

**INCLUSÃO EDUCACIONAL E AUDIODESCRIÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS***EDUCATIONAL INCLUSION AND AUDIODESCRIPTION OF COMIC BOOKS**INCLUSIÓN EDUCATIVA Y AUDIODESCRIPCIÓN DE LOS CÓMICS***Anderson Tavares Correia da Silva**

Mestre em Estudos da Tradução pela Universidade de Brasília (UNB). Pedagogo pela Universidade de Pernambuco. Professor adjunto do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB), Brasília, DF, Brasil.  
Pesquisador nas áreas de audiodescrição e de Língua Brasileira de Sinais.  
E-mail: professortabuh@gmail.com

**Fábio da Silva Paiva**

Doutor em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Docente no Centro Universitário Maurício de Nassau (UNINASSAU) e Centro Universitário Joaquim Nabuco (UNINABUCO).  
Pesquisador na temática da educação e dos quadrinhos.  
E-mail: fabiosilvapaiva@hotmail.com

**Ernani Nunes Ribeiro**

Doutor em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Docente na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) no Centro Acadêmico de Vitória (CAV) e no Programa de Mestrado Profissional – PROFBIO UFPE/UFMG.  
E-mail: ernani.ribeiro@ufpe.br

**RESUMO**

Neste artigo trazemos uma reflexão sobre o uso de histórias em quadrinhos (HQs) na educação. Destacamos seu aspecto visual e, conseqüentemente, eventuais barreiras para seu uso quando dentro do grupo de alunos há algum com deficiência visual. A audiodescrição é uma técnica de tradução que transforma imagens em textos para acessibilidade de pessoas com deficiência visual, cognitiva e outros públicos. Trazemos um método de audiodescrição (AD) de histórias em quadrinhos que contempla as características do gênero artístico em questão, equiparando para o público com e sem deficiência o acesso às informações imagéticas da arte sequencial.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; Audiodescrição; Educação.

**ABSTRACT**

This scientific paper reflects the use of comic books in education. We highlight its visual aspect and, consequently, any obstacles to its use when there are visually impaired people in the group of students. Audio description is a translation technique that converts images into texts for the accessibility of visually impaired people, cognitive impairment, and other audiences. We bring a method of audio description (AD) of comics that contemplates characteristics of the artistic genre in question, equating for the public with and without disabilities, the access to the image information of sequential art.

**Keywords:** Comics; Audio description; Education.

**RESUMEN**

En este artículo hacemos una reflexión sobre el uso de los cómics en la educación. Ponemos en destaque su aspecto visual y, en consecuencia, eventuales barreras para su uso cuando, dentro del grupo de alumnos, hay

alguien con deficiencia visual. La audiodescripción es una técnica de traducción que transforma imágenes en texto para la accesibilidad de personas con deficiencia visual, cognitiva y otros tipos de público. Presentamos un método de audiodescripción (AD) de historietas que contempla las características del género artístico en cuestión y ofrece para el público con o sin deficiencia condiciones similares de acceso a las informaciones de las imágenes del arte secuencial.

**Palabras-clave:** Cómics; Audiodescripción; Educación.

## INTRODUÇÃO

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.

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 o público alvo de uma proporcional experiência de leitura, para tirar suas próprias conclusões e julgamentos, e receber 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.

### A gramática dos quadrinhos

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).

Abordaremos 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; PEIREIRA, 2016, p. 203).

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

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.

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:

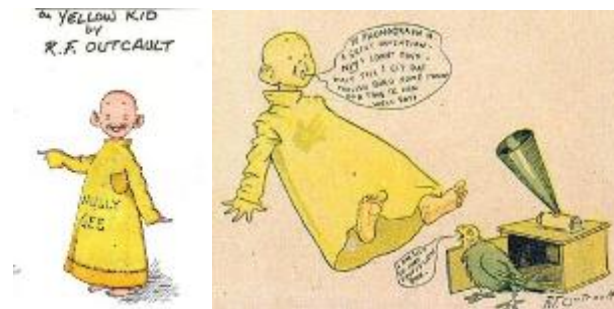
Resolver essa questão parece cada vez menos importante; o que acabamos por deduzir a partir dessas discussões é que nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos. A propensão a contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal: a Coluna de Trajano, pergaminhos 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; 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.

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 (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 (PAIVA, 2013, p. 31-32).

Figura 01: Personagem Yellow Kidd, de Richard Outcault



Fonte: <https://at.virginia.edu/2l8TWQv>.

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.

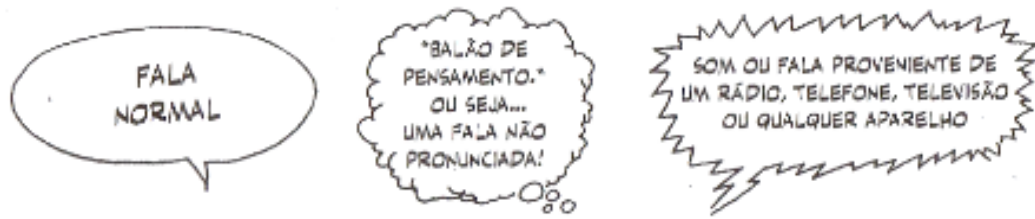
A disposição das falas em balões é uma marcante característica das HQs. A arte sequencial segue uma estrutura comum, o que Eisner chamará de gramática da arte sequencial:

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 02: 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 03: Tirinha “Ipês”, do personagem Armandinho, de Alexandre Beck.



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

AD da imagem: Tirinha com três quadrinhos. 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 quadrinhos. 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 04: “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).

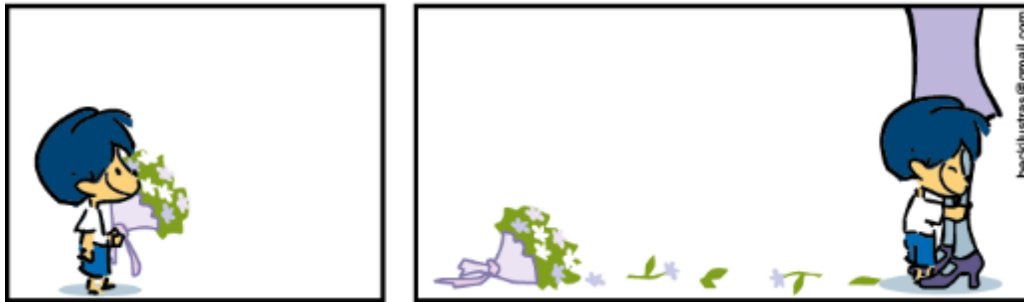
Palavras e figuras, ou palavras em figuras: cada quadrinho criado provoca uma leitura ou inúmeras leituras simultâneas no expectador. Mas também as palavras são imagens, compostas de letras, que por sua vez, como explica Eisner, são “símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, 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. A 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 05: 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 quadro, 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. Entre todas as figuras incluídas 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 baseada 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 domínio, 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:

Figura 06: 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 07: 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 descontrainda, 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, costuma 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.

Depois de lembrar a chamada gramática das HQs, e considerando o referencial teórico trazido, apresentamos aqui um modelo de audiodescrição de histórias em

quadrinhos, baseados na pesquisa de Correia-Silva (2018), servindo para a produção de roteiros em qualquer idioma.

### Como produzir roteiros de audiodescrição de histórias em quadrinhos

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 produção da AD pode ser dividida em três etapas: estudo do texto de partida, escrita do roteiro audiodescritivo e difusão. Apresentamos, na tabela a seguir, as três etapas de produção de roteiro audiodescritivo:

Tabela 01: 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.

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>1</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 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).

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.

---

<sup>1</sup> DÍAZ CINTAS, Jorge. Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual. In: TRANS, N.º II. London: Roehampton University, 2007, p. 45-59.



A partir daqui, apresentamos a 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.

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

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.

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 Luís Fernando Veríssimo, desenham com traços ainda mais elementares que Maurício de Sousa.

Figura 08: 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 09: 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, que poderá ser dividida em duas partes.

Na primeira parte, pode ser 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 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 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 espectador 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.

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.

Estabelecida a proposta para a produção de roteiros de ADSin de HQs, trazemos aqui a metodologia proposta em Correia-Silva (2018) na elaboração do roteiro de audiodescrição da história “Distraído demais”, do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa.

### **Elaboração do roteiro da HQ “Distraído demais”**

Para ilustrar o processo de criação do roteiro de audiodescrição de uma HQ, apresentamos, a seguir, a tradução de Correia-Silva (2018). A seguir estão os três primeiros quadrinhos e, ao lado, a respectiva AD.



Figura 10: 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. 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!

Figura 11: 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 12: 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!”

Para a produção de todos os roteiros audiodescritivos, três aspectos que compõem a obra foram levados em conta: 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).

Após algumas leituras atentas e minuciosas da obra, a AD foi dividida 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, segue 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, não há sua descrição 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. Algumas estratégias foram escolhidas, considerando as características do gênero artístico trabalhado. 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 suas falas. Possivelmente uma prescrição estrita não daria a liberdade da transcrição. 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, deve-se ter cuidado para evitar inferências e julgamentos. O texto deve deixar o 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, é feita a descrição da feição dos personagens, como se pode ver nas figuras 13 a 15:

<p>Figura 13: Q64 da HQ “Distraído demais”.</p>  <p>Fonte: Portal MSP.</p>	<p>Sentado na cadeira, <b>abatido</b>, <b>o menino baixa a cabeça</b>, <b>fecha os olhos</b>, <b>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>
<p>Figura 14: Q28 da HQ “Distraído demais”.</p>  <p>Fonte: Portal MSP.</p>	<p>Chico começa a assoviar, <b>com os olhinhos fechados</b>, <b>balançando os braços, como as asas do passarinho</b>. Seus pezinhos descalços não alcançam o chão. Dona Marocas observa o aluno com expressão interrogativa.</p>
<p>Figura 15: Q36 da HQ “Distraído demais”</p>  <p>Fonte: Portal MSP.</p>	<p>O garoto está <b>com a linguinha pra fora, no canto da boca</b>. Amassa o papel e faz uma bolinha.</p>

Em outros momentos, pode-se fazer opções de economia, para deixar 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.

<p>Figura 16: Q26 da HQ “Distraído demais”</p>  <p>Fonte: Portal MSP.</p>	<p>Enquanto o passarinho posa no ninho, com as asinhas abertas, Chico se debruça na janela e, com as mãos no rosto, <b>sereno</b>, contempla a cena.</p>
<p>Figura 17: 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 18: 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 roteiro com 11 páginas, composto das notas iniciais e AD dos 103 quadrinhos. O roteiro também foi produzido em Língua Brasileira de Sinais, filmado e disponibilizado em uma plataforma de vídeos na Internet.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

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 à qual ele tinha direito. O audiodescritor possibilitará que o texto cresça e alcance uma parcela ainda maior de pessoas.

O uso de HQs em processos de ensino e aprendizagem se beneficia da audiodescrição. As HQs possuem ainda um inerente potencial educacional. Por que não podem ser acessíveis a todas as pessoas? A leitura de gibis pode ser prazerosa para todos, e esse deleite deve alcançar, sem barreiras, pessoas com deficiência, analfabetas, disléxicas, e a todas as pessoas que por qualquer barreira não tenham acesso aos quadrinhos.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Soraya Ferreira; TELES, Veryanne Couto; PEREIRA, Tomás Verdi. Propostas para um modelo brasileiro de audiodescrição para deficientes visuais. **Revista Tradução e Comunicação**, Londrina, 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.

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) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. **Nota Técnica N°21/2012/MEC/SECADI/DPEE.** Brasília, MEC, 2012. 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.

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.

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

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

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

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

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

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

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

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) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 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.** 2016. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

#### **Páginas na internet visitadas:**

**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.

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

Recebido em: 05/08/2020

Parecer em: 11/08/2020

Aprovado em: 11/08/2020