

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 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 seatspinning.

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.