

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

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

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 escolher 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.