

Caderno de Resumos



jornada de tradução audiovisual

Lucinéa Marcelino Villela (Org.)

Realização

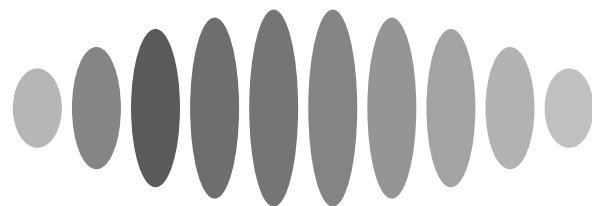


Apoio





Caderno de Resumos



**jornada de
tradução
audiovisual**

Lucinéa Marcelino Villela (Org.)

Setembro
2023

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Caderno de resumos [livro eletrônico] : I Jornada de Tradução Audiovisual / Lucinéa Marcelino Villela (org.). -- Bauru, SP : Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2023.

PDF

Vários autores.

Bibliografia.

ISBN 978-65-88287-14-9

1. Acessibilidade 2. Cinema 3. Comunicação
4. Dublagem 5. Inclusão social 6. Linguagem audiovisual 7. Tradução I. Villela, Lucinéa Marcelino.

23-169965

CDD-302.234

Índices para catálogo sistemático:

1. Cinema : Linguagem audiovisual : Meios de comunicação : Sociologia 302.234

Tábata Alves da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9253

Editora FAAC – UNESP – Editora da Faculdade de Arquitetura
Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho"

Av Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 10-41
Campus Bauru – Bauru – SP
Cep. 17.033-360
Fone: (14)3103-6000 / 6050

LUCINÉA MARCELINO VILLELA
(Org.)

Caderno de Resumos
I Jornada de Tradução Audiovisual

1ª Edição
FAAC - UNESP
2023

ISBN

978-65-88287-14-9

Comissão Científica

Profa. Dra. Angélica Karim (UNESP)
Profa. Dra. Lara Pozobom (UNISC)
Profa. Dra. Lucinéa Marcelino Villela (UNESP)
Prof. Dr. Marcelo Concário (UNESP-Bauru)
Prof. Dra. Suely Maciel (UNESP)
Profa. Dra. Vera Lúcia Santiago (UECE)

Comissão Organizadora

Ana Laura Dias (Tradução/UNESP)
Profa. Angélica Karim Garcia Simão (IBILCE/UNESP)
Beatriz Dias Martinho (RTVI/UNESP)
Caio de Freitas Ortega (RTVI/UNESP)
Catarina Mie Tongu Nishida (RTVI/UNESP)
Claudio Massanori Sakamoto Miyata (RTVI/UNESP)
Daniela Cristina de Carvalho Souza (PPGEL/UNESP)
Julia Martins Honorato (Tradução/UNESP)
Lígia Mayumi Yasumura Tengan (RTVI/UNESP)
Profa. Dra. Lucinéa Marcelino Villela (FAAC/UNESP)
Prof. Dr. Marcelo Concario (FAAC/UNESP)
Mariana Paoleschi Antunes de Souza (PPGEL/UNESP)
Samira de Paula Rodrigues Barbosa (RP/UNESP)

Realização

Grupo de Pesquisa Mídia Acessível e Tradução Audiovisual

Organização

Lucinéa Marcelino Villela

Parceiros

FAAC / UNESP
Departamento de Ciências Humanas
OVNI- Acessibilidade Universal
Movimento Web Para Todos
Lavoro Produções

Diagramação, Projeto Gráfico e Capa

Guilherme Cardoso Contini

O conteúdo, as referências bibliográficas e a revisão de cada capítulo são de inteira responsabilidade de seu respectivo autor.



Licença Creative Commons de Atribuição-
NãoComercial-Compartilhalgal CC BY-NC-SA.
Esta licença permite que outros remixem, adaptem e
criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais,
desde que atribuam a você o devido crédito e que
licenciem as novas criações sob termos idênticos.
Para visualizar uma cópia desta licença, visite [http://
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

SUMÁRIO

Sala I - Audiodescrição I

Ensino de Audiodescrição no Ensino Superior em disciplina de cunho extensionista

Leila Maria Gumushian Felipini11

Projeto EASIT: aplicação do programa de treinamento em audiodescrição “Easy-to-Understand” no Brasil

Daniela Cristina de Carvalho Souza
Lucinéa Marcelino Villela12

Audiodescrição para visita guiada: o caso da fábrica da Ambev Agudos

Guilherme Ferreira de Oliveira
Suely Maciel13

A aplicação da audiodescrição na experiência Museológica.

Donizeti Aparecido Custodio Junior
Leila Maria Gumushian Felipini15

Peça teatral uma lição de vida: quebrando preconceitos por meio da aceitação das diferenças

Leila Maria Gumushian Felipini
Larissa Souza Nunes16

Acriação artística integrada na audiodescrição de Arte Contemporânea da obra *Bichas* de Pedro Orlando e Marcelo Prudente

Pedro do Vale Costa
Alexandra Frazão Seoane17

Sala II - Dublagem, Acessibilidade & Tecnologia, Acessibilidade & Comunicação

Efeitos de humor na dublagem para o português da série “The Big Bang Theory”

Letícia Ferreira dos Santos20

Representatividade na tradução para dublagem de *Grey’s Anatomy*: análise de conteúdos atuais de streaming

Julia Martins Honorato
Lucinéa Marcelino Villela22

Tour 360 - uma tecnologia de comunicação para o turismo acessível <i>Felipe Oliveira Cavaliere</i> <i>Suely Maciel</i>	24
Recursos de acessibilidade na comunicação interna: apontamentos da literatura <i>José Roberto Escarabello Junior</i> <i>Suely Maciel</i>	27
Desenho Universal e Recursos de acessibilidade em sites corporativos <i>Ariadne Botechia</i> <i>Suely Maciel</i>	29
Sessão Alumiar: a inclusão de pessoas com deficiência sensorial no cinema <i>Túlio Ricardo de Lima Rodrigues</i>	31
 Sala III - Legendagem	
A legendagem comentada do filme paraense o <i>Rio das Amarguras</i> <i>Carolina Coelho dos Santos Monteiro</i>	34
Achei a legenda boa, bem sincronizada com o filme: uma análise da percepção de tradutores brasileiros sobre a qualidade de legendas interlinguais pós-editadas <i>Willian Henrique Cândido Moura</i> <i>Arlene Koglin</i>	36
Inovações em podcasts: aplicações de legendagem criativa na mídia sonora <i>Cláudio Massanori Sakamoto Miyata</i> <i>Lucinéa Marcelino Villela</i>	37
O acesso em produções midiáticas atuais: um estudo sobre as obras <i>O som do silêncio</i> (2020) e <i>Crisálida</i> (2019) <i>Mariana Paoleschi Antunes de Souza</i> <i>Lucinéa Marcelino Villela</i>	39
Papo com Legenda: podcast sobre acessibilidade e inclusão <i>Catarina Mie Tongu Nishida</i> <i>Natália Fernandes de Sena</i>	41
A legendagem criativa enquanto modalidade de tradução audiovisual <i>Ana Laura Dias</i> <i>Lucinéa Marcelino Villela</i>	42
Tradução Audiovisual Comentada: Apresentando um estudo <i>Larissa Gonçalves Medeiros</i>	44

Sala IV - Audiodescrição II

Leitura dramática acessível e inclusiva: a leitura ao alcance de todos

Norma Barbosa de Lima Fonseca
Rodrigo Aparecido Estevão47

Harmonização de roteiro de audiodescrição e peça tátil da obra Gato (1979) de Aldemir Martins para pessoas com limitação sensorial visual

Neyara Rebeca Barroso Lima
Alexandra Frazão Seoane50

A audiodescrição nas mídias sociais: consumo por pessoas com deficiência visual

Amanda Menezes Farias de Souza
Suely Maciel53

Audiodescrição em ambiente escolar: o professor como sujeito mediador de práticas inclusivas

Kethleen de Almeida Claudino
Neyara Rebeca Barroso Lima55

Possibilidades de recursos de acessibilidades baseados no som em videogames: integração entre áudio binaural e audiodescrição

Guilherme Mori Magalhães
Suely Maciel57

Reflexões a partir de entrevistas sobre a audiodescrição do gênero terror

Marcella Wiffler Stefanini59

Oficinas e Palestras

Oficina: Cinema e audiodescrição: a linguagem cinematográfica como possibilidade estética

Bell Machado (Audiodescritora e Assessora em Acessibilidade Cultural)62

Palestra: Acessibilidade digital: o que é, por que é importante e qual meu papel?

Simone Freire (Movimento Web para Todos)63

Palestra: Audio Description in Video Games

Dr Xiaochun Zhang (University College London, United Kingdom)64



Sala I

Audiodescrição I

Ensino de Audiodescrição no Ensino Superior em disciplina de cunho extensionista

Leila Maria Gumushian Felipini (Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO)

e-mail: leila.felipini@unisagrado.edu.br

Este relato tem como objetivo apresentar a disciplina Prática da Tradução III: Audiovisual, que está alocada no quinto semestre da grade curricular do curso de graduação Letras - Tradutor do Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO. Trata-se de uma disciplina teórico-prática de cunho extensionista que visa, entre outros objetivos, desenvolver atividades de extensão para a prática e o aprimoramento dos conhecimentos adquiridos no que se refere às modalidades de tradução audiovisual acessível (TAV). Das 72 horas aula da disciplina, 46 são extensionistas e contemplam o ensino e a prática das modalidades da tradução audiovisual acessível, mais especificamente, a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) e a audiodescrição (AD). As duas modalidades são inicialmente apresentadas para os estudantes, que, na segunda parte da disciplina, são divididos em grupos para desenvolverem a carga horária prática da disciplina. Parte dessa carga horária é destinada à produção de roteiros de audiodescrição para curtas animados, os quais são apresentados no final do primeiro semestre letivo na Mostra de Produtos Audiovisuais Acessíveis, evento aberto para os públicos interno e externo ao UNISAGRADO. Em grupos, esses estudantes são responsáveis por redigirem os roteiros, que são enviados para consultoria e, em seguida, revisados pela professora da disciplina. Após a revisão, os estudantes gravam a AD e os profissionais do Núcleo Multimídia de Produção Audiovisual do UNISAGRADO editam os áudios nos vídeos. Por fim, buscando atingir o máximo de público-alvo possível, os curtas são compartilhados com a APAE – Bauru e com o Lar Escola Santa Luzia para Cegos, entidades bauruenses que atendem pessoas com deficiência visual. Os vídeos são também publicados no site do Grupo de Pesquisa Estudos da Tradução (TRADUS), que busca divulgar o trabalho desenvolvido pelos estudantes e professores do curso de Letras - Tradutor do UNISAGRADO.

Palavras-Chave: Ensino Superior; Disciplina extensionista; Tradução Audiovisual Acessível; Audiodescrição.

PROJETO EASIT: aplicação do programa de treinamento em audiodescrição “Easy-to-Understand” no Brasil

Daniela Cristina de Carvalho Souza (Universidade Estadual Paulista)
Lucinéa Marcelino Villela (Universidade Estadual Paulista)

e-mails: daniela.c.souza@unesp.br / lucinea.villela@unesp.br

A audiodescrição é um recurso de acessibilidade comunicacional existente há mais de 40 anos. Para aprimorar essa prática, um grupo de pesquisadores europeus, financiado pelo programa *Erasmus+ Strategic Partnerships for Higher Education programs*, criou o projeto EASIT, uma plataforma de treinamento voltada para a especialização de audiodescritores, legendadores e profissionais do jornalismo, cujo trabalho contou com profissionais da Espanha e outros países europeus, especialistas na *Plain Language (PL)* e *Easy-to-Read (E2R)*. Dessa fusão, originou-se o conceito *Easy-to-Understand language (E2U)* como ferramenta de acessibilidade em produções audiovisuais. Diante disso, este estudo tem como principal objetivo investigar a linguagem *Easy-to-Understand*, com enfoque na audiodescrição (AD E2U), assim como colaborar com a formação de futuros profissionais da área de produção audiovisual por meio da aplicação do treinamento com os materiais desenvolvidos no projeto EASIT. A princípio, foram aprofundados os pressupostos teóricos que abordam a AD, PL, E2R, entre os estudos mais recentes, a linguagem *Easy-to-Understand (E2U)*, além da análise minuciosa do conteúdo da plataforma EASIT que se referem ao assunto. Na sequência, foram oportunizadas capacitações aos graduandos do 1º ano do curso Comunicação: Rádio, TV e Internet da FAAC-UNESP de Bauru/SP, para a aplicação do treinamento em AD na modalidade apresentada pela plataforma. Diante deste trabalho, a relevância do projeto EASIT será evidenciada e, nessa perspectiva, espera-se que os materiais de treinamento do EASIT somados ao recurso *E2U language* possam levar os profissionais de audiovisual a aprimorarem suas habilidades de produzir a AD com linguagem simples e clara, ampliando o acesso à cultura e à informação aos deficientes visuais.

Palavras-Chave: Acessibilidade; Audiodescrição; Easy-to-Understand.

AUDIODESCRIÇÃO PARA VISITA GUIADA: o caso da fábrica da Ambev Agudos

*Guilherme Ferreira de Oliveira (Universidade Estadual Paulista)
Suely Maciel (Universidade Estadual Paulista)*

e-mails: guilherme.f.oliveira@unesp.br / suely.maciel@unesp.br

Este trabalho objetiva apresentar o caso da produção de audiodescrição e realização de uma visita guiada para pessoas com deficiência visual na fábrica da cervejaria Ambev, em Agudos/SP. A iniciativa partiu de duas frentes: 1) a empresa procurou o Laboratório de Ensino, Pesquisa e Extensão em Mídia e Acessibilidade “Biblioteca Falada” (BF) para a realização de um projeto conjunto alinhado às suas iniciativas de sustentabilidade e Diversidade e Inclusão; 2) a consulta do interesse dos alunos com deficiência visual do Lar Escola Santa Luzia para Cegos (LESL) em conhecer o processo de produção de cerveja. Considerando que a Ambev já possui uma visita técnica para exposição do seu processo de produção, optou-se pela construção de um roteiro de audiodescrição na modalidade “ao vivo” (ALVES; TELES, 2017) que fosse integrado ao roteiro de visitas. Assim, o roteiro foi construído a partir das seguintes etapas, conforme experiências anteriores (OLIVEIRA; MACIEL; MAGALHÃES, 2022): 1) visita técnica para registros escritos, fotográficos e audiovisuais; 2) escrita do roteiro de acordo com diretrizes existentes (NAVES et al., 2016); 3) visita técnica para ajustes e testagem do roteiro; 4) revisão por uma audiodescritora-consultora cega; 5) revisão final de linguagem e estilo. A visita foi realizada no dia 21 de junho de 2023, com a presença de 16 pessoas com deficiência visual e outros 14 voluntários do LESL, do BF e do Projeto Tradução e Acessibilidade na Comunicação (TraduSC) para auxílio na mobilidade. Foram audiodescritos: fachadas, trajetos, artefatos antigos da época de inauguração da cervejaria, painéis artísticos, maquinários e equipamentos. A audiodescrição com pré-roteiro contou com o apoio de audiodescrições simultâneas realizadas pelos voluntários para complementar partes da visita. A ideia é que a audiodescrição torne-se um produto constituinte das visitas, não como uma visita à parte por capacidades funcionais homogêneas (ALVES; SANTIAGO VIGATA, 2017).

Palavras-Chave: Audiodescrição; Visita Guiada; Deficiência Visual.

Referências Bibliográficas

ALVES, S. F.; TELES, V. C. Audiodescrição Simultânea: propostas metodológicas e práticas. **Trab. linguist. apl.**, Campinas, v. 56, n. 2, p. 417-441, ago. 2017. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132017000200006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 05 abr. 2021.

ALVES, S. F.; SANTIAGO VIGATA, H. A audiodescrição na Extensão Universitária: formação e prática cidadã. **Domínios de Lingu@gem**, Uberlândia, v. 11, n. 5, p. 1825-1849, 2017. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/37439>. Acesso em: 10 abr. 2021.

MACIEL, S.; OLIVEIRA, G. F.; MAGALHÃES, G. M. Proposta metodológica de visita guiada com Audiodescrição nos espaços físicos de uma rádio. *In*: CONGRESO DE LA ASOCIACIÓN LATINOAMERICANA DE INVESTIGADORES DE LA COMUNICACIÓN, 16, 2022, Buenos Aires. **Actas [...]**. São Paulo: ALAIC, 2022. Disponível em breve.

NAVES, S. B.; MAUCH, C.; ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S. (org.). **Guia para produções audiovisuais acessíveis**. Brasília: Secretaria do Audiovisual/Ministério da Cultura, 2016.



A aplicação da audiodescrição na experiência Museológica

Donizeti Aparecido Custodio Junior (UNISAGRADO)

Leila Maria Gumushian Felipini (UNISAGRADO)

e-mails: doni.custodio2020@gmail.com / leila.felipini@unisagrado.edu.br

Na busca contínua por uma realidade em que a acessibilidade se mostre de forma absoluta, o projeto extensionista do Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO), conhecido como TradUSC, Tradução e Acessibilidade no Audiovisual, atua em conjunto com unidades museológicas da cidade de Bauru e região, desenvolvendo atividades relacionadas com a prática e o uso da Audiodescrição (AD). O projeto tem como objetivo possibilitar para o público com deficiência visual, entre outros públicos, o acesso a um rico acervo histórico. Ao longo de 2022, o projeto atuou no desenvolvimento de ADs de obras disponíveis na Pinacoteca Municipal, além de ADs e Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) de fotografias e vídeos, parte de uma exposição sobre os povos indígenas Kaingang, realizada no Museu Ferroviário Regional de Bauru. Essas unidades museológicas compartilham do propósito de ensinar sobre a história dessa região, enaltecendo marcos importantes, como a expansão ferroviária no Estado de São Paulo, onde Bauru se mostra como um polo de referência, ou ainda a presença indígena na região, a exemplo dos Kaingang, que batalharam ferozmente defendendo suas terras perante o avanço do homem branco. Atualmente, dentre as atividades desenvolvidas em 2023, o TradUSC está atuando no processo de catalogação do acervo do Museu do Café de Piratininga. Entre as atividades desenvolvidas, estão a produção e gravação da AD referente à Casa Sede, assim como a gravação em áudio dos banners informativos que integram o acervo disponibilizado para visitantes. Para o 2º semestre de 2023, serão realizadas ADs dos objetos que compõem esse acervo, fundamentais para a construção de uma narrativa histórica que faça jus ao papel significativo que a cafeicultura representou para a história regional e nacional, contribuindo imensamente para o desenvolvimento do país na economia, expressando repercussões também na política, além de se moldar de forma conjunta à elementos citados previamente.

Palavras-Chave: Museu; Disciplina extensionista; Letras-Tradutor; Audiodescrição.

PEÇA TEATRAL UMA LIÇÃO DE VIDA: quebrando preconceitos por meio da aceitação das diferenças

Leila Maria Gumushian Felipini (UNISAGRADO)

Larissa Souza Nunes (UNISAGRADO)

e-mails: leila.felipini@unisagrado.edu.br / tradutora.larissa@outlook.com

Para que todos tenham acesso à cultura, é papel da sociedade considerar as barreiras impostas pelas deficiências, ou seja, desenvolver projetos já pensados para esse público, apresentando recursos assistivos. A universidade, como parte dessa sociedade, tem responsabilidade com essa parcela da população. Partindo desse princípio, o projeto de extensão Tradução e Acessibilidade na Comunicação (TraduSC), que faz parte dos projetos de extensão do Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO) e é coordenado pela Profa. Dra. Leila Maria Gumushian Felipini, tem como um de seus objetivos promover a acessibilidade por meio da prática da audiodescrição (AD), tendo como público-alvo as pessoas com deficiência visual. Entre as atividades desenvolvidas pelo TraduSC, no segundo semestre de 2022, alguns membros, estudantes dos cursos de Letras-Tradutor, Letras Português – Inglês e Ciência da Computação do UNISAGRADO, desenvolveram a audiodescrição ao vivo da peça de teatro “Uma Lição de Vida”, realizada por usuários do Lar Escola Santa Luzia para cegos, localizado em Bauru- SP. A peça de teatro é desenvolvida pelo grupo de teatro Nova Vida, o qual é coordenado pela professora Luciana Campos. A temática dessa peça nos mostra o preconceito para com as pessoas com deficiência visual, além de mostrar que não existem barreiras e que todos somos iguais e por isso merecemos respeito. A peça foi apresentada no dia 03 de novembro de 2022, no auditório João Paulo II do UNISAGRADO. Nesse dia, os alunos do projeto de extensão do TraduSC desenvolveram a audiodescrição da peça, no modelo ao vivo, no evento gratuito Ciclo de Acessibilidade na Educação e na Cultura, promovido pela Biblioteca Falada, Laboratório de Ensino, Pesquisa e Extensão em Mídia e Acessibilidade da UNESP-Bauru. Entre o público que assistiu à peça, estavam alguns usuários do Lar Escola Santa Luzia, colegas dos atores, que ainda não tinham assistido à peça com AD. Após a apresentação, foi proposta uma breve roda de conversa, em que parte da plateia indicou o significado da experiência de assistir à peça com AD.

Palavras-Chave: Teatro; Deficiência Visual; Audiodescrição; Tradução e Acessibilidade na Comunicação; Biblioteca Falada.



A criação artística integrada na audiodescrição de Arte Contemporânea da obra *Bichas* de Pedro Orlando e Marcelo Prudente

Pedro do Vale Costa (Universidade Estadual do Ceará-UECE)
Alexandra Frazão Seoane (Universidade Estadual do Ceará-UECE)

e-mails: pedroorlandovale@gmail.com / alexandra.fraza@uece.br

Esta pesquisa se encontra dentro dos estudos da Tradução Audiovisual Acessível (ADERALDO, 2014, JIMÉNEZ HURTADO, 2007), com enfoque na audiodescrição (AD) de artes visuais (DE COSTER; MÜHLEIS, 2007; HOLLAND, 2009). Tem como objetivo descrever a elaboração de uma AD desenvolvida de forma integrada ao processo criativo de uma obra de arte contemporânea. O corpus da pesquisa consiste na obra “Bichas” que faz parte da série de trabalhos realizados dentro da exposição virtual e acessível AFECTO, dos artistas Pedro Orlando e Marcelo Prudente, de 2021. Para isso, fundamenta-se em conceitos da AD, como pesquisas do grupo de Legendagem e Audiodescrição (LEAD) da Universidade Estadual do Ceará (UECE) e das artes, sobretudo pesquisas que envolvem a experiência, como a de Dewey (1989). O trabalho tem como intuito buscar o acesso à arte de uma forma geral com a criação das ADs de forma artística, realizada por meio de trocas com a equipe envolvida no trabalho e desenvolvendo roteiros sugestivos e subjetivos desde sua concepção. Esta apresentação irá esquematizar esse processo de Tradução Intersemiótica (JAKOBSON, 1995; PLAZA, 1987), apresentando as análises e descrições realizadas na criação da obra, com base no processo de leitura de imagem apresentado por O’Toole (1994), na escrita metafórica em ADs sugerida por Mayer (2018) e no Soundpainting de Neves (2011), e é amparada pelas pesquisas em artes visuais de Valente (2008) e Salles (2016). Serão apresentadas duas versões que fazem parte do processo de elaboração da AD e explicitados os direcionamentos para gravação que fazem parte de sua concepção. A obra “Bichas” trata de vivências do universo LGBTQIAP+ e traz elementos irônicos e cômicos refletindo sobre diferentes comportamentos sexuais do ser humano, traçando um paralelo com a linguagem de trabalhos audiovisuais, reportagens e documentários, que falam sobre a vida selvagem dos animais.

Palavras-Chave: Audiodescrição; Tradução Audiovisual Acessível; Artes Visuais; Arte Contemporânea; Tradução Intersemiótica.

Referências Bibliográficas

ADERALDO, Marisa Ferreira. **Proposta de parâmetros descritivos para audiodescrição à luz da interface revisitada entre tradução audiovisual acessível e semiótica social – multimodalidade**. 2014. 206 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; ADERALDO, Marisa Ferreira. (Orgs.). **Os novos rumos da pesquisa em audiodescrição no Brasil**. Curitiba: CRV, 2013.

DE COSTER, Karin; MÜHLEIS, Volkmar. Intersensorial translation: visual art made up by words. *In: DÍAZ CINTAS, Jorge; ORERO, Pilar; REMAEL, Aline (Eds.). **Media for all: subtitling for the deaf, audio description, and sign language***. Amsterdam: Rodopi, 2007. p. 189-201.

HOLLAND, Andrew. Audio description in the theatre and the visual arts: images into words. *In: DÍAZ CINTAS, Jorge; ANDERMAN, Gunilla. (Orgs.). **Audiovisual translation: language transfer on screen***. New York: Palgrave MacMillan, 2009. p. 170-185.

JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. Trad. Izidoro Blikstein. *In: JAKOBSON, R. **Linguística e Comunicação***, São Paulo: Cultrix, 1995. p. 63-86.

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

MAYER, Flávia Affonso. **A importância das coisas que não existem**: construção e referenciação de conceitos de cor por pessoas com cegueira congênita. Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2018.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação - a construção da obra de arte**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2016.

VALENTE, Agnus. **Útero - Cosmos**: hibridações de meios, sistemas e poéticas de um sky-art interativo. 2008. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Escola de Comunicação e Artes - ECA/USP, São Paulo, 2008.



Sala II

Dublagem,

Acessibilidade &

Tecnologia,

Acessibilidade &

Comunicação

Efeitos de humor na dublagem para o português da série “The Big Bang Theory”

Letícia Ferreira dos Santos (Universidade Estadual Paulista)
e-mail: leticiasantos.ifs@gmail.com

A série “The Big Bang Theory” recebeu muitas críticas sobre a sua dublagem, o que afetou sua recepção na TV aberta. No entanto, o seu consumo em plataformas de streaming foi diferente. Esses novos meios digitais permitem atualmente ao espectador tomar a decisão de assistir quando quiser, como quiser, se legendado ou dublado (DORE, 2019; CHAUME, 2018). Este estudo tem o objetivo de compreender as escolhas tradutórias para a dublagem no contexto brasileiro, em especial os efeitos de humor provocados pelas decisões do tradutor. Para a análise dos trechos selecionados, optou-se pela Teoria Geral do Humor Verbal (GTVH) de Attardo e Raskin (1991), dentro dos Estudos Descritivos da Tradução e com viés na Análise do Discurso de linha francesa (FOUCAULT, 2014 [1971]; MAINGUENEAU, 2020, 2015, 2011, 2008), em conjunto com a visão de Sírío Possenti, que considera o humor um campo discursivo, por meio das teorias de Bourdieu (POSSENTI, 1998, 2009, 2011, 2018, 2021). Selecionaram-se para o corpus cinco episódios dentre as doze temporadas do programa, os quais são “Pilot” (temporada 1, episódio 1), “Piloto” em português; “The Fuzzy Boots Corollary” (temporada 1, episódio 3), “O Corolário do Coturno Peludo”; “The Extract Obliteration” (temporada 6, episódio 6), “A obliteração do estrato”; “The Tranksgiving Decoupling” (temporada 7, episódio 9), “O Desemparelhamento do Dia de Ação de Graças”; e, por fim, “The VCR Illumination” (temporada 12, episódio 10), “A iluminação do vídeo-cassete”. Percebe-se que, em alguns casos, haverá apagamentos por impossibilidade de transmitir o humor no contexto da língua de chegada, mas que serão compensados em outros momentos por meio de acréscimos de trocadilhos ou jogos de palavras. Além disso, a tradução, em conjunto com as restrições da dublagem, sempre implicará em adaptações culturais e domesticadoras para que o público-alvo perceba as afirmações como humor.

Palavras-Chave: Dublagem; Estudos da Tradução; Humor; Linguística Aplicada; Tradução Audiovisual.

Referências Bibliográficas

ATTARDO, S. Translation and humour. **The Translator**, v. 8. n.2, 2002, p. 173-194.

ATTARDO, S. **Humorous texts: a semantic and pragmatic analysis**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2001.

CHAUME, F. An Overview of audiovisual translation: Four methodological turns in a mature discipline. **Journal of Audiovisual Translation**, v.1 n.1, 2018, 40-63.

DORE, M. **Humour in audiovisual translation: theories and applications**. New York: Routledge, 2020.

REPRESENTATIVIDADE NA TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM DE GREY'S ANATOMY: análise de conteúdos atuais de streaming

Julia Martins Honorato (Universidade Estadual Paulista)
Lucinéa Marcelino Villela (Universidade Estadual Paulista)
e-mails: julia.honorato@unesp.br / lucinea.villela@unesp.br

Considerando a atual discussão do tema da representatividade e sua aplicação no meio audiovisual como um recurso essencial para construção de identidades, este trabalho tem por objetivo demonstrar de que maneira produções audiovisuais da atualidade têm inserido tal representação, tanto na tradução quanto no processo de dublagem. Segundo Gomillion e Giuliano (2011), é possível afirmar que fatores como a mídia são capazes de influenciar o processo de autopercepção de indivíduos LGB, ao passo que estes possam se identificar com personagens que compartilhem características e os representem de alguma forma, podendo gerar, assim, pertencimento e reconhecimento a partir do outro. Com o intuito de rastrear a presença de personagens LGBTQIA+ em séries atuais, o relatório anual "Where We Are on TV" (2021) da organização GLAAD é utilizado para constatar o aumento da representatividade no meio audiovisual. Nesse contexto, é possível afirmar que o emprego da linguagem neutra na língua portuguesa caminha lentamente e se insere aos poucos em diferentes âmbitos como uma opção, ultrapassando a comunidade LGBTQIA+ e conquistando gradativamente o meio audiovisual. Sendo assim, como objeto de pesquisa, são investigados alguns episódios da 18ª temporada da série "Grey 's Anatomy", focando na tradução para dublagem do par linguístico inglês-português, a partir dos diálogos relacionados à personagem não-binária Kai Bartley. A partir do levantamento de episódios e da transcrição de ocorrências, são analisadas especificamente as escolhas tradutórias que tenham evidenciado o tópico da representatividade constatado na série e as opções utilizadas como tradução da forma singular do pronome "they", a fim de compreender de que maneira o audiovisual tem se adaptado a personagens não binárias e a novas formas da língua portuguesa. Propõe-se, também, como metodologia, uma reflexão sobre a representatividade no mercado da tradução audiovisual por meio da realização de entrevista com tradutor e dublador trans não binário,

focando na inserção da linguagem neutra e na relação da dublagem com a representatividade em produções audiovisuais.

Palavras-Chave: Dublagem; Estudos da Tradução; Humor; Linguística Aplicada; Tradução Audiovisual.

Referências Bibliográficas

GOMILLION, S. C.; GIULIANO, T.A. The influence of Media Role Models on Gay, Lesbian and Bisexual Identity. **Journal of Homosexuality**, 2011. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00918369.2011.546729>. Acesso em: 22 set. 2022.

MEGAN, T. *et al.* Where we are on TV: 2021-2022. **GLAAD Media Institute**. Disponível em: <https://www.glaad.org/whereweareontv21>. Acesso em: 05 abr. 2023.



Tour 360 - uma tecnologia de comunicação para o turismo acessível

Felipe Oliveira Cavaliere¹ (Universidade Estadual Paulista)

Suely Maciel² (Universidade Estadual Paulista)

e-mails: felipe.cavaliere@unesp.br / suely.maciel@unesp.br

Este trabalho busca descrever o processo de desenvolvimento técnico e científico para criação de “Tours Panorâmicos 360 acessíveis”, principalmente para pessoas com deficiência. O objetivo desse tipo de adaptação razoável é contribuir para a redução das barreiras comunicacionais dos espaços turísticos como agências de viagens, estabelecimentos comerciais, museus e outros pontos de interesse turístico. O Tour Panorâmico 360 acessível é uma mídia digital, por definição, conforme é possível constatar nos estudos do canadense Marshall McLuhan, expoente estudioso dos meios de comunicação no século XX. Trata-se de uma mídia contemporânea, ainda em transformação, e que ganhou destaque no período de isolamento social provocado pela pandemia COVID 19, entre os anos de 2020 e 2023. Essa mídia tem enorme potencial de acessibilidade e é composta por uma série de fotografias panorâmicas com recursos de audiodescrição, iconografia, legendas e informações complementares que permite às pessoas com deficiências motoras, sensoriais ou cognitivas, além de idosos e crianças, desfrutarem da experiência turística de maneira segura e autônoma.

A pertinência de pesquisar esse tipo de mídia pode ser medida pela ausência de estudos desenvolvidos no Brasil e similares sobre tal temática. Esse hiato acadêmico pode ser constatado a partir de buscas realizadas em repositórios científicos nos anos de 2022 e 2023. É consenso, entre pesquisadores na área das ciências humanas, que trabalhos similares e que abordem os direitos da pessoa com deficiência, contribuem para a promoção e o empoderamento da inclusão social ao qual se detém. Não obstante, as tecnologias apresentadas

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (Unesp), campus de Bauru.

² Docente dos cursos de graduação em Jornalismo e Relações Públicas e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (Unesp), campus de Bauru. Coordenadora do Laboratório de Ensino, Pesquisa e Extensão em Mídia e Acessibilidade “Biblioteca Falada”.

neste resumo convergem diretamente ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) n.10 da Organização das Nações Unidas (ONU) que gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra situação. Neste momento será possível apenas apresentar as principais etapas do trabalho principal que é muito mais extenso e complexo e está sendo produzido para obtenção do título de mestrado junto ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da Universidade Estadual Paulista (Unesp). Entretanto, já é possível apresentar, somente com as informações preliminares, elementos que ajudem a comunidade científica do JOTAV a perceber as diferenças entre tours panorâmicos 360 com e sem acessibilidade e propondo um debate que discorra sobre as virtudes, mas principalmente sobre eventuais pontos falhos no Tour panorâmico 360 acessível.

Palavras-Chave: Desenho universal; Guia; Tour 360; Acessibilidade; Turismo.

Referências Bibliográficas

MCLUHAN, M. **Understanding Media: The Extensions of Man.** Routledge, 1964.

GAIDUK, M., SEEPOLD, R., & WEBER, L. Digital technologies for accessible tourism. **Grenzüberschreitende Reallabore für Assistenztechnik:** Beiträge zum uDay. MS Österreich ab Hafen Hard, Österreich, Veranstalter: IBH Living Lab AAL Active & Assisted Living, Pabst Science Publishers, p. 119-127, 2021. Disponível em: <https://opus.htwg-konstanz.de/frontdoor/index/index/docId/2865>. Acesso em: 10 out. 2022.

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DEL TURISMO. Día Mundial del Turismo, Turismo para todos: promover la accesibilidad universal. **Buenas prácticas en la cadena de valor del turismo accesible.** UNWTO: Madrid, 2016. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1HkTc6INCltwC2POXydRLIwgWhR89gByb/view?usp=share_link. Acesso em: 10 jan. 2023.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Disponível em: https://www.pessoacomdeficiencia.sp.gov.br/Content/uploads/20162317410_FINAL_SANCIONADALei_Brasileira_de_Inclusao_06julho2015.pdf. Acesso em: 24 maio. 2023.

MACIEL, S.; OLIVEIRA, G. F.; MAGALHÃES, G. M. Proposta metodológica

de visita guiada com Audiodescrição nos espaços físicos de uma rádio. *In*: CONGRESO DE LA ASOCIACIÓN LATINOAMERICANA DE INVESTIGADORES DE LA COMUNICACIÓN, 16, Buenos Aires. **Actas [...]**. São Paulo: ALAIC, 2022. Disponível em breve.

TAUFER, L.; FERREIRA, L.T. **Realidade Virtual no Turismo: Entretenimento ou Mudança de Paradigma?** Universidade de Caxias do Sul. 2019. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1-36Kajh_F9T0mYfL7MCAII_c9-x6H2bc/view?usp=share_link. Acesso em 13 fev. 2023.



RECURSOS DE ACESSIBILIDADE NA COMUNICAÇÃO INTERNA: apontamentos da literatura

*José Roberto Escarabello Junior (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho)
Suely Maciel (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho)*

e-mails: ajr.escarabello-junior@unesp.br / suely.maciel@unesp.br

A comunicação se faz presente nos mais diversos âmbitos da sociedade, inclusive nas organizações, a chamada comunicação interna que é feita com os trabalhadores, os quais podem, aliás, ser pessoas com deficiência. Esta pesquisa objetiva compreender qual o papel das Relações Públicas na inclusão de pessoas com deficiência nas organizações, a partir da identificação e sistematização da abordagem desse tema na literatura científica da área, produzida nos últimos dez anos. Neste trabalho apresentamos um recorte da revisão sistemática em andamento. Será analisada a presença da discussão sobre o uso de recursos de acessibilidade na comunicação interna, em específico nos trabalhos da revisão sistemática que são artigos de anais de eventos. Dos 20 trabalhos selecionados, 9 se enquadram nessa categoria. Desses 9, somente três discutem a questão da acessibilidade. Assim, o primeiro (PEREIRA; PASSERINO, 2018), aponta quais recursos de acessibilidade podem ser utilizados nas organizações: software leitor de tela pode ser instalado nos computadores, formatos adaptados de comunicações (ampliados, em braille, ou pictogramas), como jornais murais, folhetins etc., intérprete de Libras para as organizações que se utilizam de comunicadores por alto-falantes, vídeos institucionais, sites e internet, e legenda e audiodescrição em materiais audiovisuais. No segundo texto (OLIVEIRA et al., 2022), indicam que a consideração da acessibilidade na comunicação e na cultura organizacional valoriza as individualidades das pessoas com deficiência, além de possibilitar para as pessoas com deficiência o exercício da cidadania. Por fim, os autores do terceiro e último artigo (BUENO; OLIVEIRA; MACIEL, 2022) acreditam que a acessibilidade deve ser considerada desde a construção do planejamento de comunicação organizacional e de eventos. Ainda, apontam que tais recursos devem ser utilizados em todos os materiais audiovisuais corporativos, inclusive aqueles em que o storytelling da marca se faz presente.

Palavras-Chave: Acessibilidade; Comunicação; Recursos de Acessibilidade.

Referências Bibliográficas

BUENO, L. G. V.; OLIVEIRA, G. F. D.; MACIEL, S. Pesquisas em Acessibilidade no campo da Comunicação Organizacional e das Relações Públicas: um levantamento bibliográfico da Intercom. **Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM)**, Joao Pessoa, v. 45, p. 1-15, set. 2022.

OLIVEIRA, G. F. *et al.* A pesquisa em Comunicação Organizacional sobre Acessibilidade e Inclusão: um levantamento bibliográfico nos Anais do Congresso Abrapcorp. *In: CONGRESSO BRASILEIRO CIENTÍFICO DE COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL E DE RELAÇÕES PÚBLICAS. Anais [...]*. Maceió: Abrapcorp, 2022. p. 1-15.

PEREIRA, A.; PASSERINO, M.. Comunicação e Cidadania no processo de inclusão de pessoas com deficiência nas organizações. **XII Congresso Abrapcorp**. Goiânia, p. 459-474, 2018.

Desenho Universal e Recursos de acessibilidade em sites corporativos

Ariadne Botechia (Universidade Estadual Paulista)
Suely Maciel (Universidade Estadual Paulista)

e-mails: ariadne.botechia@unesp.br / suely.maciel@unesp.br

Esta pesquisa aborda a acessibilidade em sites corporativos de empresas privadas, com foco no desenho universal e recursos de acessibilidade, visando um público alvo de pessoas com deficiências. O objetivo é garantir que esses sites sejam acessíveis a pessoas com deficiência, permitindo que elas naveguem, obtenham informações e realizem ações de forma independente. O estudo utiliza uma abordagem que envolve a análise do desenho e estrutura dos sites, assim como a implementação de recursos de acessibilidade. A metodologia aplicada inclui a avaliação de diretrizes de acessibilidade, testes de usabilidade e a incorporação de tecnologias assistivas, como leitores de tela e recursos de texto alternativo para imagens. Os resultados parciais mostram que a implementação de recursos de acessibilidade contribui para melhorar a experiência dos usuários com deficiência, proporcionando acesso igualitário às informações e funcionalidades dos sites corporativos. Além disso, a adoção de práticas de desenho universal e acessibilidade demonstra o compromisso das empresas com a inclusão e a igualdade de oportunidades. No entanto, ainda há desafios a serem enfrentados, como a necessidade de conscientização e capacitação dos profissionais envolvidos na comunicação corporativa. Em suma, a pesquisa destaca a importância de tornar os sites corporativos acessíveis para garantir a participação plena e igualitária de pessoas com deficiência, contribuindo para a construção de uma sociedade mais inclusiva. Tornando um site corporativo minimamente mais acessível, as empresas demonstram um compromisso com a inclusão e a igualdade de oportunidades. Além disso, alcançam um público mais amplo, que inclui pessoas com deficiência, aumentando a visibilidade e a reputação da empresa.

Palavras-Chave: comunicação corporativa acessível; pessoas com deficiência; plano de marketing; inclusão; boas práticas corporativas.

Referências Bibliográficas

CARLETTO, A. C.; CAMBIAGHI, S. C. **Desenho universal**: um conceito para todos. São Paulo: Instituto Mara Gabrilli, 2016. Disponível em: https://www.maragabrilli.com.br/wp-content/uploads/2016/01/universal_web-1.pdf. Acesso em: 11 fev. 2023.

W3C BRASIL. **CARTILHA de acessibilidade na Web**: Fascículo III: conhecendo o público-alvo da acessibilidade web. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2018. Disponível em: <https://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/13/cartilha-w3cbr-acessibilidade-web-fasciculo-III.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2023.

HOTT, D. F. M.; RODRIGUES, G. M.; OLIVEIRA, L. P. de. Acesso e acessibilidade em ambientes Web para pessoas com deficiência: avanços e limites. **Brazilian Journal of Information Studies**: research trends, São Paulo, v. 12, n. 4, dez. 2018. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/34354/1/ARTIGO_AcessoAcessibilidadeAmbientes.pdf. Acesso em: 10 mai. 2023.

SASSAKI, R. K. **Inclusão**: Construindo uma sociedade para todos. 3. ed. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

SESSÃO ALUMIAR: a inclusão de pessoas com deficiência sensorial no cinema

Túlio Ricardo de Lima Rodrigues (Fundação Joaquim Nabuco – Fundaj)

e-mail: tuliorlrodrigues@gmail.com

A Sessão Alumiar é um projeto de cinema acessível realizado pelo Cinema da Fundação Joaquim Nabuco/Ministério da Educação, no Recife, que surgiu com o intuito de oferecer ao público com deficiência sensorial, uma programação sistemática de filmes com acessibilidade comunicacional, Audiodescrição (AD), da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e da Legenda para Surdos e Ensurdecidos (LSE), tecnologias assistivas da acessibilidade comunicacional capazes de eliminar as barreiras na comunicação entre pessoas, seja em um contexto analógico, seja em um contexto digital (SASSAKI, 2009). O projeto tornou acessível 21 longas-metragens brasileiros, exibidos gratuitamente nas salas do Cinema da Fundação, acompanhados por uma mediação acessível entre filme e público, tornando-se o primeiro cinema brasileiro a exibir, em sua programação regular, filmes para pessoas com deficiência sensorial (FARACHE, 2018). Em mais de cinco anos de existência, o projeto já recebeu um público de mais de 5.500 pessoas com e sem deficiência e contou com a presença de mais de 95 instituições, entre escolas, associações, universidades, grupos de pesquisa e ongs. Além disso, o projeto articulou uma rede de mais de 60 profissionais, entre audiodescritores, narradores, intérpretes de Libras, legendistas, videomakers e editores, além do trabalho fundamental de consultores com deficiência visual e auditiva. Promover essa democratização ao cinema para pessoas com deficiência, fortalecendo o campo da acessibilidade cultural, entendida como “um conjunto de adequações, medidas e atitudes que visam proporcionar bem estar, acolhimento e acesso à fruição cultural para pessoas com deficiência beneficiando públicos diversos” (LOURENÇO; FARES; RODRIGUES; VIDAL; SARRAF, 2016, p. 93), é dever de um espaço público, para garantir o direito de acesso e de participação dessa comunidade que tem urgência em integrar-se ativamente na vida cultural de nossa sociedade.

Palavras-Chave: Cinema acessível; Acessibilidade cultural; Pessoas com deficiência.

Referências Bibliográficas

FARACHE, Ana (org). **Alumiar**: Uma Experiência de Cinema Acessível. Recife: Fundaj, 2018.

LOURENÇO, M. F.; FARES, D. C.; RODRIGUES, J. KISTLER, F. L. V., SARRAF, V. P. Estudo exploratório sobre o acesso aos museus da Universidade de São Paulo. **Revista Museologia e Patrimônio**, v. 9, n. 1, 2016.

SASSAKI, Romeu Kazumi. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. **Revista Nacional de Reabilitação (Reação)**, São Paulo, ano 12, mar./abr. 2009, p. 10-16.



Sala III

Legendagem



A legendagem comentada do filme paraense *O Rio das Amarguras*

Carolina Coelho dos Santos Monteiro - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)
e-mail: carolescoelho@gmail.com

Tendo em vista o crescimento significativo da produção audiovisual paraense, percebe-se a necessidade de pesquisar como a tradução audiovisual (TAV) se apresenta nesse cenário. Assim, esta pesquisa tem como objetivo principal apresentar uma proposta de tradução para legendas em inglês para o média-metragem paraense *O Rio das Amarguras* (2021). Para alcançar isso, serão criadas legendas em inglês e, a partir delas, serão identificados e analisados itens culturalmente marcados (ICMs). Após isso, as escolhas tradutórias serão analisadas e comentadas, por meio de uma legendagem comentada, ferramenta adaptada da tradução comentada (ZAVAGLIA, 2015). Nesse sentido, julga-se necessário considerar os aspectos que cercam o produto audiovisual em estudo, a fim de localizá-lo na Teoria dos Polissistemas (EVEN-ZOHAR, 1990), especificamente no polissistema audiovisual (CARVALHO, 2005). Para a tradução de ICMs, utiliza-se a combinação das estratégias de Javier Aixelá (2013) com as de Jan Pedersen (2005). Esta investigação é motivada tanto pela consolidação em progresso da produção audiovisual no Pará quanto pela escassez de legendas em inglês nesses produtos. Trata-se de uma pesquisa quali-quantitativa, exploratória e descritiva, em que serão traduzidas as legendas para o inglês, selecionados e enumerados os ICMs, e em seguida, serão comparados o texto de partida com o de chegada e os itens classificados segundo as estratégias de tradução de Aixelá e Pedersen. Por fim, as escolhas tradutórias serão analisadas, comentadas, explicadas a partir do suporte teórico. Nesse contexto, é preciso salientar a possível dificuldade em encontrar soluções que conservem a culturalidade que existe nos termos, produzindo assim o efeito da legendagem como uma ferramenta de resistência, ao mesmo tempo que se produz uma leitura fluída no texto para o público-alvo. Sendo assim, o legendista, além de mediar culturas, precisa lidar com outros fatores como os parâmetros técnicos da legendagem, que nesta pesquisa, influenciam diretamente as escolhas tradutórias.

Palavras-Chave: Tradução Audiovisual; Legendagem; Itens Culturalmente Marcados; Filmes Paraenses.

Referências Bibliográficas

AIXELÁ, Javier Franco. Itens culturais-específicos em tradução. Tradução de Mayara Matsu Marinho e Roseni Silva. *In: Traduções*, Florianópolis, vol. 5, n. 8, 2013, pp. 185-218.

CARVALHO, Carolina Alfaro de. **A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor**. Rio de Janeiro, 2005. Dissertação (Mestrado em Letras - Estudos da Linguagem) – Programa de Pós-Graduação em Letras, PUC-Rio.

EVEN-ZOHAR, Itamar. Polysystem Studies: Introduction; The Position of Translated Literature in the Literary Polysystem. **Poetics Today**, v. 1, n. 1, 1997 [1990]. p. 1-6; 45-51.

PEDERSEN, Jan. How is culture rendered in subtitles? *In: NAUERT, S.; GERZYMISCH-ARBOGAST, H. (Ed.). Challenges of Multidimensional Translation*. MuTra: Challenges of Multidimensional Translation. Saarbrücken, p. 1-18, 2005. Disponível em: http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_proceedings.html. Acesso em: 15 mai. 2023.

ZAVAGLIA, Adriana. RENARD, Carla M. C. JANCZUR, Christine. A tradução comentada em contexto acadêmico: reflexões iniciais e exemplos de um gênero textual em construção. **Aletria**, Belo Horizonte, v. 25, n. 2, 2015, p. 331-352.



ACHEI A LEGENDA BOA, BEM SINCRONIZADA COM O FILME: uma análise da percepção de tradutores brasileiros sobre a qualidade de legendas interlinguais pós-editadas

Willian Henrique Cândido Moura (Universidade Federal de Santa Catarina)

Arlene Koglin (Universidade Federal de Pernambuco)

e-mails: willianmoura.tradutor@gmail.com / arlene.koglin@ufpe.br

O uso de pós-edição na legendagem interlingual vem mudando a forma como os legendadores trabalham. Essa mudança tem causado certa resistência por parte de alguns profissionais em relação ao uso de legendas traduzidas automaticamente, devido à diminuição de seus ganhos, às mudanças em seus fluxos de trabalho e à qualidade do produto final. Nesse sentido, apresentamos nesta comunicação resultados de uma pesquisa empírico-experimental de percepção sobre a qualidade de legendas interlinguais pós-editadas com base em dados coletados de 64 tradutores profissionais brasileiros. Os participantes do experimento assistiram a um trailer com legendas traduzidas automaticamente e pós-editadas e, posteriormente, preencheram uma escala Likert e responderam um questionário sobre a qualidade das legendas do trailer. Nosso objetivo foi analisar se o uso da tradução automática afeta a qualidade e a aceitabilidade percebida das legendas interlinguais pós-editadas. Também examinamos quais parâmetros técnicos e aspectos linguísticos foram considerados problemáticos e se os tradutores relatariam alguma evidência de que as legendas haviam sido traduzidas automaticamente. Para tanto, partimos de uma pesquisa com abordagem multimétodo com coleta de dados quantitativos e qualitativos, os quais foram triangulados na análise. Os resultados oriundos da análise dos dados coletados indicam que as legendas pós-editadas foram consideradas satisfatórias/muito satisfatórias por uma grande parcela dos tradutores (76,5%). Embora uma minoria tenha apontado alguns problemas técnicos e linguísticos, nenhum tradutor mencionou explicitamente que as legendas do experimento eram traduzidas automaticamente e pós-editadas. Esses resultados sugerem que as legendas interlinguais traduzidas automaticamente e pós-editadas são percebidas como aceitáveis por um grande número de tradutores profissionais brasileiros.

Palavras-Chave: Tradução Audiovisual; Legendagem; Tradução Automática; Produto da Tradução; Aceitabilidade.



INOVAÇÕES EM PODCASTS: aplicações de legendagem criativa na mídia sonora

Cláudio Massanori Sakamoto Miyata (Universidade Estadual Paulista)
Lucinéa Marcelino Villela (Universidade Estadual Paulista)
e-mails: massanori.sakamoto@unesp.br / lucinea.villela@unesp.br

O trabalho tem como proposta apresentar a primeira etapa de uma pesquisa de iniciação científica (financiamento FAPESP 2023)¹ que visa compreender as formas de produzir acessibilidade em podcasts para pessoas com deficiência auditiva, baixa audição ou surdez. A modalidade escolhida para possibilitar tal acessibilidade será a legendagem criativa, estudada principalmente pelas áreas de Tradução Audiovisual e Produção Cinematográfica Acessível. Ao longo da apresentação, serão analisadas algumas fontes teóricas nacionais e internacionais que tratarão da reinvenção da linguagem dos podcasts, realizada pela inserção de transcrições do conteúdo sonoro por meio de legendagens, ou seja, a tradução do áudio para o visual, incluindo, assim, o público que apresenta dificuldades em consumir apenas o som. De acordo com a pesquisa de Elton B. B. Pinheiro (2020), *Podcast e Acessibilidade: Apontamentos Teóricos e Metodológicos*, diferente do rádio, que possui uma estrutura fixa de produção de conteúdo por meio de uma grade consolidada e inflexível, o podcast se propõe a ser adaptável à forma com que o consumidor deseja escutar. Entretanto, essa flexibilidade entra em conflito com a realidade das mais de dez milhões de pessoas brasileiras com baixa audição ou surdez, de acordo com o levantamento do IBGE de 2010, cujo consumo de podcasts se torna dificultado devido à falta de um recurso de acessibilidade. A legendagem criativa, ainda que pouco estudada profundamente (Vera Lúcia S. Araújo, 2002), se apoia nos resultados da legendagem tradicional, que provou ser eficiente enquanto modalidade de acessibilidade. Outras etapas do projeto de Iniciação Científica incluirão a produção da legendagem criativa em um podcast já existente, lançado em 2021 no Canal do YouTube MATAV², e uma pesquisa de recepção com público com deficiência auditiva que consome produtos legendados em língua portuguesa. Em sua última fase, o trabalho buscará comparar o engajamento do usuário em duas modalidades de legendas: padrões e criativas.

Palavras-Chave: Tradução Audiovisual Comentada; Tradução Audiovisual;

¹ Projeto de Iniciação Científica financiado pela FAPESP (Processo 2023/05803-6, Legendagem criativa e acessibilidade: podcasts para pessoas com deficiência auditiva).

² Papo com Legenda, Projeto de extensão aprovado e financiado pela pró-reitoria de extensão da UNESP em 2022.

Referências Bibliográficas

PINHEIRO, Elton Bruno Barbosa. Podcast e Acessibilidade: Apontamentos Teóricos e Metodológicos. **Revista GEMInIS**, São Carlos, v. 11, n. 2, p. 45-66, 2020. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/570>. Acesso em: 20 mar. 2023.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. O processo de Legendagem no Brasil. **Revista do Gelne**, Fortaleza (CE), v. 4, n. 1/2, 2002. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/47224/1/2002_art_vlsaraujo.pdf. Acesso em: 6 abr. 2023.

O ACESSO EM PRODUÇÕES MIDIÁTICAS ATUAIS: um estudo sobre as obras *O som do silêncio* (2020) e *Crisálida* (2019)

Mariana Paoleschi Antunes de Souza (UNESP/ SJRP)

Lucinéa Marcelino Villela (UNESP/ SJRP)

e-mails: mariana.paoleschi@unesp.br / lucinea.villela@unesp.br

O presente trabalho propõe apresentar algumas reflexões obtidas pela pesquisa em nível de mestrado intitulada “Tradução audiovisual e acessibilidade: uma análise sobre narrativas surdas”, bem como divulgar algumas das contribuições da Tradução Audiovisual e Produção Audiovisual Acessível para a sociedade. Entende-se que, do ponto de vista audiovisual, “ter acesso” é capacidade que qualquer pessoa possui de acessar objetos, serviços, ambientes midiáticos e, caso a pessoa não seja capaz de acessá-los de maneira completa ou parcial em sua natureza original, faz-se necessário soluções midiáticas ou não midiáticas para que o contato da pessoa não seja comprometido (GRECO, 2018). A partir desse ponto de vista, quando as soluções para garantir o acesso não são pensadas e discutidas desde o início do processo de elaboração do projeto, criam-se guetos de pessoas silenciadas, pois “as mídias audiovisuais [...] tornaram-se os principais meios de transmissão de informação, cultura e propagação ideológica” (CHAUME, 2004 p.7-8). Dentro desse contexto, o desenvolvimento de reflexões sobre tradução, sobretudo no que tange os estudos em tradução audiovisual e acessibilidade, tornou-se indispensável. Este trabalho, portanto, visa discutir algumas problemáticas que envolvem a tradução e as questões de acessibilidade no processo de filmagem. Usaremos como exemplos para as nossas reflexões as produções *O som do silêncio* (2020) e *Crisálida* (2019). Optamos em selecionar as referidas obras como objeto de estudo cinematográficas por acreditarmos que apresenta características necessárias para um estudo consistente sobre acessibilidade e tradução audiovisual. Com isso, apresentaremos uma reflexão focada nos processos bem como nas interações entre as especificidades dos usuários, os contextos particulares nos quais eles agem ou são colocados e os meios para abordar essas especificidades nos referidos contextos. Utilizaremos, também, o estudo descritivo da tradução aplicado à tradução audiovisual, bem como em estudos acerca do audiovisual acessível conforme trabalhos desenvolvidos por Romero-Fresco (2019), Greco (2018), Gambier (2006), Díaz Cintas (2005).

Referências Bibliográficas

SOM do silêncio. Darius Marder, Produção de Bert Hamelinck. Estados Unidos: Caviar, 2021. Prime Video (120 min.)

CRISÁLIDA. Serginho Melo, Produção de Alessandra da Rosa Pinho, Leila Chagas, Laine Milan e Paulo Markun. Brasil: Arapy Produções, Raça Livre Produções e TVi Televisão e Cinema, 2021. Netflix.

CHAUME, Frederic. An overview of audiovisual translation: Four methodological turns in a mature discipline. **Journal of Audiovisual Translation**. v.1 p. 40-63, nov. 2018.

CHAUME, Frederic. **Cine y traducción**. Madri. Ediciones Cátedra, 2004.

DÍAZ CINTAS, J. Search of a theoretical framework for the study of audiovisual translation. In: P. Orero, **Topics in audiovisual translation**. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, p. 21-34, 2004a.

DÍAZ CINTAS, J. **New trends in audiovisual translation: language transfer on screen**. Bristol: Multilingual Matters, 2009.

GRECO, Gian Maria. The Nature of Accessibility Studies. **Journal of Audiovisual Translation**. v.1 p. 205-232, nov. 2018.

GRECO, Gian Maria. On Accessibility as a Human Right, with an Application to Media Accessibility. **Researching Audio Description**. v. 1 p. 11-33, 2016.

ROMERO-FRESCO, P. **Accessible Filmmaking**, London. Routledge, 2019.

ROMERO-FRESCO, P. Accessible Filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking. **The Journal of Specialised Translation**, v. 20 p. 201- 223, jul. 2013.

PAPO COM LEGENDA: podcast sobre acessibilidade e inclusão

Catarina Mie Tongu Nishida (Universidade Estadual Paulista)
Natália Fernandes de Sena (Universidade Estadual Paulista)
e-mails: catarina.mie@unesp.br / natalia.sena@unesp.br

O trabalho tem como proposta apresentar os resultados do projeto “Papo com Legenda” (PL), um podcast sobre acessibilidade comunicacional lançado em setembro de 2021 pelo Grupo de Pesquisa CNPq “Mídia Acessível e Tradução Audiovisual” (MATAV). O objetivo principal do PL, como formato de mídia sonora, é divulgar para um grande público em linguagem leiga as temáticas que envolvem a produção audiovisual para pessoas com deficiência visual e auditiva. Com intuito de tornar acessível o conteúdo do PL para as pessoas com deficiência auditiva, todos os conteúdos dos episódios foram transcritos e publicados no blog do MATAV e suas legendas em formato padrão estão disponíveis no canal do YOUTUBE do programa. O podcast é produzido pela líder do MATAV e houve divisão de funções: pesquisa, roteiro, apresentação, edição de som, trilha sonora, comunicação e transcrição. Tais funções foram desempenhadas por alunos dos cursos de Rádio, Televisão e Internet (RTVI), Design e Tradução, da UNESP, e houve ainda a contribuição de profissionais das áreas de Letras e Tradução. A primeira temporada do podcast foi composta por seis episódios envolvendo as temáticas de audiodescrição, dublagem, web acessível e mídia sonora acessível. Em 2022, Papo com Legenda foi aprovado como um projeto de extensão pela UNESP e, como consequência, foi intensificada a inserção de pessoas da comunidade externa em suas ações. A segunda temporada teve como temática principal “A Acessibilidade no Cinema” e é composta por sete episódios que tratam do acesso da pessoa com deficiência à experiência cinematográfica com audiodescrição, LIBRAS e LSE, seja por meio de aplicativos ou por outras formas de exibição dessas modalidades de tradução audiovisual. Durante a apresentação serão apresentados relatos das produtoras do podcast e trechos de alguns episódios.

Palavras-Chave: Acessibilidade Comunicacional; Papo com Legenda; Podcast Acessível; Tradução Audiovisual Acessível.



A legendagem criativa enquanto modalidade de tradução audiovisual

Ana Laura Dias (Universidade Estadual Paulista)
Lucinéa Marcelino Villela (Universidade Estadual Paulista)
e-mails: al.dias@unesp.br / lucinea.villela@unesp.br

Esta comunicação tem como objetivo apresentar conceitos e exemplos práticos de legendas criativas, uma modalidade cada vez mais utilizada em mídias audiovisuais, tanto no cinema quanto na televisão, e que se contrapõe aos padrões técnicos tradicionais de legendagem, uma vez que não se restringe às normas estabelecidas para essa prática no decorrer dos anos. A escassez de pesquisas brasileiras com enfoque exclusivo nessa temática viabilizou a elaboração de uma iniciação científica, financiada pela instituição de fomento FAPESP, na qual foi possível analisar a tradução de legendas criativas para o português brasileiro, em especial aquelas presentes na série estadunidense *She's Gotta Have It*, lançada em 2017, dirigida e criada pelo cineasta norte-americano Spike Lee e distribuída mundialmente pela plataforma de streaming Netflix. A partir dessas análises, é possível verificar se, após o processo tradutório do inglês americano para o português brasileiro, a legendagem criativa presente no objeto de estudo e em outros produtos audiovisuais selecionados alcançou os mesmos efeitos almejados inicialmente em sua língua-alvo. Para tal, utilizou-se como referência bibliográfica as obras de Abé Mark Nornes (1999), Anna Foerster (2010), Rebecca McClarty (2012), Wendy Fox (2018) e Pablo Romero-Fresco (2019), permitindo analisar a receptividade da legendagem criativa em mídias audiovisuais, seu impacto perante a compreensão da mensagem idealizada pelo diretor ao público-alvo e a importância da atuação de tradutores durante os diversos processos de produção. Essas obras foram selecionadas, pois permitem, de maneira cronológica, compreender como as primeiras reflexões sobre a utilização de legendas criativas impactaram na conceituação e execução dessa prática atualmente, além de possibilitarem uma análise de como a legendagem criativa vem sendo vista e aceita nas últimas décadas.

Palavras-Chave: Legendagem criativa; Tradução Audiovisual; Spike Lee.

Referências Bibliográficas

FOERSTER, Anna. Towards a creative approach in subtitling: a case study. *In*: DÍAZ CINTAS, Jorge; MATAMALA, Anna; NEVES, Joséia. **New insights into audiovisual translation and media accessibility**. Amsterdam/New York: Brill Rodopi, p. 81-98, 2010.

MAITLAND, Sarah; HEALTH, David. Creative subtitling bibliography. figshare. Disponível em: <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.13416359.v2>. Acesso em 16 ago. 2021.

MCCLARTY, Rebecca. Towards a multidisciplinary approach in creative subtitling. **Monographs in Translating and Interpreting (MonTI)**, Reino Unido, v. 4, p. 133-153, 2012.

NORNES, Abé Mark. For an abusive subtitling. **Film quarterly**, v. 52, n. 3, p. 17-34, 1999.

ROMERO-FRESCO, Pablo. **Accessible filmmaking: Integrating translation and accessibility into the filmmaking process**. Routledge, 2019.

ROMERO-FRESCO, Pablo. Eye-tracking, subtitling and accessible filmmaking. *In*: **Seeing into screens eye tracking and the moving image**, London, p. 235-258, 2018.

FOX, Wendy. **Can integrated titles improve the viewing experience?: Investigating the impact of subtitling on the reception and enjoyment of film using eye tracking and questionnaire data**. Language Science Press, 2018.

FOX, Wendy. **Integrated Titles: An Alternative to Traditional Subtitles**. Master's Thesis. FTSK Germersheim, Johannes Gutenberg University Mainz, 2012.

TRADUÇÃO AUDIOVISUAL COMENTADA: Apresentando um estudo

Larissa Gonçalves Medeiros (Universidade Federal de Pelotas)
e-mail: tradutoralarissa@gmail.com

Apresentamos a dissertação de mestrado intitulada como *Mães das(os) Trinta Mil: Uma Proposta de Tradução Audiovisual Comentada*, defendida no segundo semestre de 2022 pelo Programa de Pós-Graduação em Letras, na linha de Literatura, Cultura e Tradução, da Universidade Federal de Pelotas, em que propomos expor como foi realizado o processo de tradução e comentários da tradução audiovisual comentada proposta na pesquisa. Utilizando como base teórica as ideias de César Alarcón (2006), que sustentam os critérios utilizados para a tradução das legendas do documentário *Todos son mis hijos*, de Ricardo Soto Uribe (2016), em que se apresenta os relatos das Mães que fazem parte da Associação Mães da Praça de Maio, na Argentina. Comentamos sobre as legendas com algumas diferenças das legendas em língua espanhola, como por exemplo, o número de caracteres em tela, adições de informações, tabuísmos, Itens Culturais Específicos (ICEs), (AIXELÁ, 2013) etc. Utilizamos o software Subtitle Edit (3.6.5) para a marcação das legendas. A tradução das legendas se deu a partir da língua espanhola (de variação argentina) para língua portuguesa (de variação brasileira), e seu escopo foi pensado para o público-alvo brasileiro. Realizamos a tradução para esse público-alvo pois acreditamos ser importante para a sociedade brasileira que conheça as histórias e acontecimentos que envolvem o contexto da ditadura militar na América Latina, para se espelhar em como podemos reagir frente a contextos de sensibilidades políticas e sociais.

Palavras-Chave: Tradução Audiovisual Comentada; Tradução Audiovisual;

Referências Bibliográficas

ALARCÓN, César. **Tradução, Legendagem e Interpretação**: Manual de Legendagem. Rio de Janeiro: 4 ESTAÇÕES, 2006.

AIXELÁ, Javier Franco. Itens Culturais-Específicos em Tradução. Tradução de Mayara Matsu Marinho e Roseni Silva. **Revista In-Traduções**, Florianópolis, 2013 v.5 n.8 p.185-218. Disponível em: <https://docplayer.com.br/24202896-Itens-culturais-especificos-em-traducao-de-javier-franco-aixela.html>. Acesso em: Jul. 2023.

MEDEIROS, L. G. **Mãe das(os) trinta mil**: Uma proposta de tradução audiovisual comentada. 2022. Dissertação (Mestrado em Letras) – Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pelotas. 2022. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=13344120. Acesso em jul. 2023.

Todos son mis hijos. Direção: Ricardo Soto Uribe. Produção: Matías Ceballos e Andrés Paul. Argentina: Audiovisual Madres, 2006. 1 vídeo (87 min). Disponível em: <https://madres.org/todossonmishijos/>. Acesso em: Jul. 2023



Sala IV

Audiodescrição II

LEITURA DRAMÁTICA ACESSÍVEL E INCLUSIVA: a leitura ao alcance de todos

*Norma Barbosa de Lima Fonseca (Colégio Militar de Belo Horizonte- CMBH)
Rodrigo Aparecido Estevão (Escola Municipal União Comunitária/Prefeitura
Municipal de Belo Horizonte-EMUC/PBH)*

e-mails: normafonseca@gmail.com / r.estevao@edu.pbh.gov.br

A leitura dramática acessível e inclusiva é definida, neste relato, como uma leitura de modo interpretativo a partir de um texto, dramático ou não, em que se busca assegurar a acessibilidade das pessoas com deficiência. Nesse sentido, esse relato aborda uma experiência de leitura dramática acessível e inclusiva da história chamada *Chapeuzinho Azul*, que foi publicada no livro ilustrado *Chapeuzinhos Coloridos*, pela editora Companhia das Letrinhas, em 2017, escrito por José Roberto Torero e Marcus Aurelius Pimenta e ilustrado por Marília Pirillo. Após a seleção desse texto, foi solicitada a cessão de direitos autorais da história aos autores e à ilustradora, a fim de tornar possível a leitura dramática acessível e inclusiva da obra em um vídeo para o evento literário 14º Jogo do Livro e 4º Seminário Internacional Latino-Americano: Literaturas, materialidades, acessos, realizado em 2021, no formato virtual. Esse evento foi organizado pelo Grupo de Pesquisa do Letramento Literário (GEPELL), da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais (FaE/UFMG). Após a concessão dos direitos, foi feita uma adaptação do texto, seguida da elaboração do roteiro da audiodescrição (AD), o qual foi posteriormente revisado por uma audiodescritora experiente. Finalizada a revisão, ensaios foram realizados online em preparação para a gravação do vídeo. Para a realização dessa leitura, em um dia e horário previamente agendados com os organizadores do evento literário, foi feita a projeção do texto na tela, seguida da gravação da leitura utilizando-se a plataforma StreamYard, um estúdio virtual que permite realizar transmissões online. Durante a leitura, foram utilizados o recurso da AD e a Língua Brasileira de Sinais (Libras), aliando-se conhecimentos sobre inclusão, artes cênicas, tradução intersemiótica, audiodescrição e Libras. A produção em vídeo dessa leitura acessível para o evento demonstrou a importância desse tipo de leitura e da parceria com autores e ilustradores para contribuir para a acessibilidade e a inclusão das pessoas com deficiência visual e auditiva no mundo da literatura, em especial na educação básica. Além disso, a execução dessa leitura evidenciou a necessidade da consultoria de AD, a ser realizada por uma pessoa cega ou com baixa visão, cujo papel é avaliar se o texto audiodescritivo permite à pessoa cega ou com deficiência visual a construção de imagens para a compreensão da leitura.

Palavras-Chave: Leitura dramática acessível e inclusiva; Audiodescrição; Libras.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Ana Carolina Correia; MOREIRA, Maria das Graças. **Introdução à audiodescrição em sala de aula**. Ponta Grossa: Atena, 2021.

ALMEIDA, Maria da Glória de Souza. **A importância da literatura como elemento de construção do imaginário da criança com deficiência visual**. Rio de Janeiro: Instituto Benjamin Constant, 2014.

AMARAL, Lígia Assumpção. **Conhecendo a deficiência**. SP: Robe, 1995.

BERNARDINO, Andreza Dalla; SOUSA, Linete Oliveira. A contação de histórias como estratégia pedagógica na educação infantil e ensino fundamental. **Educere et Educare**. Cascavel, v. 6, n. 12, p. 235-249, jul./dez. 2011.

BRITO, Lidiane Rodrigues; RIBEIRO, Maria Clara Maciel de Araújo. Contribuição da contação de histórias em Libras para a educação de surdos. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 31, n. 68, p. 181-199, out. 2022. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-70432022000400181&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 27 jul. 2023.

COSSON, Rildo. **Círculos de leitura e letramento literário**. São Paulo: Contexto, 2014.

CURY, Carlos Roberto Jamil. Políticas inclusivas e compensatórias na educação básica. **Cadernos de pesquisa**, v. 35, n. 124, p. 11-32, 2005.

DINIZ, Thaís Flores Nogueira. A tradução intersemiótica e o conceito de equivalência. *In*: IV Congresso da ABRALIC: Literatura e Diferença. **Anais [...]**. São Paulo: Bartira Editora Gráfica. P. 1001-1004, 1994.

ESTEVAO, Rodrigo Aparecido. **Práticas de mediação do texto literário: Contribuições para o processo de inclusão de uma criança com baixa visão numa EMEI de Belo Horizonte**. 2023. 196 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, 2023.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **A educação especial no Brasil – da exclusão à inclusão escolar**. São Paulo: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, 2007. Disponível em: <https://www.sinprodf.org.br/wp-content/uploads/2012/01/mantoan.pdf>. Acesso em 11 ago. 2022.

MOTTA, Lívia Maria Vieira de Mello; ROMEU FILHO, Paulo. **Audiodescrição: transformando imagens em palavras**. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência, 2010. Disponível em: <https://www.prefeitura>.

sp.gov.br/cidade/secretarias/upload/planejamento/prodam/arquivos/Livro_Audiodescricao.pdf. Acesso em: 25 jul. 2019.

OLIVEIRA, Eliana Kefalás. Leitura, voz e performance no ensino de literatura. **Signótica**, v. 22, n. 2, p. 277–307, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.5216/sig.v22i2.13609>. Acesso em: 28 out. 2021.

PEIXOTO, Igor. A leitura acessível. *In*: NETTO, Raymundo; LIMA, Lídia Eugênia Cavalcante. (Orgs.). **Curso Formação de Mediadores de Leitura**. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2018. n. 11, p. 161-176.

PRETO, Vivian de Oliveira. **Adaptação de livros de literatura infantil para alunos com deficiência visual**. 2009. 237 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Júlio de Mesquita Filho, Marília, 2009.

SASSAKI, Romeu Kasumi. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos**. 8. ed. Rio de Janeiro: WVA, 2010.

SILVA, Adriano Clayton da. **Repensando a imagem: o visual e o verbal em tradução**. 2019. 199 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, 2019.

YUNES, Eliana. Contar para ler: A arte de contar histórias e as práticas de leitura. *In*: MORAES, Fabiano; GOMES, Lenice (Org.). **A arte de encantar: o contador de histórias contemporâneo e seus olhares**. São Paulo: Cortez, 2012. p. 59-77.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. 2 ed. Trad. de Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Cosac & Naify, 2014.

Harmonização de roteiro de audiodescrição e peça tátil da obra Gato (1979) de Aldemir Martins para pessoas com limitação sensorial visual

Neyara Rebeca Barroso Lima (Universidade Estadual do Ceará)
Alexandra Frazão Seoane (Universidade Estadual do Ceará)
e-mails: becca.barroso@aluno.uece.br / alexandra.fraza@uece.br

A pesquisa, que permeia a consultoria em Audiodescrição, obras de arte bidimensionais e peças/obras táteis, foca no processo de harmonização destas ferramentas assistivas. Os autores que nos guiaram na fundamentação teórica, foram: para a consultoria em Audiodescrição Mianes (2016; 2018), Sá (2015; 2018), Silva e Barros (2017) e Negraes (2018); para a Audiodescrição de obras de arte bidimensionais De Coster e Mühleis (2007), Holland (2009), Aderaldo (2014) e Nunes (2016). Como corpus de nossa pesquisa, nos valem de um roteiro de AD elaborado em um curso de formação acadêmica com pesquisadores, museus e consultores em formação, e de uma peça tátil produzida pelo projeto fotografia tátil (ABUD; OLIVEIRA; ROCHA, 2021, VIEIRA et al, 2021a, VIEIRA et al, 2021b, SEOANE; ARAÚJO; VIEIRA, 2022). Como metodologia, esse roteiro de AD e peça tátil foram apreciados por cinco consultores em AD, pessoas com limitação sensorial visual, que, por meio de relatos livres e guiados, nos forneceram subsídios para elaborarmos parâmetros para a harmonização dessas duas ferramentas assistivas que mediam o contato entre a arte bidimensional e as pessoas com limitação sensorial visual. Parâmetros como a familiarização com as peças táteis e com os roteiros de Audiodescrição, análise do roteiro e peça detalhadamente para a harmonização, capacidade de sugerir modificações ou adaptações nas peças ou nos roteiros e afinidade com artes bidimensionais. Para esse recorte, analisaremos o roteiro de AD e peça tátil da obra Gato (1979) do artista cearense Aldemir Martins. O roteiro proposto por nós, ao final, é baseado na consultoria de nossos participantes. Foram feitas sugestões para o roteiro, como: modificações de sequência narrativa na Audiodescrição, a perspectiva na qual a lateralidade foi baseada e o realce das cores no roteiro. Também foram sugeridas modificações na peça, como: a utilização de outros materiais para complementar ou melhorar o tateamento da Obra Tátil.

Palavras-Chave: Tecnologia Assistiva; Tradução Audiovisual Acessível; Obra de arte; Consultoria em Audiodescrição.

Referências Bibliográficas

ABUD, Janaína Vieira Taillade; OLIVEIRA, Geórgia Tath Lima de; ROCHA, Saulo Moreno. Museum, audio description and tactile resources for visually impaired people: accessibility of Room Aldemir Martins at Art Museum (MAUC/UFC). **Entrepalavras**, Fortaleza, v. 11, n. 3, e2274, p. 12-31, set.dez. 2021. DOI: 10.22168/2237-6321-32274. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/70142>. Acesso em: 16 fev. 2023.

ADERALDO, Marisa F. **Proposta de parâmetros descritivos para audiodescrição à luz da interface revisitada entre Tradução Audiovisual acessível e semiótica social – multimodalidade**. 2014. 206 f. Tese (Doutorado Acadêmico em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. 2014. 206 f. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/MGSS-9LZPMM/1/tese_marisa.pdf. Acesso em: 13 abr. 2022.

DE COSTER, Karin; MÜHLEIS, Volkmar. Intersensorial Translation: Visual Art Made Up by Words. In: DÍAZ CINTAS, Jorge; ORERO, Pilar; REMAEL, Aline (Ed.). **Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language**. Amsterdam: Rodopi, 2007. p. 189-199.

HOLLAND, Andrew. Audio Description in the Theatre and the Visual Arts: Images into Words. In: DÍAZ CINTAS, J.; ANDERMAN, Gunilla. **Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen**. New York: Palgrave Macmillan, 2009. p. 170-185.

MIANES, Felipe Leão. Consultoria em Audiodescrição: da técnica à participação social da pessoa com deficiência visual. In: MAYER, Flávia A.; PINTO, Júlio (Org.). **Perspectivas Contemporâneas em Audiodescrição**. Belo Horizonte: PUC Minas, 2018. p. 143-159.

MIANES, Felipe Leão. Consultoria em audiodescrição: alguns caminhos e possibilidades. In: CARPES, Daiana S. **Audiodescrição: práticas e reflexões**. Santa Cruz do Sul: Editora Catarse, 2016, p. 10-21.

NEGRAES, Manoel. **Delineamentos para audiodescritores consultores: um estudo de caso em capas de disco**. 2018. 73 f. Monografia (Especialização em Tradução Audiovisual acessível/audiodescrição) – Centro de Humanidades, Universidade Estadual do Ceará. Disponível em: <https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=85512>. Acesso em: 16 ago. 2021.

NUNES, Maria da S. Interface em estudos da tradução audiovisual acessível e semiótica social multimodal na audiodescrição de pinturas artísticas. In: ADERALDO, Marisa F.; MASCARENHAS, Renata de O.; ALVES, Jefferson F.;

ARAÚJO, Vera L. S.; DANTAS, João F. de L. **Pesquisas teóricas e aplicadas em audiodescrição**. Natal: EDUFRN, 2016. p. 168-190. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/comacesso/wp-content/uploads/2019/01/Pesquisas-Teo%CC%81ricas-e-Aplicadas-em-Audiodescric%CC%A7a%CC%83o.pdf>. Acesso em: 5 jun. 2022.

SÁ, Elizabet Dias de. **A consultoria na prática da audiodescrição: a perspectiva dos consultores com deficiência visual**. 2015. 49f. Monografia (Especialização em Audiodescrição) - Universidade Federal de Juiz de Fora Juiz de Fora, Minas Gerais.

SÁ, Elizabet Dias de. A Consultoria na Prática da Audiodescrição. In: MAYER, Flávia A.; PINTO, Júlio (Org.). **Perspectivas Contemporâneas em Audiodescrição**. Belo Horizonte: PUC Minas, p. 161-177, 2018.

SEOANE, Alexandra Frazão; ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; VIEIRA, Roberto César Cavalcante. Designing a Method to Acessibilize Visual Arts for the Visually Impaired. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 12, n. 3, p. 54–71, 2022. DOI: 10.53450/2179-1465.RG.2021v12i3p54-71. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/679>. Acesso em: 16 fev. 2023.

SILVA, Manoela da; BARROS, Alessandra. Formação de audiodescritores consultores: inclusão e acessibilidade de ponta a ponta. **Rev. FAEEBA – Ed. e Contemp.**, Salvador, v. 26, n. 50, p. 159-170, set./dez. 2017.

VIEIRA, Roberto C. C.; ARAÚJO, Vera L. S.; SEOANE, Alexandra F.; SALES, Larissa da C.; RODRIGUES, Liliane; LIMA, Neyara R. B.; CORDEIRO, Luciana. Exposição Na Ponta dos Dedos: proposta de acessibilização por meio de fotografia tátil, rastreamento de toque e audiodescrição. In: OKIMOTO, Maria L. L. R.; PASCHOARELLI, Luís C.; COSTA, Carlos A.; MERINO, Eugenio A. D.; FOGGIATTO, José A. **Tecnologia Assistiva - Projetos e Aplicações**. Caxias do Sul: Canal 6, , p. 196-204, 2021a. Disponível em: https://www.canal6.com.br/livros_loja/Ebook_Tecnologia%20Assistiva_projetos_e_aplicacoes.pdf. Acesso em: 19 mar. 2022.

VIEIRA, Roberto C. C.; ARAÚJO, Vera L. S.; ABUD, Janaína V. T.; OLIVEIRA, Georgia T. L. de; ROCHA, Saulo M.; SIQUEIRA, Graciele K.; CAMPOS, Maria C. da S. Museu e recursos táteis para pessoas cegas: acessibilização da Sala Aldemir Martins no Museu de Arte da UFC (MAUC). In: OKIMOTO, Maria L. L. R.; PASCHOARELLI, Luís C.; COSTA, Carlos A.; MERINO, Eugenio A. D.; FOGGIATTO, José A. **Tecnologia Assistiva - Projetos e Aplicações**. Caxias do Sul: Canal 6, p. 360-369, 2021b. Disponível em: https://www.canal6.com.br/livros_loja/Ebook_Tecnologia%20Assistiva_projetos_e_aplicacoes.pdf. Acesso em: 19 mar. 2022.



A AUDIODESCRIÇÃO NAS MÍDIAS SOCIAIS: consumo por pessoas com deficiência visual

Amanda Menezes Farias de Souza (Universidade Estadual Paulista)

Suely Maciel (Universidade Estadual Paulista)

e-mails: amanda.mf.souza@unesp.br / suely.maciel@unesp.br

Considerando o audiovisual como principal meio de comunicação digital em contexto de mídias sociais e midiatização, e ainda tecnologias assistivas já disponíveis nas plataformas, a pesquisa de iniciação científica tem como objetivo compreender como se dá o consumo de audiodescrição nas mídias sociais por pessoas com deficiência visual. Utilizamos uma abordagem em que se pesquisa “junto com” a pessoa com deficiência em vias de maximizar os resultados e revelar novos caminhos para o fazer comunicacional (BERNI; MALDONADO, 2023), reconhecendo a deficiência e a pessoa como partes fundamentais do processo de ampliação de acesso. Busca-se identificar, a partir da realização de um grupo focal, os formatos e estilos preferidos por esse coletivo, de maneira a construir um repertório de boas práticas de elaboração e disponibilização da audiodescrição. Por sua vez, este trabalho vai apresentar os conceitos estudados até o momento. As mídias sociais ocupam grande espaço na vida cotidiana dos indivíduos, seja para o exercício de atividades de trabalho, para o entretenimento ou para a interação e outras formas de sociabilidade (JENKINS, 2013). Suas dimensões se expandiram de tal forma que se tornaram um importante espaço para participação pública e política (LEITE; LUVIZOTTO, 2017) de forma independente e autônoma. Mas se a mensagem visual é um componente fundamental das mensagens nesse espaço, quando não há uma alternativa de acesso adequada, a participação das pessoas com deficiência visual é limitada. É necessário, então, explorar o uso da Audiodescrição (AD), tecnologia assistiva que consiste na tradução de elementos visuais e pode estar presente em todos os tipos de mídias visuais, dentro das plataformas. A AD pode estar na imagem como texto alternativo, o qual será lido por uma voz sintetizada de softwares leitores de tela, ou no texto da publicação, ao final da legenda da imagem com o uso das hashtags inclusivas (JESUS, 2018).

Palavras-Chave: Acessibilidade; Mídias Sociais; Deficiência Visual; Audiodescrição.

Referências Bibliográficas

BERNI, F. C.; MALDONADO, A. E.. PESQUISAR-JUNTO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA: uma aposta transmetodológica e anticapacitista para o campo da Comunicação. In: ANAIS DO 32º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2023, São Paulo. **Anais eletrônicos [...]**. Campinas, Galoá, 2023. Disponível em: <https://proceedings.science/compos/compos-2023/trabalhos/pesquisar-junto-de-pessoas-com-deficiencia-uma-aposta-transmetodologica-e-antica?lang=pt-br>. Acesso em: 29 jul. 2023.

CASTELLS, M. A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política. In: CASTELLS, M.; CARDOSO, G. (Orgs.). **A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política**. Belém, Portugal: Imprensa Nacional, 2005, p. 17-30.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013.

JESUS, P. S. #PraCegoVer: um diálogo sobre redes sociais, deficiência visual e outras cegueiras. In: XIX ENCONTRO INTERNACIONAL VIRTUAL EDUCA, 19, Salvador, Bahia, 2018. **Anais [...]**. Virtual Educa, 2018. Disponível em: <https://repositorial.cuaed.unam.mx:8443/xmlui/handle/20.500.12579/5279>. Acesso em 30 mar. 2021.

LEITE, F. P. A.; LUVIZOTTO, C. K. Participação, Acessibilidade Digital e a inclusão da pessoa com deficiência. **CONPEDI Law Review**, v. 3, n. 2, p. 240-261, jul./dez. 2017.

TERRA, C. F. **Mídias sociais...e agora?** O que você precisa saber para implementar um projeto de mídias sociais. São Caetano do Sul, SP: Difusão; Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2011.

TERRA, C. F. Relacionamentos nas mídias sociais (ou relações públicas digitais): estamos falando da midiatização das relações públicas?. **Organicom**, v. 12, n. 22, p. 103-117, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/organicom/article/view/139271>. Acesso em 29 jul. 2023.

VICENTE, M. M.; FERREIRA, M. Além das métricas: inclusão digital de pessoas com deficiência no Brasil e na Austrália. In: LUVIZOTTO, C. K.; ASSIS, C. (Orgs.). **Comunicação para a inclusão e a cidadania**. 1. ed. Aveiro, Portugal: Editora Ria, 2020, p. 209-229. Disponível em: <http://www.rieditorial.com/index.php/comunicacao-para-a-inclusao-e-a-cidadania/>. Acesso em: 26. ago. 2023.



AUDIODESCRIÇÃO EM AMBIENTE ESCOLAR: o professor como sujeito mediador de práticas inclusivas

Kethleen de Almeida Claudino (Universidade Estadual do Ceará)
Neyara Rebeca Barroso Lima (Universidade Estadual do Ceará)
e-mails: kethleen.almeida@aluno.uece.br / becca.barroso@aluno.uece.br

A exposição Bandeira nas Escolas faz parte das comemorações relativas aos 100 anos do pintor e desenhista cearense Antônio Bandeira. Trata-se de uma exposição que circulou entre duas escolas públicas da Região Metropolitana de Fortaleza, capital cearense, sob a curadoria de Francisco Bandeira e promovida pela Via de Comunicação e Secretaria Especial da Cultura do Ministério do Turismo. A frequente falta de acessibilidade audiovisual em atividades extraclasse e a dificuldade existente na formação de professores habilitados a promover a inclusão de alunos com deficiência visual nesses momentos vão em direção contrária à perspectiva da educação inclusiva. Essa problemática motivou a elaboração de roteiros de audiodescrição (AD) das pinturas da exposição, visando promover a fruição das obras a todos os alunos e à comunidade em geral. Este trabalho tem como objetivo discutir possíveis ações atribuídas ao professor a partir do uso da AD como instrumento de práticas de inclusão em atividades extraclasse. Como parte do referencial teórico, utilizamo-nos de Motta (2016), que aborda a implementação da AD em ambiente escolar, Medrado (2016), que discute a importância de práticas inclusivas na formação de professores e Perrenoud (2002), que reflete sobre a figura do professor no âmbito da cidadania e construção de competências. Trata-se de uma pesquisa descritiva de natureza qualitativa, cujos resultados demonstraram a audiodescrição como recurso que possibilita uma prática docente comprometida com a inclusão de alunos com deficiência visual nas mais diversas iniciativas que possam ser desenvolvidas nas atividades escolares. Cientes do papel fundamental da AD no pleno acesso às obras de arte, consideramos que esse recurso também beneficia a formação de professores comprometidos com a prática inclusiva.

Palavras-Chave: Audiodescrição; Práticas inclusivas; Formação docente.

Referências Bibliográficas

BANDEIRA NAS ESCOLAS. **Bandeira nas Escolas:** Exposição, 2022. Disponível em: <https://www.bandeiranasescolas.com.br/exposicao>. Acesso em: 13 jul. 2023.

MEDRADO, Betânia Passos. Formando professores para incluir: contribuições da Linguística Aplicada. *In:* JORDÃO, Clarissa Menezes (Org.). **A Linguística Aplicada no Brasil:** rumos e passagens. São Paulo: Pontes Editores, 2016. p. 263-283.

MOTTA, Livia Maria Villela de Mello. **Audiodescrição na escola:** abrindo caminhos para leitura de mundo. Campinas: Pontes Editora, 2016.

PERRENOUD, Philippe. A formação dos professores no século XXI. *In:* PERRENOUD, Philippe; THURLER, Monica Gather et al. (Orgs.). **As competências para ensinar no século XXI:** a formação de professores e o desafio da avaliação. Porto Alegre: Artmed, 2002, p. 11-33.



POSSIBILIDADES DE RECURSOS DE ACESSIBILIDADES BASEADOS NO SOM EM VIDEOGAMES: integração entre áudio binaural e audiodescrição

Guilherme Mori Magalhães¹ (Universidade Estadual Paulista)

Suely Maciel² (Universidade Estadual Paulista)

e-mails: guilherme.m.magalhaes@unesp.br / suely.maciel@unesp.br

Os videogames representam um foco de crescente notoriedade enquanto ramo da indústria do entretenimento, fenômenos de expressão cultural, e objeto de pesquisa para diferentes áreas do conhecimento (BATISTA; FELIX, 2019). Este trabalho objetiva discutir possibilidades de uso de recursos de acessibilidade baseados no som em videogames, considerando-os artefatos tecnológicos e multimidiáticos. Para tal, apresentamos as reflexões propostas por Sousa (2023) e Mangiron e Zhang (2022). Sousa (2023) discute como a aplicação de tecnologias assistivas sonoras possibilitam novas formas de percepção para jogadores com deficiência visual. Para o autor, isto representa uma ruptura com paradigmas da percepção na modernidade, majoritariamente focada no visual, levando à invenção de um novo processo cognitivo (SOUSA, 2023). A partir deste entendimento, conceitua-se a noção de paisagem sonora e áudio binaural no contexto do videogame, enquanto tecnologias que auxiliam jogadores com deficiência visual a prosseguir no jogo. Contudo, uma lacuna apontada pelo autor é a subutilização da audiodescrição neste contexto. Já Mangiron e Zhang (2022) debruçam-se no estudo das potencialidades da audiodescrição nos videogames, centradas em três aplicações: em componentes cinemáticos, em menus sonoros e em *heads-up displays* (telas de alerta). Uma barreira comum à implementação da audiodescrição é a natureza não-linear dos games, em que o desenrolar das narrativas pode estar condicionado às interações do jogador com o mundo simulado (MANGIRON; ZHANG, 2022). A partir do diálogo entre os dois trabalhos, pôde-se verificar a sinergia entre as potencialidades de recursos sonoros para a acessibilidade

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (Unesp), campus de Bauru.

² Docente dos cursos de graduação em Jornalismo e Relações Públicas e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista (Unesp), campus de Bauru. Coordenadora do Laboratório de Ensino, Pesquisa e Extensão em Mídia e Acessibilidade “Biblioteca Falada”.

em games, como o áudio binaural e a audiodescrição. Enquanto o primeiro visa, principalmente, a localização do jogador nos ambientes simulados em questões de direção, distância e profundidade; o segundo possibilita o entendimento de eventos cinemáticos, paisagens, personagens e menus. Assim, verificou-se a sinergia entre os dois recursos, possibilitando o acesso de mais jogadores com deficiência visual quando usados em conjunto.

Palavras-Chave: Audiodescrição; Práticas inclusivas; Formação docente.

Referências Bibliográficas

BATISTA, M.; FELIX, V. O Uso de Grupos do Whatsapp por Comunidades de Jogo: Impulsionando a comunicação e estreitando laços sociais. **Disertaciones**, v. 12, n. 1, p. 88-11, 2019.

MANGIRON, C.; ZHANG, X. Video games and audio description. In: TAYLOR, C.; PEREGO, E. (Eds.). **The Routledge Handbook of Audio Description**. Londres: Routledge, 2022, p. 376-389.

SOUSA, J. L. M. A reconfiguração dos sentidos em The Last of Us Part II: a descentralização da percepção visual a partir da gameplay de um jogador com deficiência visual. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 32, 2023, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Compós, 2023.

Reflexões a partir de entrevistas sobre a audiodescrição do gênero terror

Marcella Wiffler Stefanini (Universidade Estadual de Campinas)

e-mail: marcella.wiffler@gmail.com

Muitas pesquisas sobre audiodescrição (AD) têm sido desenvolvidas no âmbito dos Estudos da Tradução, em especial nas últimas duas décadas (Fryer, 2016; Matamala & Orero, 2016). Entretanto, há poucas referências bibliográficas no que concerne à AD do gênero terror (Michalewicz, 2015), de modo que, ao se encontrarem diante do desafio de audiodescrever um produto audiovisual desse gênero, os profissionais não encontram materiais que lhes ofereçam orientações específicas para ajudá-los nesse processo. Com vistas a identificar possibilidades de tradução relacionadas a características particulares do gênero terror (Cherry, 2009), desenvolveu-se uma pesquisa durante o estágio de doutorado na Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) no período de janeiro a junho de 2023, na qual audiodescritores foram entrevistados a respeito de sua experiência com AD de terror. Foram feitas perguntas sobre seleção de conteúdo a ser audiodescrito no caso de filmes/séries de terror, escolha da linguagem a ser usada, importância da trilha sonora e opinião dos entrevistados sobre a possível influência do gênero na AD. Oito profissionais foram entrevistados, cinco da Espanha, um dos Estados Unidos, um da Inglaterra e um da Austrália. Adotou-se como metodologia a análise temática (Bryman, 2008), e para auxiliar nesse processo, foi feito uso do software Atlas.ti, que permite a criação de marcadores. Assim, as entrevistas foram transcritas e trechos foram selecionados de acordo com os seguintes marcadores: gênero, conteúdo, linguagem, trilha sonora, linguagem cinematográfica, voz, prosódia, silêncio e efeito. Todos os entrevistados responderam que o gênero influencia na AD e que a trilha sonora é muito importante em qualquer produto audiovisual, em especial na construção da atmosfera de medo. Os marcadores linguagem cinematográfica, voz, prosódia, silêncio e efeito foram criados pois, embora não tenham sido feitas perguntas específicas sobre esses temas, eles foram apontados por vários entrevistados como características importantes na hora de se pensar a AD do gênero terror.

Palavras-Chave: Audiodescrição; Terror; Entrevistas; Análise Temática.

Referências Bibliográficas

BRYMAN, A. **Social Research Methods**. 3rd ed. Oxford: Oxford University Press, 2008.

CHERRY, B. **Horror**. London: Routledge, 2009.

FRYER, L. (ed.). **An Introduction to Audio Description a Practical Guide**. London: Routledge, 2016.

MATAMALA, A.; ORERO, P. (eds.). **Researching audio description**. New approaches, London: Palgrave, 2016.

MICHALEWICZ, I. **'Is it a monster? Audio describing horror films'**. Paper presented at Advanced Research Seminar on Audio Description (ARSAD) 2015, Barcelona (March).

The background of the page is composed of numerous curved, parallel lines in a golden-yellow color. These lines originate from the left edge and curve towards the right, creating a sense of motion and depth. The lines vary in thickness and are spaced evenly, filling the left and central portions of the page.

Oficinas e

palestras

CINEMA E AUDIODESCRIÇÃO: a linguagem cinematográfica como possibilidade estética

Bell Machado (Audiodescritora e Assessora em Acessibilidade Cultural)

Objetivos

A oficina pretende oferecer a pessoas com e sem deficiência visual, estudantes e professores da área do audiovisual, noções introdutórias sobre os conceitos e potencialidades da audiodescrição, assim como, discutir a importância da linguagem do cinema estar contemplada num roteiro de audiodescrição.

Metodologia

- Aula expositiva com discussão de textos e exibições de filme com audiodescrição.

Conteúdo programático

- Introdução a uma certa teoria do olhar
- Audiodescrição e diferentes narrativas
- O processo criativo para a construção de uma narrativa do roteiro de AD

Filme a ser exibido: *Time Lapse* – PNI. Direção: Marcius Clapp.

Consultoria com deficiência visual: Emmanuelle Alkmin

Link Youtube Time Lapse: <https://youtu.be/irMHvOemt2A>

ACESSIBILIDADE DIGITAL: o que é, por que é importante e qual meu papel?

Simone Freire (Movimento Web para Todos)

No Brasil há quase 20 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência. Grande parte delas não consegue navegar na web devido a barreiras de acesso encontradas em sites e aplicativos em geral. A palestra abordará quais as principais barreiras enfrentadas por essa grande população e como cada pessoa pode contribuir para tornar ambientes digitais mais inclusivos para todo mundo.

Nesse contexto, as instituições de ensino superior desempenham um papel vital. As universidades são as incubadoras de conhecimento e inovação, moldando as mentes jovens que eventualmente ingressarão nos mais variados setores profissionais. Precisam refletir isso em seus currículos e abordagens pedagógicas.

A acessibilidade digital transcende qualquer setor específico ou profissão. Ela percorre todos os cantos da economia, abraçando desde a indústria criativa até as ciências exatas. É um pilar fundamental para uma sociedade equitativa, onde todas as perspectivas são consideradas e todas as experiências são valorizadas.

A palestra procura transmitir esse entendimento, destacando que a acessibilidade digital não é apenas um conceito técnico, mas sim um reflexo tangível de nossa humanidade compartilhada. Tem que estar presente nos posts que publicamos nas redes sociais, nas mensagens no WhatsApp, nos sites, nos aplicativos, nas newsletters, no compartilhamento das dissertações e teses acadêmicas, no cardápio digital da lanchonete... Como percebemos, tudo converge para o mundo digital e milhões de pessoas estão sendo excluídas dessa comunicação. E isso precisa mudar urgentemente!

Ao compreendermos a essência da acessibilidade digital, sua relevância inegável e seu potencial transformador, estaremos dando passos significativos em direção a um futuro digital verdadeiramente inclusivo. Não é uma tarefa reservada a poucas pessoas, mas uma jornada coletiva na qual cada indivíduo tem um papel vital a desempenhar.

AUDIO DESCRIPTION IN VIDEO GAMES

Dr Xiaochun Zhang (University College London, United Kingdom)

Video gaming has evolved into one of the world's favourite forms of entertainment over the past few decades. However, most video games are not accessible or fully accessible to people with disabilities. Game accessibility for players with sight loss is especially challenging due to the visual and interactive nature of games. Making games accessible for blind and visually impaired players requires all visual elements to be represented through auditory or haptic feedback. Audio description can be one way to improve game accessibility (Mangiron & Zhang, 2016).

So far, AD has been applied in video game trailers and live game streaming, where gamers/streamers record themselves playing video games for a live audience online. This presentation introduces the AD4Games project, which investigates how AD can improve game accessibility by working with professional audio describers, game developers, and visually impaired participants. Two of our partners developed the game *Before I Forget*, which we used to conduct a few experiments testing ways AD can enhance game accessibility. This presentation will report the research outcomes of this project and discuss the pending issues in game accessibility.