



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)**  
**INSTITUTO DE LETRAS (IL)**  
**DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO (LET)**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO (POSTRAD)**

**ANDERSON TAVARES CORREIA DA SILVA**

**AUDIODESCRIÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM  
LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS**

**BRASÍLIA (DF)**  
**JUNHO DE 2018**



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB**  
**INSTITUTO DE LETRAS – IL**  
**DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE TRADUÇÃO – POSTRAD**

**ANDERSON TAVARES CORREIA DA SILVA**

**AUDIODESCRIÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM LÍNGUA BRASILEIRA  
DE SINAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Tradução do Instituto de Letras da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução. Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Soraya Ferreira Alves

**BRASÍLIA (DF)**  
**JUNHO DE 2018**

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE TRADUÇÃO - POSTRAD**

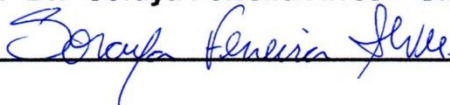
**ANDERSON TAVARES CORREIA DA SILVA**

**AUDIODESCRIÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM LÍNGUA BRASILEIRA  
DE SINAIS**

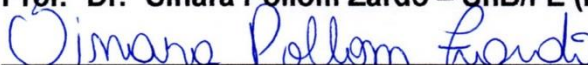
Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de mestre em Estudos da Tradução.

**APROVADA POR:**


**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Soraya Ferreira Alves – UnB (ORIENTADORA)**

  
\_\_\_\_\_

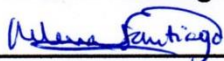
**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Sinara Pollom Zardo – UnB/FE (MEMBRO EXTERNO)**

  
\_\_\_\_\_

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Patrícia Tuxi dos Santos – UnB (MEMBRO INTERNO)**

  
\_\_\_\_\_

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Santiago Vigata – UnB (SUPLENTE)**

  
\_\_\_\_\_

**Brasília, 20 de junho de 2018.**

Anderson Tavares Correia da Silva

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA E CATALOGAÇÃO

**CORREIA-SILVA, Anderson Tavares. Audiodescrição de histórias em quadrinhos em Língua Brasileira de Sinais. Brasília: Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília, 2018, 176 f. Dissertação de mestrado.**

**Documento formal, autorizando reprodução desta dissertação de mestrado para empréstimo ou comercialização, exclusivamente para fins acadêmicos, foi passado pelo autor à Universidade de Brasília e acha-se arquivado na Secretaria do Programa. O autor reserva para si os outros direitos autorais, de publicação. Nenhuma parte desta dissertação de mestrado pode ser reproduzida sem a autorização por escrito do autor. Citações são estimuladas, desde que citada a fonte.**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

CC824a	CORREIA-SILVA, Anderson Tavares Audiodescrição de histórias em quadrinhos em Língua Brasileira de Sinais / Anderson Tavares CORREIA-SILVA; orientador Soraya Ferreira Alves. -- Brasília, 2018. 176 p.
	Dissertação (Mestrado - Mestrado em Estudos de Tradução) Universidade de Brasília, 2018.
	1. Histórias em quadrinhos. 2. Audiodescrição Sinalizada. 3. Língua Brasileira de Sinais. I. Alves, Soraya Ferreira, orient. II. Título.

Com amor, eu dedico a dissertação a Alfeu Castilho Baptista (11/05/1981 – 07/12/2001), que viveu exatamente aquilo que acreditava e me ensinou a tomar posse de tudo o que a vida me dá.

## AGRADECIMENTOS

*ॐ Jai Durga, Laksmi, Sarasvati, Sai Jagan Mata,*

*Sai Jagan Mata, Man Pahi Jagan Mata!*

Família é o capítulo da nossa biografia que melhor explica de onde vem nossa capacidade de amar. Toda gratidão a minha mãe, Gigi, meu pai, Orlando, meu irmão, Orlando Junior, e minha irmã, Yanne Maria. Vocês são o capítulo mais valioso de minha história de vida. Gratidão a Tais e Lucas, meus cunhados. Ao meu sobrinho Vinicius, que sem saber me motivou muito na reta final da presente pesquisa. Um dia vou te explicar. Ao tio Luis (in memoriam) e tia Menininha, meus segundos pais.

Quando me mudei para Brasília, ouvia sempre falar de uma professora da UnB que trabalhava com audiodescrição. Eu ouvia sempre falar tão bem dela que pensei: “Poxa, ou essa mulher é muito incrível, ou ela engana todo mundo! Não tem quem fale mal dela!” E ela se tornou não apenas minha orientadora, mas uma grande amiga. Eu não estava enganado, ela é uma mulher absurdamente incrível. Gratidão, Soraya Ferreira Alves.

Na vida acadêmica, como na vida em geral, quem tem amigos, tem tudo. Temos diferentes origens e diferentes destinos, mas vamos traçando nossos fios e construindo essa trama. Sou grato à professora Patrícia Tuxi, pelas inestimáveis contribuições dadas na banca de qualificação e na banca de defesa, além do afeto que você tem sido em minha vida há tantos anos. Grato à professora Sinara Pollom Zardo, pela disponibilidade na participação na banca de defesa e pelas proveitosas contribuições. Gratidão a todas as pessoas que fazem parte do POSTRAD e da UnB como um todo: professoras(es), funcionárias(os), colegas de estudos, especialmente Angélica Araújo, Germana Pereira, Hans Theo Harden, Helena Santiago Vigata, Luciana Marques, Marcos de Brito, Priscylla Fernandes, Raphael dos Anjos e Sabine Gorovitz. Sou grato também a minha casa anterior, a UFPE, e a pessoas queridas que também foram ou são de lá: Andreza Nóbrega, Eliete Santiago, Ernani Ribeiro, Fabiana Tavares, Fábio Paiva, Flávio Brayner, Francisco Lima, Lívia Guedes, Rosângela Lima, Ruy de Deus, Sylvia Klimsa e Vantuil Barroso Filho.

Gratidão a todas as pessoas surdas – especialmente Gibson, que me inseriu neste universo tão fascinante e lindo. A Kilma Coutinho, Antonio Cardoso, Patrícia Cardoso e Bernardo Klimsa. Aos amigos e amigas da APADA/DF. Aos velhos amigos e amigas da extinta filial FENEIS/PE, onde militei tanto tempo. A Iury Moraes, aluno de Letras Libras/PSL da UnB, que mesmo sem saber me provocou um nó mental que se resolveu com o desenrolar dessa pesquisa.

A todas as pessoas cegas – especialmente Antonio José, meu amigo/irmão, responsável por uma porcentagem gigante de tudo que sei não apenas na área dos direitos das pessoas com deficiência, mas também na vida. A Antonio Muniz e a todas as amigadas que fiz na Associação Pernambucana de Cegos.

Um tal Kim Hubbard disse que “amigo é aquele que sabe tudo a seu respeito e, mesmo assim, ainda gosta de você”. Deixo minha declarada gratidão a minhas amigas e meus amigos, especialmente a quem jamais desistiu de acreditar nas boas possibilidades da vida. Alezita Michelle, Aline Oliveira, Aline Sousa, Amon Parnaíba, Ana Cecília Amorim, Arthur Silveira, Bruno Tácito, Ciro Ralfe, Dade Barkokebas, Damiene Carvalho, Eduardo Basso, Izana Barbosa, Janaina Alencar, Leonardo Kadosh, Marcos Erize, Natalia Segala, Paloma Abelim, Rachel Costa, Roseli Menezes, Sandra Grippi.

E um tal de Machado de Assis disse que “a ingratidão é um direito do qual não se deve fazer uso”. Assim eu agradeço a todas as alunas e a todos os alunos que já tive na vida. Até os ruins. Sou grato também a todas e todos do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB – onde hoje exerço ofício que mais amo fazer na vida depois de comer: dar aulas. Gratidão à equipe de suporte técnico do curso de Comunicação Social, ao me ceder o laboratório de televisão da Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas e me acompanhar na gravação e edição dos vídeos, em especial os editores Cleiton Mota e Aline Santiago, os operadores de câmera Raony Gomes e Melquizedequi Lopes e o supervisor técnico Davi Santos.

Declaro, por fim, minha gratidão a tantas outras pessoas que tiveram um papel afetivo em minha vida acadêmica em geral e especificamente neste mestrado, mas que não nomeiei, não por ingratidão, mas por cansaço, pois o prazo para a entrega da dissertação já acabou.

Se avexe não,  
que a burrinha da felicidade nunca se atrasa.

Se avexe não,  
amanhã ela para na porta da tua casa.

(Accioly Neto)



## RESUMO

Este trabalho propõe um modelo de produção de roteiros de audiodescrição (AD) de histórias em quadrinhos (HQs) em Língua Brasileira de Sinais (Libras), denominada Audiodescrição Sinalizada (ADSin). Apesar do morfema “áudio”, a técnica da audiodescrição pode ser transmitida ao público alvo através de qualquer meio que lhe seja acessível, como locuções ao vivo ou gravadas, impressões em braile e roteiros falados em língua de sinais. Para alicerçar a pesquisa, a bibliografia consultada forneceu importantes reflexões sobre as imagens artísticas: como elas pensam (SAMAIN, 2012) e como as lemos (MANGUEL, 2001). As histórias em quadrinhos ocuparam, ao longo da história, um espaço cada vez mais significativo na sociedade, consolidando-se como parte da chamada nona arte, a arte sequencial (EISNER, 2010). Caracterizada pela junção de texto e imagens, tem uma estrutura específica, familiar a quem produz e a quem lê as narrativas. A respeito das operações tradutórias, Haroldo de Campos (2013) propõe sua teoria do paramorfismo, defendendo que o texto de partida e texto de chegada devem ter uma estrutura semelhante, transportando sobretudo as informações estéticas. Ao se propor um modelo de audiodescrição em Libras, é necessário considerar também as características da língua, por sua modalidade gestual, visual e espacial. A escrita do roteiro poderá ser feita em qualquer sistema de escrita, como ELiS (BARROS, 2008) ou Sign Writing, (SUTTON, 1996) ou ainda fazer o uso de um sistema de escrita interlíngua (QUADROS; SOUZA, 2008) com o empréstimo de glosas. A pesquisa, de abordagem qualitativa, natureza aplicada e caráter descritivo, contemplou em seu percurso metodológico a elaboração de dois roteiros audiodescritivos de uma mesma história em quadrinhos do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa, sendo um roteiro em português e o outro em Libras. Em seguida, contemplou a elaboração de um roteiro audiodescritivo de uma segunda HQ do mesmo personagem, mas apenas em Libras. Os roteiros produzidos foram gravados em vídeo, editados e disponibilizados em uma plataforma de compartilhamento de vídeos na internet. A descrição das traduções produzidas comprovou a viabilidade do modelo proposto, especialmente por sua capacidade de preservar as informações estéticas da obra traduzida. Além disso, o trabalho contribuiu também por descrever o processo de construção do roteiro de AD de HQs, considerando as especificidades deste gênero artístico.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos; Audiodescrição Sinalizada; Língua Brasileira de Sinais.

## ABSTRACT

This research proposes a model for creating audiodescription (ADsin) scripts of comic books in Brazilian Sign Language (*Libras*), entitled Signalized Audiodescription. Despite the morpheme “audio”, audiodescription technique may be transmitted to the public through any accessible means, such as live or recorded speeches, printings in Braille and spoken scripts in sign language. To support this research, the literature provided important theoretical reflexion upon artistic image: how it thinks (SAMAIN, 2012) and how we read it (MANGUEL, 2001). Comic books have gained prominent role throughout history so far. This genre has grown to be part of the so called ninth art, sequential art (EISNER, 2010). Characterized by the union of text and image, it has specific structure, which is familiar for those who produce it and for those who read the narratives. When it comes to operation of translation, Haroldo de Campos (2013) proposes his theory of “paramorphism”. It stands that starting and finishing narratives must have similar structures and that the operation must transfer especially aesthetics information. By proposing a model for creating audiodescription (ADsin) scripts, it is important to take into consideration language characteristics, through gestual, visual and spatial categories. The script wrtting may use any writing system, such as ELiS (BARROS, 2008) or Sign Writing, (SUTTON, 1996), or even interlingual writing system (QUADROS; SOUZA, 2008), with borrowed words. This qualitative applied descriptive research addressed the development of two audiodescriptive scripts of the same comic book story from Chico Bento, a character of the author Maurício de Sousa. One of the scripts was developed in portuguese and the other one was developed in *Libras*. The following step was to create an audiodescriptive script of a different story, from the same character, but only in *Libras*. The scripts were recorded in video, edited and made available in an internet video platform. The specific goals were achieved during the execution of this research. Those are: creation of audiodescriptive scripts, video production and detailed description of the process of operation of translation, as well as description of the products obtained by that operation. The process also contemplated visual characteristics of sign language and specific characteristics of the artistic gender chosen. The translation produced, as it is described in this work, proved that the model proposed is viable, especially because it preserved aesthetical information contained in the story translated. Signalized Audiodescription dos not correspond to the translation of the script originally written in Portuguese to Libras: the image described can be made directly to sign language.

**KEY WORDS:** Comics; Signalized Audiodescription; Brazilian Sign Language.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura</b>	<b>Legenda</b>	<b>Página</b>
Figura 01	Sinal de “Casa” na Língua de Sinais Francesa	42
Figura 02	Sinal de “Casa” na Língua de Sinais da Suécia	42
Figura 03	Sinal de “Mesa” na Língua Brasileira de Sinais	42
Figura 04	Personagem Yellow Kidd, de Richard Outcalt	57
Figura 05	Tipos de balão de fala tratados por Eisner.	58
Figura 06	Tirinha “Ipês”, do personagem Armandinho, de Alexandre Beck.	59
Figura 07	“Um contrato com Deus”, de Eisner.	60
Figura 08	Tirinha “Dia das mães”, do personagem Armandinho, de Alexandre Beck.	62
Figura 09	Tirinha do personagem Snoopy, de Charles Schulz.	65
Figura 10	HQ do personagem Bidu, de Maurício de Souza	65
Figura 11	Tirinha “As Cobras”, de Luís Fernando Veríssimo	74
Figura 12	Da HQ “Black Silence”, de Mariana Cagnin	75
Figura 13	Maurício de Sousa.	82
Figura 14	Chico Bento desenhado em 1961	83
Figura 15	Chico Bento desenhado em 2018	83
Figura 16	Q1 da história “Distraído Demais”.	84
Figura 17	Q40 da obra “Como fiquei gostando do Chico”	85
Figura 18	Q1 da historinha “Distraído Demais”.	86
Figura 19	Q2 da historinha “Distraído Demais”.	86
Figura 20	Q3 da historinha “Distraído Demais”.	86
Figura 21	Q64 da HQ “Distraído demais”	88
Figura 22	Q28 da HQ “Distraído demais”	89
Figura 23	Q36 da HQ “Distraído demais”	89
Figura 24	Q26 da HQ “Distraído demais”	89
Figura 25	Q44 da HQ “Distraído demais”	90
Figura 26	Q65 da HQ “Distraído demais”	90
Figura 27	Sinal pessoal de Chico Bento, no canal do CAS/MS no YouTube	92
Figura 28	Sinal de “Audiodescrição Sinalizada”	94
Figura 29	Captura de tela do arquivo preparado no Power Point para a descrição da introdução, incluindo os quatro personagens principais	95
Figura 30	Captura de tela do arquivo preparado no Power Point para a descrição de Chico Bento	95
Figura 31	Q1 da historinha “Distraído Demais”.	96
Figura 32	Q2 da historinha “Distraído Demais”.	96
Figura 33	Q3 da historinha “Distraído Demais”.	96
Figura 34	Estúdio do Laboratório de TV do Centro Universitário de Brasília.	97
Figura 35	Momento da gravação da ADSin no estúdio.	97
Figura 36	Obra “Pequeno príncipe”, de Saint-Exupéry	99
Figura 37	Obra “Crônicas”, de Lima Barreto	99
Figura 38	Frame da ADSin de “Distraído demais”, apresenta o produto que será audiodescrito.	99
Figura 39	Frame da ADSin de “Distraído demais”, apresenta a personagem Dona Marocas.	100
Figura 40	Frame da ADSin de “Distraído demais”, com a AD do Q89.	100
Figura 41	Captura de tela do arquivo preparado no Power Point para a descrição de Maria Cafufa.	101
Figura 42	Frame da ADSin de “Como fiquei gostando do Chico”, apresenta o produto que será audiodescrito.	102
Figura 43	Frame da ADSin de “Como fiquei gostando do Chico”, apresenta o Q35 traduzido.	102

Figura 44	Posição corporal usada ao final e ao início de cada quadrinho, com os braços abaixados, paralelos ao corpo.	103
Figura 45	Sinais de “QUADRINHO” e “UM”, demonstrando a enumeração ao início de cada quadrinho	104
Figura 46	Q61 da HQ “Distraído Demais”	105
Figura 47	Expressão utilizada no roteiro em LS para designar o personagem Chico Bento	105
Figura 48	Q07 da HQ “Distraído Demais”	106
Figura 49	Expressão utilizada no roteiro em LS para designar o personagem Chico Bento.	106
Figura 50	Q38 da HQ “Distraído demais”	107
Figura 51	Q36 da HQ “Distraído Demais”	108
Figura 52	Expressão utilizada no roteiro em LS para designar o personagem Chico Bento.	108
Figura 53	Q26 da historinha “Distraído Demais”	109
Figura 54	Expressão facial utilizada no roteiro em LS para designar o personagem Chico Bento.	109
Figura 55	Q45 da HQ “Distraído demais”.	110
Figura 56	Expressão facial utilizada no roteiro em LS para designar Chico Bento	110
Figura 57	Q38 da HQ “Distraído demais”	111
Figura 58	Expressão facial utilizada no roteiro em LS para designar Chico Bento	112
Figura 59	Q08 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”	112
Figura 60	Sinalização de classificadores para representar corações desenhados na prova de Rosinha.	113
Figura 61	Q27 da HQ “Distraído demais”	113
Figura 62	Sinalização de classificadores para representar o passarinho.	114
Figura 63	Q7 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”	114
Figura 64	Sinalização de classificadores para representar a posição das carteiras das duas alunas, lado a lado.	115
Figura 65	Q40 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”.	116
Figura 66	Sinalização do equivalente a “Rosinha narra”, em Libras.	116
Figura 67	Q19 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”	117
Figura 68	Sinal de “Chico Bento” e sinal de “Rosinha”, em Libras	117
Figura 69	Q44 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”	118
Figura 70	Sinalização da expressão facial de Maria Cafofa no Q44.	118

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AD	Audiodescrição
ADSin	Audiodescrição Sinalizada
APADA	Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos
AVEA	Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem
DI	Descrição Imagética
FENEIS	Federação Nacional de Educação e Integração do Surdo
HQ	História em Quadrinhos
Libras	Língua Brasileira de Sinais
LS	Língua de sinais
PT	Português
UnB	Universidade de Brasília
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UnICEUB	Centro Universitário de Brasília

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
CAPÍTULO 1: AUDIODESCRIÇÃO, LEITURA E INTERPRETAÇÃO .....	20
1.1 As polissemias dos termos utilizados na Tradução Audiovisual .....	20
1.2 Leitura e audiodescrição de imagens artísticas.....	28
1.3 A audiodescrição no sentido da fruição: Paramorfismo e estética .....	33
CAPÍTULO 2: AUDIODESCRIÇÃO EM LÍNGUA DE SINAIS .....	40
2.1 A descrição na Língua Brasileira de Sinais.....	40
2.2 Audiodescrição para além das locuções .....	47
CAPÍTULO 3: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ACESSIBILIDADE .....	54
3.1 As histórias em quadrinhos enquanto gênero artístico.....	54
3.2 Produção de roteiros de AD de HQs em Libras .....	67
3.3 Sobre o percurso metodológico: traduções e descrições comparativas .....	80
3.3.1 Primeira fase: escolha do corpus .....	82
3.3.2 Segunda fase: Elaboração do roteiro da HQ “Distraído demais” em português.....	85
3.3.3 Terceira fase: Elaboração do roteiro da ADSin da HQ “Distraído demais” .....	90
3.3.4 Quarta fase: Elaboração do roteiro da ADSin da HQ “Como fiquei gostando do Chico” .....	100
3.3.5 Quinta fase: Descrição das traduções da HQ “Distraído demais” .....	103
3.3.6 Sexta fase: Descrição das duas Audiodescrições Sinalizadas .....	110
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	122
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	126
Anexo 1: Roteiro de Audiodescrição em português da história “Distraído demais” .....	133
Anexo 2: Roteiro da ADSin da HQ “Distraído demais” .....	145
Anexo 3: Roteiro da ADSin da HQ “Como fiquei gostando do Chico” .....	165

## INTRODUÇÃO

A audiodescrição, técnica de tradução de imagens em palavras, quase sempre é associada unicamente a 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 através 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. Esta será a proposta da presente investigação: propor um modelo de roteiro de audiodescrição (AD) de histórias em quadrinhos (HQs) em Língua Brasileira de Sinais (Libras), denominada Audiodescrição Sinalizada (ADSin).

Para maior compreensão das circunstâncias que me levaram ao trajeto da presente investigação, trago algumas informações de minha história de vida e a relação com os temas abordados. Meu primeiro contato com a Língua Brasileira de Sinais foi em 2005. Nessa época, eu já tinha noção de minha deficiência auditiva leve, com um diagnóstico de possível degeneração futura. Era estudante de Pedagogia pela Universidade Federal de Pernambuco. Por caminhos da vida tive contato com a educação especial e inclusiva e fiz meu primeiro curso de Libras. Foi uma virada definitiva, nunca mais saí da área, tendo atuado na tradução e interpretação, ensino, pesquisa e consultoria. Em 2008 inicia minha trajetória de professor universitário, atuando no curso de Bacharelado em Letras/Libras da Universidade Federal de Santa Catarina até 2012, e depois disso em diversas outras instituições.

A audiodescrição entrou em minha vida na mesma época, mas só fiz meu primeiro curso em 2011 e os primeiros trabalhos em 2014. Pareciam áreas opostas: pela tradução e interpretação do Português para Libras, transformava o auditivo em visual; pela audiodescrição, transformava o visual em auditivo. Unir as duas técnicas parecia algo impossível até então.

Em 2015 mudei-me para Brasília, a convite da Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República, e assumi a Coordenação-Geral do Conselho Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência. Exerci a função por um ano e meio.

Acostumado com a docência, mas contribuindo com a gestão pública, estava com uma dolorida saudade da sala de aula. Foi quando recebi o convite para dar aulas em cursos de formação e aperfeiçoamento de tradutores e intérpretes de Libras na Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos (Apada/DF).

Em diálogo com os alunos, todos eles profissionais e atuantes da área, me deparei com intérpretes universitários que atuavam com um aluno surdocego no curso de Letras. Ele é surdo profundo e tem um resíduo visual que o possibilita entender o que é dito em língua de sinais, desde que a sinalização ocorra bem à frente de seu rosto. Intrigado, consultei minhas alunas como atuavam neste caso, e me disseram que, enquanto intérpretes de Libras, todas as informações audíveis eram traduzidas para a língua de sinais, mas não os fenômenos visuais. Imaginei a quantidade de elementos visuais que se perdem na dinâmica de uma aula, por exemplo. Foi quando surgiu a ideia do presente trabalho.

Os elementos visuais são extremamente valorizados nas produções sobre educação de forma geral, bem como nos materiais utilizados nos processos de ensino e aprendizagem. Aulas que se valem de recursos visuais, como mapas, fotografias, fluxogramas, gráficos, pinturas, esculturas, entre outros, são muito mais prósperas do que as velhas aulas expositivas com quadros cheios de textos a serem copiados pelos alunos. As histórias em quadrinhos assumem o papel de instrumentos educacionais muito proveitosos, por diversos motivos, entre eles pela grande afeição que despertam em públicos de todas as faixas etárias. Filmes e espetáculos teatrais podem ser oportunos para complementar e fixar conceitos ou gerar debates dentro de uma sequência didática. Os livros didáticos são repletos de imagens. Algumas delas complementam as informações do texto, os reexplicam com outra linguagem, mas há imagens que possuem em si um conteúdo suplementar, que não está no texto da página. O uso de imagens na educação motiva reflexões oportunas quando se pensa em educação de crianças com deficiência sensorial. Para os alunos surdos, as imagens são convenientes, vantajosas e esperadas. As publicações científicas sobre educação de pessoas surdas encorajam o uso de imagens e frisam o aspecto visual das pessoas surdas. Por outro lado, as crianças cegas podem vivenciar uma situação de desvantagem se as imagens não lhe forem audiodescritas. De forma ainda mais singular, alunos surdocegos demandam um olhar específico, e nos inspiram a estudar



métodos que lhes permitam atingir os benefícios do uso de imagens nas diversas situações que vivem.

Os quadrinhos têm tomado, na cultura pós-moderna, uma proporção cultural relevante, estando presente em diversas outras linguagens, como jogos, acessórios, peças publicitárias, cinema, etc. O gênero artístico das HQs apresenta uma atrativa riqueza, expressa em imagens e textos. Tal riqueza, por vezes, é parcial ou totalmente inalcançável por pessoas que não enxergam. Eventualmente, uma pessoa sem o preparo ideal pode propor-se a fazer uma leitura descritiva da história em quadrinhos. Se ela não tiver o domínio da técnica da audiodescrição, provavelmente se limitará à leitura dos diálogos dos personagens e a uma sucinta descrição das cenas.

Com muita frequência se diz que tudo que beneficia as pessoas com deficiência, beneficia a toda a população. Uma rampa, útil a uma cadeirante, pode ser útil a uma pessoa temporariamente com a perna engessada ou uma mãe com carrinho de bebê. Comumente associada ao acesso de informações por parte de pessoas cegas, a audiodescrição é uma técnica cujos benefícios poderiam ser aproveitados por outros públicos. Isso foi demonstrado, por exemplo, por Silveira et al (2013), em estudo piloto que aplicou audiodescrição a alunos com deficiência intelectual. A técnica da AD poderia ainda ser aplicada em estudos a diversos outros públicos, não apenas de pessoas com deficiência, mas também pessoas disléxicas ou com outras dificuldades de aprendizagem ou aprendizes de idiomas. Além disso, ainda no universo de pessoas surdocegas, existem aquelas que se beneficiam de outros métodos de comunicação além da língua de sinais visual ou tátil, e tais combinações merecerão também uma especial atenção científica.

Ao propor um modelo de roteiro de Audiodescrição em língua de sinais (ADSin), esta pesquisa tem grande relevância científica e social, ao apresentar um método de tradução audiovisual específico. A tradução visual de histórias em quadrinhos poderá ser um ponto de partida para os estudos e a proposta de tradução de diversos outros tipos de textos. Surge aqui uma nova metodologia e um tipo específico de tradutor: o Audiodescritor Sinalizante, profissional que agrega tanto o papel de tradutor e intérprete de língua de sinais quanto o papel de audiodescritor, promovendo a quebra de barreiras comunicacionais para um público específico e o acesso, primeiramente

ao gênero escolhido – as histórias em quadrinhos – e posteriormente a diversos outros produtos culturais e dinâmicas sociais.

A pesquisa visa responder a seguinte pergunta: como criar roteiros de audiodescrição em Língua Brasileira de Sinais?

O objetivo geral da pesquisa é propor um modelo para elaboração de roteiros de audiodescrição de histórias em quadrinhos em Língua Brasileira de Sinais.

Os objetivos específicos da pesquisa são:

1. Elaborar roteiros de audiodescrição de história em quadrinhos, considerando as especificidades deste gênero artístico;
2. Elaborar roteiros de Audiodescrição Sinalizada de histórias em quadrinhos, considerando as especificidades dessa língua;
3. Descrever as operações tradutórias, comparando os roteiros produzidos.

O caminho metodológico escolhido será a elaboração de dois roteiros audiodescritivos da mesma história em quadrinhos, um roteiro em Português e outro em Libras, e em seguida a elaboração de um roteiro audiodescritivo apenas em Libras de uma segunda história em quadrinhos. Dessa forma, os processos tradutórios poderão ser descritos e sua viabilidade será verificada.

Uma etapa essencial da técnica da audiodescrição é a produção de um roteiro audiodescritivo. A elaboração prévia deste roteiro é de suma importância, pois permitirá ao locutor antecipar suas decisões tradutórias, escolhas de léxicos, cálculo do tempo, entre outras medidas. As operações tradutórias da ADSin não serão diferentes. Seu roteiro poderia ser escrito em qualquer modelo de escrita compatível com as línguas de sinais, mas vale enfatizar que o roteiro pode ser feito diretamente da imagem para o texto sinalizado, sem necessidade de considerar a produção do roteiro audiodescritivo em língua portuguesa como uma de suas etapas de elaboração. Para garantir a possibilidade de tal percurso, uma segunda história em quadrinhos será traduzida, e seu roteiro audiodescritivo será feito apenas em Língua Brasileira de Sinais.

Para chegar ao objetivo proposto, a fundamentação teórica da pesquisa se debruçará especialmente em estudos e discussões sobre audiodescrição, sobre aspectos da Língua Brasileira de Sinais e sobre Histórias em Quadrinhos.

No primeiro capítulo, abordo a técnica da audiodescrição no escopo dos Estudos da Tradução. Eu parto por uma reflexão a respeito de termos comumente utilizados na área da tradução audiovisual, observando a polissemia dos termos e delimitando nossas escolhas lexicais e conceituais. Logo após, será o momento de pensar na experiência de leitura, especialmente de obras artísticas, e a relação da audiodescrição de gêneros artísticos. Por fim, para tratar da audiodescrição no sentido da fruição, falo sobre o conceito de Paramorfismo de Haroldo de Campos, relacionando-o com a operação tradutória audiodescritiva proposta por diretrizes que contemplam – ou não – as questões estéticas do texto de partida.

No segundo capítulo, abordo as possibilidades da audiodescrição para além do “áudio” de suas locuções e para além do público cego ouvinte. Falo sobre alguns aspectos da Libras quando se produz um texto descritivo. Trago o estudo de Ribeiro (2011), sobre a utilidade da audiodescrição para pessoas surdas. Logo, discuto possibilidades de registro escrito em Libras para os roteiros audiodescritivos.

No terceiro capítulo, ao apresentar o método que proponho na presente pesquisa, eu reflito sobre as histórias em quadrinhos enquanto gênero artístico próprio. Trago as contribuições de Eisner (2010) ao descrever a chamada gramática das HQs. Ao pensar em suas características, chego ao método de produção de roteiros audiodescritivos de HQs, tanto em português quanto em Libras. Trabalhei com uma HQ de Chico Bento, chamada “Distraído demais”, e a partir dela elaborei um roteiro de AD em português e um roteiro de ADSin, que também foi gravado em vídeo e publicado em uma plataforma de compartilhamento de vídeos na internet. Depois, trabalhei com uma HQ da personagem Rosinha, chamada “Como comecei a gostar do Chico”, e a partir dela elaborei um roteiro de ADSin, também gravado em vídeo e publicado na internet. Com os vídeos, prontos, pude descrevê-los comparativamente. Descrevi e comparei as duas audiodescrições de “Distraído demais” e, em seguida, descrevi e comparei as duas Audiodescrições Sinalizadas. Dessa forma, pude demonstrar a viabilidade do método que ora proponho. O referencial teórico a seguir

contextualiza a pesquisa com produções sobre imagens artísticas, experiências de leitura e tradução e interpretação.

Para promover acessibilidade para as pessoas cegas que venham a consultar o trabalho, cada imagem utilizada na dissertação é acompanhada de sua respectiva audiodescrição. Além disso, uma pasta foi criada na internet para compartilhamento de formatos acessíveis da dissertação, bem como outros materiais sobre audiodescrição e sobre ADSin. A pasta está disponível no link <http://bit.ly/2J1699S> e no link [www.sinaldeafeto.com](http://www.sinaldeafeto.com).

## **CAPÍTULO 1: AUDIODESCRIÇÃO, LEITURA E INTERPRETAÇÃO**

A audiodescrição surgiu como uma solução para acesso ao conteúdo de imagens pelo público cego. Com o tempo, diversos estudos e métodos têm possibilitado sua expansão e aprimoramento, possibilitando inclusive que alcance e beneficie novos públicos. A técnica exige que o tradutor execute o procedimento tradutório sem privar que o público alvo tenha também uma proporcional experiência de leitura, tirando suas próprias conclusões e julgamentos, e recebendo não apenas as informações objetivas do texto de partida, mas também suas características estéticas, afinal, “a arte não produz objetos, produz sujeitos” (COLI, 2012, p. 41). A arte é obra de um artista, mas não contém mais o pensamento do artista, possui sua própria forma de pensar e de se comunicar com o expectador, e isso não pode ser esquecido pelo audiodescritor.

### **1.1 As polissemias dos termos utilizados na Tradução Audiovisual**

Existe uma nítida diferença entre descrever e audiodescrever. Bearzoti Filho define o “descrever”, enquanto tipo textual, como uma “recriação, por meio de palavras, de alguma coisa que uma pessoa quer dar a conhecer a outra” (BEARZOTI FILHO, 1991, p. 1). As coisas descritas podem ser sensoriais (visuais, auditivas, olfativas, táteis, gustativas), ou abstratas, como sentimentos e sensações não concretas. Os textos geralmente mesclam as espécies narrativas, descritivas e/ou dissertativas, e raramente são apenas descritivos.

Junto com a narração e a dissertação, a descrição é uma das formas possíveis na composição (entendida aqui em sentido amplo, equivalente a qualquer espécie de texto escrito ou falado). Diferentemente dessas duas primeiras, porém, a descrição não é uma forma absolutamente autônoma. Isso quer dizer que dificilmente encontramos um texto cujo interesse central seja a descrição de algo. [...] também são raras as narrações ou dissertações que não contenham algum trecho descritivo. (BEARZOTI FILHO, 1991, p. 1)

Há uma dessemelhança marcante entre um texto audiodescritivo de um texto descritivo: o primeiro pressupõe uma técnica específica e resulta em uma descrição autônoma, sem inferências subjetivas, que leva a pessoa cega à construção da imagem trazida, enquanto o segundo pode trazer, além das descrições imagéticas, também descrições de outros níveis de percepção e reação.

A audiodescrição é uma técnica que traduz em palavras elementos visuais. A técnica objetiva, através da descrição de imagens, o acesso de pessoas cegas ou com baixa visão a produtos educativos e culturais que se apresentam em grande parte com constructos visuais, como os filmes no cinema e na TV, as peças de teatro, os espetáculos de dança e os vídeos da internet. Não se trata de uma descrição qualquer, sem regras, aleatória, mas sim de uma descrição regrada, adequada a construir entendimento onde antes não existia ou era impreciso. Tal discussão encontra-se no escopo dos estudos da tradução, conforme afirmam Araújo e Oliveira Junior (2013), por tratar-se do tipo de tradução intersemiótica ao transformar imagens em palavras.

Alves, Teles e Pereira (2011) assim definem a audiodescrição:

A audiodescrição (AD) é uma ferramenta utilizada para garantir maior acessibilidade à informação visual a indivíduos com deficiência visual e consiste na tradução de imagens em palavras. Essa operação, porém, é bastante complexa, pois não basta apenas descrever o que se vê, mas o que é relevante para a organização semiótica da obra. (ALVES, TELES E PEREIRA, 2011, p. 1)

Ribeiro (2011), por sua vez, assim define a audiodescrição:

Recurso que consiste em traduzir imagem em palavras, construindo descrições de forma clara e objetiva de informações compreendidas visualmente. Tem como princípio apresentar o essencial do discurso imagético para que, através de uma descrição tecnicamente criteriosa se possa ter acesso (por escrito ou na forma oral) ao que se está sendo apresentado em uma dada imagem, podendo ser apresentadas como: figura, gráfico, mapa, fotografia e outras configurações bidimensionais ou tridimensionais, apresentadas nos espaços físicos ou virtuais, na modalidade digital, em papel ou em qualquer outra forma. (RIBEIRO, 2011, p. 15)

Jakobson (1969, apud<sup>1</sup> BASSNETT, 2005, p. 36) delimita as operações tradutórias em três áreas: tradução intralingual, ou reformulação (interpretação dos signos verbais de uma língua através de signos da mesma língua); tradução interlingual (de uma língua para outra) e tradução intersemiótica ou transmutação (interpretação de signos verbais por meio de signos não-verbais). A audiodescrição se insere na área da tradução intersemiótica, por traduzir imagens em palavras.

Começo o presente capítulo por uma reflexão a respeito de termos comumente utilizados na área, observando a polissemia dos termos e delimitando nossas escolhas lexicais e conceituais.

Uma série de termos aparece com frequência nas produções científicas sobre audiodescrição, como “tradução”, “interpretação”, “neutralidade”, “tradução objetiva”, “tradução subjetiva”, “inferência”, “explicitação”, etc. Os termos são polissêmicos, e nem sempre parecem ter sido empregados no mesmo sentido. Apenas como primeiro exemplo, a palavra “objetiva”, aplicada à tradução, pode fazer oposição a “tradução subjetiva”, mas em outros contextos pode significar “tradução concisa, direta”.

Tomemos como exemplo o verbo “interpretar” (e palavras derivadas, como “intérprete”, “interpretação”, “interpretado”, etc.). Motta e Romeu Filho (2010) organizaram uma conhecida obra sobre audiodescrição, com a participação de destacados especialistas. No mesmo livro encontramos o termo “interpretar” com diversos sentidos, como veremos a seguir. Os seis trechos selecionados e citados a partir daqui nos servirão tanto para pensar na polissemia dos termos quanto para discutir a tradução de imagens em palavras.

O primeiro sentido que resgato é o de interpretar no sentido de trabalhar como ator ou atriz, especificamente.

Em 2005, estreou a novela América, escrita por Gloria Perez e exibida em horário nobre pela Rede Globo de Televisão. A obra abordava a deficiência visual em um de seus núcleos temáticos, com os atores Marcos Frota e Bruna Marchesini, interpretando respectivamente, os personagens cegos Jatobá e Flor. (OLIVEIRA, 2010, p. 171)

---

<sup>1</sup> JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. In: Linguística e Comunicação. São Paulo: Cultrix, 1969.

É comum o uso do léxico “interpretar” para designar a representação, o fazer cênico: atuar, exercer a função de um personagem. Nesse sentido, o termo é extensivo à pessoa que canta (sem necessariamente ser autora da canção que interpreta). A expressividade exercida por um ator pode, inclusive, contribuir no pensar e no fazer audiodescritivos, particularmente em suas narrações. E é assim que o termo “interpretar” pode ser usado também no sentido do controle da própria voz.

Lembro que o audiodescritor não precisa, necessariamente, ser um ator, embora a leitura com certa interpretação seja necessária, assim como a entonação de acordo com o gênero do espetáculo. No discurso direto, o audiodescritor fala como se fosse o personagem e no indireto ele fala sobre o personagem, o que, certamente, influi na sua entonação e interpretação. Dois audiodescritores, um homem e uma mulher preferencialmente, dividiram as falas da audiodescrição e a leitura das legendas em cada récita. (MOTTA, 2010, p. 75)

Schwartz (2010) também utiliza o termo “interpretar” enquanto consciência do nível de expressividade investido na narração.

É consenso que o tom da narração deve ser neutro. Acrescento, porém, que ele deve ser expressivo. É preciso perceber, no entanto, que há uma diferença entre expressividade e interpretação. É função da narração propiciar o envolvimento do espectador com aquilo a que ele está assistindo e não roubar a atenção do próprio filme. A prioridade será sempre do som, dos efeitos, da trilha e, principalmente, das vozes dos atores. A audiodescrição não pode nunca competir com o que o filme apresenta de expressivo. Mas uma narração completamente neutra acaba por interferir na sensação que o filme provoca. Uma narração fria pode vir a ser um obstáculo a qualquer tentativa de envolvimento por parte do espectador. (SCHWARTZ, 2010, p. 225)

Não cabe ao audiodescritor ocupar o lugar dos atores dentro de um produto artístico. Não obstante, ele pode fazer uso das técnicas cênicas para aplicar um necessário nível de expressividade em suas locuções, evitando criar uma tradução gélida, distante da estética da obra com a qual trabalha. Mas aqui não é o momento de um aprofundamento nas técnicas da audiodescrição. O fato é que as duas citações anteriormente mencionadas usam o termo “interpretar” enquanto consciência, quase cênica, do uso da voz. De outro modo, o termo pode representar uma etapa importantíssima do procedimento tradutório, provavelmente a primeira delas. O que será traduzido precisa ser visto, passará pela leitura e compreensão do próprio



tradutor. Machado (2010), ao falar da leitura que fazemos no imediato contato com uma frase ou uma cena, utiliza-se do verbo “interpretar” neste sentido.

Denis Diderot afirmou que “o olhar engana, o tato não”. Ao se interpretar tal frase, pode-se reconhecer que não é o olhar que engana, mas o juízo que se faz das percepções, as quais nos vêm através de todos os sentidos que possuímos. Cada um percebe de modo próprio, porque seus sentidos lhe fornecem sensações e informações que são processadas de modo diverso. Por isso, cada um estabelece um juízo diferente sobre as coisas, como o gosto e o prazer, por exemplo. (MACHADO, 2010, p. 144)

Diante de textos escritos, para além de seqüências de letras e léxicos, o ser humano atribui sentidos, determina significados. Isso é interpretar. Ter contato com uma imagem, seja ela icônica, comunicativa, artística, concreta, abstrata, nos leva ao mesmo efeito indutivo. Como se traduz o que não se lê? Nesse sentido do verbo “interpretar”, seria possível audiodescrever sem fazer nossa própria leitura da obra? Interpretar é tão natural e tão esperado que com frequência usamos verbos como “observar” e “perceber” com o mesmo significado de “interpretar”.

Você já parou para observar uma paisagem? Qualquer uma que seja? O que você conseguiu enxergar? Volte e olhe novamente e depois de novo e perceba quantas coisas você deixou de perceber na primeira vez. Depois experimente conversar com alguém que já viu a mesma paisagem, será que ela percebeu as mesmas coisas que você? Para mim essa resposta é não. Mas, se você pudesse contar a ela o que viu e ela pudesse replicar a você as coisas que para ela fizeram mais sentido você perceberia que ambas deixaram de enxergar detalhes importantes. O trabalho do audiodescritor é um tanto detalhista e procura complementar o que os ouvidos escutam, porém de uma forma imparcial deixando para o ouvinte a interpretação e sentimentos que só ele pode agregar. (LEITE, 2010, p. 232)

Mais uma vez tentarei fazer uma comparação com o agir audiodescritivo: ao deparar-se com uma obra a ser traduzida, o tradutor faz sua primeira leitura da mesma. Com tempo, estudos e pesquisas, essa leitura pode contemplar diversas camadas da mesma obra. Deparar-se com cada estrato que lhe constitui provoca em nós um tanto de memórias, sensações, julgamentos. Cabe ao audiodescritor guardar tudo isso para si, para não retirar do público de sua tradução o direito de emergir também suas memórias, sensações e julgamentos. E voltando às reflexões semânticas, resgatamos o sentido de “ler” no verbo “interpretar”, passo imprescindível

no traduzir. Eis aqui mais uma bifurcação polissêmica. É preciso delimitar o “interpretar” que lê por si e o que lê pelo outro. Com frequência, nas publicações sobre audiodescrição, especialmente nas propostas de parâmetros e diretrizes, o termo “interpretar” é usado no sentido de “explicar”, “julgar” ou “ler pelo outro”, sem deixar ao leitor da tradução um espaço para fazer suas próprias leituras e apreciações.

Ao lado de todas as características básicas de clareza e síntese do texto, compreensão do conteúdo do filme e consciência de sua forma narrativa, é fundamental observar que no texto da AD não se pode interpretar nem julgar nada, apenas descrever objetivamente aquilo que está na imagem. Todos sabemos que a objetividade, mesmo na imprensa, é sempre relativa, por mais que se busque, um pouco mais ou um pouco menos conscientemente, alcançá-la. Na AD, a objetividade de cada audiodescritor certamente irá variar, e também será fortemente variável a avaliação daquilo que é necessário descrever. As infinitas possibilidades de “como” e com que palavras descrever a imagem completam a complexa condição que levará sempre à pluralidade de estilos e formas de AD, por mais que um mesmo conjunto de regras seja respeitado por todos os audiodescritores. (POZZOBON, 2010, p. 111)

Um roteiro audiodescritivo que infere, que rouba o espaço de compreensão e julgamento do seu público, parece subestimar sua capacidade apreciativa, cognitiva, analítica, dedutiva. Nosso interlocutor possui um impedimento sensorial, visual, e a única barreira que precisa ser derrubada é o acesso às informações imagéticas – compreendê-las ficará por sua conta, da mesma forma que não nos foi impedida a mesma oportunidade.

A leitura das seis citações apresentadas até aqui traz ao menos quatro sentidos distintos do mesmo termo “interpretar”: atuar especificamente como ator; fazer uso consciente das expressões; fazer uma própria leitura e compreensão do que está à nossa frente ou do que será traduzido; fazer inferências, sem permitir que o leitor da tradução faça sua própria leitura, compreensão ou julgamento. Diante da polissemia, surge a pergunta: audiodescrição é interpretação? Não há mais uma resposta correta; tudo depende do sentido utilizado. Ao buscar a resposta para essa pergunta, diferentes pessoas podem vir a pensar em diferentes sentidos da mesma palavra.

Santiago Vigata (2016) também é clara ao enfatizar o processo tradutório – a interpretação – sem esquecer que houve uma primeira leitura da obra com a qual o audiodescritor trabalhará, etapa essa que não estará ausente do processo tradutório.

Em sua pesquisa, a autora fez um estudo da acessibilidade a museus, teatros e cinemas para pessoas com deficiência visual e destaca a audiodescrição como a principal forma de acesso deste público às informações.

Não podemos pretender traduzir integralmente a obra na tradução intersemiótica. Mas se, ao contrário, entendermos que não é esse o propósito deste tipo de tradução, mas traduzir as qualidades visuais, musicais ou de qualquer forma de linguagem para outras linguagens para provocar um efeito similar às sensações que provoca a obra original, poderemos acreditar na possibilidade de traduzir a experiência artística. 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 a um outro sistema semiótico já é, em si, uma interpretação. (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 199-200)

Considerada uma obra de referência para os estudos da tradução, “Terminologia da Tradução”, organizado por Lee-Jahnke, Delisle e Cormier (2013) assim define o termo “interpretação”:

### **interpretação**

1. Operação do <processo de tradução> que consiste em dar uma <significação pertinente> às palavras e aos <enunciados> do <texto de partida>, aos quais o <tradutor> associa <complementos cognitivos> para esclarecer seu <sentido>.

Nota – Nem todas as palavras e todos os enunciados de um <texto> exigem o mesmo esforço de interpretação para <transferência>, <rememoração> e <criação discursiva>.

2. Resultado dessa operação.

3. Atividade que consiste em estabelecer, simultaneamente ou consecutivamente, a comunicação oral ou gestual entre dois ou vários interlocutores que não falam a mesma língua.

Nota 1 – A interpretação profissional ocorre em reuniões e conferências internacionais, em tribunais, durante missões diplomáticas e comerciais, durante encontros de chefes de Estado, em assembleias parlamentares.

Nota 2 – Existem diferentes modos de interpretação: simultâneo, consecutivo, em voz baixa, gestual, judiciário.

Nota 3 – O termo interpretariado é, às vezes, utilizado com esse sentido, mas sua utilização é criticada por alguns intérpretes. (LEE-JAHNKE, DELISLE e CORMIER, 2013, p. 65)

Embora demonstre o aspecto polissêmico do verbo “interpretar”, Lee-Jahnke, Delisle e Cormier (2013) priorizam conceituar a interpretação como uma operação tradutória, e tanto a operação quanto seu resultado são chamados de “interpretação”. Quero dizer, finalmente, que uma palavra polissêmica precisa ser entendida como tal. Ao empregá-la, é necessário delimitar que sentido pretendi atribuir-lhe, para não provocar nenhuma discussão improdutivo. Acrescento a seguir uma frase para demonstrar a polissemia: “ao audiodescrever, é possível interpretar e interpretar sem interpretar?” Essa frase não faz sentido e demanda uma reescrita. É possível interpretar (fazer minha própria leitura e compreensão), interpretar (fazer um uso consciente de minhas escolhas lexicais e expressivas) sem interpretar (compreender pelo outro, impedindo que meu público faça sua própria apreciação e seus próprios julgamentos)? É o que se espera de uma tradução visual, na mesma medida em que se espera, a partir de agora, um uso mais claro dos termos polissêmicos tão habituais em nosso campo de estudo.

Portanto, nesta pesquisa, faço o uso do verbo “interpretar” no sentido da operação tradutória, definida por Lee-Jahnke, Delisle e Cormier (2013). A operação tradutória começa no próprio audiodescritor: ele mesmo deverá ler e compreender a obra trabalhada, até porque seria impossível de outro modo. Ao traduzi-la, criará o espaço para que cada expectador faça sua própria leitura e compreensão.

Tradução, neutralidade, tradução objetiva, tradução subjetiva, inferência, explicitação: a discussão sobre as polissemias dos termos contínuos nos estudos da audiodescrição poderia ir ainda mais longe. Portanto, sempre que surgir a necessidade de uso de um desses termos, parece adequado ser específico ao que queremos dizer.

Mais adiante, no próximo tópico, tratarei de como pensam as imagens, como as lemos e como as traduzimos, buscando proporcionar ao público da audiodescrição a mesma experiência de leitura do público que contempla seu texto fonte; por fim, no tópico seguinte, eu reflito sobre a liberdade do artista e do tradutor, e se as diretrizes da audiodescrição interferem no agir tradutório.

## 1.2 Leitura e audiodescrição de imagens artísticas

Explano aqui sobre a experiência de leitura, especialmente de obras artísticas, e a relação da audiodescrição de gêneros artísticos. Nesse sentido, servirão de base especialmente a obra organizada por Etienne Samain (2012) sobre como pensam as imagens e o trabalho de Alberto Manguel (2001) sobre como lemos as imagens. Considerando a relação de leitura da imagem pelo ser humano, me aprofundo sobre a audiodescrição e seu papel de proporcionar ao não-enxergante a mesma experiência de leitura possível a um enxergante.

O termo “enxergante” foi usado por Santiago Vigata. “Optei por usar a palavra ‘enxergante’ em detrimento de ‘vidente’ para evitar conotações indesejadas que, mesmo de um modo ingênuo, evocam a superioridade das pessoas que enxergam.” (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 39). O termo me pareceu muito apropriado e, por isso, também farei uso dele.

Samain (2012) questiona-se como existem e vivem as imagens e como elas nos fazem viver – questionamento mais importante, segundo ele, do que entender por que existem as imagens. Três asserções são feitas a respeito de imagem e pensamento. A primeira é que toda imagem nos oferece algo para pensar (p. 22). Ela sempre nos despertará sensações, memórias, pensamentos. A segunda é que toda imagem é portadora de um pensamento, ao levar consigo algo do objeto representado. E tal objeto passa a situar-se em um meio, onde de um lado está o pensamento de quem produziu a imagem e do outro o pensamento de quem olha para a figura, espectador que incorpora no objeto representado seus próprios pensamentos e intervenções, involuntárias ou deliberadas. A terceira – segundo Samain a mais questionável e utópica – é de que toda imagem é uma “forma que pensa” (p. 23). Sua combinação de elementos é de tal complexidade que oferece a si uma vida própria, um pensamento próprio e autônomo.

Quando elementos de determinado código se combinam, como as palavras de um idioma dentro de suas regras gramaticais, ou as notas musicais em um pentagrama, suas combinações são infinitas. O poder ideativo das combinações simbólicas encontra-se também no universo das imagens.

A imagem é um fenômeno na medida em que é, com efeito, o resultado de um processo que combina aportes dos mais variados. Tomemos como exemplo a imagem fotográfica. A que processo combinatório ela deve sua existência? Para se moldar, precisou de um suporte: uma máquina captadora de luz, jogos de lentes, diafragma e obturador, uma placa sensível. Para se construir, precisou de uma pessoa, do seu talento, de sua maneira de observar, de pensar e de expressar o que viu, de enquadrar, de retocar, de manipular. Para emergir, ela precisou da existência do tempo, do espaço, da luz e das sombras, das cores, das linhas, dos volumes, das formas, do ambiente, em poucas palavras, da longa história de um assunto/motivo icônico que parece não ter fim. Para viver enquanto imagem foi necessária a existência de expectador(es). (SAMAIN, 2012, p. 30)

No nascimento de uma história em quadrinhos, também um suporte foi necessário, bem como uma técnica de desenho e pintura; sua construção deu-se pela criatividade de uma pessoa, a primeira tradutora, já que traduziu pensamentos e sentimentos em sequências de quadros. Mas sem a expectadora, o quadrinho não teria vida. Torna-se o cabo entre criador e expectador, ganha o pensamento de ambos e ganha assim seu próprio pensamento: “[...] sem chegar a ser um sujeito, a imagem é muito mais que um objeto: ela é o lugar de um processo vivo, ela participa de um sistema de pensamento. A imagem é pensante” (SAMAIN, 2012, p. 31). Ler imagens, portanto, é fator crucial para a vivência das imagens.

Há um fenômeno gerador da imagem, formado por um conjunto de fatores e aportes que a emerge, a traz à luz, faz dela uma aparição (p. 30). A imagem passa a situar-se em um lugar do tempo. Sendo a imagem uma forma pensante – já que veicula o pensamento de onde ela veio, e provoca em nós nosso próprio pensamento – ela pensa histórias e memórias, e existe por causa delas: histórias alimentaram imagens, e alimentarão outras vezes, quando ressurgirão as imagens, até que parem de se alimentar, seja esquecida aos poucos – ou repentinamente – mas nunca desaparece por inteira.

Coli (2012) dá continuidade a este raciocínio. Ele inicia pela arte concebida como pensamento, e não meramente como forma ou objeto (p. 41). A arte deixa de conter o pensamento do artista, passa a ter pensamento próprio.

A arte não produz objetos, produz sujeitos. Sujeitos pensantes, que não pensam por palavras. Emitem significações, são significações silenciosas. Se partirmos da ideia que a obra de arte pensa, somos conduzidos a deduzir que esse pensamento não é o pensamento do artista, é o pensamento da obra. Como todo mundo, o artista pensa

por frases e palavras. Ora, não é com palavras, não é com frases que ele se torna um artista, a menos, naturalmente, que seja um poeta ou um ficcionista, mas aqui as palavras tomam uma opacidade suplementar que as fazem funcionar como instrumento do pensamento do artista, e não como instrumento do conceito lógico. Então, o artista precisa das palavras, das frases, para viver, para se comunicar, mas não é isso o pensar da obra. Quando o artista produz uma obra, emprega um conjunto de elementos que constituem um pensamento concreto, objetivado e material, e que está fora dele, o criador. Esse ponto me parece muito importante, porque imaginamos que a obra e o artista são mais ou menos a mesma coisa. Não é verdade! A obra é independente do artista. Posso conhecer a biografia do artista e esse conhecimento vai me dar elementos para entender a gênese da obra, mas apenas uma parte de sua gênese. (COLI, 2012, p. 41-42).

A materialidade de uma história em quadrinhos, a título de exemplo, suscita pensamentos no mundo e nas pessoas, pensamentos que não se traduzem em conceitos ou em frases. Possivelmente nem o criador da imagem consegue, objetivamente, interpretar aquilo que criou. O efeito desencadeado é singular, individual e não repetível. O autor deu à luz um ser autônomo e pensante.

Ao reunir, por exemplo, tirinhas e histórias em quadrinhos do mesmo artista, encontram-se traços constantes entre elas. Conhecemos um artista por seus traços ligeiros, outro pelas desproporções que produz nos corpos que desenha, outro por um teor ácido ou crítico: o estilo é transpassado nas obras, mas as semelhanças vão além das formalidades, manifestam-se também no pensamento desse conjunto de obras. No entanto, segundo Coli (p. 42), esse não é o pensamento do artista, mas o pensamento que o artista deu às obras. “O artista não exprime nada. O artista não exprime aquilo que está na sua obra. Mas ele fabrica coisas carregadas de expressão” (COLI, 2012, p. 43). Seria, portanto, o momento de deixar de perguntar qual é o sentimento e o pensamento do artista expresso por sua obra, e passar a perguntar qual é o sentimento e o pensamento que o artista deu à sua própria obra.

A arte nos imita ou nós imitamos a arte? “Para Aristóteles, o prazer deriva da imitação e não da contemplação direta da realidade” (GUIMARÃES, 2012, p. 196). Quando Maurício de Sousa criou o personagem Chico Bento, em 1961, inspirou-se em um familiar que nem conhecera, um tio-avô que vivia na roça e tinha muitas histórias bacanas. O menino Chico passou a viver experiências que Maurício vivia na infância, no interior de São Paulo.

Volta e meia me perguntam: como você cria seus personagens? Como eles ganham vida? São baseados em quem? No quê? E vivo repetindo que a maioria foi criada a partir de observações que fazia de filhos, parentes, amigos, etc. Mas e daí? Observar as pessoas que nos cercam todo mundo faz. Como condensar uma personalidade, as características físicas, emocionais de uma pessoa conhecida e “vestir” tudo isso num figurante de histórias em quadrinhos? Daí entra um pouco de técnica, conhecimento do processo de comunicação e habilidade. Mas nada que não seja acessível a quem, realmente, quiser “inventar” um personagem. [...] Depois de algum tempo, quando sua turminha de personagens já estiver criada e suas características bem conhecidas, seu trabalho será o de buscar temas onde eles possam viver e vibrar. Reagirão quase que sozinhos aos acontecimentos proporcionados pelo tema e vai chegar o momento em que você vai ter que dar um basta em alguma situação ou roteiro porque os personagens vão querer continuar “vivendo” o episódio. Será o momento em que as criaturas começam a se mostrar independentes do criador. E dependendo da força de suas personalidades, do cuidado que você tiver tido na hora da criação de sua “arquitetura” filosófica, moral, emotiva, eles vão ficando independentes... e você vai ficando tranqüilo, deixando que as coisas rolem. Como acontece quando temos filhos bem formados e que iniciam seus vôos solos, com nossa observação confiante, à distância. (MAURÍCIO DE SOUSA, 1998<sup>2</sup>)

Maurício criou um personagem, com pensamento próprio, que será lido por um público imensurável. Seus personagens tomam vida, começam a viver por si mesmos. A autonomia dos personagens faz parte inclusive da trama estética da obra. Quando estamos com um gibi do Chico Bento em mãos, suas historietas nos oferecem uma gama de elementos – humor, empatia, nostalgia, suspense – que podemos acessar através da leitura. Entendendo que cada imagem contém um pensamento, surge a pergunta que se fez Manguel: as imagens podem ser lidas? Antes de chegar a essa pergunta, Manguel cita Aristóteles, que afirmou que as imagens compõem os processos mentais. Para as pessoas enxergantes, “a existência se passa em um rolo de imagens que se desdobra continuamente” (p. 21), imagens que vemos e que os outros sentidos as sublimam, imagens cheias de significados, ou vazias, mas todas componentes de nossa linguagem.

Mas qualquer imagem pode ser lida? Ou, pelo menos, podemos criar uma leitura para qualquer imagem? E, se for assim, toda imagem encerra uma cifra simplesmente por que ela parece a nós, seus espectadores, um sistema auto-suficiente de signos e regras? Qualquer imagem admite tradução em uma linguagem compreensível,

---

<sup>2</sup> MAURÍCIO DE SOUSA. Crie, invente (relato pessoal), 26/06/1998. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/cronicas/crie-invente>. Acessado em 06/04/2018.



revelando ao espectador aquilo que podemos chamar de Narrativa de imagem, com N maiúsculo? (MANGUEL 2001, p. 21)

Qualquer que seja a imagem, seja uma placa de trânsito, um quadro abstrato, uma propaganda, uma história em quadrinhos, “tudo isso oferece ou sugere, ou simplesmente comporta, uma leitura limitada apenas pelas nossas aptidões” (id., p. 22). Quando lemos as imagens, só o fazemos com nosso próprio poder delimitado no tempo, naquele tempo, com o que trazemos, com o que somos.

O que vemos é a pintura traduzida nos termos da nossa própria experiência. Conforme Bacon sugeriu, infelizmente (ou felizmente) só podemos ver aquilo que, em algum feitio ou forma, nós já vimos antes. Só podemos ver as coisas para as quais já possuímos imagens identificáveis, assim como só podemos ler em uma língua cuja sintaxe, gramática e vocabulário já conhecemos. (MANGUEL, 2001, p. 27)

Quando eu audiodescrevo uma imagem, a leitura que antecede minha tradução é uma leitura de minha própria pessoa. Se olho hoje um quadro que vi há uma década, percebo novos detalhes, e a compreensão possivelmente será tão diferente que parecerá outra obra. O que mudou nesse período, além de minha própria pessoa? Como será um novo olhar à mesma obra daqui mais uma década?

É a hora de salientar outro aspecto: a audiodescrição busca possibilitar a leitura da imagem a outras pessoas. O audiodescritor precisa utilizar códigos que sejam compartilhados por ele, em sua descrição, e por quem a lê. Também por isso reforça-se a importância de diretrizes e parâmetros para a produção de roteiros. Não basta que a língua do tradutor e do leitor seja a mesma; também deverá ser familiar à linguagem. Além de afirmar a importância das diretrizes, afirma-se também por isso que a audiodescrição constitui um gênero textual em si. Por mais que os estilos de audiodescrição possam ser tão variados quanto os estilos dos artistas, há algo em comum na audiodescrição que facilita a recepção do público, que o familiariza com o hábito de apreciar imagens. Afinal, “só podemos ver as coisas para as quais já possuímos imagens identificáveis” (MANGUEL, 2001, p. 27), e por mais que se defenda a liberdade do tradutor, essa liberdade jamais poderá desrespeitar a liberdade do leitor.

E esse é o tamanho da tarefa do Audiodescritor Sinalizante, quando propõe traduzir as imagens em léxicos. Ele enxerga a obra; a lê, com suas aptidões, com suas histórias pessoais; experimenta a triangulação de seu pensamento, do pensamento do artista e do pensamento da obra, enquanto ente autônomo e pensante; a partir daí, cria uma tradução, possibilitando que a obra cresça, permitindo que mais pessoas tenham uma experiência de leitura. Sem desrespeitar a liberdade do leitor, ainda sobra muito espaço para o tradutor fazer-se também criador, ampliando através de suas traduções não apenas seu conteúdo interior, mas também seus aspectos constituintes e estéticos. A liberdade da tradução merece uma reflexão singular, e sobre isso eu falarei a seguir.

### **1.3 A audiodescrição no sentido da fruição: Paramorfismo e estética**

Para tratar da audiodescrição no sentido da fruição, falo aqui sobre o conceito de Paramorfismo de Haroldo de Campos, relacionando-o com o fazer audiodescritivo. Os irmãos Augusto e Haroldo de Campos são conhecidos por sua vasta experiência na tradução de poemas, bem como por sua estética tradutória.

Conceituar a transcrição citada por Campos parece ser uma complexa missão. Ele mesmo, ao longo de vários anos, utilizou-se deste termo e de outros termos próximos (como transparadização, transluciferação, reimaginação), e o conceito de transcrição foi evoluindo com o passar do tempo até chegar no termo paramorfismo (NÓBREGA, 2006, p. 249; CARNEIRO e LEAL, 2016, p. 199-200).

Segundo Haroldo de Campos, a tradução não é meramente um transporte do texto de um idioma para o outro. Os elementos que fazem parte da estrutura do texto, como o ritmo e as combinações sonoras de um poema, por exemplo, são por vezes mais importantes do que os significados das palavras. Sendo assim, a tradução é também recriação do texto, quando restitui sua estrutura em outro idioma ou, no caso, em outra linguagem.

A tradução de poesia (ou prosa que a ela equivalha em problematicidade) é antes de tudo uma vivência interior do mundo e

da técnica do traduzido. Como que se desmonta e se remonta a máquina da criação, aquela fragílima beleza aparentemente intangível que nos oferece o produto acabado numa língua estranha. E que, no entanto, se revela suscetível de uma vivissecção implacável, que lhe revolve as entranhas, para trazê-la novamente à luz num corpo linguístico diverso. (CAMPOS, 2013, p. 14)

Haroldo de Campos escreveu especialmente sobre a tradução de textos estéticos e criativos como os poemas. Para demonstrar a dificuldade teórica da tradução literária, comprovação da assertiva de que tradução é arte, Haroldo cita Rónai: “O objetivo de toda arte não é algo impossível? O poeta exprime (ou quer exprimir) o inexprimível, o pintor reproduz o irreproduzível, o estatuário fixa o infixável. Não é surpreendente, pois, que o tradutor se empenhe em traduzir o intraduzível” (RÓNAI, 1956, p. 17 apud CAMPOS, 2013, p. 5).

Diante da suposta intraduzibilidade de poemas, Campos passa a afirmar a possibilidade da “recriação” dos textos poéticos (2006, p. 84). O poema original e o poema traduzido terão entre si uma ligação de forma – isomorfia, “mesma forma” – ainda que não tenham a mesma linguagem.

Para fazer face ao argumento da “outridade” da “informação estética” quando reproposta numa nova língua, introduzi o conceito de isomorfismo: original e tradução, autônomos enquanto “informação estética”, estarão ligados entre si por uma relação de isomorfia; “serão diferentes enquanto linguagem, mas, como os corpos isomorfos, cristalizar-se-ão dentro de um mesmo sistema”. (CAMPOS, 2013, p. 84-85)

Campos inspirou-se na Química para usar o termo “isomorfia”, mais especificamente em minerais com diferentes composições, mas com idêntica estrutura cristalina.

Haroldo de Campos toma emprestado da Química o termo “isomorfia” aplicando-o à tradução, por mencionar que, substâncias diferentes, no caso, a língua do original e a língua empregada na tradução, se cristalizam no mesmo sistema (o ato tradutório), mas que acabam por ter a mesma disposição (informação estética) e orientação dos átomos e moléculas (reconstituição do sistema de signos). (MELO, 2006, p. 30).

Mais do que as palavras, na tradução de um poema é essencial a reconstituição do sistema de signos onde está incorporada a mensagem. Apoiando-se nas ideias de

Campos e trazendo-as para a tarefa do audiodescritor, a tradução intersemiótica enfrenta também o desafio de ser um processo criativo, e não apenas uma transposição de imagens em palavras com regras frias.

Quando uma obra qualquer foi criada, como um poema, um romance, um filme ou uma história em quadrinhos, a palavra escrita é um elemento entre diversos outros, agrupados em determinada forma. Conteúdo e forma são parte integrante da obra. Ao audiodescrever, o tradutor não poderá então deter-se apenas aos conteúdos, reorganizados de acordo com uma diretriz rígida, que desconsidera a forma utilizada em sua criação. Por vezes, determinados elementos imagéticos podem parecer intraduzíveis em palavras, e é neste momento que nos socorre a teoria haroldiana: “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).

Ao traduzir a letra e a informação estética, ou seja, a maneira como todos os signos estão organizados na construção do conteúdo semântico da obra, o tradutor cria uma nova informação estética, mas ambas – original e tradução – estarão ligadas entre si pela relação de isomorfia. Guimarães fala da radicalidade deste processo:

Para Haroldo de Campos a tradução percorre o mesmo caminho poético percorrido pelo original. Caminho esse que será a transposição da poética do original para o texto traduzido, na verdade, a língua do tradutor. Há nesse processo a chamada isomorfia que dará à obra original uma nova informação estética que a ligará à tradução, fazendo com que original e tradução tenham a mesma forma, porém, com conteúdos diferentes. A igualdade na forma e a diferença no conteúdo, processo de isomorfia, provém da transcrição de signos, que é um projeto estético radical. (GUIMARÃES, 2016, p. )

Por esse ponto de vista, uma audiodescrição buscaria percorrer o mesmo caminho trilhado pelo autor da obra de arte em questão, transposição composta não somente de palavras, mas da mesma forma estética.

As características que diferem um texto descritivo qualquer de uma audiodescrição são muitas, e parâmetros são necessários a fim de garantir a qualidade do trabalho e o real acesso às informações. Mas esses parâmetros não podem reger apenas o transporte linguístico do texto fonte para o texto alvo, muito

menos quando o texto fonte é uma obra artística como uma HQ, na qual reside, em sua estrutura, uma forma estética peculiar.

Não se espera que o trabalho de um tradutor seja idêntico ao do outro. Uma mesma obra pode ser traduzida mais de uma vez, por pessoas diferentes, cada uma com seu estilo. Em sua tese sobre a experiência artística das pessoas com deficiência visual em museus, teatros e cinemas, Santiago Vigata (2016) ressalta duas posturas mais comuns entre audiodescritores. A primeira postura tende a defender que a AD “se limite a contar objetivamente o que há ali para não interferir na interpretação dos usuários” (id., p. 197). Inferências por parte do tradutor seriam “indesejadas e intrusivas”: o audiodescritor deve deixar o usuário compreender por si mesmo. “Assim, ao invés de dizer que uma personagem está furiosa, o correto seria dizer que está apertando o punho e, no lugar de especificar que ela está triste, apenas dizer que está chorando” (id., p. 199).

Santiago Vigata faz suas ressalvas quanto à rigidez da objetividade na AD. Segundo ela, o propósito desta modalidade de tradução intersemiótica não é a tradução integral de uma obra para o texto verbal, entre dois sistemas semióticos diferentes. O propósito da audiodescrição é:

[...] traduzir as qualidades visuais, musicais ou de qualquer forma de linguagem para outras linguagens para provocar um efeito similar às sensações que provoca a obra original, poderemos acreditar na possibilidade de traduzir a experiência artística. 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 a um outro sistema semiótico já é, em si, uma interpretação. (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 200)

A segunda postura mais comum entre os audiodescritores, defendida por Santiago Vigata, se desapega da rigidez dos imperativos objetivos na AD. Uma pessoa que nunca enxergou provavelmente não dominará os recursos da comunicação não verbal, e assim, às vezes, faz-se necessário trazer algum tipo de explicação ou adaptação da informação para que a audiodescrição faça sentido (p. 199). A rigidez com a regra da objetividade pode levar o tradutor a textos muito longos, priorizando a informação imagética, e não a forma artística e sua estética.

As limitações temporais impostas pelo caráter subordinado da audiodescrição em cinema e teatro também nos forçam a fazer

escolhas e estabelecer quais são os aspectos prioritários, tendo, em ocasiões, que optar por quebrantar o imperativo da neutralidade e, ao invés de dedicar longas e prolixas descrições ao gesto de um personagem, dizer simplesmente qual é o estado anímico ou ideia que tal gesto expressa. (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 201)

Para exemplificar as duas posturas que mencionei, Santiago Vigata cita uma hipotética cena de filme. A AD que adere aos imperativos de objetividade poderia descrever o cenário como “eles estão sentados em uma sala escura e lúgubre” (id., p. 266). Enquanto isso, o expectador enxergante, baseado nas características do cenário, o associaria imediatamente a uma sala de interrogatório. A respeito da primeira opção, diz Santiago Vigata: “eu considero que essa descrição instaria o espectador cego a fazer uma inferência muito complicada para chegar à conclusão, quiçá minutos depois, quando o interrogatório começar, de que aquilo é uma sala de interrogatório” (id., p. 267). Qual seria o maior prejuízo ao espectador: receber a inferência da função da sala onde se passa a cena, dada pelo audiodescritor, ou demorar mais tempo do que os espectadores que enxergam para chegar à mesma compreensão?

O audiodescritor deveria situar o espectador naquele espaço para que ele pudesse acompanhar a estória simultaneamente com os demais espectadores. Assim, ganharia tempo para descrever as propriedades da sala, fornecendo mais dados para o espectador formar sua própria imagem mental dela. (id., p. 267)

Na AD de HQ, também como exemplo, imaginemos um quadrinho no qual uma personagem aparece com a face muito corada, sobrancelhas inclinadas para baixo, lábios colados e musculatura comprimida. Optar simplesmente pela palavra “raiva” pode resumir a expressão, evitando que o longo detalhamento leve o usuário da AD a uma leitura muito longa, além da incerteza quanto ao significado da composição trazida.

Recentemente foi publicado o Guia para produções audiovisuais acessíveis, da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, organizado por Naves et al (2016). O Guia traz parâmetros para a confecção de produtos audiovisuais acessíveis, através da audiodescrição, espaço de interpretação de língua de sinais e legendagem para surdos e ensurdecidos. Dirige-se à específica produção de produtos audiovisuais e traz recomendações que visam preservar as questões técnicas, linguísticas e

tradutórias da AD, preservando também os aspectos estéticos da obra. Na sessão sobre as questões linguísticas quanto a elaboração de roteiros de AD, o Guia faz a seguinte recomendação quanto ao uso de adjetivos:

Os adjetivos descritivos são muito importantes na AD, pois tornam cenas, ações, características dos personagens e ambientes mais claros para o espectador. Os adjetivos devem expressar estados de humor e de emoções condizentes com os construtos universais sem valoração subjetiva por parte do audiodescritor. (NAVES et al, 2016, p. 23)

Mais adiante, na sessão sobre as questões tradutórias, o Guia faz a seguinte recomendação quanto à audiodescrição dos estados emocionais:

Descrever os elementos que levam o espectador a inferir o estado emocional dos personagens pode funcionar em alguns casos, como “Ela leva as mãos ao rosto e chora” ao invés de “Ela está triste”. Porém, é preciso evitar ambiguidades, obscuridades. Descrever um gesto ou uma expressão facial nem sempre leva ao seu entendimento, às vezes a descrição pura pode se perder no vazio. [...] Cenas de romance não podem ser descritas apenas como “O casal se beija”. Como é esse beijo? Apaixonado? Rápido? Demorado? Como são as carícias? Evitar fazer uma explicação sumarizada da situação, como por exemplo: “Entram no quarto e fazem amor”, ou “Fazem sexo.” É necessário descrever a ação à medida que ela acontece buscando as escolhas lexicais mais apropriadas. (NAVES et al, 2016, p. 27)

Verifico uma grande preocupação no Guia para que as questões estéticas do texto de partida sejam traduzidas e preservadas. A audiodescrição possibilitará que seus usuários participem da experiência originalmente proporcionada pela obra traduzida. As informações estéticas da obra, como o enredo de um filme ou de uma HQ, fazem parte constituinte desta.

Da mesma forma que os audiodescritores podem adotar diferentes abordagens, baseadas em distintas concepções e prioridades e resultando em produtos alternativos, também o público da audiodescrição criará, com o tempo e com o acesso aos produtos acessíveis, suas próprias preferências. As diversas concepções podem coexistir, deixando a cargo dos usuários optar pelo que melhor lhes atende.

Audiodescrever em língua de sinais não é uma experiência que tenha muitos registros. Ao propor um modelo de Audiodescrição Sinalizada, preciso considerar as

características da língua, por conta de sua modalidade, e considerar também as possibilidades de registro. As operações tradutórias precisam levar em consideração o conteúdo estético presente no texto de partida. Sobre isso eu falarei no próximo capítulo.



## **CAPÍTULO 2: AUDIODESCRIÇÃO EM LÍNGUA DE SINAIS**

As imagens artísticas têm seu próprio pensamento, que não é o pensamento do artista, mas um pensamento dado pelo artista à obra. Quando o audiodescritor está diante de uma imagem a ser traduzida, precisa levar isso em conta para produzir seu roteiro. Este poderá ser escrito em sua língua – mesmo que esta seja, por exemplo, a Libras. Para tal, é importante observar as características das línguas de sinais, em sua modalidade específica de língua; observar como é possível produzir textos descritivos em Libras, e posteriormente como registrá-los, por escrito e/ou em gravações.

### **2.1 A descrição na Língua Brasileira de Sinais**

Em nosso país, a Língua Brasileira de Sinais vem conquistando um significativo espaço na vida das pessoas surdas e de pessoas surdocegas, e na sua inclusão em diferentes dinâmicas sociais. Trata-se de uma língua de natureza gesto-visual e espacial, possuidora de todas as características de uma língua (QUADROS e KARNOPP, 2004, p. 29-37), usada nos centros urbanos de todo o Brasil.

A Libras foi reconhecida como língua oficial no país através da lei 10.436, de 24 de abril de 2002. No parágrafo único de seu artigo primeiro, a lei define a Libras como “a forma de comunicação e expressão, em que o sistema linguístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constitui um sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil.” A lei foi regulamentada pelo decreto 5.626, de 22 de dezembro de 2005. O decreto é específico, no parágrafo único de seu artigo primeiro, quando define que pessoa surda é “aquela que, por ter perda auditiva, compreende e interage com o mundo por meio de experiências visuais, manifestando sua cultura principalmente pelo uso da Língua Brasileira de Sinais – Libras”. O reconhecimento legal é de inquestionável importância, mas outra discussão o precedeu: o reconhecimento linguístico das línguas sinalizadas.

As investigações em torno da legitimidade linguística das línguas de sinais começam a ganhar força com os estudos de William Stokoe nos anos de 1960. Ele “percebeu e comprovou que a língua dos sinais atendia a todos os critérios linguísticos de uma língua genuína” (QUADROS e KARNOPP, 2004, p. 30), desde a existência de léxico – que na língua oral é a palavra, e na língua de sinais é o sinal – até a estrutura sintática. As autoras mencionam os traços discutidos pela linguística atribuídos às línguas de maneira geral, destacando, por exemplo, a arbitrariedade:

O caso mais óbvio de arbitrariedade da língua diz respeito à relação entre forma e significado. As palavras e os sinais apresentam uma conexão arbitrária entre forma e significado, visto que, dada a forma, é impossível prever o significado, e dado o significado, é impossível prever a forma. Os símbolos usados são arbitrários; não há, por exemplo, uma conexão intrínseca entre a palavra ‘cão’ e o animal que ele simboliza. (id., p. 26)

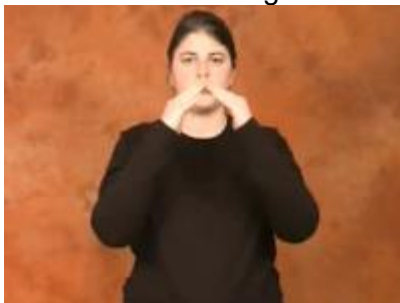
Os sinais podem ser icônicos – fortemente similares ao que representam – ou arbitrários – quando não há uma aparente associação. Pensar na arbitrariedade nas línguas de sinais tem grande valor, já que as informações do senso comum reforçam uma gama de estereótipos a respeito dessa modalidade de língua. O fato de muitos sinais remeterem a formas familiares, com frequência, leva pessoas não sinalizadas a subestimarem a Libras, reduzindo-a a um conjunto de pantomimas, com sinais apenas para as coisas concretas, incapaz de exprimir ideias abstratas.

Tal concepção declara que os sinais não são símbolos arbitrários como as palavras, mas carregam uma relação icônica ou representacional de seus referentes. No entanto, vários estudos concluíram que as línguas de sinais expressam conceitos abstratos. Pode-se discutir sobre política, economia, matemática, física, psicologia em uma língua de sinais, respeitando-se as diferenças culturais que determinam a forma de as línguas expressarem quaisquer conceitos. (id., p. 31)

Trago alguns exemplos, retirados do dicionário de línguas de sinais “Spread The Sign”, disponível na internet. O portal possibilita que o internauta digite uma palavra em uma língua oral e veja como ela é falada em várias línguas de sinais de todo o mundo. A Figura 01 apresenta o sinal equivalente para a palavra “casa” na Língua de Sinais Francesa, sinalizado de forma idêntica ou muito semelhante nas línguas de sinais do Brasil, China, Croácia, Espanha, Lituânia, México, Paquistão e

Rússia. A figura 02 apresenta o sinal de “casa” na Língua de Sinais da Suécia, sinalizado de forma idêntica ou muito semelhante na Língua de Sinais da República Checa. A figura 03 apresenta o sinal de “mesa” na Libras, sinalizado de forma idêntica ou muito semelhante na língua de sinais da China, França, Índia, Japão e Reino Unido.

Figura 01: Sinal de “Casa” na Língua de Sinais Francesa.



Fonte: site Spread The Sign.

Figura 02: Sinal de “Casa” na Língua de Sinais da Suécia.



Fonte: site Spread The Sign.

Figura 03: Sinal de “Mesa” na Língua Brasileira de Sinais.



Fonte: site Spread The Sign.

Como se pode perceber, o sinal em Libras equivalente à palavra “mesa” em português tem uma sinalização igual ou muito semelhante ao equivalente à palavra “casa” na língua de sinais sueca. Os exemplos ilustram como mesmo os sinais

icônicos podem ter significados distintos entre duas ou mais línguas de sinais; outros sinais podem ser icônicos em uma língua de sinais de um país e totalmente arbitrários em outro país; outros ainda podem usar um aspecto icônico em uma língua e outro aspecto icônico em outra.

Desde Stokoe, as pesquisas em torno dos aspectos linguísticos das línguas de sinais cresceram exponencialmente. E, sendo a Libras reconhecida como língua, ela é capaz de oferecer ao seu usuário todas as condições para a produção de qualquer enunciado, inclusive textos descritivos. Não pretendo me aprofundar em aspectos linguísticos da Libras ou das línguas de sinais em geral, mas pretendo destacar três especificidades de grande utilidade na enunciação de descrições em uma língua gestual, que são os classificadores, as incorporações e as expressões faciais e corporais.

Pimenta e Quadros assim definem o que são, nas línguas de sinais, os classificadores:

O classificador tem a função de substituir uma palavra classificando-a em uma determinada categoria. Nas línguas de sinais, os classificadores desempenham uma função descritiva podendo detalhar som, tamanho, textura, paladar, tato, cheiro, formas em geral e objetos inanimados e seres animados. O classificador também pode incorporar as funções gramaticais de um verbo. Quando este último ocorre, apresenta uma função predicativa. (PIMENTA e QUADROS, 2006, p. 71)

Em sua pesquisa sobre os aspectos da visualidade na educação de surdos, Campello (2008), por sua vez, define:

Classificador visual é parte da língua de sinais, para expressar visualmente as especificidades e “dar vida” a uma idéia ou de um conceito ou de signos visuais. Então, concluímos que o Classificador representa forma e tamanho dos referentes, assim como características dos movimentos dos seres em um evento, tendo, pois a função de descrever o referente dos nomes, adjetivos, advérbios de modo, verbos e locativos. (CAMPELLO, 2008, p. 98)

Assim sendo, uma frase em Libras pode conter classificadores, por exemplo, para descrever os passos sorrateiros de um gatinho pela casa, ou as pisadas fortes de um elefante no solo; um menino levantando uma caixa pequena, mas muito

pesada, ou uma caixa grande, mas bastante leve; uma pessoa varrendo a casa ou pulando de paraquedas. Os classificadores deixarão claro, na frase, todas as características que se queiram destacar. Em sua pesquisa sobre a tradução de literatura de cordel para Libras, por tradutores surdos, Klícia Campos destaca a importância dos classificadores:

Os classificadores apresentam na sinalização claramente detalhes da forma das pessoas, animais e objetos através dos movimentos e uso do espaço. Os classificadores são uma imitação de uma imagem. Por exemplo, se for feito um classificador para chapéu de cangaço, ele mostrará a forma do chapéu em meia lua, mostrará as estrelas que esse tipo de chapéu tem e onde elas se posicionam nele, dentre outros detalhes. (CAMPOS, 2017, p. 70)

Campello lembra que a denominação de classificadores foi descrita por diversos autores, para comparar as línguas de sinais com as funções das línguas orais e respectivas estruturas gramaticais. A autora defende que as definições até então encontradas não contemplam a visualidade das línguas sinalizadas e, sendo assim, problematiza se não é o caso de se encontrar uma taxinomia mais adequada (id., p. 98).

A proposta que ora apresento está imbricada com todas as evidências historicamente construídas de que há uma urgente necessidade de repensar a visualidade e descentrar das categorizações lingüísticas e também da visão fonocêntrica. Por isso, coloco neste trabalho um o novo conceito que se refere ao termo Classificador, o de DESCRIÇÃO IMAGÉTICA, em todos os sistemas de classificação, passando a caracterizá-los como sistemas visuais. (CAMPELLO, 2008, p. 152)

A proposta da terminologia “Descrição Imagética” de Campello reforça os aspectos de transferência ocorridos nesta forma de sinalização, bem como a característica simbólica de representação. Em sua pesquisa sobre a iconicidade das línguas de sinais, Luchi (2013) adere ao conceito de Descrição Imagética (DI) proposto por Campello (2008). Luchi também enfatiza o aspecto arbitrário das línguas de sinais:

Atualmente quando se discute iconicidade nas línguas de sinais fica quase impossível dissociar o conceito de arbitrariedade. Isso se dá por várias implicações, sendo uma delas o status linguístico das línguas de sinais. Há a crença de que se um sistema de comunicação possuir mais signos icônicos e menos arbitrários descaracterizaria este como

não sendo realmente linguístico, não sendo língua. Alguns autores retomam essa discussão ao dizer que a iconicidade sempre esteve presente em todas as línguas, mas que com o passar dos tempos essa iconicidade ou motivação do signo, se perdeu. (LUCHI, 2013, p. 30)

As Descrições Imagéticas podem conter transferências de tamanho e forma, representando as dimensões daquilo que representam; transferências espaciais, representando diferentes elementos presentes no mesmo espaço; transferências de localização, representando a posição de diferentes elementos no mesmo lugar para depois apontar a um dos elementos especificamente; transferências de movimento, representando desigualdades entre dois signos a partir a representação em espaços mais altos ou mais baixos; e transferências de incorporação, quando o sinalizador torna-se o referente e atribui ao seu corpo ou a uma parte dele a representação de outra pessoa ou objeto (LUCHI, 2013, p. 41-49).

Klícia Campos faz uma observação sobre a incorporação:

A incorporação se trata de uma imitação dos personagens ou objetos e se utiliza de partes do corpo para representá-los. O uso do corpo em consonância à sinalização promove maior clareza, permitindo que o público-alvo surdo assimile a história e consiga também ser tocado emocionalmente pela mesma. Percebe-se assim a importância da tradução cultural usar o recurso das incorporações de acordo com a norma surda. (CAMPOS, 2017, p. 69)

Através da incorporação, quando um enunciado é feito em língua de sinais, o falante “passa a ser” a pessoa ou a coisa que ele está falando. O uso de classificadores e de incorporações teriam, segundo Klícia Campos, uma íntima relação:

Os dois recursos linguísticos podem ser usados ao mesmo tempo, permitindo um entendimento preciso, já que eles são recursos da Literatura Surda. O uso de ambos é acrescido de ritmo e de rimas, bem como do uso do espaço. Os classificadores usam o corpo para representar a forma, tamanho e volume de um objeto, enquanto a incorporação faz uso do corpo para mostrar a maneira de interagir com objetos. Por exemplo, um classificador pode usar apenas as mãos para representar um cangaceiro caindo do cavalo; a incorporação usa o corpo do sinalizante para mostrar a maneira com que o homem caiu. Esses dois recursos usados conjuntamente são comuns na Literatura Surda e apresentam personagens e objetos de modo que sejam facilmente compreendidos. (CAMPOS, 2017, p. 70)

O último aspecto que trago sobre as línguas de sinais em textos descritivos é o uso de expressões faciais. O sinal é composto, pelo ponto de vista fonético, por configuração de mãos, movimento, locação, orientação de mão e expressões não-manuais (QUADROS e KARNOPP, 2004, p. 53-61). Muito além de marcas apenas afetivas, as expressões do corpo são gramaticais, exercendo ora funções sintáticas, ora funções semânticas, como demonstra Barros, em sua pesquisa de mestrado, na qual apresenta uma experiência poética de tradução de poemas de Carlos Drummond de Andrade:

As expressões não-manuais (movimento da face, dos olhos, da cabeça ou do tronco) auxiliam na marcação de construções sintáticas e de sinais específicos. Por exemplo, o sinalizador pode realizar o sinal VOU e marcar a negação apenas com o movimento negativo da cabeça e bochechas levemente sugadas. Deve-se salientar que duas expressões não-manuais podem ocorrer simultaneamente, por exemplo, as marcas de interrogação e negação [...]. As expressões não-manuais também estruturam as marcações de flexão de intensidade dos adjetivos e flexão de grau dos substantivos. As expressões não-manuais possuem uma gradação que representa diferentes graus de intensidade e de tamanho. (BARROS, 2015, p. 37-38)

Castro Junior salienta que além das expressões faciais e corporais gramaticais existem também as expressões afetivas. “As expressões afetivas podem ser usadas independentemente de elementos linguísticos, uma vez que é possível traduzir emoção através do olhar, da postura, dos gestos; ou revelar função fática e diferentes comportamentos através da entoação da voz ou das posições do corpo” (CASTRO JUNIOR, 2014, p. 104). Elas ocorrem independentemente dos elementos linguísticos, pois as emoções humanas também são expressas pelo rosto. Por sua vez, as expressões faciais linguísticas “possuem comportamento fixo, e exigido em um momento específico” (id., p. 241). Os dois tipos de expressão poderão coexistir na mesma frase.

A Audiodescrição Sinalizada se beneficiará de todos os recursos descritivos disponíveis na língua de sinais, afinal, estamos falando de tradução de imagens através 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. Neste trabalho, faço uso dos conceitos de classificadores de Pimenta e Quadros (2006, p. 71), especialmente quanto à função descritiva e predicativa deste recurso. Faço uso também dos conceitos de incorporação trazidos por Campos (2017, p. 69), especialmente quanto à imitação de personagens e utilização do corpo (ou de partes do corpo) para representá-los. O uso de incorporações e da expressividade favorecem a construção de um texto descritivo.

Tendo explanado sobre as possibilidades de uso da Libras para a produção de textos descritivos, passarei a tratar sobre a audiodescrição, propriamente dita, em Língua Brasileira de Sinais.

## **2.2 Audiodescrição para além das locuções**

Apesar do morfema “áudio”, a técnica da audiodescrição pode ser transmitida ao público alvo através de qualquer meio que lhe seja acessível, como locuções ao vivo ou gravadas, impressões em braile e ainda, no caso da ADSin, roteiros falados em língua de sinais.

O primeiro público da audiodescrição certamente é o de pessoas que não enxergam. Com o desenvolvimento de novos estudos e pesquisas, novas possibilidades foram surgindo 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.

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, já 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 da 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.

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.

Diante do famoso ditado: “Uma imagem vale mais que mil palavras”, o autor comenta: “essa máxima popular traz-nos várias alusões sobre os elementos componentes da realidade, mas chamamos a atenção para as palavras, que enquanto descritivo linguístico são uma tentativa de expressar o real, pois a imagem fala por si” (id., p. 17). As palavras e as imagens coabitam diversas dinâmicas sociais, e o público de pessoas surdas se relaciona com a língua escrita quase sempre em uma relação de desvantagem, já que não adquirem a língua oral com a mesma naturalidade de pessoas ouvintes.

A audiodescrição deve seguir parâmetros específicos, segundo Ribeiro. “A áudio-descrição<sup>3</sup>, por não ser apenas uma descrição das imagens, obedece a princípios e regras numa estrutura que permite ao usuário complementar, ampliar e processar informações visuais” (id, p. 45). As diretrizes para a produção de roteiros audiodescritivos visam a qualidade da tradução, sem ferir a integridade da obra traduzida, e podem ajudar grandemente o audiodescritor na operação tradutória, desde que a diretriz não “desconsidere a complexidade desta tarefa de transposição intersemiótica, [estabelecendo] diretrizes únicas e deterministas” (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 201).

O primeiro passo, certamente, será a leitura do texto de partida, não apenas com olhar de um mero leitor, mas um estudo aprofundado. A análise inicial da imagem enquanto texto de partida é tratada de forma zelosa por Ribeiro:

Outra questão importante no processo de construção tradutória de uma obra a ser áudio-descrita é o estudo antecipado do material a ser traduzido. O tradutor aguça seu olhar na busca das informações visuais que sejam inacessíveis pela experiência visual e que sem elas a obra seria compreendida sem a amplitude que ela propõe. É a partir

---

<sup>3</sup> O termo áudio-descrição, grafado com hífen, é adotado por Ribeiro (2011) e defendido também por Seemann et al (2012). Em minhas pesquisas, eu optei pelo termo audiodescrição, sem hífen, da mesma forma que os principais dicionários optaram.

do olhar investigativo que busca as informações imagéticas, que se pode elaborar um roteiro de uma obra a ser áudio-descrita. (RIBEIRO, 2010, p. 47)

O estudo do material a ser audiodescrito, seja uma obra artística, um material informativo, ou qualquer outro produto, demanda esse olhar minucioso. Esse trato influenciará profundamente todas as etapas seguintes, e será determinante na qualidade do trabalho. Tal leitura verificará os componentes da obra, sua estrutura, suas qualidades estéticas, para produzir um texto de chegada que expanda o de partida, o faça crescer. Sobretudo em obras artísticas, o texto de chegada precisa levar a mesma forma do texto de partida, e para isso a escolha lexical tem um lugar de grande valia.

Todos os planos componentes da imagem devem ser interligados numa construção coerente e coesa num texto preciso. Portanto, o registro linguístico é o que possibilita a capacidade de apreensão por parte da áudio-descrição. Dessa forma, cabe a quem descreve a imagem utilizar um vocabulário compatível com a formação de cada sujeito a quem se destina a tradução. (id., p. 57)

O foco da pesquisa de Ribeiro 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. Portanto, o autor parte da reflexão sobre o sujeito surdo, inserido em escolas regulares, e sua trajetória educacional e social. A escola regular, adepta do modelo inclusivo, é um cenário dado ao aluno surdo que conviverá com pessoas surdas e ouvintes – não me parece adequado, neste momento, discutir o mérito do modelo nem a coerência entre a proposta da inclusão e a respectiva prática das salas de aula mistas. Entre as ferramentas promotoras de inclusão, Ribeiro defende que a audiodescrição poderá oferecer a todos os alunos – inclusive alunos surdos – melhores condições de desenvolver seu aprendizado:

Conhecendo-se os percursos dos educandos surdos entendemos de que maneira o uso de línguas orais e a negação de recursos visuais no processo de ensino-aprendizagem dificultaram o pleno desenvolvimento destes sujeitos e o pleno uso das competências apresentadas na formação escolar, dificultando o percurso de vida social desses sujeitos. A proposta é que fazendo uso dos recursos áudio-descritivos, a escola ofereça acessibilidade integral à sociedade como um todo, organizando-a de maneira a permitir às pessoas com necessidades educativas especiais o acesso ao conhecimento da

forma mais independente e natural possível, proporcionando melhorias na qualidade de vida e promovendo o desenvolvimento do conhecimento científico e tecnológico (id., p. 91-92).

Ribeiro (2011) já apontou a falta de estudos sobre a AD aplicada ao público surdo (id., p. 112). Sua pesquisa exploratória caracterizou-se pelo ineditismo (id., p. 129). 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 questionário para verificar a compreensão do texto antes e depois do acesso à audiodescrição (id., p. 96-107).

Após analisar os dados obtidos em sua pesquisa, Ribeiro conclui:

Neste contexto comprovamos que a áudio-descrição, se usada como facilitador educacional, torna-se um instrumento de empoderamento escolar. Seguindo nossas considerações sobre a aplicabilidade e uso da áudio-descrição investigamos o conceito de tradução relacionados a semântica e composição da imagem para que encontrássemos as devidas aplicabilidades didáticas para o atendimento do público surdo. (id., p. 129)

Destaco duas lacunas deixadas na pesquisa de Ribeiro. A primeira lacuna é do ponto de vista do potencial descritivo da Libras. Feita no âmbito da Educação, a pesquisa focou na possibilidade da 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 a presente 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, criado por Valerie Sutton (1996), que contribui com uma escrita fonética da língua de sinais, permitindo uma descrição detalhada de todos os fonemas que constituem o

sinal falado, característica valiosa especialmente para aprendizes da língua. O SignWriting seria uma escrita fonética em sua essência. Capovilla (2008) diz que o SignWriting está para as línguas de sinais como está o Alfabeto Fonético Internacional para as línguas orais, visto que “permite uma descrição detalhada dos quiremas de uma Língua de Sinais e um registro preciso dos sinais que resultam de sua combinação” (CAPOVILLA, 2008, p. 55). Contudo, o registro tão detalhado dos sinais escritos pode significar também uma limitação do sistema em seu uso cotidiano, tornando sua escrita volumosa e complexa quanto à quantidade de elementos gráficos. Esta limitação foi superada pelo sistema ELiS, criado por Barros (2008), cuja principal contribuição é apresentar a escrita de forma alfabética e linear, característica facilitadora do processo de produção de textos. Outro ganho do sistema ELiS é a reduzida quantidade de elementos gráficos.

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 uma outra possibilidade com grande adesão nos trabalhos acadêmicos e no cotidiano da tradução de e para língua 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, já que a Libras “depende da presença material do corpo do tradutor” (id., p. 175) – surge a inevitável necessidade de registrar o roteiro de uma 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 e SOUZA, 2008, p. 188)

A filmagem da sinalização é uma etapa precedida de várias outras, posto que a operação tradutória pressupõe um estudo e planejamento prévio. Planejar a tradução parece ainda mais imprescindível quando o texto de chegada é falado, seja ele oral ou sinalizado:

O texto, estando filmado, é editado e, após a sua devida configuração sob padrões de ambientes virtuais de ensino e aprendizagem, encontra-se finalizado. Ao revisá-lo, o tradutor/ator precisa refazê-lo na íntegra, ou pelo menos, em blocos. Não é possível corrigir um detalhe, pois o texto está editado. Como o texto está traduzido na sua versão oral (em sinais), fica muito difícil cortar pedaços para fazer correções sem comprometer o texto traduzido na íntegra. (id., p. 177)

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 leitura e estudo do texto de partida em português, os tradutores elaboram um texto intermediário, pensado na estrutura da Libras, e registrado graficamente através da interlíngua escrita. Mas, como representar por escrito elementos exclusivos da Libras, inexistentes no português, como as expressões faciais e corporais e os classificadores?

Alguns tradutores/atores têm desenvolvido símbolos para representar os sinais, quando um determinado sinal não pode ser representado por uma palavra no Português ou quando não há palavras do Português que representem de maneira adequada os sinais a serem usados. Isso tem sido muito comum para o uso de dêiticos, que, na Língua de Sinais, são associados à apontação para diferentes pontos estabelecidos no espaço. Esse recurso também tem sido usado para representar o uso de classificadores, que são recorrentes à Língua Brasileira de Sinais e articulados com configurações de mãos específicas, que representam sinais incorporando várias informações, entre elas: aspecto, modo, número e pessoa, além de poderem apresentar ainda conteúdos descritivos; tudo isso, em um único sinal. (id., p. 189)

O uso de glosas em pesquisas que envolvem a Libras tem considerável adesão. As glosas costumam ser usadas quando o pesquisador traz em seu trabalho fotografias de sinais e precisa nomeá-las por escrito. Também costumam ser usadas nos procedimentos metodológicos de trabalhos de traduções para Libras, como por exemplo na pesquisa de Luchi (2013). Em uma das etapas de sua pesquisa, um vídeo

foi produzido em Libras por um tradutor surdo, utilizando-se de anotações em glosas interlinguais. Sobre isso, nos relata o pesquisador:

Essa forma de glosa, em Português Brasileiro, em vez de um vídeo em Libras, se justifica pelo próprio surdo pela flexibilidade de criação em cima das palavras. Ele veria as palavras como uma ideia, um apoio, e construiria em cima delas a sinalização. Caso fosse vídeo, o surdo acrescentou que ficaria difícil de acompanhar a sinalização na íntegra e não ficaria tão natural. Por isso ele optou por fazer glosas em PB com palavras que lhe permitiria criar, acrescentar mais detalhes na história e estariam estáticas na tela do computador para quando quiser retornar seu olho para lembrar algo. (LUCHI, 2013, p. 60)

Apesar de citar o uso de algum sistema de glosas, tanto Quadros e Souza (2008) quanto Luchi (2013) falam do uso dessa escrita interlínguas sem, no entanto, descrever o sistema na forma como foi utilizado. Em minha pesquisa, ao adotar um sistema de glosas, trago na metodologia uma explicação do referido sistema e detalho as adaptações que criei para atender minhas necessidades específicas na ADSin.

Portanto, 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 Sign Writing ou ELiS, por exemplo, poderá usá-lo, mas a escrita interlíngua, com o uso de glosas, também se mostra viável.

Se considerarmos que a técnica da AD consiste em transformar em palavras (ou em léxicos) os elementos visuais, um roteiro de audiodescrição poderia ser tranquilamente enunciado de forma sinalizada, e dessa forma perceptível por pessoas surdas ou por pessoas surdocegas, através da língua de sinais tátil. Ribeiro foi capaz de demonstrar os benefícios da audiodescrição enquanto recurso complementar, na compreensão de textos escritos em português, presentes em livros de História, recebidos por alunos surdos em processo de aquisição da língua escrita. Acreditando na legitimidade e no potencial das línguas de sinais, proponho a ADSin, que não parte da tradução do roteiro em Português ou em outra língua oral, mas um roteiro pensado e produzido em Libras ou em outra língua de sinais. Para demonstrar a viabilidade do modelo, proponho a audiodescrição de HQs. O próximo capítulo descreve todo o método proposto, a partir do estudo das características do gênero artístico – a arte sequencial.

## **CAPÍTULO 3: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ACESSIBILIDADE**

Em busca de um modelo de tradução visual onde o texto de partida é uma história em quadrinhos, e o texto de chegada um roteiro de audiodescrição, passo a dissertar sobre as HQs, sua origem, estrutura, nossa experiência de leitura e as possibilidades de processos tradutórios. Trarei principalmente as contribuições do quadrinista e teórico da arte sequencial Eisner (2010), especialmente sobre a estrutura do gênero artístico em questão; reflexões do quadrinista e professor de HQs Brunetti (2013); além de observações de Guimarães (2012) em sua obra sobre a tradução de HQs para o cinema, e Paiva (2013) em sua obra sobre o uso de HQs em processos de ensino e aprendizagem.

### **3.1 As histórias em quadrinhos enquanto gênero artístico**

As histórias em quadrinhos constituem um gênero textual amplamente difundido, de grande aderência por leitores e leitoras das mais diversas faixas etárias e classes sociais. Nos estudos de Paiva (2013), são citadas não apenas como texto ou como literatura, mas acima de tudo como um tipo específico de arte, a nona arte, “uma junção de várias expressões artísticas que forma uma que se diferencia das demais” (p. 31). A definição “Arte Sequencial” parece mais ampla e é usada por teóricos dos quadrinhos, como Eisner (2010).

Essa definição, acreditamos, não significa exatamente dizer o que é ou o que não é, ou o que pode ou não pode ser considerado histórias em quadrinhos, e sim uma maneira de definir um espaço de produção que possa levantar esse debate entre obras de uma forma de arte específica, desconsiderando, num primeiro momento, qualquer coisa que não faça parte desse espectro. (CARVALHO, 2017, p. 164)

Abordarei aqui as especificidades da audiodescrição de Histórias em Quadrinhos, em respeito às características deste gênero artístico. Apesar da audiodescrição ser conceituada como a tradução de imagens em palavras, não basta apenas descrever o que se vê, mas o que é significativo e indispensável para a

compreensão da imagem ou para a apreciação da obra. Não apenas os aspectos linguísticos, mas também os técnicos, precisam ser observados na construção dos roteiros. Entre as habilidades esperadas em um tradutor, está um profundo conhecimento referencial do texto fonte. Um audiodescritor de cinema, por exemplo, deve dominar as questões da linguagem cinematográfica. Da mesma forma, um audiodescritor de quadrinhos precisa conhecer as especificidades deste gênero artístico, seus aspectos históricos, teóricos e autorais.

Faz-se necessário, portanto, àqueles que trabalham com AD o entendimento da estética pertinente ao produto imagético ao qual se refere. 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. (ALVES, GOLÇALVES E PEIREIRA, 2016, p. 203)

A trajetória que trago pela literatura na área buscará conhecer as histórias em quadrinhos de forma ampla, considerando suas características, história e aspectos semióticos.

Existe uma relação interessante entre a narrativa dos quadrinhos e a narrativa do cinema. Para isso, poderemos visitar o que escreveu Guimarães (2012, p. 22) sobre a relação entre cinema e quadrinhos, especialmente quando em uma tradução intersemiótica, pela tradução icônica, buscam-se estratégias de manter similaridades materiais para despertar sensações parecidas. Durante o processo tradutório, com frequência o audiodescritor cairá em dilemas quanto às escolhas das palavras que utilizará. Santiago Vigata (2011, p. 26) faz uma reflexão importante sobre a construção de roteiros audiodescritos para o cinema, defendendo que às vezes pode ser mais adequado abrir mão da objetividade rigorosa que defendem certos documentos e diretrizes de audiodescrição, desde que o objetivo seja auxiliar o entendimento da trama ou preservar traços do estilo e do ritmo da obra.

A escrita é o código de representação gráfica da linguagem por meio de sinais materiais perceptíveis. É um sistema de representação, já que os sinais gráficos servem para anotar uma mensagem de determinada língua no intuito de conservá-la ou transmiti-la posteriormente. A evolução de uma língua ágrafa para uma língua com modalidade escrita dá-se justamente por essa necessidade.



Higounet (2003) descreve a trajetória da escrita, começando com os desenhos pictográficos rupestres, primeiras tentativas primitivas de escrita; logo veio o considerado estágio embrionário da escrita, com tentativas de representação gráfica; em seguida, veio a escrita sintética, ou escrita de ideias, na qual os sinais começam a se agrupar para sugerir as ideias sem a necessidade da representação gráfica perfeita do que se quer significar; em seguida veio a escrita analítica, na qual as palavras começam a surgir isoladas; finalmente, surge a escrita fonética: “da notação das palavras, o homem enfim passou à notação dos sons” (HIGOUNET, 2003, p. 14). Também o uso de diferentes materiais para o registro (barro, pedra, couro, papiro, papel), a invenção da imprensa e outras tecnologias influenciaram o curso da história da escrita.

Diferentes civilizações em diferentes períodos históricos sentiram a mesma necessidade de registrar o que falavam e o que viam de alguma maneira duradoura. A combinação de textos e imagens é algo comum e frequente, e tais práticas não foram exclusividade deste ou daquele povo. Porém, ao refletir sobre a combinação de palavras e figuras em tantos povos e em tantos lugares, Mazur e Danner (2014) chegam a questionar a utilidade de encontrar uma suposta autoria da primeira HQ da história:

Resolver essa questão parece cada vez menos importante; o que acabamos por deduzir a partir dessas discussões é que nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos. A propensão a contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal: a Coluna de Trajano, pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais e retábulos, os jornais broadsheet do século XVIII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira podem sem sombra de dúvida ser identificados como ‘pré-história’ dos quadrinhos. (MAZUR e DANNER, 2014, p. 7)

Paiva (2013) compara o mesmo percurso histórico dos povos antigos com a necessidade de uma criança representar seu pensamento com desenhos. É quando ele cita a introdução dos balões de fala nas histórias, o que ele considera como marco, ou seja, o momento em que surgem as HQs na forma como as conhecemos hoje.

Pode-se afirmar que as HQs surgiram há muito tempo, como parte da necessidade humana de registrar suas histórias. Seja no pré-histórico desenvolvimento de uma nova técnica de comunicação, colocando desenhos rupestres em sequência simulando movimento, ou nas instintivas representações de falas através de desenhos, feitas por

crianças antes da alfabetização, por exemplo, é possível visualizar similares das representações de HQs. Mas as histórias em quadrinhos surgem, oficialmente, no final do século XIX, com a introdução de balões de fala nos personagens e a sequência de imagens, algo que caracterizou e ainda caracteriza as HQs. (PAIVA, 2013, p. 31)

Em 13 de outubro de 1896, o jornal estadunidense The New York World publicou uma ilustração do personagem “The Yellow Kid”, de Richard Outcault, na qual a fala do menino aparecia escrita na composição do desenho, dentro de um balão. Outcault inaugurava assim não apenas um estilo, mas uma configuração específica: transformou as HQs na forma como a conhecemos até hoje (PAIVA, 2013, p. 31-32).

Figura 04: Personagem Yellow Kidd, de Richard Outcault



Fonte: <https://at.virginia.edu/2I8TWQv>.

AD da imagem: Yellow Kidd é um menino branco, careca, com as orelhas abanadas. Ele usa um vestido amarelo com forma cônica, mangas longas, e está descalço. À esquerda, ele está em pé, sorrindo, e aponta para o lado esquerdo. À direita, ele está deitado, com a mão direita apoiada no chão, e de sua boca sai um balão de fala com palavras em inglês. À sua frente há um fonógrafo, de onde sai um papagaio. De sua boca também sai um balão com palavras em inglês.

A disposição das falas em balões é uma marcante característica das HQs. A arte sequencial segue uma estrutura comum, o que Eisner chamará de gramática da arte sequencial:

Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se se preferir. E é essa aplicação disciplinada que cria a ‘gramática’ da arte sequencial. (EISNER, 2010, p. 2)

Além da disposição das falas em balões, outros elementos constituem a gramática das HQs, como por exemplo palavras fora dos balões, a disposição das imagens, a divisão dos quadrinhos e páginas, as figuras (incluindo elementos gráficos convencionados, transmitindo sons e movimentos), a passagem de tempo e a passagem entre espaços.

Os balões podem representar as falas das personagens, mas também seus pensamentos ou falas e sons reproduzidos por aparelhos como rádios, televisores, telefones ou autofalantes. Geralmente, o balão arredondado, desenhado com linha contínua, representa a fala direta; o balão em forma de nuvem representa um pensamento; o balão com linha traçada em ziguezague representa a fala ou som proveniente de um aparelho. Traçado espesso, letras em negrito ou fonte maior do que a média daquela história podem indicar gritos, enquanto traçado pontilhado e fonte diminuída podem indicar sussurros.

Figura 05: Tipos de balão de fala tratados por Eisner.



Fonte: Eisner (2010, p. 25)

AD da imagem: Três balões de fala. No primeiro, com linha contínua, está escrito "FALA NORMAL". No segundo, com contorno ondulado, como uma nuvem, está escrito "BALÃO DE PENSAMENTO, OU SEJA... UMA FALA NÃO PRONUNCIADA!". No terceiro, com contorno em ziguezague, está escrito: "SOM OU FALA PROVENIENTE DE UM RÁDIO, TELEFONE, TELEVISÃO OU QUALQUER APARELHO".

Do contorno do balão surge uma ponta direcionada à fonte da fala, do pensamento ou do ruído. Em alguns casos, o balão pode conter mais de uma ponta direcional, indicando que a mesma frase foi falada por mais de um personagem, por exemplo.

Mas tais representações podem ser alternativas, de acordo com cada criador. Nas tirinhas do personagem Armandinho, do quadrinista Alexandre Beck, vemos exemplos de falas identificadas apenas com um traço entre o personagem e a frase:

Figura 06: Tirinha “Ipês”, do personagem Armandinho, de Alexandre Beck.



Fonte: <https://www.facebook.com/tirasarmandinho/>.

AD da imagem: Tirinha com três quadinhos. No primeiro quadrinho, um ipê amarelo florido. Fora, alguém diz: “Gosto de ver os ipês floridos!”. No segundo quadrinho, Armandinho, sua amiga Fernanda e o sapo de estimação estão abaixo de um galho do ipê. A menina diz: “Talvez eu seja boa por ligar pra isso...”. No terceiro quadrinho, Armandinho responde: “Talvez bobo seja quem não liga...”.

Todavia, as palavras nas HQs não estarão apenas representando falas: além de frases que compõem a narrativa em legendas, por vezes as palavras estão na roupa dos personagens, no espaço físico, em placas, jornais, rótulos, letreiros. Ao compor a imagem, se transformam em imagem.

Um exemplo claro de como as palavras se transformam em imagens é dado por Eisner ao citar a tipografia utilizada em seus quadinhos. Em “Um contrato com Deus”, o quadrinista usa um estilo de letras hebraicas e romanas grafadas em uma grande pedra achatada, e explica que sua escolha se deu para reforçar a sensação de permanência, resgatando por exemplo o episódio de Moisés e os 10 mandamentos.

Figura 07: “Um contrato com Deus”, de Eisner.



Fonte: Eisner (2010, p. 4)

AD da imagem: Desenho em preto e branco. Uma pedra imensa flutua no céu. Nela se lê: “Um contrato com Deus”. As letras da palavra “Deus” são estilizadas e lembram a grafia da língua hebraica. A pedra escorre água, como chuva. Abaixo está um homem de costas, vestido com uma longa capa, andando, de cabeça baixa. De trás da pedra cai água, como chuva, que respinga nas costas do homem e escorre pelo solo.

A palavra escrita pode representar ainda, nas HQs, elementos sonoros, já que estamos falando de uma arte essencialmente gráfica e estática. Com frequência, onomatopeias são usadas, ampliando a sensação desenhada e levando o leitor a uma experiência ainda mais dinâmica. Os sons – ou a ausência deles – podem ser representados não só por palavras, mas de forma indireta pelo próprio traço do artista, como demonstra o quadrinista Ivan Brunetti em seu curso de formação de quadrinistas:

Podemos considerar que as linhas dos nossos desenhos, como os traços que formam letras e palavras, têm um ‘som’; podem produzir uma cacofonia, fluir melodiosamente ou até evocar o silêncio. [...] Assim como a caligrafia pode representar o som, a composição de um quadrinho também pode: umas poucas linhas horizontais e verticais podem surgir o repouso e a quietude de uma sala tranquila, ao passo que um amontoado de linhas diagonais podem sugerir uma multidão aos gritos. (BRUNETTI, 2013, p. 41)

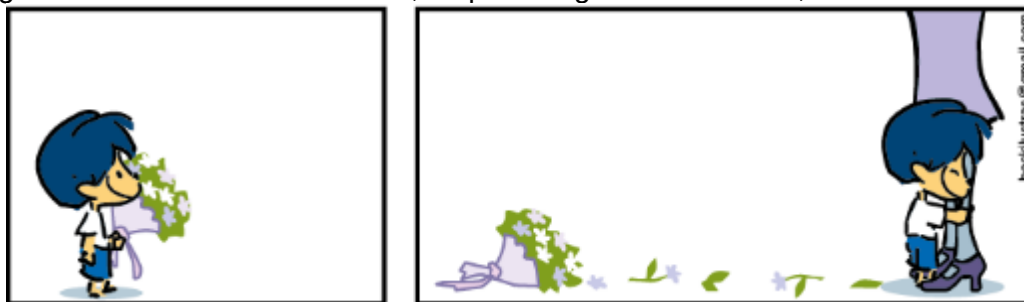
Palavras e figuras, ou palavras em figuras: cada quadrinho criado provoca uma leitura ou inúmeras leituras simultâneas no expectador. Mas também as palavras são imagens, compostas de letras, que por sua vez, como explica Eisner, são “símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis” (Eisner, 2010, p. 8). Ou seja, na origem dos

caracteres de um sistema de escrita geralmente está uma imagem, um desenho, uma representação. Na maioria dos sistemas de escrita, na medida em que foram mais usadas e difundidas, as formas complexas foram tomando um aspecto mais simplificado e abstrato.

Assim sendo, a palavra surge da imagem e, no universo dos quadrinhos, para a imagem a palavra volta. Da soma de palavras e imagens implica uma relação de convergência, na qual por vezes as figuras são lidas – “ler”, verbo tão associado à palavra escrita – e as palavras tornam-se também imagens, ainda mais quando os letreiros são tratados graficamente a serviço de funções narrativas, como demonstra Eisner: “O letreiramento (manual ou eletrônico) tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (EISNER, 2010, p. 3-4). Ler não é deter-se às letras, mas à percepção simultânea de diversas leituras de imagens diversas onde estão as palavras.

Nos quadrinhos, as palavras viram imagens. Considerados separadamente como dois dispositivos comunicativos, desassociar palavra e imagem “trata-se de uma separação arbitrária” (EISNER, 2010, p. 7), mas por vezes válida, se considerarmos que os dispositivos são tratados separadamente no mundo da comunicação. É o caso de quadrinhos sem palavras. Muitas histórias já foram escritas apenas com imagens, sem diálogos explícitos, sem legendas ou outras caixas de texto. Nessas situações, toda a função de expressão e narrativa é responsabilidade das figuras, através de pantomimas e outras marcas gráficas.

Figura 08: Tirinha “Dia das mães”, do personagem Armandinho, de Alexandre Beck.



Fonte: [www.facebook.com/tirasarmandinho](http://www.facebook.com/tirasarmandinho).

AD da imagem: Tirinha com dois quadrinhos. No primeiro, Armandinho está em pé, do lado esquerdo; sorri, olhando firme para frente, segurando um buquê de flores. No segundo, as flores são deixadas para trás, algumas folhas e pétalas ficaram no percurso até o lado direito, onde se vê da cintura para baixo o corpo de uma mulher, usando vestido e sapatos com saltos; Armandinho, pequeno, abraça as pernas da mulher com os olhinhos fechados.

Will Eisner destaca um duplo aspecto das histórias sem palavras. Por um lado, “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). Na ausência de palavras dentro de um requadro, os olhos focarão ainda mais nas figuras, e é por isso que Eisner diz que, por outro lado, “as imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certa sofisticação por parte do leitor (ou expectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor” (id., p. 20). A leitura de histórias em quadrinhos – ou ao menos trechos delas – sem palavras pode exigir maior foco e atenção nos desenhos.

Os desenhos em um quadrinho abarcam uma quantidade imensa de informações; fazem o leitor olhar para a história, para os lugares onde ela se passa e as personagens. Dentre todas as figuras trazidas em uma HQ, Will Eisner considera a forma humana “a imagem mais universal com que o artista sequencial tem que lidar” (2010, p. 103). O rol de imagens representáveis é incalculável, mas a forma humana seria a mais familiar. Quando uma figura humana aparece em um quadrinho, contendo uma postura corporal e uma expressão facial, ela provoca imediatamente no leitor um contato com suas experiências anteriores.

Quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção. Trata-se aqui, é evidente, da memória comum da experiência. É precisamente por isso que a forma humana e a linguagem dos seus movimentos corporais tornam-se os ingredientes essenciais dos quadrinhos. A perícia com que são

empregados também é uma medida da habilidade do autor para expressar sua ideia. (EISNER, 2010, p. 103)

O resgate de experiências anteriores por parte do público da HQ explica e reforça a importância das expressões corporais e faciais das personagens: ela demandará do leitor a interpretação da narrativa e a apreciação estética baseado naquilo que lhe é comum. A emoção dos personagens reside em tais expressões. Por tratar-se de arte sequencial, e não de um filme ou espetáculo cênico, um quadrinho representa um segmento temporal mais curto ou mais longo; é uma postura que, embora congelada, representa também seu antes e seu depois. Assim, tudo que for estritamente necessário para a compreensão da HQ como um todo estará nela retratado, cabendo ao público preencher as lacunas entre os quadrinhos com sua imaginação e sensibilidade.

Na gama de expressões humanas, definitivamente a expressão facial exerce um particular predomínio, especialmente quando o quadro focaliza uma expressão facial que passa a condensar também a expressão do resto do corpo do personagem:

A aparência do rosto, como alguém disse certa vez, é 'uma janela do pensamento'. Trata-se de um terreno familiar à maioria dos seres humanos [...]. Nessa superfície, o leitor espera que os elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio da postura ou gesto do corpo. Graças a essa relação, a cabeça (ou o rosto) é usada com frequência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal. É a parte do corpo com a qual o leitor está mais familiarizado. O rosto, é claro, também dá sentido à palavra escrita. Seus gestos são mais sutis do que os do corpo, porém mais prontamente compreendidos. (EISNER, 2010, p. 114)

No percurso de leitura das HQs, enquanto transita os olhos entre desenhos e palavras, entre ações e emoções, o leitor vai dando sentido ao todo: todas as partes no quadrinho, os quadrinhos da página, as páginas da história, tudo se relaciona entre si e com o leitor. A organização dos quadrinhos na página também constitui a gramática das HQs. A forma convencional ocidental sugere a produção e a leitura dos quadrinhos de cima para baixo, da esquerda para a direita, embora a criatividade do autor possa levá-lo a organizações alternativas. Também a disposição dos balões de fala precisa ser organizada para auxiliar na compreensão do tempo. Mesmo assim, os elementos imagéticos poderão levar o leitor a numerosos possíveis percursos dentro do quadrinho, da página ou da história.



Segundo Brunetti (2013), uma página da HQ pode apresentar o que ele chama de grade democrática (p. 49), pois todos os quadrinhos são do mesmo tamanho, ou a grade hierárquica (p. 53), quando a quantidade e o tamanho dos quadrinhos variam intencionalmente, de acordo com as funções narrativas e expressivas. A divisão e a proporção de um quadrinho em relação ao outro podem parecer aleatórias, mas muitas vezes são usadas para dar maior ou menor ênfase a algum detalhe ou marcar uma passagem de tempo mais lenta ou mais rápida.

O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele 'comunica' o tempo. [...] O ato de expressar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo. (EISNER, 2010, p. 26)

Dessa forma, como detalha Eisner (p. 26-37), trechos curtos podem demandar muitos quadrinhos para esmiuçar uma cena e criar suspense; uma página dividida com mais quadrinhos de menor tamanho em relação à média da história muda a cadência da narrativa; uma mudança para quadrinhos longos e estreitos pode realçar um ritmo crescente de pavor; a presença súbita de um quadrinho muito maior pode expressar um tempo longo para o que ali é representado; em suma, cada história pode demandar do criador uma estratégia diferente quanto à métrica dos quadros em cada página.

O próximo constitutivo da chamada gramática das HQs é a representação de ações e de dinamismo em uma arte gráfica. Cada quadrinho compreende uma existência menor ou maior, variando de uma pequena fração de um segundo até uma porção de anos; nossa mente será capaz de compreender tal extensão, como falarei mais adiante. Em relação aos movimentos dentro de um quadrinho, além da própria postura de personagens e objetos, alguns elementos gráficos podem ser acrescentados pelo quadrinista para reforçar as ações, como ondulações, tremulações, rastros, linhas de velocidade, etc., conforme demonstrado nas figuras 09 e 10.

Figura 09: Tirinha do personagem Snoopy, de Charles Schulz.



Fonte: Site Depósito de Tirinhas.

AD da imagem: Tirinha com quatro quadrinhos dos personagens Snoopy e Woodstock. Snoopy é um cachorro branco, tem orelhas pretas, olhos pretos pequenos, cara alongada e focinho preto.

Woodstock, seu amigo, é um passarinho bem pequeno, de penugem amarelada arrepiada e bico arredondado. No primeiro, Snoopy observa Woodstock, voar e subir à frente de um tronco vertical. No segundo quadrinho, olhando para cima, Snoopy pensa: “Ele conseguiu! Ele conseguiu!”. No terceiro quadrinho, o passarinho retorna de cima para baixo. No quarto quadrinho, Snoopy pensa: “Woodstock acaba de sentar em seu primeiro fio de telefone.” O movimento do passarinho Woodstock é representado por uma linha pontilhada sinuosa que “sobe” no primeiro quadrinho e “desce” no terceiro quadrinho. Pequenos pares de linhas curvas paralelas são colocadas próximos ao pássaro, reforçando a ideia de movimento.

Figura 10: HQ do personagem Bidu, de Maurício de Sousa.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Dois quadrinhos de uma HQ de Bidu. Ele é um cão Schnauzer, azul. Tem as orelhas para cima, um pouco caídas, focinho preto, barba preta e barriguinha branca. No primeiro quadrinho, o cãozinho azul saltita da direita para a esquerda, com expressão descontrada, olhando pra cima, linguinha de fora, dizendo: “Hum! Onde é que eu estava mesmo? Ah, sim! Conversando com a dona Pedra e...”. O saltitar do cachorro é representado por um rastro atrás dos pés. No segundo quadrinho, Bidu tropeça em uma pedra: “CLUNC”. O movimento dos corpos também é reforçado por pares de linhas curvas paralelas próximas ao corpo, e o impacto de seu tropeço na pedra é representado por outros elementos gráficos.

A própria delimitação de cada quadrinho – o requadro – faz parte da experiência de escrita e leitura da HQ. O layout mais básico sugere traçado retangular com linha reta contínua, mas a criatividade do autor o fará utilizar-se de contêineres sinuosos ou ondulados, denotando sonho, alucinação ou lembrança, por exemplo. Até mesmo a ausência de requadros pode ser estratégica para a narrativa. “O formato (ou ausência) do requadro dá a ele a possibilidade de se tornar mais do que apenas um elemento

do cenário em que a ação se passa: ele pode passar a fazer parte da história em si” (EISNER, 2010, p. 45).

Páginas, quadrinhos, imagens, palavras: a experiência visual e a gramática familiar comuns ao criador e ao seu público possibilitam o desenvolvimento da arte sequencial. A experiência de leitura vai além do óbvio, pois mobiliza no leitor seu esforço cognitivo e sua sensibilidade: “a leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual” (EISNER, 2010, p. 2). O leitor de HQs foi ficando cada vez mais exigente com o passar das décadas, e a escrita, as técnicas de diagramação e as estratégias de venda precisaram acompanhar os anseios de um leitor exigente, para oferecer-lhe sempre produtos de qualidade. Também cresceu a variedade de tipos de histórias, de publicações para faixas etárias específicas, de padrões de acabamento, enfim, numerosas possibilidades em uma linguagem artística comum e sua particular gramática, sua peculiar forma de leitura.

A leitura interpretativa permite o reconhecimento de signos estéticos expressivos, seja no uso das formas e cores, seja na impecável heterogeneidade da diagramação, neste universo plurissígnico da narrativa visual. No expressivo diálogo travado entre os signos intercambiantes entre o verbal e o icônico, as imagens sequenciadas ancoram as palavras, reduzidas ao mínimo necessário para o entendimento da narrativa. A disposição espacial das vinhetas, dos balões ou das legendas pretende indicar, não só a direção do olhar do leitor, mas também o modo como diversos registros do texto devem ser lidos, tanto em si (nas denotações e conotações) como entre si (nas relações intersemióticas). (GUIMARÃES, 2012, p. 179)

Aragão (2012) desenvolveu uma pesquisa na qual analisa, do ponto de vista da tradução, as HQs da língua francesa para o português. A respeito de um padrão de tempo na leitura de HQs, a pesquisadora afirma: “Vale notar ainda que, considerando-se a heterogeneidade dos leitores de histórias em quadrinhos de uma forma geral, é possível afirmar que para cada um dos gêneros a leitura e a relação com o mundo dos quadrinhos se dão de formas diferentes” (ARAGÃO, 2012, p. 7). A leitura de HQs voltadas para o público infantil, por exemplo, costumam ser de leitura leve, fluída, rápida. Outros artistas têm seus produtos procurados por um segmento de mercado que aprecia o refinamento nas ilustrações. Dos traços mais ligeiros aos apurados, as duas extremidades reforçam a amplitude do gênero artístico.

Na próxima sessão eu falarei das características da leitura e da tradução das HQs para, logo mais, trazer concretamente minha proposta de roteiro audiodescritivo em Língua Brasileira de Sinais.

### **3.2 Produção de roteiros de AD de HQs em Libras**

Abordarei aqui a produção de roteiros de audiodescrição de Histórias em Quadrinhos em Língua Brasileira de Sinais.

Em um estudo sobre as adaptações para o cinema de histórias em quadrinhos, mais especificamente do gênero Graphic Novel (novelas gráficas), Guimarães (2012) analisa semelhanças e diferenças entre a sétima e a nona arte, ou seja, a arte sequencial e o cinema. Ambas são compostas de sequências de imagens e, enquanto as histórias em quadrinhos são claramente estáticas, o cinema é feito a partir da rápida passagem de imagens – chamados frames – em sequência.

As diferenças entre as duas artes são bem detalhadas por Guimarães, mas, por ora, nos interessa focar nas semelhanças.

Em grego, cinema significa movimento, dança ou pantomima, vinculado a algo que o ser humano procura registrar, desde as pinturas rupestres. O conceito encontrou seu princípio básico na animação (*flipagem* = *flip*, em inglês, virar rapidamente), ou seja, a passagem de várias imagens em sequência, numa velocidade que dá a ilusão de movimento. (GUIMARÃES, 2012, p. 31-32)

Ao resgatar uma breve história do cinema, Guimarães conta como os irmãos Lumière criaram um dispositivo, chamado cinematógrafo, que armazenava uma série de fotogramas e os projetava numa tela.

Desde então o cinema, como aparato técnico, é definido pela presença de um intervalo negro entre um fotograma e outro, que faz atenuar a imagem persistente que fica na retina. Assim, intervalos vazios que entremeiam uma sequência de imagens fixas diferentes produzem o efeito de continuidade porque nossos olhos não são capazes de perceber, durante a projeção, os intervalos que separam os fotogramas na cópia do filme. (GUIMARÃES, 2012, p. 34).

A reflexão sobre as similaridades entre as duas artes pode ser interessante. No cinema, as tecnologias para captação, armazenamento e projeção de imagens evoluíram até o momento, mas sua origem e a explicação de seu funcionamento revelam a semelhança com a estrutura das histórias em quadrinhos: sequência de imagens, embora em meios distintos.

A presença de intervalos entre as imagens também é comum às duas artes. Enquanto na arte sequencial os intervalos estão presentes na passagem de um quadrinho ao outro, no cinema a passagem entre imagens é tão rápida que provoca nos olhos e no cérebro humano a ilusão do movimento. Mas a percepção de movimento é provocada também em quem lê uma HQ, e ficará a mente responsável por preencher estes espaços, deixando a história suficientemente completa. “Inegável é que a arte sequencial apresenta muita similaridade com o cinema: a ideia de movimento é apresentada nas duas práticas pela justaposição de quadros” (GUIMARÃES, 2012, p. 54).

Outro intervalo pode ser observado nas duas artes. No cinema, é raro um filme ser gravado em tomada única, ou seja, filmado de uma só vez, sem cortes. A narrativa de um filme é composta por cenas, e uma mesma obra fílmica pode retratar um episódio que supostamente durou algumas horas, alguns dias ou mesmo muitos anos. Cabe ao expectador preencher também essas lacunas, mentalmente, dando coerência à narrativa. As mudanças de tempo estarão presentes também nas HQs, exigindo de seu leitor a mesma tarefa de preenchimento mental das lacunas deixadas em tais passagens.

A partir da constatação de aspectos do cinema e das HQs, bem como das semelhanças e diferenças entre ambos gêneros artísticos, Guimarães passa a considerar os aspectos da tradução – ou adaptação – de HQs para textos de outras bases semióticas.

[...] a função fundamental da arte em quadrinhos é registrar por meio de ideias, o movimento de palavras e figuras no espaço e, dessa forma, contar as histórias, mesmo que haja quadros sem aparente sequência lógica entre eles. (GUIMARÃES, 2012, p. 53)

A temática da audiodescrição de HQs ainda carece de pesquisas e metodologias. Não existem muitas publicações a respeito, nem propostas de diretrizes. Essa lacuna motivou o Ministério da Educação a elaborar um documento norteador.

Datada em 10 de abril de 2012, a Nota Técnica nº 21 do Ministério da Educação propõe-se a elencar requisitos para a descrição de imagem na geração de material digital acessível – Mecdaisy. Embora não se apresente como diretriz para a produção da audiodescrição, a referida Nota Técnica utiliza-se de conceitos bases da audiodescrição ao citar que “a descrição de imagens é a tradução em palavras, a construção de retrato verbal de pessoas, paisagens, objetos, cenas e ambientes, sem expressar julgamento ou opiniões pessoais a respeito” (BRASIL, 2012, p. 2). Apesar de usar o termo “descrição”, seu conceito aproxima-se mais de “audiodescrição”.

O documento começa apresentando os fundamentos legais, prossegue com os conceitos e funcionalidades do Mecdaisy (solução tecnológica do MEC que possibilita a produção de livros em formato digital acessível, no padrão Daisy) e em seguida apresenta os requisitos para descrição de imagem na geração de material digital acessível. Elenca então 30 requisitos (p. 2-3), como “organizar os elementos descritivos em um todo significativo” e “minimizar a introdução de elementos de formatação e cor, pois estes contribuem para dispersão no entendimento”. Para ilustrar tais requisitos na prática, apresenta um exemplo de descrição de fotografia, um cartum, uma tira cômica, uma história em quadrinhos, um mapa, uma tabela, um fluxograma e um organograma.

A Nota Técnica apresenta como exemplo de descrição (ou audiodescrição, conforme já discutimos) de HQ uma historinha da personagem Magali, de Maurício de Sousa, composta de uma página com nove quadrinhos. Para apresentar a descrição, a Nota introduz um texto descritivo geral, apresentando a quantidade de quadros, as personagens, e um elemento da linguagem das HQs: “As falas dela e do pai aparecem dentro de balões” (p. 7). A seguir, faz a descrição dos nove quadros em nove parágrafos. No texto do roteiro, nota-se uma grande preocupação em trazer informações que não fazem grande diferença na compreensão da história, como as cores de objetos: “segurando um saquinho vermelho”. Outra estratégia utilizada na descrição é o uso de frases longas para descrever elementos muito simples. Na

descrição do quadro Q2, por exemplo, é usada a frase: “e acima de sua cabeça o barulho das lambidas: Slep, slep”.

Uma das características do tipo artístico em questão é a velocidade da sua leitura. Quando uma pessoa enxergante aprecia uma HQ, pode adotar diferentes métodos de leitura, podendo explorar com calma todos os detalhes visuais ou deter-se às palavras e passar rápido pelas imagens, sem prender-se aos detalhes. O público cego já começa a apreciar uma HQ em desvantagem, pois estará sujeito à forma como foi escrita a audiodescrição. Ao elaborar uma tradução demasiadamente detalhada, o audiodescritor consegue levar uma infinidade de imagens. Em contrapartida, o texto longo leva o leitor a investir muito tempo para contemplar a obra.

As formas artísticas da obra e da tradução não são as mesmas. O audiodescritor utilizou-se de uma estratégia presa ao conteúdo e aos detalhes da imagem e do texto. Parece ter lhe faltado a liberdade de um criador, que provoque na pessoa cega a mesma graça e encanto que uma pessoa enxergante capta na apreciação de uma história em quadrinhos, provocada por sua forma e estética.

Bechir se dispôs a analisar os requisitos apresentados no documento. Ela chegou ao entendimento que “a Nota não acompanha todas as diretrizes que se fazem necessárias para a elaboração de roteiros de audiodescrição de imagens” (BECHIR, 2015, p. 15), ao notar que a audiodescrição da HQ não segue os próprios requisitos propostos no documento. No entanto, o trabalho de Bechir segue a perspectiva das informações de direção e sentido da Gramática do design visual (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, apud<sup>4</sup> BECHIR, 2015, p. 15) e sua estratégia proposta aumenta ainda mais a quantidade de informações trazidas pelo roteiro audiodescrito.

Não pretendo avaliar a Nota Técnica, mas destaco que esta, em seus 30 requisitos para a descrição de imagens, não parece preocupar-se com a transcrição da forma estética da obra, senão somente com os conteúdos nela contidos.

Baseado na chamada gramática das HQs, e considerando todo o referencial teórico trazido no presente trabalho, proponho a seguir um modelo de audiodescrição

---

<sup>4</sup> KRESS, G.; LEEUWEN, T. v. Reading images: the grammar of visual design. London: Routledge, 2006.

de histórias em quadrinhos, servindo tanto para a produção de roteiros em português quanto para a produção da ADSin.

Entendo que a AD de HQs deve contemplar não apenas as informações imagéticas e o texto, mas também as questões estéticas características do gênero artístico, proporcionando ao seu usuário a mesma experiência de leitura da pessoa enxergante que aprecia a obra visualmente.

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.

Como acabo de falar, os requisitos gerais da AD, trazidos em diversas propostas de diretriz já publicados 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, na tabela a seguir, as três etapas de produção de roteiro audiodescritivo:

Etapa 1	Estudo do texto de partida	Leitura e estudo da obra.
Etapa 2	Escrita do roteiro audiodescritivo	Categorização dos elementos que compõem cada imagem; definição de prioridades; escrita; revisão.
Etapa 3	Difusão do roteiro	Disponibilização do roteiro em meio digital, ou impresso em Braille; locução gravada ou ao vivo.

Tabela 01: Etapas de produção de roteiro audiodescritivo.

Na primeira etapa, o audiodescritor fará a própria leitura da obra, que não se resume apenas a uma leitura descomprometida. Esse estudo contemplará os



aspectos completos da obra, sobre a autoria, sobre o gênero artístico ou textual, e outros aspectos contextuais. Em muitos casos, um profundo trabalho de pesquisa é necessário. Todo esse processo será útil para a elaboração de uma introdução à audiodescrição que poderá apresentar informações repetitivas ao longo da obra. A leitura da imagem contemplará ainda um olhar específico de tradutor sobre esta, observando os elementos que a compõem e elencando a prioridade de apresentação para melhor compreensão.

Ao se analisar a imagem, é necessário compreender os elementos constituintes que a compõe, haja vista que, assim como num texto escrito, existe uma ordem lógica de apresentação das ideias postuladas, a imagem também obedece a relações semânticas e constructos de coesão e coerência. (RIBEIRO, 2011, p. 49)

Na segunda etapa, o audiodescritor se ocupará de escrever o roteiro audiodescritivo. Os roteiros podem variar muito de acordo com a categoria na qual se situa a modalidade de audiodescritiva, conforme a proposta de Jorge Díaz-Cintas (2007, p. 49-50 apud<sup>5</sup> SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 197-198). A primeira categoria contempla a AD de imagens dinâmicas, com imagens em movimentos, como filmes, programas televisivos, etc. Nessa categoria, os roteiros audiodescritivos precisam aproveitar os intervalos de fala para inserir as descrições, sem sobrepor diálogos. Assim, o roteiro terá características peculiares quanto a marcações de tempo e “deixas” para a inserção de descrições mais longas (ALVES; TELES; PEREIRA, 2011). A segunda categoria contempla a AD de imagens estáticas, como obras de museus, fotografias e histórias em quadrinhos. Falarei sobre a produção deste tipo de roteiro mais adiante. A terceira categoria contempla eventos ao vivo, como peças teatrais, partidas esportivas, congressos, etc. Esse roteiro audiodescritivo terá alguma similaridade com os roteiros da primeira categoria, mas o audiodescritor precisa contar com o imprevisto. A título de exemplo, uma peça de teatro nunca é igual a outra, e tampouco se poderá prever detalhes do que ocorrerá em uma manifestação pública.

A produção de roteiros audiodescritivos de imagens estáticas – entre elas as HQs – encontra mais liberdade por não lidar, em geral, com as limitações de tempo das imagens dinâmicas. Ribeiro (2011, p. 54-61) sugere que as informações

---

<sup>5</sup> DÍAZ CINTAS, Jorge. Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual. In: TRANS, N.º II. London: Roehampton University, 2007, p. 45-59.

imagéticas sejam categorizadas, e ele mesmo propõe categorias para o elemento humano. Essencialmente, o audiodescritor lidará com os elementos constitutivos da imagem, e “relacioná-los numa elaboração coerente e coesa. É a partir das relações de sentido que podemos construir uma representação entre os imagemas (id., p. 56). A produção de roteiros para a ADSin respeitará as mesmas diretrizes da AD produzida em língua de modalidade oral, e a diferença consistirá na construção de um texto de chegada em língua de sinais.

Na terceira etapa, ocorre a difusão da audiodescrição. É quando a AD é disponibilizada e alcança seu público alvo. Geralmente, essa fase se dá quando o audiodescritor faz a locução do roteiro audiodescritivo durante o filme, peça de teatro ou congresso, por exemplo, mas o roteiro da AD pode simplesmente ser disponibilizado junto a uma imagem constituinte de uma notícia jornalística, em um portal na internet, ou impresso em Braille e fixado próximo a uma fotografia na montagem de uma exposição de um museu.

A partir daqui, apresento minha proposta de escrita de roteiro audiodescritivo para histórias em quadrinhos. A tabela a seguir repete e resume as três etapas de produção do roteiro audiodescritivo, seja em língua oral, seja em língua de sinais:

Etapa 1	Estudo do texto de partida	Leitura e estudo da história em quadrinho.	
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.	ADSin: Disponibilização do roteiro sinalizado ao vivo, de forma visual e/ou tátil; disponibilização do roteiro gravado em vídeo; disponibilização do roteiro escrito.

Tabela 02: Resumo das etapas de produção de roteiro audiodescritivo.

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

A velocidade da leitura, repetindo Aragão (2012, p. 7), vai depender do texto de partida. As histórias da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, por exemplo, não demandam do leitor uma apreciação demorada. Alguns quadrinistas, como Luis Fernando Veríssimo, desenham com traços ainda mais elementares que Maurício de Sousa.

Figura 11: Tirinha “As Cobras”, de Luís Fernando Veríssimo.



Fonte: <https://bit.ly/2HXJm2J>.

AD da imagem: Tirinha de quatro quadrinhos. No primeiro quadrinho, duas cobras conversam. A da esquerda diz: “Como vai o nosso time com o novo técnico?”. A segunda responde: “Muito bem!”. No segundo quadrinho, a segunda cobra complementa: “Só perdeu duas”. No terceiro quadrinho, a primeira cobra encara a segunda e questiona: “Mas não jogou só duas?”. No quarto quadrinho, a segunda cobra diz: “Se você insiste em ver pelo lado negativo... Sim”.

Há outros quadrinistas, porém – aqui eu cito Mariana Cagnin – que focam seus projetos na complexidade das ilustrações. Considerar a velocidade da leitura é imprescindível, pois assim o audiodescritor evitará escrever um roteiro muito curto, sem as informações importantes para a compreensão da história, ou muito longo e, conseqüentemente, entediante – algo incompatível com o gênero artístico em questão.

Figura 12: Da HQ “Black Silence”, de Mariana Cagnin.



Fonte: <http://www.marycagnin.com>.

AD da imagem: Página de uma HQ, dividida em três quadrinhos horizontais, de cima para baixo. No quadrinho superior, pode-se ver uma face feminina, com o rosto afunilado, os olhos fechados, lábios cerrados. Ao redor do corpo, linhas curvas em uma atmosfera acinzentada compõem uma imagem embaçada. No quadrinho do meio, à esquerda, há uma nave espacial, diante de um túnel que se projeta para dentro do solo. No quadrinho de baixo, pode-se ver que a nave adentra o túnel. Uma face masculina olha para o painel da nave.

A análise da HQ observará os aspectos estéticos. Qual é o pensamento da obra? Como ela se comunica com seu público? Que tipos de sensações, emoções e que nível de empatia pode despertar? Como se dá a leitura da obra? Essa análise estimulará as escolhas tradutórias, mais adiante.

A segunda fase da AD de HQs será a escrita do roteiro. Tanto AD escrita em português quanto a ADSin poderão ser divididas 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 seu nome – com a grafia na língua de partida, sinalizado pelo alfabeto manual da língua de sinais – seguido pelo seu 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, através 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. A título de exemplo, a linguagem cinematográfica deverá ser familiar a um audiodescritor de filmes; espera-se que ele entenda, por exemplo, da função dos movimentos de câmera, mas não poderá dizer “a câmera mostra, a câmera se movimenta”, pois o expectador do filme não está vendo a câmera, mas o filme finalizado. 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 citar 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. O tradutor observará se a grade de quadrinhos é democrática ou hierárquica (BRUNETTI, 2013, p. 49 e 53) e isso afetará suas escolhas lexicais, traduzindo o ritmo da narrativa, com maior ênfase nos quadrinhos maiores, por exemplo. O tamanho e a forma dos balões de fala, bem como uma tipografia em negrito, podem ser traduzidos como uma ênfase naquela fala. Qualquer elemento da gramática da HQ que não faça diferença na compreensão da história pode ser considerado dispensável.

A ordem dos elementos da imagem precisa ser muito bem analisada e sua enunciação na AD planejada. As diretrizes para audiodescrição presentes costumam ordenar que o audiodescritor respeite ordens – do maior para o menor, da direita para a esquerda, de cima para baixo (RIBEIRO, 2010, p. 50), e assim por diante – mas a regra geral pode limitar a operação tradutória a mera informação, sem acesso ao aspecto estético da arte:

Como em qualquer outra modalidade tradutória, o audiodescritor conta com a possibilidade de adotar abordagens e métodos específicos em função de uma série de fatores internos e externos que inevitavelmente afetarão suas decisões. Sendo assim, qualquer proposta normativa da audiodescrição que desconsidere a complexidade desta tarefa de transposição intersemiótica e estabeleça diretrizes únicas e deterministas – como a de banir a qualquer custo a interpretação – é aqui considerada como um empecilho para o desenvolvimento das pesquisas e da prática na área

de mediação comunicacional e acessibilidade. (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 201)

As expressões corporais e faciais ocupam uma função marcante nas HQs. Eisner 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, sem que o audiodescritor compreenda no lugar do público. Seria um erro grosseiro descrever uma personagem como “linda” ou “feia”. O que me leva, enquanto indivíduo, a achar uma pessoa linda? A tradução poderá elencar os elementos que me fizeram, enquanto 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).

Santiago Vigata cita uma participante cega de sua pesquisa que contou como é complexo para ela entender e dominar a linguagem dos *emoji* dos telefones celulares. “Mesmo tendo a descrição da expressão facial (‘rosto sorridente com a língua fora’), ela fica apreensiva porque não sabe como vai ser interpretado pelo seu interagente” (id., p. 199). Se a obra original cresce com a tradução, e se a estética faz parte da mesma, “perante a necessidade de optar por uma solução de transmutação adequada, em alguns casos se torna necessário cogitar a possibilidade de explicitar alguns aspectos que no sistema original permaneciam implícitos” (id., p. 200). Essa reflexão norteará as escolhas tradutórias na elaboração da AD de expressões faciais.

Na escrita do roteiro da ADSin, a descrição de expressões faciais será muitíssima 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 e SOUZA, 2008, p. 175). Assim sendo, 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 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 este 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”, já 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 através da recepção tátil da língua de sinais por uma pessoa surdocega; e ainda por escrito, através do uso de sistemas de escrita de sinais ou de escrita interlíngua, com o uso glosas.

Estabelecida minha proposta para a produção de roteiros de ADSin de HQs, detalho minhas escolhas metodológicas, a fim de verificar a viabilidade que aqui proponho.



### 3.3 Sobre o percurso metodológico: traduções e descrições comparativas

De acordo com a classificação de Silva e Menezes (2005), a presente pesquisa tem abordagem qualitativa, natureza aplicada e caráter descritivo. Segundo as autoras, uma pesquisa qualitativa:

considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem. (SILVA e MENEZES, 2005, p. 20)

Por focar essencialmente o processo de construção de roteiros de audiodescrição e sua significância, a presente pesquisa segue abordagem qualitativa, e busca explorar características de uma operação tradutória que dificilmente poderiam ser expressas por um método quantitativo. Proponho um modelo de roteiro de audiodescrição de HQs em Libras, demonstrado através da produção de dois roteiros de audiodescrição de uma mesma história em quadrinhos do personagem Chico Bento, da Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa, sendo uma em português e outra em Libras; posteriormente, farei 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, farei a produção do roteiro de uma segunda história em quadrinhos do mesmo personagem. Com as duas ADSin prontas, farei uma nova comparação com comentários ao método criado.

Nas etapas metodológicas destinadas à descrição dos roteiros produzidos, eu justifico minhas escolhas tradutórias com o apoio da bibliografia consultada. Segundo Gil (2007):

A pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições

dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos. (GIL, 2007, p. 122)

As contribuições trazidas através dos referenciais teóricos me apoiam na descrição das características dos roteiros produzidos, da diferença entre o roteiro produzido em português e o roteiro produzido em Libras e da descrição comparativa entre os dois roteiros produzidos em Libras. Assim sendo, do ponto de vista dos objetivos, esta pesquisa é do tipo descritivo: “A pesquisa descritiva visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis” (GIL, 2002, p. 42). Do ponto de vista de sua natureza, esta é uma pesquisa aplicada, pois “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática e dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais” (SILVA e MENEZES, 2005, p. 20).

A tabela a seguir apresenta as etapas metodológicas escolhidas:

<b>Fases</b>	<b>Etapas Metodológicas</b>
1. Escolha do corpus de pesquisa.	Escolha do autor: Maurício de Sousa.
	Escolha do personagem: Chico Bento.
	Escolha das HQs: "Distraído Demais" e "Como fiquei gostando do Chico".
2. Elaboração do roteiro da HQ "Distraído demais" em português.	Escrita do roteiro preliminar.
	Escrita do roteiro definitivo.
3. Elaboração do roteiro da HQ "Distraído demais" em Libras.	Escrita e gravação do roteiro preliminar.
	Escrita do roteiro definitivo.
	Ensaio prévios.
	Gravação: sinalização do roteiro.
	Edição do vídeo.
4. Elaboração do roteiro da HQ "Como fiquei gostando do Chico" em Libras.	Disponibilização do vídeo no YouTube.
	Escrita do roteiro.
	Ensaio prévios.
	Gravação: sinalização do roteiro.
5. Descrição dos dois roteiros de "Distraído demais".	Edição do vídeo.
	Disponibilização do vídeo no YouTube.
6. Descrição dos dois roteiros em Libras.	Descrição das características do roteiro em português e do roteiro em Libras. Comparação de semelhanças e diferenças entre os dois roteiros.
	Descrição das características dos dois roteiros em Libras. Comparação de semelhanças e diferenças entre os dois roteiros.

Tabela 03: Resumo das fases e etapas metodológicas da pesquisa.

Os roteiros em Libras elaborados não serão traduções do roteiro em Português. Por isso, faz-se necessária por parte do audiodescritor a competência da audiodescrição, fluência em Português e em Libras e a competência da tradução e interpretação.

### 3.3.1 Primeira fase: escolha do corpus

Para a escolha do corpus da pesquisa, optei por um grande quadrinista brasileiro: Maurício de Sousa.

Figura 13: Maurício de Sousa.



Fonte: Fandon Wikia.

AD da imagem: Maurício de Sousa é um senhor branco, cabelos grisalhos penteados para trás, olhos esticados. Ele está sorrindo e usa uma camisa social azul.

Maurício Araújo de Sousa nasceu em Santa Isabel (SP) em 27 de outubro de 1935. Nutria grande paixão por desenhar desde criança. Aos 19 anos foi morar na capital e conseguiu emprego como repórter policial na Folha da Manhã (atual Folha de São Paulo). Em 1959 criou o cãozinho Bidu, seu primeiro personagem, e logo passou a publicar tirinhas no jornal. Com o passar dos anos, criou muitos outros personagens (quase sempre inspirados em pessoas reais, próximas de Maurício), publicou revistas e fundou um verdadeiro império das histórias em quadrinhos.

Figura 14: Chico Bento desenhado em 1961.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Chico Bento é representado com chapéu de palha, camiseta amarela, calça azul e pés descalços. Ele aparenta ter uns 12 anos, tem o corpo alto, esguio.

Figura 15: Chico Bento desenhado em 2018.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Chico Bento é representado com chapéu de palha, camiseta amarela, calça azul e pés descalços. Ele aparenta uns 7 anos, tem o corpo baixinho, cabeça proporcionalmente maior que o corpo e formas mais arredondadas.

O personagem Chico Bento, ou Francisco Antonio Bento, criado por Maurício em 1961, foi inspirado em um tio-avô que o quadrinista nem chegou a conhecer pessoalmente: sabia apenas de incontáveis histórias, que lhe orientaram a desenhar um menino com o puro coração caipira. A primeira revista de Chico Bento foi publicada em agosto de 1982.

A escolha por Chico Bento me trouxe um desafio extra: o registro de fala do personagem. Típico caipira, seu português apresenta aquilo que Liberatti (2012, p. 25) chama de pseudodialeto caipira. Sua fala é uma transgressão à norma culta. Maurício de Sousa tenta assim reforçar a representação do ambiente rural.

Os quadrinhos do Chico Bento contam a história de uma turma de caipiras. Os personagens de Chico Bento representam a rotina diária do que supostamente seria o típico caipira brasileiro, e essa representação é reforçada pela variação linguística presente na fala dos personagens. Uma vez que toda linguagem é tida como uma forma de representar o mundo, a linguagem em Chico Bento nada mais é do que uma tentativa de reforçar a representação do ambiente rural apresentado nas HQs. (LIBERATTI, 2012, p. 28)

Na AD em português, optei por lidar com a variação linguística de Chico Bento apenas transcrevendo suas falas da mesma forma como estão nas páginas de Maurício de Sousa. Na ADSin, no entanto, considerei a proposta de Klícia Campos (2017, p. 87-93), quando trabalha a tradução de literatura de cordel para Libras, e busquei retratar nas frases traduzidas o jeito simples e caipira de Chico Bento. Klícia

Campos ressalta que as variações linguísticas também existem em Libras (id., p. 88), podendo tais variantes serem exploradas nas traduções.

Na escolha do corpus consulte as histórias em quadrinhos disponíveis no portal da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa. Penso que duas histórias, ambas com uma narrativa longa, seriam necessárias e suficientes para demonstrar a proposta que a presente pesquisa pretende construir. No portal encontrei cinco historinhas: “O vendedor de bilhetes”, com quatro páginas; “Os hóspedes”, com cinco páginas; “Como fiquei gostando do Chico”, com oito páginas; “Privilégios da cidade”, com nove páginas; e “Distraído demais”, com 20 páginas. Escolhi as histórias “Distraído demais” e “Como fiquei gostando do Chico”, por não serem tão curtas, por me parecerem engraçadas e pela riqueza de elementos expressivos e imagéticos. Além de estarem presentes no portal, ambas aparecem também na edição de número 1 do gibi Chico Bento, publicado em 1997 pela Editora Panini.

A história “Distraído demais” apresenta, em 103 quadrinhos, o menino Chico Bento lutando contra numerosas distrações, sem conseguir se concentrar em uma tarefa dada por sua professora.

Figura 16: Primeiro quadrinho da história “Distraído Demais”.



Fonte: Portal MSP.

Descrição do Q1: Chico Bento está sentado em frente a uma carteira escolar. Sorridente, usa um chapéu de papel, e brinca com um barquinho e um aviãozinho de papel. Ao seu lado, alguém o chama: Chico! Chico! Chico!

A obra “Como fiquei gostando do Chico” apresenta, em 47 quadrinhos, sob o olhar de Rosinha, a história de como ela e Chico Bento se conheceram e começaram a namorar. Apesar de ser apresentada como “Rosinha em: Como fiquei gostando do Chico”, não deixa de ser uma HQ de Chico Bento, por estar em seu gibi e trazê-lo também como protagonista.

Figura 17: Q40 da obra “Como fiquei gostando do Chico”.



Fonte: Portal MSP.

Descrição do Q40: Rosinha e Chico Bento estão em uma área verde, aberta, de dia. Olham um para o outro, com as mãos dadas. Acima dos dois sobe um volumoso coração vermelho. A legenda do quadrinho diz: “Foi ansim qui eu i o Chico começamo a namora!”.

Em ambas historinhas, os quadrinhos são ricos do ponto de vista imagético, e a trama apresenta um humor leve e encantador.

### 3.3.2 Segunda fase: Elaboração do roteiro da HQ “Distraído demais” em português

Nesta fase, elaborei o primeiro roteiro da história “Distraído demais”, este em português.

Antes de iniciar as traduções definitivas da pesquisa, dediquei-me às traduções preliminares das quatro primeiras páginas da HQ “Distraído demais”, a fim de experimentar o método proposto no trabalho e levantar informações para a banca de qualificação.

Apresento, a seguir, os três primeiros quadrinhos e, ao lado, a AD em português.

Figura 18: Q1 da historinha “Distraído Demais”.



Fonte: Portal MSP.

Q01: Começa a história! Chico Bento em: Distraído demais. Chico Bento está sentado em frente a uma carteira escolar. Sorriente, usa um chapéu de papel, e brinca com um barquinho e um aviãozinho de papel. Ao seu lado, alguém o chama: Chico! Chico! Chico!

Figura 19: Q2 da historinha “Distraído Demais”



Fonte: Portal MSP.

Q02: “CHICO!” O grito veio de Hiro. Assustado, com os olhos arregalados, Chico larga o aviãozinho e o barquinho de papel.

Figura 20: Q3 da historinha “Distraído Demais”.



Fonte: Portal MSP.

Q03: Hiro encara Chico com a cara fechada e as mãos na cintura. Chico lhe diz: “Afe, Hiro! Num carece di gritá! Eu num sô surdo!”

O roteiro em português foi elaborado de acordo com a proposta apresentada ao longo deste trabalho. Na primeira parte, o roteiro introduziu a história com a descrição das personagens principais. Na segunda parte, anunciou o título da obra e dedicou-se à descrição dos 18 quadrinhos das quatro páginas.

As quatro primeiras páginas já estavam prontas desde a realização da tradução preliminar da pesquisa, então dei continuidade a partir da página 05 até a última página.

Para a produção de todos os roteiros audiodescritivos, levei em conta três aspectos que compõem a obra: a estrutura do gênero artístico em questão (a organização e a estrutura próprias das histórias em quadrinhos); as informações imagéticas (incluindo os desenhos e os textos escritos) e a estética (a graça, a fluidez da leitura e o encantamento próprio dos quadrinhos).

Iniciei a produção do roteiro de audiodescrição em língua portuguesa. Após algumas leituras atentas e minuciosas da obra, dividi a AD em duas partes.

A primeira parte começa com uma apresentação geral da obra: “História em quadrinhos do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa, composta de 103 quadrinhos em 20 páginas”. Tal apresentação parece importante por dar ao receptor uma noção do tamanho da história que lhe será apresentada. A seguir, fiz uma descrição dos quatro personagens principais que participam da trama, por ordem de aparição: Chico Bento, Hiro, Rosinha e a professora dona Marocas. Outros personagens aparecem mais adiante, mas como não possuem falas ou não fazem parte do elenco fixo de personagens das histórias de Chico Bento, optei por não os descrever na introdução.

Descrever previamente os personagens é também uma tática de economia. Geralmente, os personagens das histórias em quadrinhos usam sempre as mesmas roupas e a mudança nos traços dos desenhos ao longo dos anos é muito gradual. Ao apresentar a descrição dos personagens antes do início da história, poupa-se a tarefa de descrever outras tantas vezes no curso narrativo. Além disso, as feições e os trajes do Chico Bento podem fazer parte do imaginário do público enxergante, mas pode ser pouco ou nada familiar no universo das pessoas cegas ou com baixa visão.

Na segunda parte, é apresentada a AD da história propriamente dita, quadro a quadro. Considerando as características do gênero artístico trabalhado, optei por determinadas estratégias. A primeira foi de anunciar a numeração das páginas (de 01 a 20) e a numeração dos quadrinhos (de 01 a 103). Tal artifício possibilita ao leitor situar-se em que ponto da história ele se encontra.



A segunda estratégia foi iniciar a AD com a frase: “Começa a história! Chico Bento em: Distraído demais.” Embora já tenha sido anunciada a numeração da página, a frase reforça o início da leitura da história propriamente dita, após a introdução com a descrição dos personagens. A terceira estratégia foi eleger, quadro por quadro, as informações relevantes e, dentre elas, elencar a ordem de apresentação. Uma característica do gênero das HQs é que a graça é transmitida sempre por último. Uma regra rígida até poderia ser criada: descrever primeiramente o cenário, depois os personagens, por último as falas dos mesmos. Possivelmente uma prescrição estrita não daria a liberdade da transcrição que defendo neste trabalho. Não podemos nos submeter apenas ao conteúdo dos quadrinhos. Os conteúdos, as figuras e os textos, estão organizados em um arranjo intencional e estético, e todos os elementos devem ser apresentados para a leitura do nosso público alvo. Por isso, em alguns quadros, a descrição se inicia pelas figuras e é seguida pelos balões de fala, e em outros contrários a ordem é inversa.

Ao longo das descrições, tomei cuidado para evitar minhas inferências e julgamentos. Busquei construir um texto que deixe meu público à vontade para entrar na história, tirar suas conclusões e aproximar-se do universo lúdico de Chico Bento. Um ponto emblemático é a descrição de expressões faciais. Em alguns momentos, optei por trazer a descrição da feição dos personagens, como se pode ver nas figuras 21, 22 e 23:

<p>Figura 21: Q64 da HQ “Distraído demais”.</p>  <p>Fonte: Portal MSP.</p>	<p>Sentado na cadeira, <b>abatido, o menino baixa a cabeça, fecha os olhos, cobre o rosto com a mãozinha esquerda</b> e lamenta: “Ai! Mais essa, agora!!” Dona Marocas, de sua mesa, ordena: “Chico! Chega de cochichar! Concentre-se na tabuada!”</p>
--	--

Figura 22: Q28 da HQ “Distraído demais”.



Fonte: Portal MSP.

Chico começa a assoviar, **com os olhinhos fechados, balançando os braços, como as asas do passarinho.** Seus pezinhos descalços não alcançam o chão. Dona Marocas observa o aluno com expressão interrogativa.

Figura 23: Q36 da HQ “Distraído demais”



Fonte: Portal MSP.

O garoto está **com a linguinha pra fora, no canto da boca.** Amassa o papel e faz uma bolinha.



Em outros momentos, eu fiquei à vontade para fazer opções de economia, que deixassem o texto mais enxuto, evitando uma leitura longa de um produto que a maioria das pessoas lê muito rápido, e respeitando também as questões estéticas da HQ. Nas figuras 24, 25 e 26 apresento exemplos.

Figura 24: Q26 da HQ “Distraído demais”



Fonte: Portal MSP.

Enquanto o passarinho posa no ninho, com as asinhas abertas, Chico se debruça na janela e, com as mãos no rosto, **sereno,** contempla a cena.

<p>Figura 25: Q44 da HQ “Distraído demais”</p>  <p>Fonte: Portal MSP.</p>	<p>De repente, Chico se assusta ao perceber o <b>olhar furioso</b> de dona Marocas. <b>Envergonhado</b>, joga a bolinha de papel no lixo.</p>
<p>Figura 26: Q65 da HQ “Distraído demais”</p>  <p>Fonte: Portal MSP.</p>	<p>Chico Bento olha <b>bravo</b> para o papel e resmunga: “Si concentra na tabuada! Si concentra na...”</p>

O resultado foi um texto com 11 páginas e 3459 palavras, que se encontra nos anexos dessa Dissertação. Farei mais comentários sobre o roteiro de AD em português, em uma sessão específica, mais adiante, comparando-a com a ADSin da mesma HQ.

### 3.3.3 Terceira fase: Elaboração do roteiro da ADSin da HQ “Distraído demais”

Nesta fase, elaborei o roteiro da ADSin da história “Distraído demais”. Antes de iniciar as traduções definitivas da pesquisa, dediquei-me às traduções preliminares das quatro primeiras páginas da HQ, a fim de experimentar o método proposto no trabalho e levantar informações para a banca de qualificação. Feito o roteiro das quatro primeiras páginas, em língua portuguesa, gravei o segundo roteiro, em Libras. A gravação foi feita em casa, com a webcam do próprio notebook, e o vídeo foi feito

em tomada única para posterior edição no programa Movie Maker. Primeiramente gravei uma versão teste; pensei no melhor esquema de preparação e execução das gravações, e logo após fiz uma nova gravação.

Até o término da tradução prévia e análise preliminar, consegui confirmar a possibilidade da construção de um roteiro de audiodescrição em língua de sinais. Foi possível pensar sobre as características da elaboração e execução desse tipo de roteiro, algumas dificuldades que poderiam surgir no percurso e soluções para superá-las.

Embora as quatro primeiras páginas já estivessem prontas na tradução preliminar da pesquisa, optei por refazê-la do início, contemplando novas elaborações compreendidas no percurso da pesquisa.

Na Cultura Surda, como já falei anteriormente, é comum que as pessoas tenham, além de seu nome de registro, um nome sinalizado, também chamado de sinal pessoal. Geralmente esse nome pode remeter a alguma característica física, gosto, mania ou a algum fato vivido por essa pessoa. Uma das vantagens de se referir ao nome sinalizado é a facilidade de evitar longas soletrações toda vez que vai se falar de alguém. Também os personagens famosos acabam recebendo seu nome em Libras. Pensando na audiodescrição sinalizada, comecei a pesquisar quais seriam os sinais dos personagens da turma do Chico Bento em Libras. Descobri o canal do Centro de Apoio ao Surdo do 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.

Figura 27: Sinal pessoal de Chico Bento, no canal do CAS/MS no YouTube.



Fonte: [https://youtu.be/wNAC3e\\_xd-4](https://youtu.be/wNAC3e_xd-4).

AD da imagem: Captação de tela do vídeo do YouTube. À esquerda, uma figura de Chico Bento. À direita, o intérprete faz o sinal de Chico, com os dentes superiores em evidência e o indicador direito à frente dos lábios.

A escrita do roteiro audiodescritivo foi feita através do programa Power Point. Como eu, particularmente, não domino nenhum sistema de escrita para a Libras, optei pelo uso de um sistema interlíngua com glosas, onde palavras escritas em português são utilizadas para equivalentes em Libras. Outros autores, como Quadros e Souza (2008), assim como Luchi (2013), entre outros, fazem uso de sistemas de glosas em seus trabalhos. Para atender às necessidades da presente pesquisa, descrevo na tabela a seguir o sistema de glosas que eu utilizo.

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 2ª pessoa. Exemplo: eu entreguei a você.

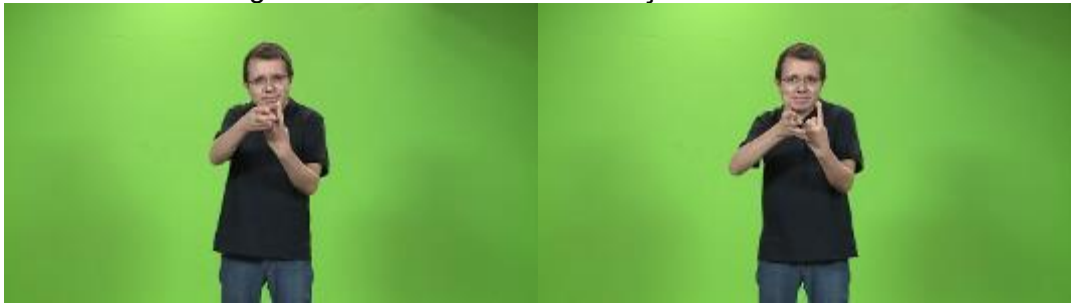
Tabela 01: lista de adaptações ao sistema de glosas usado na escrita do roteiro das ADSin.

No Power Point eu preparei um arquivo com o roteiro audiodescritivo, que me serviu de apoio durante a gravação. Cada slide continha, 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 para as informações iniciais. Para anunciar do que se trata aquele produto, eu o apresentei como Audiodescrição Sinalizada de uma história em quadrinhos do personagem Chico Bento. Como o termo “Audiodescrição Sinalizada” é novo, proposto por mim no escopo da presente 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 28: Sinal de “Audiodescrição Sinalizada”.



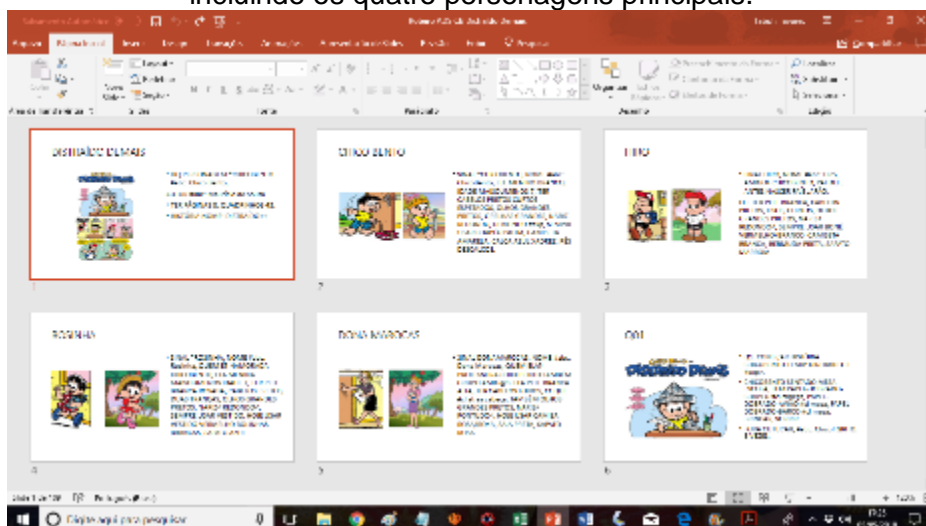
Fonte: Dados da pesquisa.

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 para cada personagem. A seguir, fiz a descrição dos quatro personagens principais, por ordem de aparição. O slide de cada personagem continha, acima e ao 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. Ao lado direito, uma descrição do personagem escrita por glosas. A figura a seguir é uma captura de tela que mostra os primeiros slides preparados para a introdução:

Figura 29: Captura de tela do arquivo preparado no Power Point para a AD da introdução, incluindo os quatro personagens principais.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: a captura mostra os seis primeiros slides. Cada um deles é composto pela imagem de um personagem à esquerda e um texto descritivo à direita.

A figura a seguir mostra o slide dedicado ao personagem Chico Bento:

Figura 30: Captura de tela do arquivo preparado no Power Point para a descrição de Chico Bento.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: No slide, à esquerda, estão duas imagens de Chico Bento e, à direita, a descrição escrita em Libras.

Apresento a seguir, nas figuras 31, 32 e 33, os três primeiros quadrinhos e, ao lado, o roteiro em Libras escrito por glosas.



<p>Figura 31: Q1 da HQ “Distraído demais”</p>  <p>Fonte: Portal MSP. Descrição: Chico Bento está sentado em frente a uma carteira escolar. Sorridente, usa um chapéu de papel, e brinca com um barquinho e um aviãozinho de papel. Ao seu lado, alguém o chama: Chico! Chico! Chico!</p>	<p>Q1. COMEÇAR HISTÓRIA. CHICOBENTO TEMA: DISTRAÍDO++ #exp&gt;. CHICOBENTO SENTAR MESA ESCOLA, TER PAPEL-DOBRADO-CHAPÉU #cl cabeça, PAPEL-DOBRADO-AVIÃO #cl mesa, PAPEL-DOBRADO-BARCO #cl mesa, BRINCAR, SORRIR. FORA, CUTUCAR, #abc: Chico! GRITAR. 3 VEZES.</p>
<p>Figura 32: Q2 da HQ “Distraído demais”</p>  <p>Fonte: Portal MSP. Descrição: “CHICO!” O grito veio de Hiro. Assustado, com os olhos arregalados, Chico larga o aviãozinho e o barquinho de papel.</p>	<p>Q2. FORA, GRITAR #abc: Chico!! QUEM É? AMIGO SINAL HIRO. CHICO SUSTO #exp {olho, língua}</p>
<p>Figura 33: Q3 da HQ “Distraído demais”.</p>  <p>Fonte: Portal MSP. Descrição: Hiro encara Chico com a cara fechada e as mãos na cintura. Chico lhe diz: “Afe, Hiro! Num carece di gritá! Eu num sô surdo!”</p>	<p>Q3. CHICO FALA: AFE #exp {mãonoar} PRECISAR GRITAR NÃO. EU SURDO NÃO. HIRO #exp {olho mão cintura}</p>

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,

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). Eu trabalho como docente na instituição desde 2017, e eles cederam gentilmente o espaço, 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 me auxiliou na passagem de slides. A posição da câmera logo acima da tela do computador tornou o processo muito prático. Terminada a descrição de um quadrinho, eu parava de sinalizar com os braços posicionados ao lado do corpo, na mesma posição em que comecei a sinalizar o próximo quadrinho. Essa estratégia ajudou 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.

Figura 34: Estúdio do Laboratório de TV do Centro Universitário de Brasília.



Fonte: Dados da pesquisa. Descrição: No estúdio há um palco, e atrás dele uma parede verde. Um homem opera uma câmera. Entre a câmera e o palco há uma mesa retangular, sobre ela três caixas de papelão empilhadas e, sobre o monte, o notebook aberto.

Figura 35: Momento da gravação da ADSin no estúdio.



Fonte: Dados da pesquisa. Descrição: O pesquisador sinaliza, entre a câmera e a parede verde. Ele é um homem branco, usa camiseta preta. Está sorrindo e com as mãos se movendo à frente dos ombros.

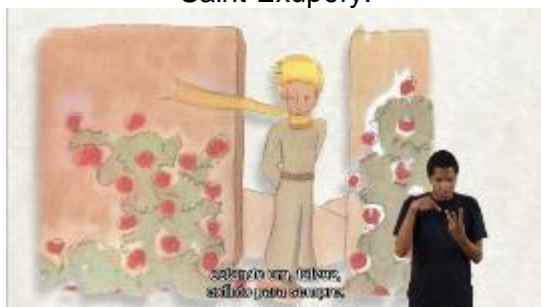
Para a gravação dos vídeos, a pesquisa de Anjos (2017) me ajudou a observar especialmente os aspectos técnicos. Foram contempladas as questões de iluminação, qualidade da câmera, espelhamento, vestuário, enquadramento e fundo verde (id., p. 52-57).

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 como a tradução em Libras e a audiodescrição narrada. A publicação da ONG assim define o Livro audiovisual bilíngue Português-Libras:

Livro produzido em português e Libras, visando fortalecer o bilinguismo, a identidade linguística da comunidade surda, a disseminação da Libras para diferentes públicos e a equiparação de oportunidades. Os livros em Libras necessariamente precisam ser audiovisuais, uma vez que a língua de sinais é gestual e visual, uma língua que tem movimento. As imagens e ilustrações também são muito importantes como suporte e camada narrativa complementar nos livros bilíngues, principalmente se forem infantis. [...] Este formato de livro é quase inexistente no Brasil, dificultando muito o acesso dos surdos aos conteúdos, às informações, à leitura. A Libras é a primeira língua de muitas pessoas com surdez e a escassez desses recursos dificulta também o aprendizado da língua portuguesa escrita como segunda língua. (MAIS DIFERENÇAS, 2016, p. 94)

As obras produzidas pela ONG apresentam dois modelos de composição de imagem e espaço de sinalização. No primeiro modelo, conforme mostro na figura 36, a ilustração da página do livro serve de pano de fundo do vídeo, e a sinalização aparece no quadrante direito, ocupando uma fração da tela. O corpo sinalizante se sobrepõe à imagem em pouquíssimos momentos e, mesmo assim, na minha opinião, sem comprometer a compreensão da obra. No segundo modelo, conforme mostro na figura 37, a página se divide ao meio, mostrando de um lado o texto escrito e do outro o intérprete, ocupando uma fração muito maior do que no primeiro modelo.

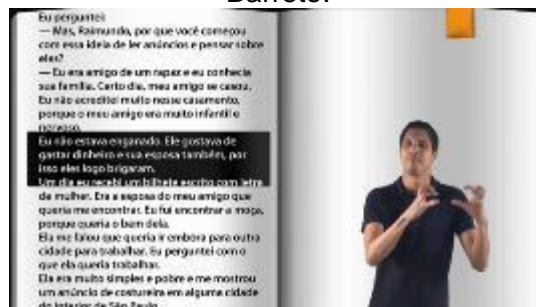
Figura 36: Obra "Pequeno príncipe", de Saint-Exupéry.



Fonte: <https://youtu.be/foMiwFIVHCc>.

AD da imagem: Na tela maior, está uma aquarela do Pequeno Príncipe. O menino loirinho está em pé, usa roupas longas verdes e um cachecol amarelo que balança, esvoaçante. Ao lado do menino há duas moitas floridas. À frente da ilustração, ao lado direito está o intérprete, sinalizando. Ele é um homem negro, magro, alto, e usa camisa preta curta.

Figura 37: Obra "Crônicas", de Lima Barreto.



Fonte: <https://youtu.be/K6LlkcvfArc>.

AD da imagem: A tela do vídeo é dividida ao meio. No lado esquerdo, pode-se ler o texto escrito da obra traduzida. Do lado direito está o intérprete, sinalizando. Ele é um homem negro, magro, alto, e usa camisa preta curta.

Optei por uma configuração mais próxima do segundo modelo, pois preservaria 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.

Figura 38: Frame da ADSin de "Distraído demais", apresenta o produto que será audiodescrito.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: À esquerda, está o título "Distraído demais" e logo abaixo a página 01 da historinha. À direita está o pesquisador, sinalizando a ADSin.

Figura 39: Frame da ADSin de “Distraído demais”, apresenta a personagem Dona Marocas.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: À esquerda, está o título “Dona Marocas” e logo abaixo há duas ilustrações da personagem. À direita está o pesquisador, sinalizando a ADSin.

Figura 40: Frame da ADSin de “Distraído demais”, com a AD do Q89.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: À esquerda, está o título “Q89” e logo abaixo o respectivo quadrinho da historinha. À direita está o pesquisador, sinalizando a ADSin.

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, mas fui diretamente para a produção do roteiro em Libras.

### 3.3.4 Quarta fase: Elaboração do roteiro da ADSin da HQ “Como fiquei gostando do Chico”

Nesta fase metodológica, elaborei o roteiro da ADSin da história “Como fiquei gostando do Chico”, apenas em Libras, sem elaborar antes o roteiro da mesma HQ

em português. Quero comprovar, desta maneira, a viabilidade da ADSin, e sua independência total da Língua Portuguesa enquanto 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.

O vídeo que encontrei no canal do Centro de Apoio ao Surdo do Mato Grosso do Sul no YouTube, com os sinais em Libras dos personagens da Turma da Mônica, não tinha o sinal da personagem Maria Cafufa. A personagem não aparece tantas vezes nas histórias de Chico Bento; talvez por isso mesmo não tenha sido lembrada pelos criadores do vídeo. Optei por criar eu mesmo um sinal para a personagem, apenas para facilitar a tradução, e sem pretensão de que o mesmo seja adotado pela comunidade surda. O sinal que criei faz referência aos cabelinhos encaracolados de Maria Cafufa.

Figura 41: Captura de tela do arquivo preparado no Power Point para a descrição de Maria Cafufa.

MARIA CAFUFA



- SINAL \*MARIACAFUFA, NOME #abc: Maria Cafufa, QUEM É? ESTUDAR JUNTO ROSINHA, ELA MENINA MAIS OU MENOS IDADE 7, TER PELE BRANCA ROSADA, CABELOS LOIROS CACHEADOS, PRESOS #cl 2 lateral, OLHOS GRANDES PRETOS, NARIZ< REDONDO<, USAR VESTIDO VERDE, SAPATO MARROM.

Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: No slide, à esquerda, há uma imagem de Maria Cafufa e, à direita, a descrição escrita em Libras.

Os procedimentos para a tradução foram os mesmos usados na ADSin anterior: elaboração do Power Point, escrita da audiodescrição de cada quadrinho através 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.

Figura 42: Frame da ADSin de “Como fiquei gostando do Chico”, apresenta o produto que será audiodescrito.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: À esquerda, está uma página da HQ e à direita está o pesquisador, sinalizando a ADSin.

Figura 43: Frame da ADSin de “Como fiquei gostando do Chico”, apresenta o Q35 traduzido.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: À esquerda, está o título “Q35” e logo abaixo o respectivo quadrinho da historinha. À direita está o pesquisador, sinalizando a ADSin.

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

Com os três roteiros prontos, passo agora a fazer a descrição dos textos de chegada produzidos. Farei primeiro a descrição comparativa dos dois roteiros de “Distraído demais”, um em português e o outro em Libras. Em seguida farei a descrição comparativa das duas Audiodescrições Sinalizadas.

### 3.3.5 Quinta fase: Descrição das traduções da HQ “Distraído demais”

Nesta fase, pude descrever as duas traduções da história “Distraído demais” e observar as diferentes formas de audiodescrever uma imagem dentro das possibilidades de uma língua oral e de uma língua de sinais.

O texto de partida em questão, uma HQ, possui suas características em relação ao gênero artístico que faz parte, bem como sua respectiva estrutura. A divisão da história em páginas e em quadrinhos, criando trechos e lacunas a serem preenchidos durante a leitura, esteve presente nos dois textos de chegada. Na AD em português, a separação entre os quadrinhos foi demarcada pela anunciação do quadrinho, a cada parágrafo. O espaço entre os quadrinhos foi demarcado pela mudança de parágrafos. Na ADSin, da mesma forma, cada quadrinho foi enumerado antes da respectiva descrição. O espaço entre os quadrinhos foi demarcado por uma posição corporal usada ao fim e ao início de cada descrição, como se pode ver na figura 44:

Figura 44: Posição corporal neutra usada ao final e ao início de cada quadrinho.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: O pesquisador está em pé, com os braços abaixados, paralelos ao corpo.

Logo após a posição neutra, ao início de cada quadrinho, este foi enumerado em Libras, antes do início da descrição:



Figura 45: Sinais de “QUADRINHO” e “UM”, demonstrando a enumeração ao início de cada quadrinho.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: O pesquisador faz o sinal de “Quadrinho” seguido do sinal de “Um”.

A linguagem específica da organização da HQ, como os balões e o requadro, não precisa ser descrita de forma específica, como já informei. Ao invés de descrever a existência de um balão sobre a cabeça da personagem, a AD apenas trouxe cada fala antecedida de “O personagem diz:”, por exemplo. A ADSin seguiu a mesma lógica.

O tipo de grade nas duas HQs obedece um mesmo padrão. Com exceção da primeira e da última página, todas as outras páginas foram divididas em quatro linhas, cada uma delas com dois quadrinhos menores, ou com um quadrinho duplo. Apenas o primeiro e o último quadrinho foram desenhados com o tamanho equivalente a quatro quadrinhos menores. Essa informação não pareceu ter nenhum impacto na leitura da obra.


Considerado o tipo de público infantil que geralmente é contemplado pelo trabalho de Maurício de Sousa, bem como as características de seus traços – nem tão simples, nem tão elaborados – entendo que o tempo de leitura de uma HQ desse autor é considerado rápido e fluido. Para transcrever tal aspecto, optei por descrições mais curtas possível, porém sem omitir nenhum elemento visual relevante. A estratégia de omissão foi utilizada diversas vezes, suprimindo quantitativos, cores ou outros detalhes desimportantes.

Ao longo dos 103 quadrinhos de “Distraído demais”, apenas dois trouxeram balões de pensamento ou imaginação. Apresento um deles, demonstrando as estratégias utilizadas para a tradução:

Figura 46: Q61 da HQ “Distraído Demais”



Fonte: Portal MSP.

Roteiro em LP	Roteiro em LS
<p>Q61: “Mais é craro qui...” Chico <b>pensa na cara furiosa de dona Marocas</b>: “Humpf!” Ele balança a cabeça, de um lado para o outro, boquiaberto. Rosinha abaixa os braços e, assustada, pergunta ao namorado: “É craro qui o quê?”</p>	<p>Q61. *CHICO IMAGINAÇÃO, LEMBRAR PROFESSORA #exp RAIVA. CHICO #exp DUVIDAR. CHICO FALAR: CLARO... {reticente} #deit dir *ROSINHA: #exp CLARO O QUE?</p> <p>Figura 47: Expressão utilizada no roteiro em LS para designar o personagem Chico Bento.</p>  <p>Fonte: Dados da pesquisa. AD da imagem: O pesquisador faz o sinal de “imaginação” em Libras.</p>

O exemplo acima apresenta um elemento imagético interessante. Na minha compreensão, Chico imagina a cara furiosa da professora, caso ele fugisse da tarefa que fazia; fica indeciso entre atender o pedido de Rosinha, desagradando a professora, ou desagradar a Rosinha. Na AD em português, optei por trazer o balão na forma de um pensamento. Na ADSin, da mesma forma, estabeleci um lugar para o balão de pensamento, e ali fixei o pensamento de Chico, considerando a reação furiosa da professora. Não consegui imaginar outra possibilidade que não esticasse o texto ou que fosse mais assertiva.


Além dos balões, as HQs convencionam traços gráficos que representam movimento. Nas duas audiodescrições, eles foram simplesmente substituídos pela

descrição do movimento que representavam, como na figura 48, onde nuvenzinhas de poeira, riscos ondulados atrás dos pés de Chico, além do desenho repetido de seus pezinhos e dois traços ondulados reforçam a velocidade de seu movimento:

Figura 48: Q07 da HQ “Distraído Demais”



Fonte: Portal MSP.

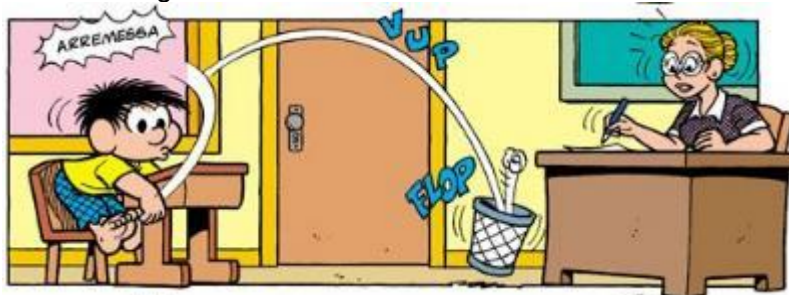
Roteiro em LP	Roteiro em LS
<p>Q46: Dona Marocas, com as mãos na cintura, observa Chico, corado, <b>voltar correndo</b> para a carteira.</p>	<p>Q46  #deit dir *DONAMAROCAS #exp  #deit esq *CHICO #exp #cl VOLTA E SENTA</p> <p>Figura 49: Expressão utilizada no roteiro em LS para designar o personagem Chico Bento.</p>  <p>Fonte: Dados da pesquisa.  AD da imagem: O sinal faz o classificador que representa Chico com vergonha voltando ao seu lugar.</p>

Ao longo da HQ, em apenas seis quadrinhos são usados símbolos de notações musicais. Na maioria deles, representavam o som de pássaros ou o assovio de Chico, imitando-os. Nesse caso, eles foram simplesmente substituídos pela informação de que o pássaro canta ou Chico assovia.

Em outros 11 quadrinhos, vemos a presença de palavras que representam onomatopeias. Quase nunca elas eram necessárias para a compreensão da história,

mas na AD em português, optei por repeti-las, como por exemplo no Q38: “Chico faz um biquinho, projeta seu corpinho pra frente, arremessa a bolinha e acerta a bolinha no cesto: Vup! Flop! Dona Marocas levanta a cabeça e arregala os olhos.” Para a cultura ouvinte, os termos adicionaram alguma informação estética, e optei por mantê-las. Nos 11 casos citados, na respectiva ADSin, a informação sonora foi simplesmente contemplada pela informação visual que emitia o correspondente ruído. A informação me pareceu desnecessária para a cultura surda.

Figura 50: Q38 da HQ “Distraído demais”.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Chico faz um biquinho, projeta seu corpinho pra frente, arremessa a bolinha e acerta a bolinha no cesto: Vup! Flop! Dona Marocas levanta a cabeça e arregala os olhos.

Em três quadrinhos, vemos a presença de palavras que não representavam sons, mas reforçavam ações: “*prepara prepara*” no Q37; “*comemora comemora*” no Q39; e “*TÓIM*” no Q76. Na AD em português, em apenas um caso eu optei pela repetição da palavra – *TÓIM* – deixando nos outros dois casos a informação implícita na descrição que montei. Na ADSin, nos três casos, a informação já estava presente na sinalização, tornando desnecessária uma repetição.


Apenas nove quadrinhos da HQ “Distraído demais” não apresentam nenhuma palavra escrita. Visivelmente, havia uma ênfase nas expressões faciais e corporais dos personagens, e minha escolha foi por enfatizá-las nas duas traduções produzidas.

Uma característica chama a atenção, de imediato, na forma de se descrever uma expressão facial em Português e em Libras. Observemos os dois exemplos a seguir.

Figura 51: Q36 da HQ “Distraído Demais”



Fonte: Portal MSP


Roteiro em LP	Roteiro em LS
<p>Q36: O garoto está <b>com a linguinha pra fora, no canto da boca</b>. Amassa o papel e faz uma bolinha.</p>	<p>Q36. *CHICO #exp língua #cl papel amassar++</p> <p>Figura 52: Expressão utilizada no roteiro em LS para designar o personagem Chico Bento.</p>  <p>Fonte: Dados da pesquisa. AD da imagem: O pesquisador faz o classificador que representa Chico amassando o papel, com a língua de fora.</p>

Geralmente se investe um grande esforço para buscar as palavras corretas para descrever a expressão facial no texto em português. O audiodescritor com frequência fica receoso de ir além dos descritivos e exagerar em inferências, prejudicando a possibilidade de leitura do espectador. Em português, a expressão escolhida foi “O garoto está com a linguinha pra fora, no canto da boca”. Na audiodescrição sinalizada, percebemos que basta a repetição da mesma expressão facial do quadrinho. Vejamos mais um exemplo a seguir.

Figura 53: Q26 da historinha “Distraído Demais”.



Fonte: Portal MSP.

Roteiro em LP	Roteiro em LS
<p>Q26: Enquanto o passarinho posa no ninho, com as asinhas abertas, <b>Chico se debruça na janela e, com as mãos no rosto, sereno</b>, contempla a cena.</p>	<p>Q26. &lt;PASSARINHO NINHO #cl asas *CHICO #exp ADMIRAR.</p> <p>Figura 54: Expressão facial utilizada no roteiro em LS para designar o personagem Chico Bento.</p>  <p>Fonte: Dados da pesquisa. AD da imagem: O pesquisador faz o classificador representando Chico debruçado na janela.</p>

Pelas expressões utilizadas na ADSin, observa-se que ao se descrever em Libras, pode-se utilizar de uma expressão muito próxima a do próprio personagem no desenho. “O menino arregala os olhos, com ar pensativo”, diz o roteiro em português. No roteiro sinalizado, a expressão foi bastante próxima à do próprio quadrinho. Sendo assim, destaca-se a necessidade de expressividade por parte do audiodescritor sinalizante, otimizando seu trabalho grandemente com os próprios recursos linguísticos e expressivos que lhe estão disponíveis na gravação do vídeo. Farei uma análise mais precisa das expressões das ADSin na próxima sessão.

### 3.3.6 Sexta fase: Descrição das duas Audiodescrições Sinalizadas

Nesta fase metodológica, apresento a comparação dos dois roteiros de ADSin. Dessa forma, posso observar as características da ADSin proposta na presente pesquisa.

Conforme falei anteriormente, 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”, em um quadrinho com a expressão de Chico Bento e logo de dona Marocas.

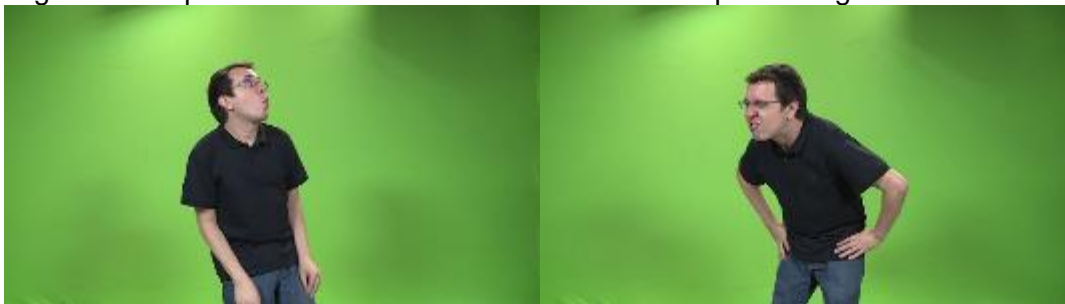
Figura 55: Q45 da HQ “Distraído demais”.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Dona Marocas estica o pescoço e fixa o olhar zangado na direção do aluno. Chico está acanhado, com os olhinhos fechados, bochechas coradas e, ao sorrir, joga a bolinha no cesto.

Figura 56: Expressão facial utilizada no roteiro em LS para designar Chico Bento.



Fonte: Dados da pesquisa.

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

Q45

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

A captura dos dois momentos do 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 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 estabelecer 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 passou-se em aproximadamente oito cenários diferentes, e a posição dos personagens muda o tempo todo. Assim sendo, 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. Apresento dois exemplos a seguir.

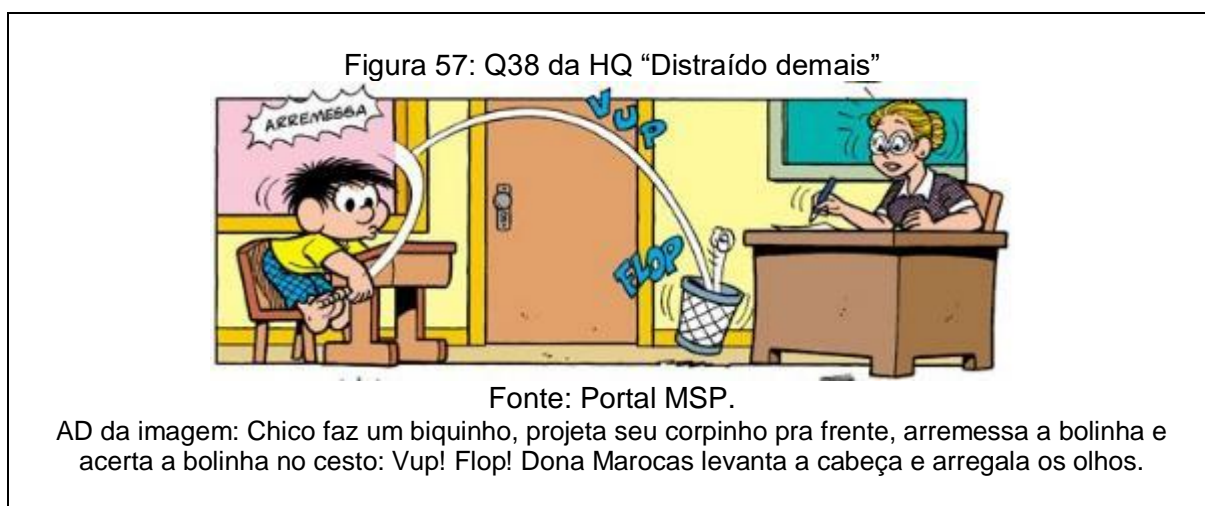




Figura 58: Expressão facial utilizada no roteiro em LS para designar o personagem Chico Bento.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: O pesquisador faz o classificador que representa o papel acertando o cesto de lixo.

Q38. #deit esq \*CHICO #cl ARREMESSAR  
BOLINHA #cl LIXO DENTRO  
#deit dir \*DONAMAROCAS #exp {susto}

No exemplo anterior, são usados classificadores 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 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 59: Q08 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Dona Marocas mostra à Rosinha uma folha, onde estão desenhados vários corações vermelhos. Ela pergunta: “Rosinha, o que é isto na sua prova? Só tem corações!”. Rosinha olha assustada para o papel. Ao lado está Maria Cafufa, peralta, sorrindo e atenta à cena.

Figura 60: Sinalização de classificadores para representar corações desenhados na prova de Rosinha.



Fonte: Dados da pesquisa.

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 MARIACAFOFA #exp olhar

Através 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:

Figura 61: Q27 da HQ “Distraído demais”



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Chico faz um biquinho, projeta seu corpinho pra frente, arremessa a bolinha e acerta a bolinha no cesto: Vup! Flop! Dona Marocas levanta a cabeça e arregala os olhos.

Figura 62: Sinalização de classificadores para representar o passarinho.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: O pesquisador faz uso de um classificador que representa o pássaro com a asa esquerda aberta.

Q27. <PASSARINHO #cl asas CANTAR.  
\*CHICO #exp olhos SORRIR.

Também foram usados classificadores com transferência espacial, como no exemplo a seguir, quando demarco no espaço onde está a carteira de Rosinha e, ao lado, a carteira de Maria Cafofa:

Figura 63: Q7 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Na sala de aula, Rosinha está sentada em sua carteira. Escreve algo, enquanto suspira: “ai, ai...”. Na carteira ao lado está Maria Cafofa, observando o que Rosinha escreve. A professora passa à frente das duas.

Figura 64: Sinalização de classificadores para representar a posição das carteiras das duas alunas, lado a lado.



Fonte: Dados da pesquisa.

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 Cafofa.

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 eu fiquei gostando do Chico”, toda a trama centra na visão da personagem Rosinha, que narra o episódio. A HQ faz uso em 12 quadrinhos do recurso de apresentar a narração de Rosinha através 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 – este exemplificado nas figuras a seguir:

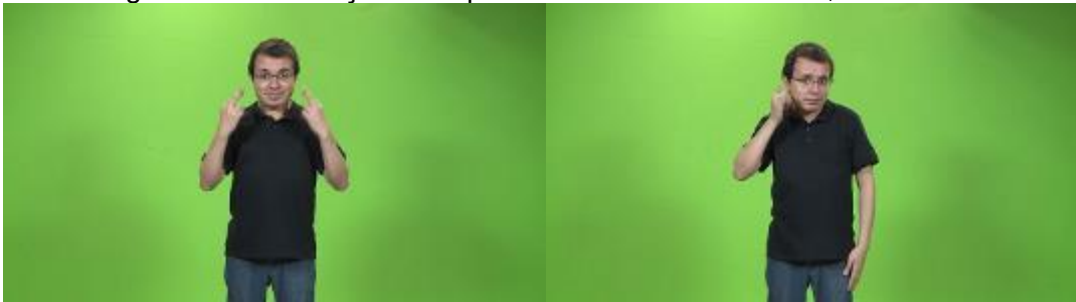
Figura 65: Q40 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Rosinha e Chico Bento estão em uma área verde, aberta, de dia. Olham um para o outro, com as mãos dadas. Acima dos dois sobe um volumoso coração vermelho. A legenda do quadrinho diz: “Foi assim qui eu i o Chico começamo a namora!”.

Figura 66: Sinalização do equivalente a “Rosinha narra”, em Libras.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: O pesquisador faz o sinal de “Rosinha” seguido do sinal de “narra”.

Q40:

LUGAR VERDE, ÁRVORES

#deit esq #exp \*ROSINHA

#deit dir #exp \*CHICO

CORAÇÃO #cl subir

**ROSINHA NARRAR:** FOI ASSIM CHICO EU NÓS DOIS COMEÇAR NAMORAR.

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 eu 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, conforme ilustro nas próximas figuras:

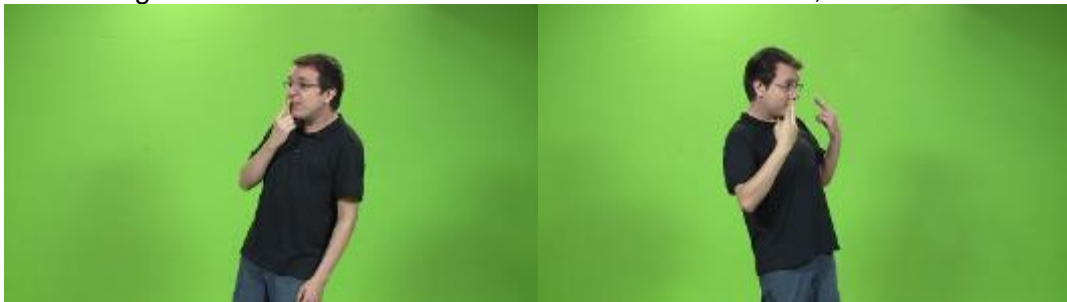
Figura 67: Q19 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Segurando dois livros, Chico fala: “Eu mi chamo Chico Bento!”. À sua frente, Rosinha diz: “Prazer, Sô a Rosinha!”.

Figura 68: Sinal de “Chico Bento” e sinal de “Rosinha”, em Libras.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: Sinal de “Chico Bento” e sinal de “Rosinha”, em Libras.

Q19.

#deit dir #exp \*CHICO FALAR: EU SINAL \*CHICOBENTO, NOME: #abc: Chico Bento!

#deit esq #exp \*ROSINHA: FELIZ CONHECER VOCÊ! EU SINAL \*ROSINHA, NOME: #abc: Rosinha!

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 nele 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 do recurso de mencionar a ênfase na expressão facial, antes de espelhá-la, conforme se pode ver no próximo exemplo:

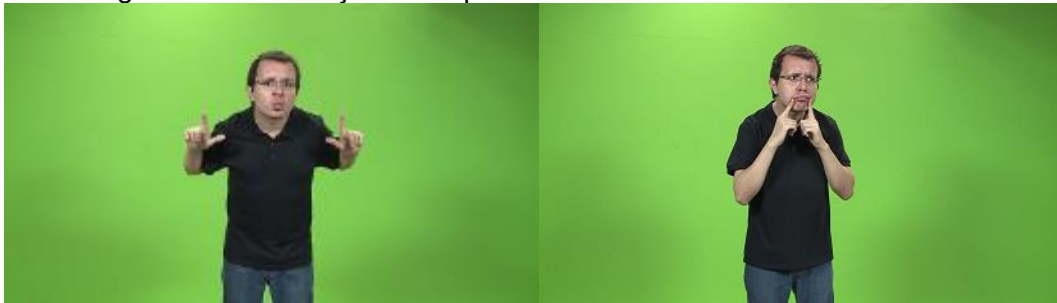
Figura 69: Q44 da HQ “Como fiquei gostando do Chico”.



Fonte: Portal MSP.

AD da imagem: Close em Maria Cafofa, bem séria.

Figura 70: Sinalização da expressão facial de Maria Cafofa no Q44.



Fonte: Dados da pesquisa.

AD da imagem: O pesquisador faz um sinal que dá foco à sua própria expressão facial, e em seguida faz um sinal que realça a expressão séria de Maria Cafofa.

Q44. MARIA CAFOFA #exp {séria, boca, olhos} #cl parada {estática}

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. Através 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. Desenvolve 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. Eu 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 eu 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. Por outro lado, o texto visto no vídeo, narrado, “falado” – me refiro à “fala” enquanto “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 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 em 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 rosto dos personagens – beneficiados pelo peculiar recurso expressivo das línguas de sinais; a leveza, a fluidez, o humor, as marcas do estilo de Mauricio de Sousa, a estética das obras, foram trazidas através do 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) diz:



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 a 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 desta língua e das comunidades surdas, e os "elementos e referentes do contexto em que se insere" (id., p. 220) foi possível graças à riqueza de

possibilidades expressivas das línguas de sinais, o uso dos recursos técnicos adequados e a liberdade criativa da tradução.

A viabilidade da Audiodescrição Sinalizada foi comprovada, bem como sua independência total da Língua Portuguesa enquanto 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.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, eu proponho um modelo de roteiro de audiodescrição em Libras para histórias em quadrinhos. Por tratar-se de uma técnica nova, ainda não estudada academicamente, proponho que o modelo seja chamado de Audiodescrição Sinalizada (ADSin), e seu tradutor, Audiodescritor Sinalizante.

O objetivo geral do trabalho foi respondido quando o modelo para elaboração de roteiros de audiodescrição de histórias em quadrinhos em Libras foi proposto, de forma detalhada.

Os objetivos específicos foram respondidos no percurso que contempla a elaboração de três roteiros audiodescritivos, sendo um em português e dois roteiros de Audiodescrição Sinalizada. O método proposto foi seguido e resultou em dois vídeos gravados, editados e publicados, com as respectivas traduções de duas histórias em quadrinhos do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa. O percurso contempla também uma descrição comparativa das operações tradutórias e dos resultados obtidos.

O referencial teórico da dissertação situou a presente pesquisa em estudos feitos sobre a audiodescrição, sobre as imagens artísticas, sobre leitura e tradução de imagens. A imagem artística não é apenas um objeto que reflete o pensamento de quem a criou, mas um sujeito que ganha um pensamento próprio. A imagem “é muito mais que um objeto: ela é o lugar de um processo vivo, ela participa de um sistema de pensamento. A imagem é pensante” (SAMAIN, 2012, p. 31). A imagem tem um jeito de pensar, um jeito de falar o que pensa, e nós temos nosso jeito de ler seu conteúdo. Ler uma imagem nos exige trazer nossa própria experiência de vida. Não seremos capazes de ler algo que não nos seja familiar. Nós lemos imagens com nosso próprio poder delimitado naquele tempo, com o que trazemos, com o que somos.

E se é verdade que “só podemos ver as coisas para as quais já possuímos imagens identificáveis” (MANGUEL, 2001, p. 27), as HQs de Chico Bento e seu jeito de pensar provocarão nos leitores uma experiência estética saudosa, inocente, traquina, divertida, como é o pensamento dado ao pequeno caipira pelo seu criador, com toda a liberdade criadora que ele tinha direito. O audiodescritor – e o Audiodescritor Sinalizante, para ser mais específico com a proposta do presente

trabalho – possibilitará que o texto cresça e alcance uma parcela ainda maior de pessoas.

A Libras é um grande patrimônio das comunidades surdas brasileiras, provavelmente o maior deles. Todo o seu potencial precisa ser estudado, explorado, conhecido pelos tradutores e intérpretes de Libras. As possibilidades de criação artística em Libras e de tradução para Libras são infinitas! Eu imagino a quantidade de estudos que esta dissertação poderá inspirar, sem atribuir o mérito a minha pessoa, mas a essa língua que há muitos anos me encanta cada vez mais e mais.

O modelo foi verificado através da tradução de duas HQs do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa. Tal verificação nos fez entender que a construção de roteiros de audiodescrição em Libras não dependem da prévia elaboração do roteiro em Português. Pode ser usado algum sistema de escrita para as línguas de sinais, como ELiS ou Sign Writing, ou algum sistema de escrita interlíngua, através de glosas, como foi meu caso.

A ADSin será feita por um profissional denominado Audiodescritor Sinalizante, que conciliará:

- a) As competências tradutórias da técnica da audiodescrição;
- b) Fluência na Libras e competências tradutórias/interpretativas para Libras; e
- c) Conhecimentos sobre a Audiodescrição Sinalizada enquanto técnica específica.

De forma mais específica, pude demonstrar as especificidades da audiodescrição de HQs, considerando as características do gênero artístico ou de sua gramática, como tanto repetiu Eisner (2010). Pude também detalhar o processo de escrita de roteiros de HQ em português e em Libras.

Ao concluir a presente pesquisa, me invade uma imensurável satisfação por ter comprovado o método e concluído a pesquisa com tranquilidade. Tudo nesse processo foi vivido com alegria e equilíbrio, desde o processo seletivo até a defesa, passando pelas inúmeras leituras, discussões, orientações, pelo cumprimento das disciplinas obrigatórias que me foram exigidas, pela banca de qualificação, até a data da defesa.

Me invade também uma grande curiosidade para saber as lacunas que toda pesquisa deixa, já que a incompletude faz parte da vida acadêmica e da “vida lá fora”. Estudar a ADSin no contexto da linguística poderia nos dar mais noção sobre como a língua de sinais é usada para a enunciação de textos descritivos. Estudar a ADSin no contexto da educação poderia nos dar ideia dos benefícios que a AD poderia trazer não só para o público de pessoas cegas, mas também ao público usuário de línguas de sinais – entre eles pessoas surdas e também pessoas surdocegas.

Por localizar-se no campo dos Estudos da Tradução, esta pesquisa prioriza acompanhar um duplo processo tradutório e suas características. A pesquisa visa contribuir na formação de audiodescritores e, dentre eles, Audiodescritores Sinalizantes, que possam atuar em uma área muito demandada e tão pouco explorada. A inquietação que me motivou a iniciar a pesquisa – como a AD poderia ser útil a uma pessoa surdocega – poderá agora ser melhor explorada, ampliando o método que propus e testando-o com o público surdocego. Como descrever as expressões faciais a este público? Como trabalhar com outros tipos de imagens estáticas, como fotografias, artes plásticas e esculturas? Como trabalhar com imagens dinâmicas, como filmes e programas de televisão? E quanto aos espetáculos de artes cênicas, eventos ao vivo, o improviso, as situações sem roteiro?

O gênero artístico escolhido – as histórias em quadrinhos – contém um potencial imenso do ponto de vista expressivo, criativo, narrativo e descritivo. Oferece ao público leitor uma experiência de deleite e é capaz de alcançar pessoas de todas as idades. As HQs possuem ainda um inerente potencial educacional. Por que não podem ser acessíveis a todas as pessoas? Sinto um prazer tão grande quando leio gibis, e quero que esse prazer seja possível a pessoas com deficiência, analfabetas, disléxicas, e a todas as pessoas que por qualquer barreira não tenham acesso aos quadrinhos.

A proposta da Audiodescrição Sinalizada mostrou-se possível na presente pesquisa. Pude comprovar que a AD não depende da língua oral escrita: os roteiros audiodescritivos podem ser produzidos também em língua de sinais. Sem ferir os princípios da técnica da audiodescrição, a ADSin demonstrou ser capaz de preservar os aspectos estéticos do texto de partida e proporcionar uma experiência de leitura na língua de chegada. Isso me faz pensar também que as pessoas surdas, desde que

cumpram os requisitos de fluência e competências tradutórias, poderão ser grandes Audiodescritoras Sinalizantes.

Que cresçam as obras artísticas! Que caiam as barreiras de comunicação! A Academia deve preocupar-se incessantemente em contribuir na construção de um mundo mais justo, humano, fraterno, que não discrimine, que inclua todas as pessoas. Sem modéstia, sinto que meu trabalho represente um passo importante para provocar essa discussão. Espero não estar enganado. Mas outro sentimento, esse sim, me ocorre com convicção: minha vida foi positivamente afetada pelo processo de pesquisa, e já não sou mais a mesma pessoa que a iniciou.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Soraya Ferreira; TELES, Veryanne Couto; e PEREIRA, Tomás Verdi. **Propostas para um modelo brasileiro de audiodescrição para deficientes visuais**. In: Revista Tradução e Comunicação. N. 22, 2011. Disponível em: <http://sare.unianhanguera.edu.br/index.php/rtcom/article/view/3158>. Acesso em 28/04/2018.

ALVES, Soraya Ferreira; GONÇALVES, Karine Neumann; PEREIRA, Tomás Verdi. **A tradução como recurso de acessibilidade**: Audiodescrição de telenovelas. Todas as Letras. São Paulo, v.18, n.3, p. 202-216, set/dez 2016.

ANJOS, Raphael Pereira dos. **Cinema para Libras**: Reflexões sobre a estética cinematográfica na tradução de filmes para surdos. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução). Brasília: Universidade de Brasília, 2017.

ARAGÃO, Sabrina. **Imagem e texto em tradução**: Uma análise do processo tradutório nas histórias em quadrinhos. 2012. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos, Literários e Tradutológicos em Francês). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2012.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago e OLIVEIRA JUNIOR, Juarez Nunes de. **A pintura de Aldemir Martins para cegos: audiodescrevendo cangaceiros**. In: ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; ADERALDO, Marisa Ferreira (organizadoras). Os novos rumos da pesquisa em audiodescrição no Brasil. Curitiba: CRV, 2013.

BARROS, Mariângela Estelita. **ELiS – Escrita das Línguas de Sinais**: proposta teórica e verificação prática. (Tese de Doutorado). Florianópolis: UFSC, 2008.

BARROS, Thatiane do Prado. **Experiência de tradução poética de português/Libras**: três poemas de Drummond. 2015. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução). Brasília: Universidade de Brasília, 2015.

BASSNETT, Susan. **Estudos de Tradução**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. **Nota Técnica Nº21/2012/MEC/SECADI/DPEE**. Disponível em:

[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=10538-nota-tecnica-21-mecdaisypdf&category\\_slug=abril-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=10538-nota-tecnica-21-mecdaisypdf&category_slug=abril-2012-pdf&Itemid=30192).

Acesso em 23 abr. 2016.

BEARZOTI FILHO, Paulo. **A descrição**: Teoria e Prática. São Paulo: Atual Editora, 1991.

BECHIR, Thaís Fernanda Carvalho. **Proposta de revisão da nota técnica nº 21 do MEC com base em critérios da Gramática do design visual**. Revele: Revista Virtual dos Estudantes de Letras, [S.l.], v. 9, p. 14-23, nov. 2015. ISSN 2317-4242. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/revele/article/view/8741>>. Acesso em: 29 abr. 2018.

BRUNETTI, Ivan. **A arte de quadrinizar**: Filosofia e prática. Tradução de Marcelo Campos Cipolla. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

CAMPELLO, A. R. **Pedagogia Visual na Educação dos Surdos**. Tese de Doutorado – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2008

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

CAMPOS, Haroldo de. **Transcrição**. Organização: Marcelo Tápia, Thelma Mèdici Nóbrega. São Paulo: Perspectiva, 2013.

CAMPOS, Klícia de Araújo. **Literatura de cordel em Libras**: os desafios da tradução da literatura nordestina pelo tradutor surdo. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução). Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2017.

CAPOVILLA, Fernando César; RAPHAEL, Walkiria Duarte. **Dicionário enciclopédico ilustrado trilingüe da língua de sinais brasileira (libras), v. I e II** – 3ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

CARNEIRO; LEAL. **A poesia nas obras da origem**: Haroldo de Campos e a tradução de Bere'Shith. *Belas Infiéis*, v. 5, n. 1, p. 197-210, 2016.

CARVALHO, Beatriz Serqueira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. 2017. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2017.



CASTRO JUNIOR, Gláucio. **Varlibras** (Tese de doutorado. Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação em Linguística, 2014.

COLI, Jorge. A obra ausente. In: SAMAIN, Etienne (Org.). **Como pensam as imagens**. Campinas: Editora da Unicamp, 2012.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide – 4.<sup>a</sup> ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa** - 4<sup>a</sup> edição. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Metodologia do trabalho científico** - 23<sup>a</sup> edição rev. e atual. - São Paulo: Cortez, 2007.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Histórias em quadrinhos e cinema**: adaptações de Alan Moore e Frank Miller. Curitiba: UTP, 2012.

GUIMARÃES, Geovanna Marcela da Silva. **A Transcrição de Haroldo de Campos e a Identidade Nacional**. In: ZUNÁI - Revista de poesia & debates. Disponível em: [http://www.revistazunai.com/ensaios/geovanna\\_guimaraes\\_haroldodecampos.htm](http://www.revistazunai.com/ensaios/geovanna_guimaraes_haroldodecampos.htm). Acesso em 18 de dezembro de 2016.

HIGOUNET, Charles. **História concisa da escrita**. Tradução de Marcos Marcionilio. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

LEE-JAHNKE, Hannerole; DELISLE, Jean; CORMIER, Monique (Orgs). **Terminologia da tradução**. Tradução de Álvaro Faleiros e Cláudia Xatara. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

LEITE, Milena. Aplicação das técnicas aprendidas. In: MOTTA, Livia e ROMEU FILHO, Paulo (Orgs). **Audiodescrição**: transformando imagens em palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 232

LIBERATTI, Elisângela. **Ara, Chico; Aw, Chuck**: - Uma tradução funcionalista de quadrinhos do Chico Bento. 2012. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução). Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2012.

LUCHI, Marcos. **Interpretação de descrições imagéticas**: onde está o léxico? 2013. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução). Florianópolis: UFSC, 2013.

MACHADO, Bell. Ponto de cultura cinema em palavras - A filosofia no projeto de inclusão social e digital. In: MOTTA, Livia e ROMEU FILHO, Paulo (Orgs). **Audiodescrição**: transformando imagens em palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 144

Mais Diferenças. **Guia de mediação de leitura acessível e inclusiva**. Coordenado por Carla Simone da Silveira Mauch. São Paulo: Mais Diferenças, 2016.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**: Uma história de amor e ódio. Tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichenberg, Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MAZUR, Dan e DANNER, Alexander. **Quadrinhos**: História moderna de uma arte global. Tradução de Marilena Moraes. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014.

MELO, Ronilson Ferreira de. **A gesticulação semiótica de e.e. cummings na tradução de Augusto de Campos**. 2006. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará, 2006.

MOTTA, Livia. A Audiodescrição vai à ópera. In: MOTTA, Livia e ROMEU FILHO, Paulo (Orgs). **Audiodescrição**: transformando imagens em palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 75

MOTTA, Livia e ROMEU FILHO, Paulo (Orgs). **Audiodescrição**: transformando imagens em palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010.

NAVES, Sylvia Bahiense; MAUCH, Carla; ALVES, Soraya Ferreira; ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago (Org.). **Guia para produções audiovisuais acessíveis**. Brasília: Ministério da Cultura, 2016.

NÓBREGA, Thelma Médici. **Transcrição e hiperfidelidade**. São Paulo: Universidade de São Paulo, Cadernos de Literatura em Tradução, n. 7, 2006, p. 249-255.

OLIVEIRA, Naziberto. A pessoa com deficiência visual e a Audiodescrição - Relato pessoal de uma trajetória de luta por inclusão. In: MOTTA, Livia e ROMEU FILHO, Paulo (Orgs). **Audiodescrição**: transformando imagens em palavras. São Paulo:

Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 171

PAIVA, Fábio da Silva. **Educação e violência nas histórias em quadrinhos de Batman**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2013.

PIMENTA, Nelson e QUADROS, Ronice. **Curso de Libras 2: básico**. Rio de Janeiro: LSB Vídeo, 2009.

POZZOBON, Lara. Blind Tube: Conceito, Audiodescrição e perspectivas. In: MOTTA, Livia e ROMEU FILHO, Paulo (Orgs). **Audiodescrição: transformando imagens em palavras**. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 111

QUADROS, Ronice Muller e KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de sinais brasileira: estudos linguísticos**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

QUADROS, Ronice Muller e 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, RJ: Editora Arara Azul, 2008.

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

SAMAIN, Etienne (Org.). **Como pensam as imagens**. Campinas: Editora da Unicamp, 2012.

SANTIAGO VIGATA, Helena. **A experiência artística das pessoas com deficiência visual em museus, teatros e cinemas: uma análise pragmaticista**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília: Universidade de Brasília, 2016.

SCHWARTZ, Letícia. O outro lado da moeda. In: MOTTA, Livia e ROMEU FILHO, Paulo (Orgs). **Audiodescrição: transformando imagens em palavras**. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 225

SEEMANN, P. A. A.; LIMA, F. J. de; LIMA, R. F. **Áudio-descrição no Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa**: Um estudo morfológico. In: Revista Brasileira de Tradução Visual (RBTV). Vol. 13, 2012. Disponível em <http://www.associadosdainclusao.com.br/enades2016/sites/all/themes/berry/documentos/00-a-d-no-acordo-ortografico.pdf>. Acessado em 30/04/2018.

SERPA, Ximena. **Ensino à criança surdocega: manual para pais e professores**. Brasília: Secretaria de Direitos Humanos, 2010.

SILVA, Edna Lúcia & MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. Florianópolis: UFSC, 2005. 4. Ed. 139p.

SILVEIRA, Denise M. Medina; FRANCO, Eliana P. C.; CARNEIRO, Bárbara C. dos Santos; URPIA, Adriana. **Audiodescrição para além da visão: um estudo piloto com alunos da APAE**. In: ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; ADERALDO, Marisa Ferreira (organizadoras). 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. Acessado em 30 de agosto de 2009, 11h10.

TÁPIA, Marcelo. **O Eco Antropofágico**: reflexões sobre a transcrição e a metáfora sanguíneo-canibalesca. In: CAMPOS, Haroldo de. Transcrição. Organização Marcelo Tápia, Thelma Mèdici Nóbrega. - 1. ed. - São Paulo: Perspectiva, 2013.

TELES, Veryanne Couto. **Audiodescrição do filme A Mulher Invisível**: uma proposta de tradução à luz da estética cinematográfica e da semiótica. 2014. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução). Brasília: Universidade de Brasília, 2014.

SANTIAGO VIGATA, Helena. **A experiência artística das pessoas com deficiência visual em museus, teatros e cinemas**: uma análise pragmaticista. 2016. Tese (Doutorado em Comunicação). Brasília: Universidade de Brasília, 2016.

**Páginas na internet visitadas:**

**CENTRO DE APOIO AO SURDO DO MATO GROSSO DO SUL.** Página no Youtube. Sinais para os personagens da Turma da Mônica. Disponível em: [https://youtu.be/wNAc3e\\_xd-4](https://youtu.be/wNAc3e_xd-4).

**CHICO BENTO.** Fandom Wikia. Turma da Mônica Wiki. Disponível em: <[http://pt-br.monica.wikia.com/wiki/Chico\\_Bento](http://pt-br.monica.wikia.com/wiki/Chico_Bento)>. Acessado em 12/09/2017.

**CHICO BENTO.** Portal oficial da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa. Disponível em: <<http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/chico-bento>>. Acessado em 12/09/2017.

**PORTAL OFICIAL DA MAURÍCIO DE SOUSA PRODUÇÕES (MSP).** <<http://turmadamonica.uol.com.br/>>. Acessado em: 12 de outubro de 2017.

**DEPÓSITO DE TIRINHAS.** Disponível em: <http://deposito-de-tirinhas.tumblr.com> . Acessado em 30 de agosto de 2017.

## **Anexo 1: Roteiro de Audiodescrição em português da história “Distraído demais”**

História em quadrinhos do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa, composta de 103 quadrinhos em 20 páginas.

**Chico Bento** é um menino branco, de cerca de sete anos de idade. Tem os cabelos pretos, curtos, um pouco espetados; olhos castanhos grandes, orelhas grandes, nariz arredondado, e os dentinhos para frente. Quase sempre está de chapéu de palha, camiseta amarela e calça azul quadriculada, com os pés descalços.

**Hiro** é um grande amigo de Chico Bento. Ele é de descendência oriental, tem a pele branca, cabelos pretos, lisos e curtos, olhos pretos, grandes e puxados, nariz pequeno e arredondado. Usa camisa branca, bermuda preta, sapatos marrons e um boné vermelho e branco.

**Rosinha** é a namorada de Chico Bento. Ela é branca, tem cabelos pretos com duas tranças, uma de cada lado, olhos pretos grandes e nariz arrebitado. Quase sempre está de vestidinho, e nessa história usa um vermelho com bolinhas brancas e sapatinhos azuis.

**Dona Marocas** é a professora de Chico e de seus amiguinhos. Ela é branca, alta, magra, tem cabelos loiros, lisos, presos por um coque, e óculos grandes. Nessa história ela usa camisa roxa, saia preta e sapatos cor-de-rosa.

### **Página 01**

Q01: Começa a história! Chico Bento em: Distraído demais. Chico Bento está sentado em frente a uma carteira escolar. Sorridente, usa um chapéu de papel, e brinca com um barquinho e um aviãozinho de papel. Ao seu lado, alguém o chama: Chico! Chico! Chico!

Q02: “CHICO!” O grito veio de Hiro. Assustado, com os olhos arregalados, Chico larga o aviãozinho e o barquinho de papel.

Q03: Hiro encara Chico com a cara fechada e as mãos na cintura. Chico lhe diz: “Afe, Hiro! Num carece di gritá! Eu num sô surdo!”

Q04: “Mas tá parecendo que é”, diz Hiro. “Tô te chamando há um tempão!” Com os olhinhos fechados, Chico aponta o dedo e diz: “I ocê num viu qui eu tava ocupado? O qui ocê qué?”.

## **Página 02**

Q05: “Eu só queria te dar tchau! A aula já acabou! Ou você estava tão distraído que nem percebeu?” Os coleguinhas de classe guardam os materiais escolares nas mochilas e se arrumam para ir embora. Chico está sério, com os olhos arregalados.

Q06: A expressão de Chico passa a ser eufórica. Ele exclama: “Cabô?! Como ansim?! Já pode i simhora?” Rosinha acena, e com Zé Lelé e Zé da Roça saem da sala.

Q07: Do lado de fora, enquanto seus coleguinhas se dispersam, Chico saltita, exultante, enquanto puxa seu material escolar: “Iupiii! Num vejo a hora di porveitá esse sorzão qui tá fazendo! Premero eu vô nadá no riberão... Dispois, eu vô pescá inté di tardezinha i...”

Q08: De dentro da escola, alguém grita: “Chico Bento!! Aonde o senhor pensa que vai?” Chico e até os coleguinhas que se dispersavam olham todos para trás.

## **Página 03**

Q09: De volta à sala, sorridente, Chico olha para a professora, Dona Marocas, e diz: “Como ansim fessora? A aula já cabô!”. A professora está sentada à sua mesa, de braços cruzados, inexpressiva.

Q10: Sereno, Chico acrescenta: “Num mi diga qui a sinhora tava tão distraída qui nem si apercebeu? Tsc tsc! Qui feio, fessora!”

Q11: Dona Marocas aponta o dedo para Chico e, zangada, esclarece: “Eu não estava distraída coisa nenhuma, mocinho! Eu sei muito bem que a aula acabou! Você é que não prestou atenção em nada!”

Q12: Chico também aponta o dedinho para a professora, que cruza os braços, com expressão contrariada. Ele diz: “É craro qui eu prestei! Hoje, eu cochilei só treis veiz i...”

Q13: “Ah, é? Então, cadê o trabalho que eu pedi pra ser entregue no final da aula?”. Chico arregala os olhos, com a cara séria.

#### **Página 04**

Q14: Com o rosto muito corado e os dentes cerrados, Chico diz: “Er... Trabaio? Q qui trabaio?”

Q15: Segurando algumas folhas de papel nas mãos, a professora responde: “A tabuada de multiplicação do um ao nove que eu pedi! Todo mundo já entregou!”

Q16: Dona Marocas se levanta e fecha a porta da sala: “E se o senhor acha que vai sair sem entregar também está muito enganado!” Chico salta na direção da professora e gagueja: “M-mais a tabuada completa? Eu vô leva um tempão pra fazê!”

Q17: Sorridente, abraçando as folhas de papel, Dona Marocas diz a Chico: “Não tem problema! Eu tenho todo o tempo do mundo! Enquanto você faz a sua, eu corrijo as dos outros alunos!” O menino arregala os olhos, com ar pensativo.

Q18: Descontraído, Chico diz: “Mais, fessora... Hoje é sexta-fera... Pru que a sinhora num vai pra casa discansá i correge as tabuada no finar di semana?” Dona Marocas está séria.

#### **Página 05**

Q19: Dona Marocas se inclina na direção de Chico e diz: “Simples! Porque eu quero fechar a média de vocês, hoje! E pra fechar a sua média, eu preciso que você me entregue esse trabalho agora, entendeu?” Chico se curva, de ombros caídos, com expressão de desânimo.

Q20: “É só você não se distrair que termina rapidinho!”, diz Dona Marocas. Chico, com o olhar baixo, começa a andar e diz: “Eita lasquera! Tô vendo qui num vai tê como fugi dessa!”

Q21: Ao jogar o material escolar sobre a carteira, Chico diz: “O negócio é sentá o trasero na cartera... i fazê essa tabuada di uma veiz!”



Q22: A carteira de Chico fica ao lado de uma janela. Sentado, ele segura um lápis, olha pra cima e fala: “Hum... como é qui eu começo, memo?”

Q23: O menino se anima e começa a escrever. “Anhé!! Uma veiz zero... zero! Uma veiz um... um!”

Q24: “Uma veiz dois... dois!” Pela janela se vê um passarinho amarelo voar, levando no biquinho um raminho verde. Chico observa, com os olhos arregalados de espanto.

### **Página 06**

Q25: Lá fora, o passarinho se aproxima de uma árvore, onde em um galho está um ninho cheio de ovinhos. Chico observa da janela, sorrindo.

Q26: Enquanto o passarinho posa no ninho, com as asinhas abertas, Chico se debruça na janela e, com as mãos no rosto, sereno, contempla a cena.

Q27: Sentado sobre os ovinhos, o passarinho canta, de olhinhos fechados, gesticulando com as asas. Chico toca o batente da janela, arregala os olhos e sorri.

Q28: Chico começa a assoviar, com os olhinhos fechados, balançando os braços, como as asas do passarinho. Seus pezinhos descalços não alcançam o chão. Dona Marocas observa o aluno com expressão interrogativa.

### **Página 07**

Q29: “Chico! Posso saber o que está fazendo?”, pergunta dona Marocas, irritada, com as mãos na cintura.

Q30: Chico pega o lápis e, com o rosto muito corado, responde: “Er... nada! E-eu só tava...” Dona Marocas, com os olhos cerrados e apontando o dedo pra cima, interrompe: “Não quero saber! Pare de se distrair e preste atenção no trabalho!”

Q31: O menino franze a testa, volta a escrever e repete Dona Marocas, cochichando: “Num quero sabê! Si num qué sabê, pru que pergunta?”

Q32: De longe, a professora pergunta: “Você disse alguma coisa?” Chico arregala os olhos.

Q33: “Er... Não, fessora! Eu tô fazendo o trabaio!” Chico está de olhos fechados, com o rosto corado, e volta a riscar o lápis com força sobre o papel.

Q34: Com a força do lápis, o papel se rasga. “Ops!”, exclama Chico, com olhos esbugalhados.

### **Página 08**

Q35: Contrariado, com a testa franzida, Chico Bento levanta o papel rasgado na vertical, de cima até quase embaixo. “Eita, porquera! Num querdito! Rasguei a foia!”

Q36: O garoto está com a linguinha pra fora, no canto da boca. Amassa o papel e faz uma bolinha.

Q37: Fecha o olhinho esquerdo e mira, com o olho direito, o cesto de lixo ao lado da mesa onde dona Marocas está, de cabeça baixa, concentrada no que escreve. Chico se prepara, com os braços erguidos.

Q38: Chico faz um biquinho, projeta seu corpinho pra frente, arremessa a bolinha e acerta a bolinha no cesto: Vup! Flop! Dona Marocas levanta a cabeça e arregala os olhos.

Q39: Chico comemora, pulando da cadeira. Olha pra cima com um sorriso imenso e gira as mãos no ar. Dona Marocas apoia o rosto com a mão esquerda e observa, contrariada.

### **Página 09**

Q40: Sentado em sua cadeira, sorrindo, travesso, Chico Bento encolhe o corpinho e amassa outra folha de papel.

Q41: Na frente da carteira, o menino pula e faz embaixadinhas com a bolinha: tum tum!

Q42: Descontraído, Chico quica a bolinha de papel pra cima, na ponta de seu nariz arredondado: tuc tuc tuc!

Q43: Chico faz malabarismo com a bolinha, jogando-a de um lado para o outro: vup vup vup!

Q44: De repente, Chico se assusta ao perceber o olhar furioso de dona Marocas.

Q45: Dona Marocas estica o pescoço e fixa o olhar zangado na direção do aluno. Chico está acanhado, com os olhinhos fechados, bochechas coradas e, ao sorrir, joga a bolinha no cesto.

Q46: Dona Marocas, com as mãos na cintura, observa Chico, corado, voltar correndo para a carteira.

## **Página 10**

Q47: Com a mão esquerda no rosto, expressão de cansaço, Chico Bento continua escrevendo: “Uma vez treis... treis... uma vez quatro... quatro!”

Q48: “Uma vez...” Chico olha pela janela. Lá de fora vem uma voz: “Eita solzão danado di bão!”

Q49: Lá fora, estão dois amigos de Chico. Zé Lelé é primo e amigo de Chico Bento. Ele é um menino de aproximadamente 7 anos, branco, tem cabelos loiros, cacheados e curtos, olhos grandes verdes, orelhas grandes, nariz arredondado e pintinhas redondinhas no rosto. Usa chapéu de palha, camiseta rosa, calça com listras verticais azuis e brancas, com suspensórios, e está descalço. Zé da Roça é um menino de aproximadamente 7 anos, branco, tem olhos pretos grandes, cabelos pretos ondulados curtos, nariz arredondado. Usa camisa vermelha quadriculada, jardineira azul escura, sapatos marrons e chapéu de palha. Caminha, segurando uma vara de pescar, e diz: “O dia tá ótimo pra uma pescaria!” Zé Lelé, sorridente, responde: “Eu vô proveitá pra nadá a tarde todinha!” Chico observa da janela, inexpressivo.

Q50: Sorridente, com o corpinho quase pulando a janela, Chico chama: “Ei pessoal! Ispera por mim!” Zé da Roça olha pra trás e exclama: “Chico?” Zé Lelé se anima e chama: “Vamo lá nadá no ribeirão!”

Q51: Do lado de fora, Chico saltita e começa a tirar a camiseta. “Iebaa! É cumigo, memo!!”

Q52: Da janela surge o braço de Dona Marocas, que segura Chico pela camiseta: SUIP! Chico exclama: “Ops!”

## **Página 11**

Q53: “Aonde o senhor pensa que vai?”, questiona ternamente Dona Marocas, de dentro da sala, apoiada no batente da janela, enquanto segura o aluno pela camiseta. Chico, envergonhado, olhinhos fechados, mãos abertas pra cima, responde: “Hê! Hê! Pra lugar nenhum! Pru quê?” Ao longe, Zé Lelé e Zé da Roça se distanciam, olhando para a professora e o amigo.

Q54: Os dois estão dentro da sala. De sua carteira, Chico olha para Dona Marocas, que se dirige ao seu lugar dizendo: “Porque você se distraiu, de novo! Desse jeito, você não sai daqui, hoje! Presta mais atenção no trabalho, Chico!”

Q55: De cabeça baixa e olhos fechados, Chico Bento diz: “A fessora tá certa! Presta mais atenção no trabaio, Chico!” Ele esmurra a própria testa três vezes: TOC TOC TOC!

Q56: Sério, prendendo a língua entre os lábios, o menino volta a escrever. “Vamo vê... Uma vez cinco... cinco! Uma vez seis...”

Q57: Do lado de fora, pela janela, vem uma voz: “Iuhuuu! Chicooo!”

Q58: Rosinha está em pé, de frente à janela, com os dedinhos entrelaçados na frente do corpo, de olhos fechados, e com ternura sorri para Chico. Surpreso e sorridente, ele se apoia no batente da janela e diz: “Rosinha? O qui ocê tá fazendo aqui?”

## **Página 12**

Q59: Rosinha explica: “Eu vim vê si ocê num qué i cumigo iscoiê o vistido qui eu vô usá na quermesse di hoje!” Chico a observa, sorrindo.

Q60: Rosinha aproxima as mãos do queixo, sorrindo, com tanta ternura que um coração sobe de sua cabeça. Chico se lança, pulando a janela, enquanto diz: “Mais é craro qui...”

Q61: “Mais é craro qui...” Chico pensa na cara furiosa de dona Marocas: “Humpf!” Ele balança a cabeça, de um lado para o outro, boquiaberto. Rosinha abaixa os braços e, assustada, pergunta ao namorado: “É craro qui o quê?”

Q62: Chico responde: “...qui eu não posso i, Rosinha!” Ele fecha os olhos, solta os braços e fica pendurado no batente da janela. Rosinha esbugalha os olhos e grita: “QUÊ?!”

Q63: “É qui eu... qui eu...” Chico transpira. Rosinha dá meia volta e diz: “Num quero sabê! Eu mi viro sozinha! Passá bem!”

Q64: Sentado na cadeira, abatido, o menino baixa a cabeça, fecha os olhos, cobre o rosto com a mãozinha esquerda e lamenta: “Ai! Mais essa, agora!!” Dona Marocas, de sua mesa, ordena: “Chico! Chega de cochichar! Concentre-se na tabuada!”

### **Página 13**

Q65: Chico Bento, irritado, olha para o papel e resmunga: “Si concentra na tabuada! Si concentra na...”

Q66: Pela janela vem um som. Chico olha pra fora, assustado.

Q67: Lá fora, o passarinho amarelo, assustado, foge de um gavião azul, que voa em sua direção com as garras abertas.

Q68: Da janela, Chico grita: “QUÊ?!” O gavião posa no galho da árvore, fita o ninho, cheio de ovinhos, e com olhar de vilão, pensa: “Hê! Hê! Hê!”

Q69: Chico ameaça pular a janela, muito bravo, e ameaça o gavião: “Ara, seu valentão duma figa!! Eu vô...”

Q70: De dentro da sala, vem o berro: “CHICO!” Ele fica paralisado, com os olhos esbugalhados, e a língua pra fora da boquinha fechada.

### **Página 14**

Q71: Chico volta da janela para dentro da sala. Acanhado, ele diz: “Eu vô mi concentrá na tabuada! Hê! Hê! Hê!” A professora o observa, com as mãos na cintura: “Humpf!”

Q72: Chico Bento exclama: “Grup!”. Ele vê, pela janela, o gavião sentado no ninho, sorrindo, usando chapéu de cozinheiro, fritando três ovos numa frigideira, e dizendo: “Hê! Hê!”

Q73: O menino está tonto, com os olhos mareados, escrevendo: “Uma vez seis... seis! Uma vez sete... sete... Uma vez...”

Q74: Da janela surge uma borboletinha roxa e branca, brilhante, que saúda Chico: “Oi amiguinho! Que fossa é essa?”

Q75: Com ar de cansaço, Chico Bento explica: “Ah, dona barboleta... é qui eu tenho qui fazê esta tabuada i...”

Q76: Chico ficou doidinho. Está com a língua de fora, os olhos arregalados, e grandes olheiras. De cada orelha de Chico Bento surge, girando, uma bandeirinha vermelha e amarela. TÓIM!

## **Página 15**

Q77: Chico balança a mão, assustado, e exclama: “Afe! Agora, lascô di vez! Eu tô proseando cuma barboleta!”

Q78: A brilhante borboleta fala para o menino: “Nada tema, porco-espinho! Eu não sou uma borboleta comum!”

Q79: Chico olha a borboleta de perto. Ela tem corpo de mulher, pele rosada, cabelos castanhos longos, cacheados, de onde saem duas anteninhas fininhas; usa uma espécie de biquíni feito de duas folhas grandes, saia de bailarina feita de pétalas de flores, e uma flor roxa no cabelo. “Eu sou a borboleta-fada da alegria e diversão! E vim aqui brincar com você até as seis da tarde!”

Q80: Sério, segurando as folhas de papel, Chico explica: “Mi discurpa, dona fada... Mais eu tenho qui treminá este trabaio i...”

Q81: A borboleta posa no braço de Chico e diz: “Trabalho? Meu pequeno amigo, a vida não é só trabalho!”

Q82: A borboleta voa para fora da sala. Chico a segue, pulando a janela. Lá fora estão um unicórnio, que é um cavalinho branco com um chifre na testa, e dois sátiros, que

são seres com corpo humano da cintura pra cima, pernas e rabo de bode, dois chifrinhos na testa, segurando uma flauta. Todos sorriem, saltitando. A borboleta fala para Chico: “A vida é muito mais que isso! De que adianta viver para trabalhar?”

## **Página 16**

Q83: Chico junta as mãos na altura do peito, com os dedos entrelaçados. Sorrindo, ele observa a cena. Os sátiros tocam suas flautas. Surge um arco-íris e, na sua base, um caldeirão azul cheio de moedas de ouro. Várias outras pequenas borboletas de diversas cores voam por todos os lados. A primeira borboleta, que agora cresceu e está maior que Chico, lhe diz: “A vida é curta! Então, vamos curtir-la! Vamos cantar, dançar e nos divertir!”

Q84: A grande mulher borboleta segura a mão de Chico e lhe diz: “Vamos celebrar a vida em todas as suas formas e sabores!” Dona Marocas, atônita, observa da janela. Chico fala para a borboleta: “Sabe qui ocê tem...”

Q85: Dona Marocas grita: “CHICO BENTO!!” O sátiro, a borboleta e Chico Bento param de dançar e olham para a professora.

Q86: Dona Marocas está fora da sala. Ela corre na direção de Chico, balançando as mãos, dizendo: “Chega de distração! E você, fora daqui, sua mariposa pagã!” Os seres mágicos correm e voltam para a imaginação de Chico Bento que, assustado, balança a cabeça para os lados.

## **Página 17**

Q87: Dentro da sala, enquanto caminha na direção da carteira de Chico, Dona Marocas questiona, abatida: “Mas será o benedito, Chico Bento? Por que você não consegue se concentrar?” Chico a segue, com expressão de cansaço, e reage: “Discurpa, fessora!”

Q88: Chico diz: “Eu sei qui tenho qui fazê o trabaio... Mais eu num tenho vontade nenhuma di fazê isso!” Sorridente, apontando o indicador para cima, a professora completa: “Eu sei! O que te falta é motivação!”

Q89: Dona Marocas, pensativa, pergunta: “O que podemos usar como motivação? O que podemos usar como motivação? Hum...”

Q90: Professora e aluno observam um melódico chamado que vem de fora: “Chico!!”

Q91: Lá fora, Rosinha está com um vestidinho vermelho, sapatinhos azuis e laço vermelho no cabelo. Ela caminha segurando o braço de Genezinho, um garoto branco, loiro, que usa camisa branca, colete preto, gravatinha borboleta azul, calça azul e botas marrons. Genezinho mostra a língua pra Chico Bento. Rosinha diz a Chico: “Como ocê num quis vir cumigo... eu convidei o fio do coroner pra mi acompanhá na quermesse! Tomô?” Chico e a professora observam da janela.

## **Página 18**

Q92: Furioso, Chico pula da janela na direção de Rosinha, dizendo: “Ara! Mais ele vai vê só uma coisa!” A professora segura Chico pela camiseta. Genezinho balança a mão, e diz: “Tchau, bocó! Foi estudar... perdeu o lugar!” Genezinho e Rosinha se afastam, sorrindo.

Q93: Dentro da sala, apontando para fora, com os olhos arregalados, Chico diz a dona Marocas, chocado: “F-fessora... a senhora viu o qui...” Dona Marocas, serena, responde: “Claro que eu vi, Chico!”

Q94: Ela prossegue: “Por que não usa isso como motivação?” Chico indaga: “Como ansim?”

Q95: Caminhando pela sala, a professora explica: “Quanto mais cedo você terminar a tabuada, mais cedo você vai tirar a Rosinha dos braços do filho do coronel! O que me diz?” Em pé, Chico olha fixamente para dona Marocas.

Q96: A expressão de Chico passa a ser confiante. Ele ergue o lápis e afirma: “Pode dexá cumigo, fessora! A senhora vai vê! Agora, nada vai tirá a minha concentração! Nada!” Sorrindo, a professora responde: “Eh! Eh! Eh! É isso aí!”



## **Página 19**

Q97: “E assim, alguns minutos depois...” Com a linguinha de fora, no canto da boca, Chico Bento olha fixo para o papel e escreve: “Nove veiz oito... setenta i dois! Nove veiz nove... Oitenta i um! Nove veiz deiz...” A professora está em sua mesa, escrevendo algo.

Q98: “Noventa!” Chico ergue os braços e esboça um grande sorriso. “Terminei! Nem querdito!” A professora comenta, sorrindo: “Nossa! Já?”

Q99: Chico corre na direção da professora. Sorrindo, leva os papéis na mão esquerda, e puxa o material escolar com a mão direita. “É craro! Tó, fessora! Tô indo pra quermesse!” A professora ergue os braços e se espreguiça, dizendo: “Ai, ai... Eu também estou exausta!”

Q100: Dona Marocas arruma os papéis sobre a mesa e avisa seu aluno: “Espere aí que eu vou com você! Acho que, por hoje, chega!” Quase na porta da sala, Chico olha para a professora, surpreso.

## **Página 20**

Q101: A expressão de Chico é fechada. “Como ansim, por hoje chega? A sinhora num tinha qui corrigi todas as tabuada inda hoje, pra fechá as média? Tsc! Tsc!” Dona Marocas está em pé, segurando papéis.

Q102: Chico abre a porta e, enquanto sai da sala, com firmeza, aconselha a professora: “Nada di distração, fessora! Si alembra... O qui farta pra sinhora, é motivação!” Dona Marocas observa, surpresa.

Q103: Pela janela da sala, pode-se ver Chico sorrindo, de braços abertos, chegando na festa junina, na direção de Rosinha. Ela sorri para o namorado. Genezinho reage com um olhar furioso. Dentro da sala, chateada, Dona Marocas está em sua mesa, cheia de papéis, com a caneta na mão. Contrariada, ela diz: “Humpf! O que falta pra mim é um zíper pra fechar esta minha enorme boca! Bolas!”

FIM.

## Anexo 2: Roteiro da ADSin da HQ “Distraído demais”

Link para assistir o vídeo traduzido: <https://youtu.be/2hoqcSQcWJg>

	<p>DISTRAÍDO DEMAIS          HQ PERSONAGEM *CHICOBENTO #abc:          Chico Bento,          AUTOR #abc: Maurício de Souza          TER PÁGINAS 8, QUADRINHOS 43.          HISTÓRIA NOME: DISTRAÍDO++</p>
	<p>CHICO BENTO          SINAL *CHICOBENTO, NOME #abc:          ChicoBento, ELE MENINO BRANCO,          IDADE MAISOU MENOS 7, TER CABELOS          PRETOS CURTOS ESPETADOS, OLHOS          GRANDES PRETOS, ORELHAS          GRANDES, NARIZ REDONDO, DENTINHO          #exp, SEMPRE USAR CHAPÉU PALHA,          CAMISETA AMARELA, CALÇA AZUL          XADREZ, PÉS DESCALÇOS.</p>
	<p>HIRO          SINAL HIRO, NOME #abc: Hiro, AMIGO&gt;          CHICOBENTO, PAI DELE ANTES          NASCER PAÍS JAPÃO.          ELE TER PELE BRANCA, CABELOS PRETOS,          LISOS, CURTOS, OLHOS GRANDES          PRETOS, NARIZ&lt; REDONDO&lt;, SEMPRE          USAR BONÉ VERMELHO/BRANCO,          CAMISETA BRANCA, BERMUDA PRETA,          SAPATO MARROM.</p>
	<p>ROSINHA          SINAL *ROSINHA, NOME #abc: Rosinha,          QUEM É? NAMORADA CHICOBENTO,          ELA MENINA MAISOU MENOS IDADE 7,          TER PELE BRANCA ROSADA, CABELOS          PRETOS, DUAS TRANÇAS, OLHOS          GRANDES PRETOS, NARIZ&lt; REDONDO&lt;,          SEMPRE USAR VESTIDO, HOJE USAR          VESTIDO VERMELHO BOLINHAS          BRANCAS, SAPATO AZUL.</p>



DONA MAROCAS  
 SINAL DONAMAROCAS, NOME #abc:  
 Dona Marocas, QUEM ELA?  
 PROFESSORA CHICOBENTO TAMBÉM  
 GRUPO AMIG@S. ELA PELE BRANCA  
 ALTA, TER CABELOS LOIROS, COQUE  
 #cl atrás cabeça, TAMBÉM OLHOS  
 GRANDES PRETOS, NARIZ< PONTUDO<.  
 HOJE USAR CAMISA ROSA/ROXA, SAIA  
 PRETA, SAPATO ROSA.



Q1. COMEÇAR HISTÓRIA. CHICOBENTO  
 TEMA: DISTRÁIDO++ #exp>.  
 CHICOBENTO SENTAR MESA ESCOLA,  
 TER PAPEL-DOBRADO-CHAPÉU #cl  
 cabeça, PAPEL-DOBRADO-AVIÃO #cl  
 mesa, PAPEL-DOBRADO-BARCO #cl  
 mesa, BRINCAR, SORRIR.  
 FORA, CUTUCAR, #abc: Chico! GRITAR. 3  
 VEZES.



Q2. FORA, GRITAR #abc: Chico!! QUEM  
 É? AMIGO SINAL HIRO.  
 CHICO SUSTO #exp {olho, língua}









Q3. CHICO FALA:  
 AFE #exp {mãonoar} PRECISAR GRITAR  
 NÃO. EU SURDO NÃO.  
 HIRO #exp {olho mão cintura}



Q4. HIRO FALAR: VOCÊ PARECER  
 SURDO SIM. EU CHAMAR+++ TEMPO+++  
 #deit VOCÊ PERCEBER NÃO, EU OCUPADO?  
 VOCÊ QUERER O QUE?

	<p>Q5. HIRO FALA. #deit esq EU SÓ AVISAR TCHAU. AULA PRONTO. VOCÊ DISTRAÍDO+. VOCÊ NÃO/PERCEBER. #deit frente *CHICO #exp olhos *CHICO ATRÁS AMIGOS #cl arrumar material, MOCHILA, PARTIR</p>
	<p>Q6. CHICO FALAR: PRONTO? COMO? PODER PARTIR? ATRÁS AMIG@S PARTIR++</p>
	<p>Q7. ESCOLA FORA. *CHICO GRITAR, PULAR, COMEMORAR. HOJE APROVEITAR DIA SOL! PRIMEIRO EU NADAR RIO! SEGUNDO EU IR PESCAR TARDE/ENTARDECER!</p>
	<p>Q8. LÁ ESCOLA DENTRO, VOZ GRITO: CHICO! VOCÊ PENSAR IR LUGAR? CHICO #exp susto olhos</p>
	<p>Q9. CHICO VOLTAR SALA ESCOLA. ELE VER PROFESSORA SENTADA LÁ. CHICO FALA: COMO? AULA PRONTO JÁ! #deit dir PROFESSORA SENTADA #exp admiração</p>
	<p>Q10. #deit esq CHICO FALA: VOCÊ DISTRAÍDA, NÃO/PERCEBER AULA PRONTO JÁ. #exp reprovação FEIO!</p>
	<p>Q11. #deit dir PROFESSORA RESPONDE: EU DISTRAÍDA NADA. EU SABER AULA PRONTO JÁ. VOCÊ HOJE INTERESSE NADA. #deit esq CHICO #exp</p>
	<p>Q12. #deit esq CLARO EU INTERESSE. HOJE EU SÓ COCHILAR 3X #deit dir PROFESSORA #exp</p>

 <p>AH, É? ENTÃO, CADÊ O TRABALHO QUE EU PEDI PARA SER ENTREGUE NO FINAL DA AULA?</p>	<p>Q13 #deit dir VERDADE? ENTÃO, FALTAR ATIVIDADE 2ENTREGAR1, EU JÁ PEDI TODOS. #deit esq CHICO #esp</p>
 <p>ER... TRABAIO? Q-QUI TRABAIO?</p>	<p>Q14. #deit esq CHICO VERGONHA&gt;. ATIVIDADE? ATIVIDADE QUAL? #deit dir PROFESSORA #exp</p>
 <p>A TABUADA DE MULTIPLICAÇÃO DO UM AO NOVE QUE EU PEDI! TODO MUNDO JÁ ENTREGOU!</p>	<p>Q15. #deit dir EU PEDIR TAREFA TABUADA 1 ATÉ 9. ALUN@S TOD@S JÁ 3ENTREGAR1. #deit dir CHICO #exp</p>
 <p>E SE O SENHOR ACHA QUE VAI SAIR SEM ENTREGAR 'SABER-N, SÉ!' MUITO ENGANADO! MÁS A TABUADA COMPRETA? EU NÃO LEVI UM TEMPÃO PRA FAZ!</p>	<p>Q16. *DONAMAROCAS #cl ANDAR PORTA FECHAR. FALA: SE VOCÊ PENSA VOCÊ AINDA NÃO 2ENTREGAR1, FUGIR, VOCÊ ENGANADO. CHICO RESPONDE: #exp MAS, TABUADA TUDO? DEMORA&gt;!</p>
 <p>NÃO TEM PROBLEMA! EU TENHO TODO O TEMPO DO MUNDO! ENQUANTO VOCÊ FAZ A SUA, EU CORRIGIR AS DOS OUTROS ALUNOS!</p>	<p>Q17. *DONAMAROCAS #exp PROBLEMA NÃO! EU TEMPO LIVRE&gt;! VOCÊ IR TAREFA, EU APROVEITAR CORRIGIR TAREFA OUTR@S ALUN@S! *CHICO #exp</p>
 <p>MÁS FESSORA! HOJE É SEXTA-FEIRA... PRU QUE A SINDORA NUNCA VAI PRA CASA DESCANSAR! CORRIGE AS 'TABUADA' NO FINAL DE SEMANA?</p>	<p>Q18. *CHICO: MAS, PROFESSORA, HOJE SEXTA-FEIRA! VOCÊ PORQUENÃO APROVEITA, VÁ CASA, DESCANSAR, SÁBADO/DOMINGO CORRIGIR ATIVIDADES! *DONAMAROCAS #exp</p>



Q19. \*DONAMAROCAS RESPONDER: SIMPLES! EU QUERER HOJE PRONTO NOTAS VOCÊS++. EU PRECISAR VOCÊ 2ENTREGAR1 TAREFA HOJE, EU CONSEGUIR NOTA SUA. ENTENDER? \*CHICO #exp



Q20. \*DONAMAROCAS FALAR: VOCÊ EVITA DISTRAIR+, VOCÊ CONSEGUE PRONTO RÁPIDO! \*CHICO #exp FALA: CANSADO! EU PERCEBER EU HOJE DUVIDO FUGIR!



Q21. \*CHICO #exp, #cl ANDAR MESA, LIVRO #cl JOGAR, FALA: ENTÃO... PACIÊNCIA... EU BUNDA SENTAR-CADEIRA, ESCREVER TAREFA!







Q22. \*CHICO #exp olhar^ PENSAR+++... COMO COMEÇAR?







Q23. #exp ACHAR! 1 X 0... 0 1 X 1... 1!






	<p>Q24. PENSAR+++ ... 1 X 2... 2...  JANELA, FORA, &lt;PASSARINHO  AMARELO #cl voar VOA, TEM FOLHA #cl  BICO  *CHICO #exp</p>
	<p>Q25. &lt;PASSARINHO #cl VOAR ÁRVORE,  #cl GALHO, NINHO, OVOS.  *CHICO #exp ADMIRA JANELA</p>
	<p>Q26. &lt;PASSARINHO NINHO #cl asas  *CHICO #exp ADMIRAR.</p>
	<p>Q27. &lt;PASSARINHO #cl asas CANTAR.  *CHICO #exp olhos SORRIR.</p>
	<p>Q28. #deit esq *CHICO #exp olhosfechados  #cl asas  #deit dir *DONAMAROCAS NA MESA  ESCREVER #exp</p>
	<p>Q29.  #deit dir *DONAMAROCAS #exp GRITAR:  CHICO, VOCÊ FAZER O QUE?  #deit esq *CHICO #exp</p>
	<p>Q30. #deit esq *CHICO ER... NADA! EU...  ER...  #deit dir *DONAMAROCAS NÃO QUERO  SABER! VOCÊ DISTRAIR+ PÁRA! FOCO  ATIVIDADE!</p>

	<p>Q31. #deit esq *CHICO {imitação} "NÃO QUERO SABER...". SE NÃO QUER SABER, PORQUE 2PERGUNTAR1?</p>
	<p>Q32. LÁ {professora} FALA: VOCÊ FALAR O QUE? #deit esq *CHICO #exp</p>
	<p>Q33. *CHICO #exp vergonha&gt;&gt; NÃO, PROFESSORA, EU AQUI ATIVIDADE! {mão} LÁPIS #cl escrever+++</p>
	<p>Q34. {mão} #cl escrever+++ #cl rasgar *CHICO #exp</p>



	<p>Q35. *CHICO #cl levantar folha #exp EU NÃO-ACREDITAR! EU PAPEL RASGAR!</p>
	<p>Q36. *CHICO #exp língua #cl papel amassar++</p>
	<p>#deit dir *DONAMAROCAS NORMAL, ESCREVER. #deit esq *CHICO #cl braço {prepara++}</p>
	<p>Q38. #deit esq *CHICO #cl ARREMESSAR BOLINHA #cl LIXO DENTRO #deit dir *DONAMAROCAS #exp {susto}</p>
	<p>Q39. #deit esq *CHICO #exp #cl PULAR #deit dir *DONAMAROCAS #exp</p>
	<p>Q40. #deit esq *CHICO #exp OUTRO PAPEL #cl {amassar}</p>

	<p>Q41. *CHICO LEVANTAR, EM PÉ, BOLINHA #cl EMBAIXADINHAS++</p>
	<p>Q42. *CHICO #exp #cl BOLINHA NO NARIZ</p>
	<p>Q43 *CHICO #exp #cl BOLINHA MÃO PARA MÃO</p>
	<p>Q44 #deit dir *DONAMAROCAS #exp ÓDIO #deit esq *CHICO #exp {muda expressão}</p>

	<p>Q45 #deit esq *CHICO #exp vergonha #cl JOGAR BOLINHA NO LIXO #deit dir *DONAMAROCAS #exp</p>
	<p>Q46 #deit dir *DONAMAROCAS #exp #deit esq *CHICO #exp #cl VOLTA E SENTA</p>
	<p>Q47 #deit esq *CHICO #exp 1X3... 3... 1X4... 4...</p>
	<p>Q48 1X... #exp JANELA FORA, VOZ ORALIZA: "EU ADMIRAR, SOL LINDO!"</p>
	<p>Q49. ESCOLA FORA, *ZÉDAROÇA TAMBÉM *ZÉLELÉ, OS DOIS *CHICO AMIGOS, {2 mãos} #cl ANDAR BATER PAPO. *ZÉDAROÇA FALAR: HOJE DIA MARAVILHOSO, COMBINA PESCAR! *ZÉLELÉ RESPONDER: EU APROVEITAR NADAR TARDE/ENTARDECER!</p>



Q50  
 \*CHICO APROVEITAR, JANELA PULAR.  
 FALA: OI+++! ESPERAR EU!  
 AMIGOS 2: \*CHICO? VAMOS NADAR RIBEIRÃO!



Q51: \*CHICO #exp  
 COMEÇA #cl TIRAR CAMISETA, #cl PULAR, FALA: OBA! EU QUERO!



Q52: FORA, PROFESSORA MÃO #cl ESTICAR, PEGAR \*CHICO CAMISETA. CHICO #exp



Q53: #deit dir \*DONAMAROCAS PERGUNTA: VOCÊ PENSAR VAI ONDE? #deit esq \*CHICO #exp vergonha EU NADA-A-VER! POR QUE? JÁ LONGE, AMIGOS 2 #exp IR EMBORA.



Q54: SALA DENTRO.  
 #deit dir \*DONAMAROCAS PERGUNTA: PORQUE VOCÊ DE NOVO DISTRAIR? ASSIM, VOCÊ VAI FICAR AÍ HOJE. FOCO ATIVIDADE!  
 #deit esq \*CHICO #exp

	<p>Q55          *CHICO #cl SOCO+++ {na testa}          PROFESSORA CERTA! FOCO ATIVIDADE!</p>
	<p>Q56: CHICO #exp língua          VER... 1X5... 5... 1X6...</p>
	<p>Q57. JANELA FORA. VOZ ORALIZA:          CHAMAR. CHICO!!!          #deit esq *CHICO #exp</p>
	<p>Q58. ESCOLA FORA, *ROSINHA, *CHICO NAMORADA, #exp          #deit esq *CHICO #exp FALA: ROSINHA?          VOCÊ FAZER O QUE AQUI?</p>



Q59. #deit dir \*ROSINHA FALA: EU VIM CONVIDAR VOCÊ FESTA JUNHO HOJE!  
#deit esq \*CHICO NA JANELA #exp



Q60  
#deit esq \*CHICO #cl JANELA PULAR.  
FALA: CLARO... {reticente}  
#deit dir \*ROSINHA #exp



Q61. \*CHICO IMAGINAÇÃO, LEMBRAR PROFESSORA #exp RAIVA. CHICO #exp DUVIDAR. CHICO FALAR: CLARO... {reticente}  
#deit dir \*ROSINHA: #exp CLARO O QUE?



Q62  
#deit esq \*CHICO #cl {postura}.  
CHICO #exp FALA: CLARO EU NÃO POSSO...  
#deit dir \*ROSINHA #exp exagerada O QUE???



Q63  
#deit esq \*CHICO #exp ER... EU... ER...  
#deit dir \*ROSINHA. #exp NADA A VER. EU RESOLVER EU SOZINHA. FICA AÍ.



Q64. SALA DENTRO.  
 #deit esq \*CHICO #exp POXA! PROBLEMA SEGUNDO!  
 #deit dir \*DONAMAROCAS CHICO!  
 FALAR+++ PARAR! FOCO ATIVIDADE!



Q65  
 #deit esq \*CHICO #exp FOCO ATIVIDADE!  
 FOCO ATIVIDADE!



Q66  
 JANELA FORA, #cl PÁSSARO CANTAR {exp medo}  
 #deit esq \*CHICO #exp



Q67. ESCOLA FORA. <PASSARINHO AMARELO MEDO #cl FUGIR. ATRÁS PÁSSARO> AZUL #cl VOAR #cl GARRAS JANELA, CHICO OBSERVA #exp



Q68. PÁSSARO> #cl GALHO ÁRVORE, OLHAR NINHO, OVOS.  
 JANELA, CHICO #exp+ O QUE???



Q69. CHICO #exp JANELA #cl PULAR. VOCÊ PÁSSARO>, VOCÊ CORAGEM? EU VOU...



Q70. LÁ, SALA DENTRO, VOZ GRITO:  
 #abc: Chicooooo!  
 CHICO #exp {língua}



Q71. CHICO VOLTAR SALA DENTRO.  
 #deit esq \*CHICO #exp EU VOU FOCO ATIVIDADE!  
 #deit dir \*DONAMAROCAS #exp



Q72. CHICO OLHAR JANELA FORA, VÊ PÁSSARO> #exp, CHAPÉU #cl, SEGURAR #cl FRIGIDEIRA OVOS+++.  
 CHICO #exp



Q73. CHICO GESTOS FACIAIS, EXPRESSÃO TONTURA, CONTINUA:  
 1x6... 6... 1x7... 7... 1x...



Q74. CHICO #exp OLHA JANELA. VÊ BORBOLETA COR ROXA.  
 #deit dir \*BORBOLETA FALA: OI AMIGO! O QUE ACONTECEU?





Q75. #deit esq \*CHICO #exp RESPONDE:  
AH, AMIGA BORBOLETA... EU PRECISO FAZER ATIVIDADE...



Q76 CHICO #exp>>>  
DOIDO! {duas mãos giram}



Q77. CHICO #exp  
AH! AGORA... EU ERRO+++!  
EU PAPO BORBOLETA!!!



Q78  
#deit dir \*BORBOLETA #cl voar FALA:  
VOCÊ PARECE PORCO ESPINHO! VOCÊ MEDO NÃO PRECISAR!  
EU? BORBOLETA NORMAL? NÃO!  
#deit esq \*CHICO #exp



Q79  
#deit dir \*BORBOLETA FALA: EU BORBOLETA-FADA, SINAL ALEGRIA, AVENTURA! EU VIR AQUI BRINCAR ATÉ HORAS 6 TARDE!  
#deit esq \*CHICO #exp

	<p>Q80: #deit esq *CHICO #exp DESCULPA, FADA, EU PRECISO AQUI ATIVIDADE PRONTO...</p>
	<p>Q81 #deit dir *BORBOLETA: TRABALHO? MEU AMIGO, VIVER SÓ TRABALHO? NÃO!</p>
	<p>Q82. BORBOLETA #cl VOAR ESCOLA FORA. CHICO JANELA #cl PULAR. LÁ FORA, TEM UNICÓRNI, 2 SÁTIROS. TODOS SORRIR, BRINCAR, PULAR. BORBOLETA FALA: VIDA SÓ ESTUDAR, NÃO! SE VIVER SÓ TRABALHAR... VIDA SUMIR!</p>
	<p>Q83. BORBOLETA #cl CRESCER. FALA: VIDA... RÁPIDA! PRECISA APROVEITAR! VAMOS DANÇAR! AVENTURA! ATRÁS TEM #cl BALDE #cl MOEDAS OURO #cl ARCO-ÍRIS. SURGIR BORBOLETAS+++++ CHICO #cl EM PÉ #exp</p>
	<p>Q84. CHICO BRINCAR, DANÇAR, JUNTO BORBOLETA. BORBOLETA FALA: APROVEITA FESTA, VIDA MARAVILHOSA! CHICO #exp FALA: EU ACHO VOCÊ CERTA... {reticente} LÁ NA ESCOLA, JANELA, PROFESSORA #exp OLHAR</p>
	<p>Q85. PROFESSORA GRITA: #abc: Chicooooooooooooo! OS TRÊS, ANTES DANÇAR, #exp SUSTO, #cl OLHAR JANELA.</p>

	<p>Q86. ESCOLA FORA, PROFESSORA #cl {balançar braços} DISTRAIR++ PÁRA! FORA, BORBOLETA CHATA! CHICO #exp OLHA PARA OS LADOS. BORBOLETAS VOLTAM CHICO-IMAGINAÇÃO.</p>
	<p>Q87. SALA DENTRO. PROFESSORA #exp FALA: COMO&gt;&gt;&gt; CHICO? VOCÊ PORQUE-NÃO FOCO ATIVIDADE? CHICO RESPONDE: #exp DESCULPA PROFESSORA!</p>
	<p>Q88 #deit esq *CHICO #exp cansado EU SEI EU PRECISO ATIVIDADE PRONTO! MAS EU VONTADE NADA! #deit dir *DONAMAROCAS #exp dedo EU SEI! VOCÊ FALTAR MOTIVAÇÃO!</p>
	<p>Q89 #deit dir #exp PENSAR+++ COMO MOTIVAR VOCÊ? COMO MOTIVAR VOCÊ?</p>
	<p>Q90 FORA, VOZ CHAMA: #abc: Chicoooo! CHICO, TAMBÉM PROFESSORA, #cl olhar juntos</p>
	<p>Q91. ESCOLA FORA. ROSINHA, MUDOU VESTIDO, AGORA VERMELHO, CABELO LAÇO VERMELHO. JUNTO, MENINO BRANCO, CABELO LOIRO, CHAPÉU BRANCO. ROSINHA FALA: VOCÊ NÃO QUER VIR FESTA... EU CONVIDEI CORONEL-FILHO VAI JUNTO DE MIM PARA FESTA! TOMOU? MENINO LOIRO MOSTRA LÍNGUA. JANELA, PROFESSORA E CHICO #exp</p>



Q92. CHICO #exp RAIVA. JANELA #cl PULAR. PROFESSORA #cl SEGURAR CAMISETA.  
 CHICO #exp FALA: ESPERA, EU VOU... ROSINHA JUNTO MENINO #exp VAI #cl EMBORA.  
 MENINO: TCHAU, BOBO. VOCÊ FICA ESTUDAR... VOCÊ PERDEU!



Q93. SALA DENTRO.  
 #deit esq \*CHICO #exp PROFESSORA, VOCÊ 2VER3?  
 #deit dir \*DONAMAROCAS #exp CLARO! EU VI!



Q94.  
 #deit dir VOCÊ PORQUE-NÃO VÊ LÁ, APROVEITA MOTIVAÇÃO?  
 #deit esq #exp COMO++???



Q95  
 #deit dir #exp VOCÊ TERMINAR ATIVIDADE CEDO, VOCÊ VAI EMBORA CEDO, ENCONTRAR ROSINHA, CORONEL-FILHO FORA! SUA OPINIÃO?  
 #deit esq \*CHICO #exp



Q96  
 #deit esq {mudar expressão} CERTO PROFESSORA! ESPERA AÍ! AGORA EU VOU CONCENTRAR+++!  
 #deit dir #exp risos CERTO! risos



Q97: TEMPO+++...  
 #deit esq  
 9X8... 72...  
 9X9... 81...  
 9X10...






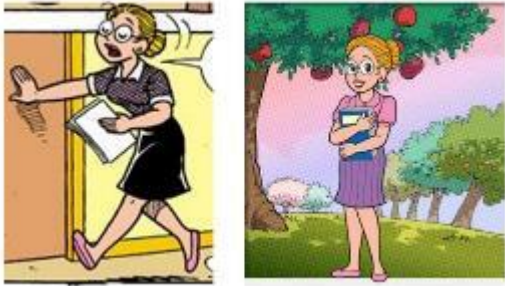

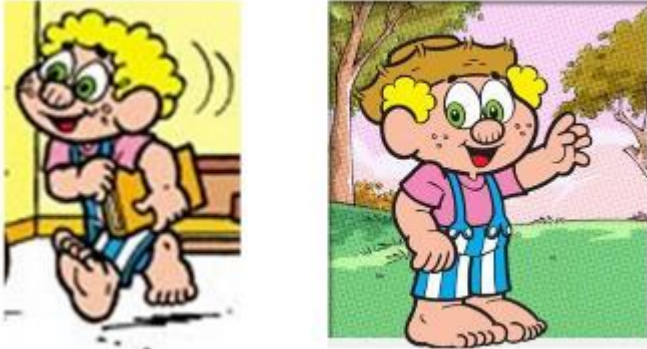


Q98:  
 #deit esq #exp 90!!!  
 PRONTO! EU NÃO ACREDITAR!  
 #deit dir #exp ADMIRAR! JÁ???

	<p>Q99: #deit esq *CHICO #exp CLARO! EU 1ENTREGAR2! TCHAU! EU PARTIR! FESTA JUNHO! #deit dir *DONAMAROCAS #exp {espreguiçar} EU TAMBÉM CANSADA!</p>
	<p>Q100 #deit dir *DONAMAROCAS #cl LEVANTAR, FALAR: ESPERA! EU VOU JUNTO VOCÊ! ACHO HOJE MEU LIMITE... #deit esq *CHICO #exp {vira assustado}</p>
	<p>Q101 #deit esq COMO+++? HOJE VOCÊ LIMITE??? VOCÊ PRECISA CORRIGIR ATIVIDADES+++ #cl {pilha de folhas} HOJE, NOTAS+++ PRONTO! #exp negativa #deit dir *DONAMAROCAS #cl em pé #exp</p>
	<p>Q102 #deit esq #exp VOCÊ DISTRAÍDA+ NÃO, PROFESSORA! VOCÊ LEMBRA? VOCÊ FALTAR MOTIVAÇÃO! #deit dir *DONAMAROCAS #exp</p>
	<p>Q103. JANELA FORA, CHICO #cl CHEGA, ENCONTRAR ROSINHA, LUGAR FESTA JUNINA. MENINO, CORONEL-FILHO, OLHAR #exp raiva. SALA DENTRO, MESA, PROFESSORA SENTADA, #exp. DONAMAROCAS DIZ: POXA! EU FALTAR TRANCAR-BOCA! #exp interjeição. FIM</p>
	<p>FIM! #exp {sorriso} *CHICO BENTO, NOME #abc: Chico Bento. AUTOR #abc: Maurício de Souza. ADSin SINAL TABUH / NOME #abc: Anderson Tavares Correia-Silva, APELIDO #abc: Tabuh MESTRADO ESTUDOS TRADUÇÃO *UNB, #abc: unb</p>

### Anexo 3: Roteiro da ADSin da HQ “Como fiquei gostando do Chico”

Link para assistir o vídeo traduzido: <https://youtu.be/R4mNavPUQSw>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● COMO FIQUEI GOSTANDO DO CHICO</li> <li>● HQ PERSONAGEM *ROSINHA abc: Rosinha / MAURICIO DE SOUZA</li> <li>● TER PÁGINAS 8, QUADRINHOS SOMA 47.</li> <li>● HISTÓRIA NOME: ROSINHA NARRAR: COMO EU COMEÇAR GOSTAR *CHICOBENTO</li> </ul>
	<p>ROSINHA SINAL *ROSINHA, NOME #abc: Rosinha, QUEM É? NAMORADA CHICOBENTO, ELA MENINA MAIS OU MENOS IDADE 7, TER PELE BRANCA ROSADA, CABELOS PRETOS, DUAS TRANÇAS, OLHOS GRANDES PRETOS, NARIZ &lt; REDONDO &gt;, USAR VESTIDO VERMELHO, SAPATO AZUL.</p>
	<p>CHICO BENTO SINAL *CHICOBENTO, NOME #abc: ChicoBento, ELE MENINO PELE BRANCA, IDADE MAIS OU MENOS 7, TER CABELOS PRETOS CURTOS #cl ESPETADOS, OLHOS GRANDES PRETOS, ORELHAS GRANDES, NARIZ REDONDO, DENTINHO #exp, SEMPRE USAR CHAPÉU PALHA, CAMISETA AMARELA, CALÇA AZUL XADREZ, PÉS DESCALÇOS.</p>

	<p>DONA MAROCAS SINAL *DONAMAROCAS, NOME #abc: Dona Marocas, QUEM ELA? PROFESSORA *ROSINHA TAMBÉM *CHICOBENTO. ELA PELE BRANCA ALTA, TER CABELOS LOIROS, COQUE #cl atrás cabeça, TAMBÉM OLHOS GRANDES PRETOS, NARIZ&lt; PONTUDO&lt;. HOJE USAR CAMISA ROSA/ROXA, SAIA PRETA, SAPATO ROSA.</p>
	<p>MARIA CAFUFA SINAL *MARIACAFUFA, NOME #abc: Maria Cafufa, QUEM É? ESTUDAR JUNTO ROSINHA, ELA MENINA MAISOUMENOS IDADE 7, TER PELE BRANCA ROSADA, CABELOS LOIROS CACHEADOS, PRESOS #cl 2 lateral, OLHOS GRANDES PRETOS, NARIZ&lt; REDONDO&lt;, USAR VESTIDO VERDE, SAPATO MARROM.</p>
	<p>ZÉ LELE SINAL *ZÉLELE, NOME #abc: Zé Lele, QUEM É ELE? AMIGO TAMBÉM PRIMO *CHICOBENTO. ELE MENINO BRANCO, IDADE MAISOUMENOS 7, TER CABELOS LOIROS CACHEADOS, OLHOS GRANDES VERDES, ORELHAS GRANDES, NARIZ REDONDO, SARDAS, SEMPRE USAR CHAPÉU PALHA, CAMISETA ROSA, CALÇA AZUL LISTRAS BRANCAS, SUSPENSÓRIOS, PÉS DESCALÇOS.</p>
	<p>Q1. ROSINHA NARRA: HISTÓRIA COMEÇA PASSADO DIA SEGUNDA-FEIRA MANHÃ. &lt;CASA ROSA, JANELA ABERTA, CORTINA AZUL. LUGAR SÍTIO, GRAMA VERDE. PAU. GALO @cl trepado CANTA. SOL NASCE.</p>
	<p>Q02 Q2. SOL JÁ LEVANTAR. CASA DENTRO. VOZ GRITAR: ACORDA, ROSINHA! VOCÊ ATRASADA AULA! MOTIVO GRITO, GALO ASSUSTA #exp</p>

	<p>Q3. ROSINHA #exp CORRER, FALAR: EU CAFÉ AINDA NÃO, TEMPO NÃO DÁ!</p>
	<p>Q4. ROSINHA #cl andar esq CHICO #cl andar dir #cl batida</p>
	<p>Q5. #cl batida/cair no chão #deit esq ROSINHA FALAR: DESCULPA! #exp EU ADMIRADA! SEU NARIZ INCHADO! #deit dir #exp CHICO FALAR: MEU NARIZ ASSIM! #exp</p>
	<p>Q6: ROSINHA NARRA: TUDO ACONTECER RÁPIDO! #deit esq #exp sorriso ROSINHA #cl sair #deit dir #exp CHICO #cl sair</p>





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



Q8. #deit dir #exp DONAMAROCAS #cl SEGURAR PAPEL, PERGUNTA: ROSINHA, OLHA SUA PROVA, O QUE É ISSO? VOCÊ DESENHAR CORAÇÃO+++ #deit esq #exp ROSINHA #exp MARIACAFUFA #exp olhar













Q9. #deit dir #exp EU QUERER VOCÊ EXPLICAR! #deit esq #exp ROSINHA #exp MARIACAFUFA #exp ELA APAIXONADA!







Q10. ROSINHA VOCÊ CALA A BOCA! MARIACAFUFA: #exp APAIXONADA!+++ PROFESSORA #exp





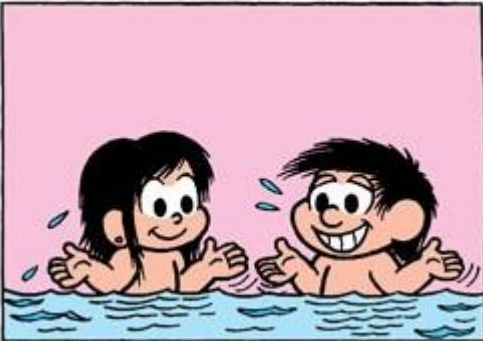
	<p>Q11. ROSINHA #exp #cl PEGAR PAPEL, EMPURRAR MARIACAFUFA-BOCA . PROFESSORA #exp ROSINHA???</p>
	<p>Q12. ESCOLA, AULA PRONTO. ALUN@S VÃO EMBORA. MARIACAFUFA DESPEDIR PROFESSORA #exp. beijo ROSINHA #exp #cl andar RECLAMAR: EU PROVA ZERO, MAIS, EU ADVERTÊNCIA. MOTIVO MARIACAFUFA CHATA!</p>
	<p>Q13. ROSINHA #cl andar. MARIACAFUFA #cl andar. #cl virar. #exp língua APAIXONADA!++</p>
	<p>Q14. ROSINHA #exp raiva GRITAR: PARE!!! ROSINHA LIVROS #cl arremessar MARIACAFUFA #exp sorriso #cl correr</p>
	<p>Q15. MARIACAFUFA #cl ir embora #exp APAIXONADA!!!+++ ROSINHA #exp CHATA! LIVROS, ANTES ROSINHA #cl arremessar, AGORA #cl LARGADOS NO CHÃO. ROSINHA NARRA: EU SACRIFÍCIO, PACIÊNCIA, CONVIVER MARIA CAFUFA ANOS {anos à frente}.</p>




	<p>Q16. LIVROS #cl largados          ROSINHA #exp          ROSINHA NARRAR: ENTÃO,          ACONTECEU O QUE...          {reticente}</p>
	<p>Q17: ROSINHA #exp virar.          #cl LIVRO pegar.          VOZ FORA FALAR: VOCÊ QUER          AJUDA?</p>
	<p>Q18.          #deit esq #exp ROSINHA #exp          #cl soltar LIVROS. FALAR: OI!          #deit dir #exp CHICO: #exp</p>
	<p>Q19.          #deit dir #exp *CHICO FALAR:          EU SINAL *CHICOBENTO,          NOME: #abc: Chico Bento!          #deit esq #exp *ROSINHA:          FELIZ CONHECER VOCÊ! EU          SINAL *ROSINHA, NOME: #abc:          Rosinha!</p>
	<p>Q20:          #deit dir CHICO #exp          cumprimento          #deit esq ROSINHA #exp          #deit dir EU FELIZ CONHECER          VOCÊ! MÊS PRÓXIMO, EU          COMEÇAR ESTUDAR ESCOLA          SUA!</p>

	<p>Q21 #deit esq #exp BOM! #deit dir #exp VOCÊ QUER COMER GOIABA?</p>
	<p>Q22. ROSINHA NARRAR: CHICO ALEGRIA 2DAR1. #deit esq #exp admiração ROSINHA FALAR: LUGAR SÍTIO BONITO! #deit dir CHICO #cl subir ÁRVORE. FALAR: OLHA EU ESPERTO, EU PERFEITO #cl subir ÁRVORE!</p>
	<p>Q23. #deit dir CHICO #exp {cima-baixo} EU PROCURAR GOIABA BONITA, 1DAR2! #deit esq #exp {baixo-cima} BOM!</p>
	<p>Q24. #deit dir #exp #cl jogar GOIABA #deit esq ROSINHA #cl goiaba cabeça #exp</p>
	<p>Q25. #deit dir #exp DESCULPA! #deit esq #exp NADA! PROBLEMA NÃO! #cl pegar GOIABA {chão}</p>



	<p>Q26. FORA, VOZ FALAR: UÉ! ISSO SIGNIFICAR O QUE? ROSINHA #exp</p>
	<p>Q27. HOMEM GORDO, CHAPÉU, CAMISA VERMELHA XADREZ, CALÇA AZUL, BOTA MARROM, #exp #cl correr, GRITA: VOCÊS DOIS, VOLTAR AQUI! CHICO #cl pegar braço ROSINHA, OS DOIS FUGIR. CHICO FALAR: VAMOS, CORRER, ELE É SÍTIO-DONO! ROSINHA NARRAR: CHICO, EMOÇÃO 2DAR1...</p>
	<p>Q28. ROSINHA #cl andar, CHICO #cl andar, CONVERSAR. #deit esq #exp ROSINHA: EU PENSAR VOCÊ SÍTIO-DONO! #deit dir #exp CHICO: SE EU SÍTIO-DONO, PEGAR GOIABA LEGAL-NÃO!</p>
	<p>Q29. #deit esq #exp AGORA IMPORTANTE PRIMEIRO GOIABA LAVAR, DEPOIS COMER! #deit dir #exp PORQUE?</p>

 <p>PODEMO LAVA' ELA AQUI NO RIBEIRÃO!</p>	<p>Q30. #deit dir #exp PODE LAVAR AQUI, #exp apontar RIBEIRÃO! #deit esq ROSINHA #exp</p>
 <p>ANSIM, NOÍS PORVEITA I TOMA UM BANHO!</p>	<p>Q31. #deit dir #exp CHICO FALAR: ENTÃO, NÓS2 APROVEITAR NADAR! #deit esq ROSINHA #exp</p>
	<p>Q32. #deit dir CHICO #cl roupa tirar, NU, #cl mergulho. #deit esq ROSINHA #exp</p>
 <p>QUÉ COMÊ, TAMÉM?</p> <p>CRARO!</p>	<p>Q33. RIACHO DENTRO. #deit esq ROSINHA #exp QUER COMER TAMBÉM? GOIABA #cl oferecer #deit dir #exp CLARO!</p>
 <p>ROC! ROC! ROC!</p> <p>ROC! ROC!</p>	<p>Q34. GOIABA {meio, 2 mãos}. #deit esq ROSINHA #cl abocanha #deit dir CHICO #cl abocanha</p>

<p>" I XPRIMENTEI UMA COISA NOVA, QUI NUNCA TINHA SENTIDO ANTIS..."</p> 	<p>Q35. ROSINHA NARRAR: EU EXPERIMENTAR UMA COISA NOVA, ANTES EU NUNCA SENTIR...  #deit esq ROSINHA  #deit dir CHICO  #cl BEIJO  #exp</p>
	<p>Q36. #cl olhar para fora.  #exp risos</p>
<p>"A MARIA CAFUFA, TINHA QUI AMORÉ..."</p> 	<p>Q37. MARIA CAFUFA, RIACHO FORA, VÊ 2.  ROSINHA NARRAR: MARIA CAFUFA APARECER. #exp&gt;  MARIA CAFUFA FALA: OS DOIS NAMORADOS! OS DOIS NAMORADOS!  ROSINHA #exp  CHICO #exp</p>
	<p>Q38. ROSINHA E CHICO #cl olhar {um para o outro}  #deit esq ROSINHA #exp  #deit dir CHICO #exp</p>
	<p>Q39  {repete olhar}  OS DOIS #exp</p>

	<p>Q40 LUGAR VERDE, ÁRVORES #deit esq #exp *ROSINHA #deit dir #exp *CHICO CORAÇÃO #cl subir ROSINHA NARRAR: FOI ASSIM CHICO EU NÓS DOIS COMEÇAR NAMORAR.</p>
	<p>Q41. ROSINHA E CHICO #cl ANDAR #cl MÃOS DADAS. #deit dir MARIA CAFOFA #cl ANDAR ENCONTRAR. FALAR: NAMORADOS! NAMORADOS! ROSINHA #exp CHICO #exp</p>
	<p>Q42. ROSINHA NARRAR: VOCÊS PRECISAR VER MARIA CAFOFA EXPRESSÃO! ROSINHA RESPONDER: SIM, NÓS DOIS NAMORADOS! MARIA CAFOFA #exp</p>
	<p>Q43. MARIA CAFOFA #exp. FALA: MAS... MAS... EI! #exp {chamar}</p>
	<p>Q44. MARIA CAFOFA #exp {séria, boca, olhos} #cl parada {estática}</p>
	<p>Q45. MARIA CAFOFA #exp #cl andar dir VAI EMBORA</p>



	<p>Q46. ZÉLELÉ #cl andar esq MARIA CAFOFA #cl andar dir #cl batida</p>
	<p>Q47. #cl batida/cair no chão #deit esq ZÉ LELÉ #exp tonto #deit dir #exp MARIA CAFOFA: OI! DESCULPA! ROSINHA NARRAR: ENGRAÇADO! MARIA CAFOFA RIR, 2PROVOCAR1, NUNCA MAIS!</p>
	<p>FIM FIM! #exp {sorriso} *CHICO BENTO, NOME #abc: Chico Bento. AUTOR #abc: Maurício de Souza. ADSin SINAL *TABUH / NOME #abc: Anderson Tavares Correia-Silva, APELIDO #abc: Tabuh MESTRADO ESTUDOS TRADUÇÃO *UNB, #abc: unb</p>