

**Manoela Cristina
Correia Carvalho da
Silva**

Universidade Federal da
Bahia (UFBA)
Salvador, BA, Brasil

Manoela Nunes de Jesus

Universidade Federal da
Bahia (UFBA)
Salvador, BA, Brasil

Elaine Alves Soares

Universidade Federal da
Bahia (UFBA)
Salvador, BA, Brasil

**Andressa da Silva
Queiroz**

Universidade Federal da
Bahia (UFBA)
Salvador, BA, Brasil

CAMINHOS PARA A ACESSIBILIDADE EDUCACIONAL: AUDIODESCRIÇÃO DAS IMAGENS DO APLICATIVO IARA

PATHS TO EDUCATIONAL ACCESSIBILITY: AUDIO DESCRIBING THE IMAGES OF THE IARA APPLICATION

RESUMO

O presente artigo objetiva apresentar, considerando a escassez de pesquisas e diretrizes acerca da audiodescrição (AD) para o público infantil, o processo de audiodescrição do IaraApp, um aplicativo para o ensino de Ciências voltado a crianças de oito a dez anos. Durante o projeto, foram enfrentados diferentes desafios, como a definição da ordem de descrição dos elementos e o tamanho dos roteiros de AD, tanto de imagens estáticas quanto de imagens dinâmicas. Ao final do projeto, concluiu-se que estratégias como a padronização das descrições, a escolha cautelosa do vocabulário e o emprego de comparações ajudaram na produção das ADs.

Palavras-chave: Tradução Audiovisual Acessível (TAVA); Audiodescrição; IaraApp.

ABSTRACT

This article aims to present, considering the lack of research and guidelines about audio description (AD) for children, the audio description process of the IaraApp, an application for teaching Science to children aged eight to ten years old. During the project, different challenges were faced, regarding both static and dynamic images, such as defining the order of the elements in the description and the length of the scripts. At the end, it was concluded that strategies such as the standardization of descriptions, the careful choice of vocabulary, and the use of comparisons helped the production of the ADs.

Keywords: Accessible Audiovisual Translation (AAVT); Audio Description; IaraApp.

Recebido: 13/09/2021 / Aprovado: 14/12/2021

Como citar: SILVA, Manoela Cristina Correia Carvalho da; JESUS, Manoela Nunes de; Elaine Alves Soares; QUEIROZ, Andressa da Silva. Caminhos para a Acessibilidade Educacional: audiodescrição das imagens do aplicativo Iara. Revista GEMINIS, v. 12, n. 3, pp. 100-123, set./dez. 2021.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

1. INTRODUÇÃO

A audiodescrição (AD) é uma modalidade de Tradução Audiovisual (TAV) que transforma imagens em palavras. Pode-se audiodescrever imagens dinâmicas, como filmes, peças de teatro, partidas de futebol, etc., ou imagens estáticas, que incluem, entre outros, fotografias, ilustrações e mapas. O público-alvo primário da AD são pessoas cegas ou com baixa visão, que, de acordo com o último censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2010, compõem, pelo menos, 3,6% da população brasileira (cerca de 6.585.278 de pessoas). Tal estimativa já carece de revisão, uma vez que já se passaram mais de dez anos desde a última pesquisa, porém, a partir desse dado é possível perceber a relevância de tal ferramenta. Se também for levado em conta, por exemplo, o número crescente de informações visuais com as quais se convive hoje, a AD mostra-se ainda mais necessária para, principalmente, acessibilizar a vida diária desses indivíduos.

No entanto, embora esse recurso tenha sido inicialmente pensado para pessoas com deficiência visual, ele pode beneficiar outros públicos com necessidades específicas, como pessoas Surdas (RIBEIRO; LIMA, 2012), autistas (FELLOWES, 2012) ou com deficiência intelectual (CARNEIRO, 2015, 2020). Além disso, a AD também pode auxiliar idosos, que com o avanço da idade podem ter a visão comprometida (RAI; GREENING; PETRÉ, 2010); crianças em fase de alfabetização, as quais podem aprender novas palavras ao assistirem desenhos animados e ouvirem histórias audiodescritas, por exemplo (SNYDER; DÍAZ-CINTAS, 2008); aprendizes de língua estrangeira, que podem utilizar a AD para enriquecer seu vocabulário e praticar a habilidade de escuta; e até mesmo qualquer pessoa que não tenha como dirigir o olhar à tela onde algum produto audiovisual esteja sendo exibido, já que terá acesso às informações visuais por meio de tal ferramenta.

A audiodescrição, portanto, é um recurso bastante flexível, que não só pode ser aplicado a vários materiais, mas também usufruído por indivíduos de perfis diversos e em circunstâncias distintas. Um dos contextos em que a AD pode ser utilizada de forma muito proveitosa é o escolar, sobretudo na infância, pois ele possui nessa fase um papel vital para a formação integral dos alunos. Sua função supera em muito o mero processo formal de aprendizagem de conteúdos, contribuindo para desenvolver sujeitos em suas dimensões emocional, social e cultural. Todavia, tal universo nem sempre é acessado adequadamente por crianças que tenham necessidades específicas, a exemplo daquelas cujo acesso aos signos visuais seja impedido ou dificultado por qualquer razão. Como a escola abarca muitas imagens, como as dos livros didáticos e avaliações, a AD permite, então, que tais estudantes sejam incluídos na rotina escolar e não tenham sua participação nas atividades comprometida, mesmo em aulas mediadas por Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

Com o distanciamento social ocasionado pelo surgimento da pandemia de Covid-19, muitas escolas precisaram se adequar a uma nova realidade, passando do ensino presencial para o ensino remoto. Isso trouxe à tona o debate acerca da necessidade de mecanismos para o estabelecimento da educação a distância, sendo a tecnologia um dos principais deles. Nessa conjuntura, o uso das TICs aumentou significativamente e as crianças começaram a utilizar softwares, como aplicativos educativos, com maior frequência. Essa nova realidade, portanto, tornou a presença das TICs menos intimidadora e deu impulso a iniciativas de construção de novos *apps* voltados para a área da educação, como é o caso do IaraApp.

Criado por Daniela Mayumi Kita e Mariana Pupo Cassinelli, graduandas de Ciências Biológicas da Universidade Estadual Paulista (UNESP), o IaraApp é um aplicativo que busca promover a educação ambiental para crianças de oito a dez anos, a partir do conhecimento dos biomas nacionais: Amazônia, Caatinga, Cerrado, Mata Atlântica, Pampa e Pantanal. O aplicativo pretende oferecer aos usuários uma experiência que incentiva, de maneira didática, interativa e lúdica, a sustentabilidade e a preservação da natureza, e tem como diferencial a premissa de ser um material acessível para crianças de perfis variados. Para tanto, o *app* tem diferentes recursos de acessibilidade, a exemplo da AD e da janela de Libras, o que permite que seu público escolha qual tipo de ferramenta melhor atende às suas necessidades e preferências.

O IaraApp foi idealizado primariamente como ferramenta de apoio para o ensino de Ciências na Educação Básica e, em razão disso, possui um guia para os docentes que queiram explorá-lo durante as aulas. Contudo, o software também pode ser usado pela criança de forma independente, com ou sem o auxílio dos responsáveis. O processo de navegação no *app* é feito através de uma narrativa que possui como personagem principal Iara, uma menina indígena que parte em uma viagem pelo Brasil, envolvendo o público não só em suas aventuras, mas também em jogos de perguntas e respostas. Repleto de imagens coloridas, as quais vão desde as fotografias de plantas até os desenhos que ilustram a viagem da Iara, o aplicativo é um bom exemplo de como a AD pode ser útil e de como o processo tradutório pode ser desafiador. Assim, é válido pontuar que, apesar da relevância e do papel promissor da AD para crianças, ainda são poucas as pesquisas que têm como foco essa temática, sendo algumas exceções no Brasil os trabalhos de Leão (2012), Santos (2011) e Silva (2009).

O presente artigo visa, portanto, relatar o processo de audiodescrição das imagens presentes no IaraApp, projeto que nasceu da parceria entre o grupo de pesquisa Tradução e Acessibilidade (TrAce)¹, do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia (UFBA), e as criadoras do

¹ Todos os participantes trabalharam voluntariamente. Além das autoras deste artigo, integraram o projeto os consultores em AD, ligados ao grupo, José Ednilson Almeida do Sacramento e Manoel José Passos Negraes.

aplicativo, apresentando os desafios enfrentados e estratégias usadas para superá-los. Para tanto, o texto foi subdividido em quatro partes nas quais diferentes tipos de imagens são analisados. Na primeira, são trazidas as estratégias tradutórias selecionadas para as ADs das fotografias da fauna e da flora. Em seguida, são trabalhadas as ADs das ilustrações do conto sobre a viagem da Iara. Na terceira parte, são discutidas as ADs dos personagens da história e dos colaboradores voluntários que auxiliaram na geração do *app*. Por fim, são apontadas limitações percebidas na AD e como outros artifícios podem ser empregados junto à tradução, sobretudo para tornar a experiência do usuário mais proveitosa.

2. AD DAS PLANTAS E DOS ANIMAIS

Assim que acessam o IaraApp, depois de escolher o recurso que desejam para explorar o conteúdo (AD, Libras ou texto e áudio), as crianças são apresentadas brevemente à história do povo Heni² e descobrem o motivo que levou Iara a viajar pelo Brasil: salvar a árvore mágica de seu povo. Essa árvore é um elemento muito importante para os Heni, pois ela dá todo tipo de fruto aos habitantes, além de ser um local de repouso para os espíritos ancestrais. Infelizmente, ela foi cortada por lenhadores que cobiçavam seu poder, o que faz com que Iara parta em busca das seis sementes, escondidas em cada um dos seis biomas brasileiros, que são necessárias para recuperá-la.

As crianças só poderão acompanhar a menina indígena em sua aventura se conseguirem ajudá-la, respondendo algumas perguntas sobre os biomas nacionais. Nessa fase inicial, os usuários acessam informações sobre cada um desses ecossistemas, na ordem em que preferirem, e são apresentadas as fotografias de duas plantas (*e.g.* pau-papel e ipê amarelo) e dois animais típicos (*e.g.* preá e seriema) de cada região. Caso eles acertem as questões sobre as principais características daquele bioma, sua fauna e flora, uma nova parte da aventura da Iara é desbloqueada. Esse aspecto de gamificação³ adicionado ao aplicativo atrai a atenção do público infantil e o motiva a estudar os biomas com maior afinco, mas pode trazer dificuldades para aqueles que não conseguem visualizar as imagens.

O principal objetivo das ADs dessas fotos, portanto, foi colaborar para a formação de uma imagem mental mais precisa da vegetação e dos animais, especialmente porque eles estarão presentes nas fases seguintes da viagem da Iara. É relevante também mencionar que, considerando que o aplicativo poderá ser adotado em instituições de ensino de todo país, é provável que alguns alunos

² Povo indígena fictício, criado para a história do *app*. A palavra “Heni” significa “planta com poderes mágicos” e tem relação com a árvore mágica que é o elemento-chave da narrativa.

³ Uso da lógica, das regras e do design de jogos em outros contextos.

não estejam tão familiarizados com a flora e a fauna de outras regiões, pois muitas das espécies apresentadas no *app* são consideradas exóticas e vários desses estudantes vivem no meio urbano. No caso daqueles cegos ou com baixa visão, a questão se agrava, uma vez que a maioria pode não ter noção da aparência de nenhuma das plantas e bichos presentes no aplicativo. Seus colegas videntes poderiam já ter visto alguns deles em livros, na TV ou na internet, mas muito dificilmente essas imagens possuiriam o recurso da AD associado a elas.

Nessa etapa do projeto, três perguntas nortearam o trabalho: Que elementos deveriam ser priorizados em meio à riqueza de informações oferecida por cada imagem? Em que ordem esses elementos deveriam ser descritos? Que estratégias tradutórias deveriam ser aplicadas para tornar as descrições mais claras e fáceis de serem entendidas? Além disso, por se tratar de uma atividade executada por um grupo de pesquisa que tem como missão criar espaços de reflexão e partilha de conhecimentos, a metodologia de trabalho deveria propiciar aos alunos de graduação envolvidos a oportunidade de “aprender fazendo”, bem como dar às idealizadoras do IaraApp a chance de se familiarizar com a complexidade do processo de audiodescrição.

Antes de iniciar a escrita das ADs, o TrAce discutiu com as criadoras do *app* questões relativas à acessibilidade e à audiodescrição voltada para o público infantil. Em seguida, por se tratar da fase preliminar do projeto, foi dada a elas a oportunidade de redigir as versões iniciais das ADs referentes à essa bateria de imagens, o que não se repetiu nas etapas posteriores, principalmente por ser um processo lento e trabalhoso. Depois disso, cada uma das integrantes do TrAce envolvidas no projeto, sob a supervisão de sua Coordenadora, examinaram individualmente os roteiros produzidos, debatendo e selecionando as contribuições que seriam passadas para as estudantes da UNESP, com o propósito de que elas mesmas pudessem fazer as modificações necessárias.

As idealizadoras do software realizaram os devidos ajustes e a segunda versão das ADs passou pelo mesmo processo de análise e revisão, porém, dessa vez o grupo de pesquisa teve a liberdade de executar diferentes tipos de mudança nos textos, criando assim uma versão semifinal que foi submetida aos consultores em audiodescrição do TrAce. Esses consultores, um cego e outro com baixa visão, um da região Nordeste e outro da região Sul, ambos com experiência profissional em consultoria na área da AD, avaliaram se os textos estavam adequados e, sobretudo, se os mesmos ajudavam a criar uma imagem mental acurada das plantas e dos animais. Por fim, o grupo fez as adaptações que julgou necessárias a partir do retorno recebido dos consultores e encaminhou a versão final para as graduandas para que ambas pudessem dar continuidade ao desenvolvimento do aplicativo.

Como já mencionado anteriormente, um dos aspectos mais significativos na produção de uma audiodescrição é alinhar a AD ao seu objetivo para, sobretudo, facilitar a seleção das informações que vão entrar no roteiro. Nesse caso, o maior objetivo era permitir que as crianças cegas ou com baixa visão pudessem ter a noção da aparência das plantas e animais, mesmo que elas nunca os tivessem visto ou ouvido uma descrição deles. Nesse sentido, após dizer qual o tipo de imagem (fotografia, desenho, mapa, etc.) e o seu tema, o grupo decidiu ser importante introduzir os demais elementos por ordem de prioridade, partindo do geral para o específico, como preconizado pelos manuais da área (ITC, 2000; SNYDER, 2010).

Seguindo esse pressuposto, as informações escolhidas foram trabalhadas na seguinte ordem: a) tipo de imagem; b) breve síntese de seu conteúdo; c) descrição mais detalhada da planta ou animal; e d) informações adicionais menos relevantes, inclusive o cenário (fundo da foto) e o posicionamento da vegetação ou bicho na imagem. Para auxiliar ainda mais a compreensão das crianças, todas as fotografias foram audiodescritas do mesmo modo, já que “ao seguir uma mesma lógica, a compreensão do usuário é facilitada, uma vez que se trabalha com o atendimento das expectativas criadas pelo contato com as ADs anteriores” (SOARES; SILVA, 2021, no prelo).

A priorização de informações feita também ajudou a manter os roteiros mais curtos, respeitando o período de atenção mais baixo do público infantil e evitando que o tempo necessário para estudo dos biomas fosse muito discrepante entre as crianças videntes e aquelas que precisam do auxílio da audiodescrição; algo muito importante caso o aplicativo seja utilizado em sala de aula. Para melhor ilustrar como essas estratégias foram aplicadas e o tipo de alterações realizadas nos textos das ADs propostas pelas idealizadoras do IaraApp, são apresentadas a seguir as versões iniciais e finais das audiodescrições do mico-leão-dourado e do pau-papel.

Figura 1 – Mico-leão-dourado



Fonte: IaraApp.

Quadro 1 – Versão inicial da AD do mico-leão-dourado

AD: Fotografia de um mico-leão-dourado. O mico-leão-dourado está sentado em cima de um tronco. As mãos do mico estão apoiadas no tronco e possuem cinco dedos cada. Ele mede cerca de vinte e cinco centímetros e tem o corpo coberto de pelos dourados e alaranjados. Os pelos perto da cabeça são compridos e parecem uma juba de leão. Apenas o rosto do mico e os dedos não são cobertos por pelos. O rosto e os dedos do mico são beges e rosados. Ele tem os olhos redondos e marrons e está olhando para cima. Seu nariz são dois furinhos abaixo dos olhos.

Fonte: TrAce.

A audiodescrição inicial do mico-leão-dourado não apresentava os elementos em ordem de prioridade como havia sido anteriormente indicado, porque descrevia, primeiramente, a posição do animal para, depois, tratar da aparência dele. Isso dificultava a construção mental da imagem como um todo, pois, para pensar em como o mico está posicionado, é essencial saber primeiro como ele é, algo que apenas era explicado no roteiro posteriormente. Além disso, ao invés de iniciar a descrição por características mais gerais do bicho (tamanho, formato do corpo, tom da pelagem, etc.), o roteiro trazia aspectos mais específicos, como as mãos, e o fazia num movimento de “vai-e-vem” que não é aconselhável. O texto iniciava falando das mãos e dedos para, em seguida, descrever o tamanho e o pelo do animal. Voltava a falar do pelo, desta vez da região próxima ao rosto, e finalizava mencionando novamente os dedos e partes ligadas à cabeça, como os olhos e o nariz.

Um dos aspectos positivos do roteiro, no entanto, foi a tentativa das alunas da UNESP de usar comparações, como orientado pelo TrAce. Essa foi uma das estratégias mais importantes nessa fase do projeto, dado que, ao mencionar elementos mais conhecidos, a AD pôde criar uma ponte entre o que era descrito e as experiências prévias das crianças. A comparação se mostrou útil mesmo nos casos em que não foi possível encontrar uma única planta ou animal que se assemelhasse de forma completa ao que era apresentado. Os integrantes do TrAce descreveram a anta, por exemplo, como “um animal que lembra um porco bem grande e forte, com um nariz longo, parecendo uma mini tromba de elefante, e uma crina bem curtinha”. As comparações trouxeram como benefício adicional a condensação de um grande número de informações, evitando a necessidade de descrições mais pormenorizadas. Portanto, no caso desse texto inicial sobre o mico-leão-dourado, o grupo de pesquisa considerou o uso de comparações como sendo ainda muito tímido.

Outra questão a ser aprimorada era o uso da palavra “tronco”, que gerava uma ambiguidade indesejada, sendo geralmente interpretado como o caule de uma árvore. Uma das particularidades da tradução para o público infantil, qualquer que seja a modalidade, é o cuidado que deve ser empregado para que haja adequação da linguagem. As escolhas tradutórias devem ser precisas, enriquecer seu vocabulário e não subestimar sua capacidade intelectual, ao mesmo tempo em que devem respeitar o

seu nível de abstração e conhecimento linguístico ainda em construção. Dessa maneira, como as crianças têm o hábito de esclarecer dúvidas com seus professores e responsáveis, o uso parcimonioso de palavras consideradas “difíceis” e de termos mais “técnicos” é, na verdade, muito saudável.

Essa foi a motivação por trás da inserção de palavras como “nadadeiras”, “carapaça”, “esguia” ou “sinuoso” nas ADs de outras fotografias que foram trabalhadas ao longo do projeto. Em alguns casos, esses termos foram acompanhados de apostos, como na descrição das piranhas: “Sua mandíbula, que é a parte inferior da boca, fica mais para frente”. Para compensar o possível distanciamento gerado por essa linguagem mais técnica e formal, outros recursos foram utilizados para aproximar o público do texto final. Embora as normas da área preconizem o uso da terceira pessoa do singular, optou-se, por exemplo, pelo emprego judicioso da primeira pessoa do plural, de comparações com o corpo humano e de diminutivos, por exemplo.

Quadro 2 – Versão final da AD do mico-leão-dourado

AD: Fotografia colorida de um mico-leão-dourado num galho de uma árvore. O mico-leão-dourado é um macaco bem pequeno que mede cerca de vinte e cinco centímetros. Ele tem uma pelagem dourado-alaranjada, que cobre todo seu corpo, com exceção da pele rosada do rosto e dos dedos. Os pelos da cabeça são mais compridos e lembram uma juba de leão. Ele tem mãos e pés bem pequenos e parecidos com os nossos, com cinco dedos em cada pata. Seus olhos são redondos e marrons e seu nariz é formado por dois furinhos no centro do rosto. O mico-leão-dourado está no centro da fotografia, sentado no alto de uma árvore, com as quatro patas apoiadas no galho. Seu corpo está ligeiramente voltado para a esquerda.

Fonte: TrAce.

A audiodescrição inicial do pau-papel apresentou problemas semelhantes aos da versão inicial do mico-leão-dourado. Ela começou descrevendo o entorno da planta, falando da vegetação presente no ambiente ao redor dela, para só então dizer que o pau-papel era uma árvore e quais eram suas características. Ademais, a AD não trazia informações relevantes, como seu tamanho e uma descrição mais pormenorizada de seu tronco, o que também poderia dificultar uma construção mais adequada de sua imagem mental por parte das crianças, especialmente por se tratar de uma árvore exótica. Por fim, outro ponto que vale uma ressalva era a repetição do termo “pau-papel” em trechos muito próximos do roteiro, o que poderia tornar o texto não apenas menos elegante, como também mais cansativo.

Figura 2 – Pau-papel



Fonte: IaraApp.

Quadro 3 – Versão inicial da AD do pau-papel

AD: Fotografia de um pau-papel. O pau-papel está rodeado de uma grande diversidade de plantas, em sua maioria gramas e arbustos. Há folhas de cores verdes e avermelhadas. O tronco do pau-papel é torto e branco, com um aspecto de que está descascando. As folhas do pau-papel são verdes, e entre elas há algumas flores rosas.

Fonte: TrAce.

A audiodescrição final do pau-papel procurou, então, além de informar o tipo de imagem e sobre o que ela tratava, apresentar as informações por ordem de prioridade e ir do geral para o específico. A comparação também foi aprimorada nessa versão para descrever melhor o tronco da árvore, que possui características peculiares: “Seu tronco é branco, torto e muito ramificado, com o aspecto de que está descascando em finas lâminas que lembram papel de seda”. Esse texto também deixava mais clara a provável origem do nome popular da planta e evocava não só elementos visuais, mas também táteis, garantindo à AD um caráter multissensorial, algo considerado positivo por pesquisadores da área (NEVES, 2012; SILVA, 2019). Por fim, procurou-se utilizar pronomes para que, na medida do possível, a palavra “pau-papel” não fosse repetida com muita regularidade, tornando o roteiro mais fluido e agradável.

Quadro 4 – Versão final da AD do pau-papel

AD: Fotografia colorida de um pau-papel. O pau-papel é uma árvore de pequeno porte com cerca de 2 metros e meio de altura. Seu tronco é branco, torto e muito ramificado, com o aspecto de que está descascando em finas lâminas que lembram papel de seda. Suas folhas são verdes e, entre elas, há algumas flores rosas. O pau-papel está no centro da fotografia num terreno montanhoso e rochoso. Ao seu redor há uma grande diversidade de plantas rasteiras. Ao fundo, estão um vale e o céu iluminado pela luz do sol.

Fonte: TrAce.

3. AD DO CONTO

Como mencionado anteriormente, à medida que as crianças aprendem sobre os biomas brasileiros, elas desbloqueiam trechos de uma historinha. Nesse conto, uma narrativa cheia de mistérios, Iara é guiada pela voz de seus ancestrais e, para conseguir completar sua missão, vive aventuras nas quais interage com plantas típicas de cada região e faz amizade com os animais que conhece pela jornada. As partes dessa história são acessadas no aplicativo através de vídeos compostos por desenhos, feitos pelas próprias idealizadoras do aplicativo e que ilustram o conto narrado pela Iara.

Para as crianças que usam o *app* com o recurso da audiodescrição, a narração do conto é intercalada com a locução das ADs, ou seja, à medida em que a historinha é contada são feitas algumas entradas de AD com as informações sobre a ilustração que está na tela no momento. Tendo em vista que a narração do conto seria feita majoritariamente por uma voz feminina, o TrAce recomendou que uma voz masculina fosse escolhida para a locução das audiodescrições. Essa indicação foi feita para que as crianças pudessem distinguir mais facilmente a contação da história da AD das ilustrações.

Outra estratégia adotada nesse sentido foi uma espécie de Nota Introdutória (NI)⁴ inserida no início do conto na qual o locutor da AD comunicava aos ouvintes que o vídeo continha ilustrações e que elas seriam audiodescritas ao longo da história. Essa mensagem tinha o objetivo de preparar as crianças para as futuras intervenções da AD e apresentar a voz daquele que seria responsável por essa tarefa. Por fim, o TrAce fez recomendações no que diz respeito ao tom da locução, outro aspecto importante para a clareza do roteiro, pois, de acordo com Naves *et al* (2016), o ideal é que ela seja fluida e com entonação que se adeque ao contexto. Nesse caso, a locução poderia ter um tom mais lúdico, mas nunca a ponto de se confundir com as falas dos personagens da história.

Como é possível notar pela natureza das sugestões feitas com relação à locução, uma das grandes vantagens do projeto de acessibilização do IaraApp foi contar com idealizadoras verdadeiramente imbuídas pelo ideal da inclusão e abertas às recomendações do TrAce, permitindo interferências no próprio design do aplicativo⁵. No caso do conto, o grupo de pesquisa também teve liberdade, por exemplo, de sugerir os momentos de entrada e saída de cada uma das ilustrações no vídeo. Nesse caso, os principais critérios adotados foram o de tentar evitar que surpresas contidas na história pudessem ser reveladas pelas imagens, uma vez que crianças com baixa visão poderiam ter

⁴ Entrada de AD que antecede o material audiovisual a ser descrito trazendo informações relevantes, mas que não serão introduzidas no decorrer da audiodescrição. Geralmente, não é um recurso utilizado para vídeos, sendo mais comum em espetáculos ao vivo.

⁵ Um exemplo disso foi a receptividade à sugestão de substituir, na versão do app com audiodescrição, ícones visuais que indicavam se as respostas ao *quiz* estariam corretas ou não por sinais sonoros que passassem essa informação.

acesso a essas pistas antes do momento ideal, e prevenir que a locução da AD gerasse cortes abruptos na narração da história.

Todas essas propostas foram registradas em um documento que, posteriormente, foi encaminhado às criadoras do aplicativo para que pudessem fazer as gravações necessárias e montar os vídeos. A seguir, uma das páginas do conto com as intervenções do TrAce (sugestões na cor azul, audiodescrições na cor laranja e o conto na cor preta):

Figura 3 – Intervenções do TrAce

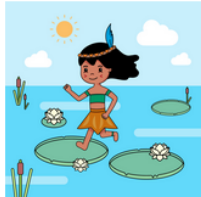
Contos Iara

(Utilizar mesma voz para a AD durante todo o conto e, se possível, em todo o aplicativo. Usar, de preferência, uma voz masculina.)

AD: Essa história contém ilustrações. Elas aparecem à medida que a Iara vai viajando por cada bioma.

Amazônia

(Sugiro que a primeira ilustração comece a ser projetada a partir do título "Amazônia" e fique na tela até o trecho "... nadei até ele")



- A Amazônia é enorme! Por onde começo a procurar?
- Iara, para a semente encontrar, na água deve entrar. (Rudá)

Escutei a voz falando comigo. Olhei para os lados e vi um rio com muitas vitórias-régias por cima da água. Comecei a pular em cima delas para procurar a semente.

AD: Ilustração da Iara andando sobre as vitórias-régias num rio de águas bem azuis. Seus cabelos balançam com o movimento e ela sorri. O dia está ensolarado e o céu tem poucas nuvens.

(Assim.) fui me afastando cada vez mais da beira do rio, até que vi algo brilhante no fundo da água.

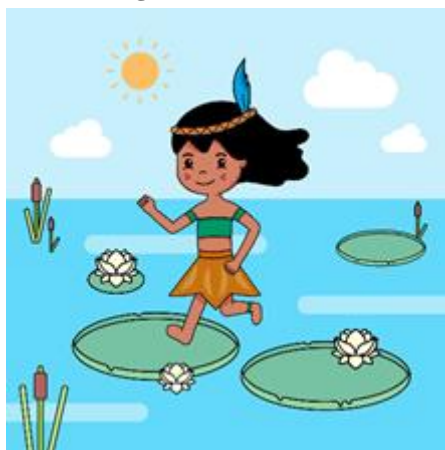
Fonte: TrAce.

Apesar das vantagens advindas do envolvimento da equipe do TrAce desde as fases iniciais do projeto, o fato de se estar lidando com um produto não finalizado gerou uma carga maior de retrabalho. Em um primeiro momento, as ilustrações do conto foram fornecidas ao grupo isoladamente. A falta de acesso ao contexto no qual essas imagens estariam inseridas ocasionou a produção de ADs mais longas e descritivas, em um formato mais alinhado ao que tradicionalmente é praticado ao se audiodescrever imagens estáticas. Somente depois de ter acesso ao texto do conto e à proposta do vídeo é que o grupo pôde adequar os roteiros de AD, alinhando-os ao seu propósito.

Para exemplificar essa mudança, abaixo são apresentadas duas versões da audiodescrição da primeira ilustração referente ao trecho do conto sobre a Amazônia. A primeira foi uma sugestão redigida por uma das integrantes do grupo, no momento do processo em que ainda não se tinha acesso ao enredo da história. A segunda é a versão final, que foi produzida coletivamente após a leitura da

narrativa, as instruções da Coordenadora a respeito dos princípios da AD de imagens dinâmicas e o critério dos consultores.

Figura 4 – Amazônia



Fonte: IaraApp.

Quadro 5 – Versão inicial da AD da Amazônia

AD: Ilustração da Iara saltando sobre as vitórias-régias. As vitórias-régias estão espalhadas na superfície de um rio azul claro e de águas calmas. Suas flores são brancas e estão desabrochadas. Com uma expressão contente, Iara salta de uma planta para outra e seus cabelos balançam com o movimento. No rio também há outras plantas aquáticas, que se parecem com grama alta. Ao fundo, o céu está ensolarado, com algumas nuvens.

Fonte: TrAce.

Quadro 6 – Versão final da AD da Amazônia

AD: Ilustração da Iara andando sobre as vitórias-régias num rio de águas bem azuis. Seus cabelos balançam com o movimento e ela sorri. O dia está ensolarado e o céu tem poucas nuvens.

Fonte: TrAce.

Uma das principais diferenças entre as duas versões é o nível de detalhamento do texto. A versão final é muito mais concisa. Uma das razões para isso foi a preocupação com o fluxo da história, que poderia ser comprometido caso a audiodescrição fosse muito longa. A concisão dessa AD só foi possível, no entanto, devido ao conhecimento prévio adquirido pelas crianças em relação à aparência dos principais elementos presentes na cena. Além da Iara, todas as plantas e animais presentes na história já haviam sido audiodescritos em um momento anterior a ela. Assim sendo, a menina indígena e as vitórias-régias puderam ser apenas mencionadas, sem ser necessariamente descritas, permitindo que outros elementos, como o cenário e as ações da Iara, ganhassem destaque.

Outro ponto importante para a seleção do que foi incluído na versão final foi o próprio texto do conto. Como ocorre em qualquer narrativa ilustrada, os desenhos tinham correlação direta com o que era mencionado na história. Não faria sentido, portanto, enfatizar algo que já estava claro na narração do conto. Logo, o grupo optou por destacar informações que só estavam presentes no desenho e que contribuíam para a construção da ambiência da narrativa. Além disso, a redação ganhou características mais alinhadas com a natureza de uma AD dinâmica, na qual o peso das ações dos personagens é muito maior. Isso também garantiu maior compatibilidade com a linguagem empregada no conto, tornando as transições entre a narração da história e a locução da AD mais suaves.

Outro exemplo do retrabalho ocorrido nessa fase pode ser encontrado na parte do conto relativa à Caatinga. Um trecho da história menciona que a Iara se senta à sombra de um mandacaru: “[...] Eu estava com muito calor, então procurei um cantinho na sombra para me sentar e pensar onde eu ia procurar. A única sombra que achei foi a de um mandacaru alto e cheio de espinhos afiados. Sentei-me embaixo do cacto, tomando cuidado para não me furar”. Entretanto, a ilustração dessa cena não estava compatível com a historinha, já que no desenho a sombra da referida planta se projetava em uma direção em que a personagem não estava. Como inicialmente o grupo não teve acesso ao conto, a AD foi feita tomando como base apenas o que estava na imagem.

Figura 5 – Caatinga



Fonte: IaraApp.

Quadro 7 – Versão inicial da AD da Caatinga

AD: Ilustração da Iara embaixo do cacto. Ela está sentada de pernas cruzadas no chão de terra batida e seca. O sol forte projeta a sombra do mandacaru ao lado da indiazinha.

Fonte: TrAce.

Após entrar em contato com o conto e perceber a divergência, o grupo de pesquisa buscou alertar as criadoras do *app* sobre o problema, sugerindo que a ilustração fosse adaptada para coincidir com a história. Essa mudança seria importante, uma vez que a diferença poderia ser percebida tanto pelas crianças videntes quanto pelas crianças com deficiência visual, que teriam acesso a essa informação através da audiodescrição. A sugestão foi acatada pelas estudantes da UNESP e os ajustes necessários foram feitos na imagem e na AD.

4. AD DOS PERSONAGENS E DOS COLABORADORES

O IaraApp é o resultado de um esforço conjunto. Uma série de pessoas de áreas diferentes (intérpretes de Libras, programadores, dubladores, etc.) contribuíram voluntariamente para que a visão das idealizadoras do projeto pudesse sair do papel. Os créditos ao trabalho de toda a equipe são garantidos numa seção do *app* intitulada “Sobre nós”, em que uma foto de cada pessoa é acompanhada por uma explicação acerca de sua participação na construção do aplicativo. Essas 28 imagens também foram audiodescritas e, nesse caso, os maiores desafios enfrentados giraram em torno de questões identitárias e no tato exigido ao se mencionar atributos que poderiam ser considerados menos lisonjeiros (cabelos brancos, rugas, calvície, etc.). Vale salientar que essas discussões, apesar de mais comumente associadas à descrição de pessoas reais, também afetaram as ADs de personagens, especialmente a descrição da menina indígena que dá nome ao aplicativo.

A personagem Iara tem sua primeira aparição logo na página inicial do software, oportunidade na qual ela é audiodescrita. A partir daí, a Iara é citada em outras ADs de forma mais direta, como no caso dos contos. Por se tratar de uma personagem que representa uma etnia indígena, a construção da AD envolveu todo um cuidado para que a protagonista do *app* não fosse retratada de forma estereotipada ou inadequada:

Figura 6 – Iara



Fonte: IaraApp.

Quadro 8 – Versão semifinal da AD da Iara

AD: Iara é uma menina indígena magra e de pele morena. Tem cabelos negros e lisos, na altura dos ombros, e olhos pretos e arredondados. Nas bochechas, tem pinturas vermelhas em formato de V. A indiazinha usa um cocar com uma pena de arara-azul, um top no formato de uma faixa verde e um saiote laranja. Nos braços e em seu tornozelo esquerdo, faixas finas na mesma cor do top. Seu braço esquerdo está esticado como se estivesse acenando.

Fonte: TrAce.

Como um dos desafios para essa AD foi descrever a roupa e os acessórios que a personagem usa, as integrantes do grupo precisaram trabalhar sua capacidade de documentação, fazendo pesquisas para se chegar a um vocabulário mais específico. As palavras "cocar" e "saiote", por exemplo, remetem aos trajes típicos de povos indígenas do Brasil, ajudando a construir a imagem da Iara com elementos que se referem a essas culturas. O uso moderado desses termos mais particulares pode servir de estímulo para o enriquecimento do vocabulário da criança, além de despertar a curiosidade e oportunizar o conhecimento de aspectos de diferentes culturas. O mesmo cuidado deve ser dispensado aos grafismos indígenas, pois as pinturas corporais são marcas de identidade cultural das diversas etnias e podem representar múltiplos sentidos e papéis dentro das comunidades de cada povo.

No que concerne à terminologia utilizada para se referir à personagem, o grupo buscou evitar vocábulos que reforçassem estereótipos na escrita da AD. Entretanto, na versão semifinal há o emprego da palavra "indiazinha", que foi repensado após algumas discussões do TrAce. Em um primeiro momento, o termo foi utilizado como um sinônimo de "menina indígena" na tentativa de evitar repetições na audiodescrição. Já que ele havia sido empregado também no conto, que, segundo as criadoras do *app*, fora submetido a um especialista sobre povos indígenas, como recomendado pelo grupo de pesquisa, não se pensou nas problemáticas que o mesmo poderia vir a despertar. Palavras como "índio", "índia" e "indiazinha", porém, podem carregar uma carga semântica pejorativa e reducionista, que não leva em consideração a pluralidade de povos originários do país. Tendo essas questões em mente, o TrAce decidiu recomendar que a palavra fosse substituída por "menina", na versão final a ser incluída no aplicativo: "A menina usa um cocar com uma pena de arara-azul, um top no formato de uma faixa verde e um saiote laranja".

Na audiodescrição dos colaboradores, assim como no caso das fotografias de plantas e animais, foi necessário, em primeiro lugar, estabelecer um padrão acerca de que tipo de informações deveriam ser incluídas no roteiro. À vista disso, decidiu-se trazer informações sobre a cor da pele, o peso, os olhos e os cabelos do colaborador, ou seja, aspectos físicos que costumam chamar mais atenção na aparência de qualquer indivíduo. Além disso, julgou-se necessário destacar algumas particularidades do sujeito, atributos que sobressaíssem na foto e ajudassem as crianças com

deficiência visual a diferenciá-lo dos demais, como, por exemplo, uma barba cerrada, cabelos grisalhos ou olhos puxados. Por fim, decidiu-se incluir, ao final do texto, além das roupas e acessórios, o cenário ao fundo da fotografia, o que foi feito de forma breve, já que esse não era o foco da AD.

Quadro 9 – Versão final da AD da Colaboradora A⁶

AD: Colaboradora A é magra, tem pele clara, olhos castanhos e cabelos também castanhos, lisos e longos, repartidos de lado. Seu rosto é oval e seu nariz bem fino. À frente de uma parede bege, ela exibe um sorriso discreto. Colaboradora A usa uma regata preta, pequenos brincos de argola prateados e um colar com um pingente prateado de tartaruga.

Fonte: TrAce.

No caso específico dessas fotos, houve uma grande preocupação em não reproduzir qualquer tipo de ideia preconcebida acerca, por exemplo, da etnia e da raça das pessoas, o que poderia colaborar para criação de padronizações e, sobretudo, de rótulos, algo particularmente perigoso em textos voltados para crianças. Como nem sempre o fenótipo de um indivíduo corresponde de modo inequívoco ao modo como ele vê a si mesmo ou gostaria de ser identificado, pessoas que poderiam ter sido descritas como “pardas”, “morenas” ou até mesmo “brancas” poderiam preferir ser descritas como “negras de pele clara”. Para contornar o problema, optou-se por, ao invés de fazer declarações acerca da etnia ou raça dos colaboradores, descrever o tom de pele de cada um com expressões como “pele clara”, “pele morena” ou “pele negra”. O ideal teria sido poder inquirir os colaboradores com antecedência para que as ADs pudessem contemplar melhor a diversidade característica do povo brasileiro. No entanto, o prazo curto só permitiu a submissão dos roteiros já prontos e não houve qualquer pedido de alteração com relação a esse aspecto por parte de nenhum colaborador; talvez, inclusive, pela natureza mais “neutra” da estratégia adotada.

A submissão das ADs aos indivíduos sendo descritos é um recurso importante para a precisão do roteiro e a maneira mais respeitosa de realizar a audiodescrição de pessoas reais. Esse recurso foi muito útil no caso de um outro desafio enfrentado nessa fase: a referência a certas características que poderiam causar algum tipo de mal-estar ou desconforto, a exemplo de linhas de expressão e maçãs do rosto salientes. Uma das pessoas envolvidas no projeto, por exemplo, se sentiu incomodada com a expressão “olhos pequenos”, anteriormente utilizada para ressaltar a sua descendência japonesa, e pediu para retirá-la.

⁶ Por questões éticas, não serão inseridas as fotos nem mencionados os nomes dos colaboradores no presente artigo.

Quadro 10 – Versão inicial da AD da Colaboradora B

AD: Colaboradora B é descendente de japoneses. Ela tem pele clara, rosto arredondado, olhos castanhos e cabelos pretos e lisos na altura dos ombros, repartidos de lado. Seu sorriso largo ressalta suas maçãs do rosto salientes e seus olhos pequenos, levemente puxados. À frente de uma parede branca, Colaboradora B usa óculos de armação arredondada preta, uma blusa também preta no estilo baby look e uma correntinha fina prateada.

Fonte: TrAce.

A solicitação foi atendida e o texto final foi alterado: “Seu sorriso largo ressalta suas maçãs do rosto salientes e seus olhos levemente puxados”. A omissão não trazia qualquer prejuízo ao roteiro, uma vez que a ideia da descendência japonesa continuava clara. Contudo, é importante lembrar que nem sempre informações “sensíveis” podem ser omitidas dos indivíduos cegos ou com baixa visão, uma vez que eles possuem o direito de acessar, assim como um vidente, toda a imagem do colaborador. Levando isso em consideração, palavras como “levemente” e “discretas” foram associadas a tais características para, de certo modo, suavizá-las, evitando, assim, um feedback negativo. Além disso, o grupo também adotou a estratégia de destacar, junto a essa particularidade possivelmente incômoda, algum traço especial e marcante da pessoa, como um sorriso simpático.

Quadro 11 – Versão final da AD da Colaboradora C

AD: Colaboradora C tem pele clara, olhos castanhos e cabelos grisalhos e ondulados na altura dos ombros, repartidos de lado. Seu sorriso simpático destaca suas bochechas e discretas linhas de expressão no canto dos olhos. À frente de uma parede branca, ela usa camisa preta de mangas compridas e decote em V.

Fonte: TrAce.

5. AD DO MAPA DOS BIOMAS E DO VÍDEO DE DIVULGAÇÃO

O conceito de bioma é uma noção-chave no IaraApp. Um dos expedientes utilizados no aplicativo para trabalhar esse conteúdo é um mapa que ilustra em que área do território nacional está localizado cada bioma. A audiodescrição desse mapa é um bom exemplo de como, apesar de sua grande utilidade, a AD também tem limitações. Seu uso exclusivo pode ser insuficiente e, para garantir plena acessibilidade, o melhor caminho sempre será associar a AD a experiências multissensoriais (táteis, olfativas, gustativas, cinestésicas, etc.).

O foco da AD, nesse caso, foi a localização dos biomas no mapa e o tamanho de cada um em relação ao outro. Julgou-se importante também dar aos usuários uma ideia do formato geral do mapa do Brasil e especificar as cores com as quais os biomas eram representados, já que a descrição das cores poderia guiar a exploração das crianças com baixa visão, auxiliando-as a saber para onde

dirigir seu resíduo visual. Contudo, no processo de audiodescrição, houve um dilema em relação à ordem na qual as informações deveriam aparecer no roteiro e o processo de escrita gerou duas versões.

Na primeira, a organização das informações tomou como critério o tamanho dos biomas, seguindo uma ordem decrescente, do maior para o menor. Por outro lado, na segunda versão, a organização foi feita levando em consideração os parâmetros presentes em alguns manuais (ACCESSIBLE ARTS, 2010; ADC, 2009), os quais indicam que a imagem deve ser descrita da esquerda para a direita, de cima para baixo. Esses caminhos resultaram em duas opções de ADs que foram passadas aos consultores, para que estes pudessem dar sua opinião como especialistas. Abaixo, o mapa dos biomas e as versões da AD:

Figura 7 – Mapa dos biomas brasileiros



Fonte: IaraApp.

Quadro 12 – Versão inicial da AD do mapa (Opção 1)

AD: Mapa do Brasil dividido em seus seis biomas. O mapa do Brasil é como um triângulo invertido, com a parte superior mais larga e a inferior mais estreita. No alto à esquerda, em verde, está a Amazônia, o maior bioma brasileiro. No centro, em laranja, o Cerrado, o segundo maior bioma do Brasil. Margeando a borda lateral direita do mapa, na área que representa o litoral do Brasil, em azul claro, a Mata Atlântica. No alto à direita, na área que corresponde ao interior do nordeste, em amarelo, está a Caatinga, o quarto maior bioma em extensão. Abaixo da Amazônia, à esquerda do Cerrado, em azul escuro, o Pantanal, o quinto maior bioma nacional. Por fim, na parte inferior do mapa, em marrom claro, está o Pampa, o menor bioma brasileiro.

Fonte: TrAce.

Quadro 13 – Versão inicial da AD do mapa (Opção 2)

AD: Mapa do Brasil dividido em seus seis biomas. O mapa do Brasil é como um triângulo invertido, com a parte superior mais larga e a inferior mais estreita. No alto à esquerda, em verde, está a Amazônia, o maior bioma brasileiro. Também no alto, à direita, na área que corresponde ao interior do nordeste, em amarelo, a Caatinga, o quarto maior bioma em extensão. No centro, em laranja, o Cerrado, o segundo maior bioma do Brasil. À esquerda do Cerrado, abaixo da Amazônia, em azul escuro, está o Pantanal, o quinto maior bioma nacional. Margeando a borda lateral direita do mapa, na área que representa o litoral do Brasil, em azul claro, a Mata Atlântica, o terceiro maior bioma do país. Por fim, na parte inferior do mapa, em marrom claro, está o Pampa, o menor bioma brasileiro.

Fonte: TrAce.

Cada um dos dois consultores acabou escolhendo uma opção diferente e a decisão final coube ao grupo de pesquisa que, após ponderações, elegeu a opção dois. Essa escolha foi feita porque o ideal seria que a AD fosse acompanhada por recursos táteis, como uma versão do mapa com bordas em alto relevo. Nesse caso, a audiodescrição serviria quase como um guia para a exploração do material tátil e o movimento da esquerda para a direita, de cima para baixo, facilitaria esse processo. As idealizadoras do *app* concordaram com a ideia e adicionaram essa indicação ao Guia destinado aos professores para que tal estratégia pudesse ser usada em sala de aula.

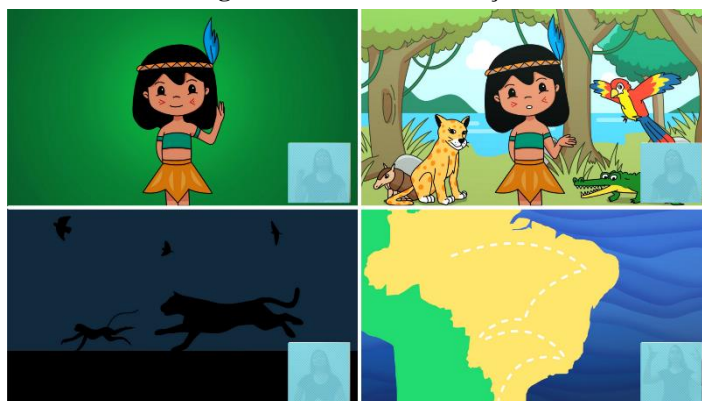
Outra instância na qual o trabalho de acessibilização enfrentou certas limitações foi a AD do vídeo de divulgação do IaraApp, o qual foi criado com a intenção de ser veiculado na internet como forma de promover o aplicativo ao público em geral. O vídeo foi feito em formato de animação e nele a Iara se apresenta, conta o problema que aconteceu com seu povo e convida as pessoas a se juntarem a ela em sua jornada pelo Brasil. Por ser um material pensado para as redes sociais, que têm se mostrado cada vez mais dinâmicas, a animação é bem sucinta, durando 36 segundos. Contudo, mesmo com essa curta duração, o vídeo apresenta uma grande diversidade de imagens a serem audiodescritas.

Na audiodescrição feita para imagens dinâmicas, como animações, as entradas são feitas em momentos de silêncio entre uma fala (ou efeito sonoro) e outra. No caso do vídeo de marketing do IaraApp, dada a rapidez do material, não havia intervalos entre as falas da personagem, resultando na impossibilidade de entradas de AD que não se sobrepusessem à voz da Iara. Diferentemente de outras fases do projeto, esse vídeo chegou ao TrAce já na sua versão final, com dublagem e janela de Libras, não havendo a possibilidade de edição para inserção de intervalos maiores onde a AD pudesse se encaixar.

Adotou-se, então, a tática de inserir Notas Introdutórias no início do produto audiovisual. Ainda que optando por esse subterfúgio, o processo de criação das NI também foi desafiador, já que este recurso também tem suas especificidades. Uma delas é a indicação de que o tempo de leitura das NI não ultrapasse o tempo do material a ser descrito. No caso do vídeo de divulgação, essa foi uma dificuldade a ser superada, visto a já citada curta duração da animação e a riqueza de imagens presentes nela. A seguir, algumas das cenas da animação⁷ e a versão semifinal das NI:

⁷ A janela de Libras foi editada para preservar a imagem dos envolvidos.

Figura 8 – Cenas da animação



Fonte: IaraApp.

Quadro 14 – Versão semifinal das notas introdutórias

AD: Notas introdutórias: No vídeo a seguir, Iara é uma menina indígena magra e de pele morena. Ela tem cabelos negros e lisos, na altura dos ombros, e olhos pretos. Nas bochechas, ela tem pinturas vermelhas em formato de V. A menina usa um cocar com uma pena de arara-azul, um top no formato de uma faixa verde e um saiote laranja. Enquanto Iara fala, vão se alternando imagens de um fundo verde escuro e da floresta Amazônica com membros de sua tribo⁸ e animais como a onça-pintada, o jacaré e a arara. No momento em que se ouvem trovões, vê-se a silhueta de animais fugindo em meio à tempestade. Quando Iara fala de sua viagem, a rota é tracejada no mapa do Brasil. Durante todo o vídeo, no canto inferior direito, há uma janela de Libras.

Fonte: TrAce.

A estratégia adotada foi buscar dar um panorama geral do que acontecia no vídeo, sem descrições muito detalhadas, focando nos elementos que poderiam ser mais importantes. O que foi feito pelo grupo, então, foi trazer como primeira informação a descrição da Iara, já que provavelmente esta seria a primeira vez que o espectador teria contato com a protagonista do *app*. Para isso, a AD feita para uso no aplicativo foi adaptada para uma versão mais concisa que, mesmo em um nível de detalhamento menor, pudesse dar uma ideia geral da aparência da personagem.

Foram selecionadas, ainda, cenas específicas do vídeo para serem audiodescritas, algumas que poderiam ser condensadas em uma descrição mais geral, como em “Enquanto Iara fala, vão se alternando imagens de um fundo verde escuro e da floresta Amazônica com membros de sua tribo e animais como a onça-pintada, o jacaré e a arara”, outras que seriam relevantes para dar contexto aos efeitos sonoros ou falas específicas presentes no vídeo, como em “No momento em que se ouvem trovões, vê-se a silhueta de animais fugindo em meio à tempestade” e “Quando Iara fala de sua

⁸ O termo “tribo” é problemático e tem carga pejorativa, sendo preferível utilizar “povo” ou “comunidade”, por exemplo, como pontuado por indivíduos distintos de diversas etnias. Inicialmente, o grupo não se atentou a isso e, posteriormente, contactou as idealizadoras do *app* para aconselhar a troca da palavra.

viagem, a rota é tracejada no mapa do Brasil”. Por fim, foi mencionada a existência de uma Janela de Libras no vídeo.

Essa versão das notas introdutórias foi encaminhada para a avaliação dos audiodescritores e, dentre as recomendações feitas sobre o roteiro, uma observação foi crucial para que a descrição fornecesse as informações de forma adequada ao público. Um dos consultores questionou em seu feedback se as imagens da Amazônia mencionadas no roteiro eram da floresta real. Essa pergunta fez com que o TrAce percebesse que em nenhum momento havia sido mencionado que o vídeo se tratava de uma animação. A partir desse questionamento, alguns termos foram modificados para solucionar esse problema: onde se tinha “No vídeo a seguir [...]” passou a ser “Na animação a seguir [...]” e em outro momento do texto a informação foi reforçada “[...] desenhos da menina na floresta Amazônica [...]”.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo buscou apresentar as principais conclusões alcançadas por meio do projeto *Audiodescrição de imagens para o IaraApp*, que objetivou investigar a AD voltada para o público infantil a partir do processo de acessibilização do aplicativo Iara. Como mostrado ao longo do texto, foram audiodescritos tanto imagens estáticas, como fotos e desenhos, quanto vídeos. Essa diversidade de imagens trouxe diferentes desafios, os quais só puderam ser superados através de estratégias que levaram em conta as particularidades do público-alvo e o contexto de uso das imagens.

A audiodescrição das plantas e dos animais, que estavam presentes logo na apresentação inicial dos biomas brasileiros, procurou colaborar para que as crianças pudessem formar uma imagem mental mais precisa de ambos. Para atingir esse objetivo, foram adotadas, além da comparação, outras estratégias, como a padronização das descrições, a qual fez com que o roteiro introduzisse os elementos por ordem de prioridade, assim como partisse do geral para o específico. Desse modo, os usuários que não soubessem muito acerca da flora e da fauna que não são típicas do local onde vivem poderiam se sentir mais confortáveis para explorarem o *app*.

Afora a audiodescrição dos desenhos presentes no conto, coube aos integrantes do TrAce decidir, além da entrada e saída de cada imagem, a entrada de cada AD, a fim de impedir que a experiência das crianças fosse prejudicada com a revelação de informações importantes da historinha. Como uma dubladora fez a voz da Iara, o grupo de pesquisa sugeriu um narrador para a audiodescrição, sobretudo para que os usuários com deficiência visual pudessem distinguir melhor as diferentes faixas de áudio. Ademais, na produção dos roteiros, evitou-se repetir informações já

conhecidas pelo público, como a aparência da Iara, e buscou-se priorizar a descrição de ações, uma vez que a sequência de quadros estáticos formava um vídeo.

A audiodescrição dos personagens humanos e dos colaboradores que auxiliaram na construção do aplicativo foi permeada por especificidades relativas à identidade, o que exigiu do grupo, dentre outras habilidades, a capacidade de documentação. Dessa maneira, nas ADs dos personagens, uma das maiores questões foi escolher uma terminologia adequada para se referir respeitosamente não só à etnia, mas também ao vestuário dos indígenas. Por outro lado, nas ADs dos colaboradores, os maiores desafios foram evitar estereótipos e garantir descrições acuradas, sem que os textos gerassem constrangimentos, algo que foi feito através da submissão dos roteiros aos colaboradores e o uso de termos para suavizar palavras com potencial ofensivo.

A AD do mapa dos biomas brasileiros e do vídeo de divulgação mostrou como a criatividade pode vencer limitações e o quanto experiências multissensoriais podem ser úteis. No caso do mapa, foi aconselhado às criadoras do *software* que a AD fosse acompanhada de recursos táteis, como uma versão do mapa com bordas em alto relevo. Já no caso do vídeo, que chegou ao TrAce já finalizado, foi preciso adotar as Notas Introdutórias para oferecer as informações gerais que não poderiam ser audiodescritas ao longo do material.

A audiodescrição é uma modalidade de tradução que concede às pessoas cegas ou com baixa visão não só lazer, mas também conhecimento. Conclui-se que muito ainda deve ser feito para o estabelecimento de parâmetros mais nítidos e efetivos, e o atendimento tanto das preferências quanto das necessidades do público-alvo. Que o presente texto, portanto, possa trazer contribuições para esse campo ainda tão pouco explorado, especialmente para a AD voltada para crianças, e motivar a realização de outras iniciativas similares.

REFERÊNCIAS

ACCESSIBLE ARTS. **Audio Description for Visual Arts**. Sydney: Accessible Arts, 2010.

AUDIO DESCRIPTION COALITION. **Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers based on the training and experience of audio describers and trainers from across the United States**. 3. ed. EUA: ADC, 2009.

CARNEIRO, B. C. dos S. **Recriando o roteiro de audiodescrição para a pessoa com deficiência intelectual**. 2020. Tese (Doutorado) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020. No prelo.

CARNEIRO, B. C. dos S. **Repensando o roteiro de audiodescrição para o público com deficiência intelectual**. 2015. 283 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015.

FELLOWES, J. Espectro autístico, legendas e áudio-descrição. Tradução de Tereza R. Gomes. **Revista Brasileira de Tradução Visual**, [s. l.], n. 13, 2012.

INDEPENDENT TELEVISION COMMISSION. **ITC Guidance on Standards for Audio Description**. Reino Unido: ITC, 2000.

LEÃO, B. A. **Teatro acessível para crianças com deficiência visual**: a audiodescrição de *A Vaca Lele*. 2012. 125 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Centro de Humanidades, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2012.

NAVES, S. B.; MAUCH, C.; ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S. (org.). **Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Brasília: Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, 2016.

NEVES, J. Multi-sensory approaches to (audio) describing the visual arts. **MonTi – Monografias de Traducción e Interpretación**, n. 4, p. 277-293, 2012.

RAI, S.; GREENING, J.; PETRÉ, L. **A comparative study of audio description guidelines prevalent in different countries**. Londres: Media and Culture Department; Royal National Institute of Blind People, 2010.

RIBEIRO, E. N.; LIMA, F. J. de. Contribuições da áudio-descrição para a aprendizagem de educandos surdos. **Revista Brasileira de Tradução Visual**, [s. l.], n. 10, 2012.

SANTOS, F. R. da S. **A avaliação da audiodescrição de desenhos animados**: uma pesquisa exploratória. 2011. 122 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Departamento de Letras, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros, 2011.

SILVA, M. C. C. C. da. **Com os olhos do coração**: estudo acerca da audiodescrição de desenhos animados para o público infantil. 2009. 214 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.

SILVA, M. C. C. C. da. **Para além do visível**: princípios para uma audiodescrição menos visocêntrica. 2019. 238 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

SNYDER, J.; DÍAZ, J. C. Audio description: the visual made verbal. *In*: SNYDER, J.; DÍAZ, J. C. (ed.). **The didactics of audiovisual translation**. Amsterdã: John Benjamins Publishing Company, 2008. p. 191-198.

SNYDER, J. (ed.). **Audio Description Guidelines and Best Practices**. EUA: American Council of the Blind, 2010.

SOARES, E. A.; SILVA, M. C. C. C. da. **Novos Horizontes em Tradução Audiovisual**: audiodescrição de imagens estáticas no aplicativo IaraApp. 2021. No prelo.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: Projeto de pesquisa.

Fontes de financiamento: Não se aplica.

Apresentação anterior: Não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: Agradecemos a contribuição dos consultores em audiodescrição ligados ao grupo de pesquisa, José Ednilson Almeida do Sacramento e Manoel José Passos Negraes.

Manoela Cristina Correia Carvalho da Silva

Doutora em Educação e mestre em Letras e Linguística, ambos pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). É professora adjunta do Instituto de Letras da UFBA e coordenadora do grupo Tradução e Acessibilidade (TrAce) do Instituto de Letras da UFBA.

E-mail: silvamc.let@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9613-6783>

Manoela Nunes de Jesus

Graduanda em Letras Vernáculas com uma Língua Estrangeira Moderna (Inglês) pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Integra, como pesquisadora voluntária, o grupo de pesquisa Tradução e Acessibilidade (TrAce) do Instituto de Letras da UFBA.

E-mail: manoelanunesdejesus@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3183-8837>

Elaine Alves Soares

Graduanda em Letras Vernáculas com uma Língua Estrangeira Moderna (Inglês) pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Integra, como pesquisadora voluntária, o grupo de pesquisa Tradução e Acessibilidade (TrAce) do Instituto de Letras da UFBA.

E-mail: elaineas002@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1266-8564>

Andressa da Silva Queiroz

Graduanda em Língua Estrangeira Moderna (Inglês) pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professora de inglês. Integra, como pesquisadora voluntária, o grupo de pesquisa Tradução e Acessibilidade (TrAce) do Instituto de Letras da UFBA.

E-mail: andressa.silva.queiroz@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8683-9605>