Assistiva e educação inclusiva. *Ensaios pedagógicos*. Brasília: Seesp/MEC, 2006. p. 89-94.

BERSCH, Rita; TONOLLI, José Carlos. Tecnologia Assistiva e educação inclusiva. In: Ministério da Educação (Org.). *Ensaios pedagógicos. III Seminário Nacional de Formação de Gestores e Educadores*. Educação Inclusiva – Direito à Diversidade. 1. ed. Brasília: Ministério da Educação (MEC), 2006, v. 1, p. 89-93. Disponível em: <[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/ DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=103361](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=103361)>. Acesso em: 2 ago. 2018.

BRASIL. Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, 25 abr. 2002, Seção 1, p. 23. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm>. Acesso em: 30 jul. 2018.

BRASIL. Decreto n. 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei n. 10.098, de 19 de dezembro de 2000. *Diário Oficial da União*, Brasília, 23 dez. 2005, Seção 1, p. 28. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm>. Acesso em: 30 jul. 2018.

CAT. *Ata da Reunião VII, de dezembro de 2007*, Comitê de Ajudas Técnicas, Secretaria Especial dos Direitos Humanos da Presidência da República (Corde/SEDH/PR). Disponível em: <http://www.infoesp.net/CAT_Reuniao_VII.pdf>. Acesso em: 5 jan. 2008.

CORREIA, Margarita. *Os dicionários portugueses*. Lisboa: Caminho, 2009. Disponível em: <http://pdf.leya.com/2013/Dec/os_dicionarios_portugueses_jnmy.pdf>. Acesso em: 2 ago. 2018.

FAULSTICH, Enilde. *Proposta metodológica para a elaboração de léxicos, dicionários e glossários*. Brasília: LIV/UnB/Centro LexTerm, 2001.

FAULSTICH, Enilde. Para gostar de ler um dicionário. In: RAMOS, Conceição de Maria de Araújo *et al.* (Org.). *Pelos caminhos da dialetologia e da sociolinguística: entrelaçando saberes e vida – homenagem a Socorro Aragão*. São Luís: EDUFMA, 2010. p. 166-185.

FAULSTICH, Enilde. Avaliação de dicionários: uma proposta metodológica. *Organon: Revista da Faculdade da Filosofia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul*, v.25, n.50, s.n., 2011. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/organon/article/download/28346/16994>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

GALVÃO FILHO, Teófilo Alves. *Tecnologia assistiva para uma escola inclusiva: apropriação, demanda e perspectivas*. 2009. 346 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/10563/1/Tese%20Teofilo%20Galvao.pdf>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

KRIEGER, Maria da Graça. Lexicografia: o léxico no dicionário. *In*: SEABRA, Maria Cândida (Org.). *O léxico em estudo*. Belo Horizonte: UFMG, 2006. p. 157-171.

MELLO, M. Tecnologia Assistiva. *In*: GREVE, J. M. D; AMATUZZI, M. M. *Medicina de reabilitação aplicada à ortopedia e traumatologia*. São Paulo: Manole, 1997.

REDE ENTRE AMIGOS. *Informações básicas sobre Tecnologia Assistiva*. Disponível em: <<http://www.entreamigos.com.br/textos/tecassi/informbasic.htm>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

ROCHA, Eucenir Fredini; CASTIGLIONI, Maria do Carmo. Reflexões sobre recursos tecnológicos: ajudas técnicas, tecnologia assistiva, tecnologia de assistência e tecnologia de apoio. *Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo*, v. 16, n. 3), p. 97-104, 2005. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rto/article/view/13968>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

TUXI, Patricia. Proposta de organização de verbete em glossários terminológicos bilíngues – língua brasileira de sinais e língua portuguesa. *Cadernos de Tradução*, v. 35, p. 557, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/2175-7968.2015v35nesp2p557>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

TUXI, Patricia. *A terminologia na língua de sinais brasileira*: proposta de organização e de registro de termos técnicos e administrativos do meio acadêmico em glossário bilíngue. 2017. 232 f. Tese (Doutorado). Universidade de Brasília, Brasília, 2017.