



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
INSTITUTO DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E CULTURA**

**SIRLENE RIBEIRO GÓES**

**ESTUDO DO PROCESSO CRIATIVO DA TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO EM  
JANELA DE LIBRAS DA ANIMAÇÃO FÍLMICA *RACCOON & CRAWFISH*:  
PERCORRENDO CAMINHOS DIGITAIS**

Salvador  
2018

SIRLENE RIBEIRO GÓES

**ESTUDO DO PROCESSO CRIATIVO DA TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO EM  
JANELA DE LIBRAS DA ANIMAÇÃO FÍLMICA *RACCOON & CRAWFISH*:  
PERCORRENDO CAMINHOS DIGITAIS**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Cultura da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial à obtenção do grau de Doutor em Letras.

Área de concentração: Crítica e processos de criação em diversas linguagens.

Orientadora: Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio

Salvador  
2018

Góes, Sirlene Ribeiro.

Estudo do processo criativo da tradução e interpretação em janela de Libras da animação fílmica Raccoon & Crawfish: percorrendo caminhos digitais / Sirlene Ribeiro Góes. -- Salvador, 2018. 280 f. : il + 1 DVD.

Inclui apêndices e anexos.

Orientadora: Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio.

Tese (Doutorado – Doutorado em Literatura e Cultura) -- Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, 2018.

1. Crítica. 2. Crítica genética. 3. Janela de Libras. 4. Acessibilidade.  
5. Tradução Audiovisual. I. Anastácio, Sílvia Maria Guerra. II. Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. III. Título.

SIRLENE RIBEIRO GÓES

**ESTUDO DO PROCESSO CRIATIVO DA TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO EM  
JANELA DE LIBRAS DA ANIMAÇÃO FÍLMICA *RACCOON & CRAWFISH*:  
PERCORRENDO CAMINHOS DIGITAIS**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em  
Literatura e Cultura da Universidade Federal da Bahia,  
como requisito parcial à obtenção do grau de Doutor em  
Letras.

Local e data de aprovação:  
Salvador, 29 de novembro de 2018.

Componentes da Banca Examinadora:

---

Profª. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio (UFBA)  
(Orientadora)

---

Prof. Dr. Wolney Gomes Almeida (UESC)  
(Membro)

---

Profª. Dra. Anne Greice Soares La Regina (UFSB)  
(Membro)

---

Profª. Dra. Rosa Borges dos Santos (UFBA)  
(Membro)

---

Profª. Dra. Sílvia La Regina (UFBA)  
(Membro)

*Aos alicerces da minha vida, Antônio, Matildes, Selma, Anderson e Gabriel,  
dedico este trabalho a vocês.*

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por iluminar e direcionar meus caminhos.

Aos meus pais, Antonio e Matildes, e aos meus irmãos, Selma, Anderson e Edileusa, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

Ao meu sobrinho Gabriel, por me fazer sorrir ao perguntar, todos os dias, se eu já havia terminado de fazer o meu dever imenso (esta tese), rs.

À minha vó, Servina, pelo dengo de uma vida inteira.

À minha orientadora, Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio, pela confiança em meu trabalho, dedicação aos seus orientandos e generosidade em compartilhar conhecimentos e contribuir para o bom desenvolvimento desta pesquisa.

Aos familiares e amigos que torceram por mim e compreenderam as minhas ausências, em especial a Tiago Góes, Carla Araújo, Geane Cardoso e Verônica Conceição.

Ao tradutor e intérprete de Libras, Uerbson Coutinho, pela generosidade em abrir as portas do seu laboratório de criação para a realização desta pesquisa.

Ao tradutor e intérprete de Libras, Álon Maurício Silva Silva, pelo apoio nas transcrições dos vídeos.

Ao meu primo, Ailton Góes, pelo apoio técnico na gravação da janela de Libras.

Aos amigos conquistados no mestrado e doutorado, que se fizeram “presentes” em todos os momentos desta caminhada: Elisabete Barbosa, Flávio Ferrari, Marieli Pereira, Raquel Borges, Renata Mariani e Sandra Corrêa. Motivadores e incentivadores incondicionais.

À Pró-Reitoria de Planejamento e Orçamento da UFBA - PROPLAN, por me conceder o afastamento para a conclusão do Doutorado.

Ao Núcleo de Estatística e Documentação da UFBA, pelo incentivo e apoio durante os anos do curso, em especial a: Ana Lima, Ana Paula Nascimento, Cátia Duarte, Jair Sampaio, Joana Seixas, Juliana Bahiense e Lílian Rios.

## RESUMO

O estudo do processo de criação de obras audiovisuais ainda se encontra em estado inicial, mesmo que tais produtos circulem de modo abundante e despertem o interesse de diversos pesquisadores. Em se tratando de obras audiovisuais acessíveis para o público surdo, não há relato de pesquisas em crítica genética que abordem tais processos. O que se observa é que a complexidade de se obter documentos que registrem processos de tal natureza é um dos principais obstáculos para o desenvolvimento desse tipo de estudo. Quando se discute a necessidade de legendar uma obra fílmica para a promoção de acessibilidade ao público com surdez, de modo geral, a criação de legendas fechadas, *closed caption*, é a primeira modalidade de tradução audiovisual a ser destacada. Contudo, o seu uso não é suficiente para que o conteúdo de produtos audiovisuais seja compreendido de maneira satisfatória pelo grupo alvo e isso acontece por razões variadas: seja pelos diferentes graus de competência linguística do público surdo, pelo não uso de critérios de legendagem ou pela falta de representação escrita dos elementos sonoros não verbais. Contudo, existem dois recursos direcionados à acessibilidade de produtos audiovisuais que, embora não utilizados em grande escala pelas emissoras televisivas e pela indústria cinematográfica, se mostram bastante eficazes a esse fim. Trata-se da LSE – legendas para surdos e ensurdecidos e da tradução e interpretação em janela de Libras, espaço delimitado no vídeo onde as informações são interpretadas na Língua Brasileira de Sinais. Dessa forma, motivada pela carência de estudos de processo que contemplem a tradução e interpretação em janela de Libras, a proponente desta pesquisa objetiva analisar o processo de criação da tradução e interpretação em janela de Libras do curta metragem *Raccoon & Crawfish* (2007). Neste trabalho, conta-se com o aporte teórico-metodológico da Crítica Genética para investigar o processo em questão, sendo este o campo de embasamento utilizado para a organização, descrição e transcrição do referido dossiê genético, articulado aos Estudos Surdos, Libras e Tradução Audiovisual, interseções que norteiam as análises tecidas a partir do processo em estudo.

**Palavras-chave:** Crítica genética. Documentos de processo. Libras. Janela de Libras. Tradução audiovisual.

## ABSTRACT

The study of the creative process of audiovisual materials is still in an emerging state, even though, such products have widely been circulating in media and attracting the interest of several researchers. Considering accessible audiovisual works for deaf people, there is no report of this kind of research in genetic criticism up to now. In fact, the problem one has to face is the complexity of collecting documents that register such processes and this is a great obstacle for the development of such research. When we talk about accessible audiovisual translation for deaf people, Closed Caption will certainly be the first audiovisual translation mode to come to our mind. But, in fact, its display is not the most effective way for a good comprehension of the content shown on the screen for deaf people, what is due to several reasons, such as: different levels of linguistic competence of deaf people; lack of subtitling criteria; missing of written representation of nonverbal sound elements, etc. However, there are two resources that give accessibility to audiovisual products that are not widely used by media industry and television broadcasters, although very effective. They are the SDH – Subtitles for the Deaf and the Hard of Hearing and Brazilian Sign Language (Libras) Window, a small window embedded on the screen where information is translated and interpreted in Libras. Considering the shortage of methodological materials to study genetic dossiers related to translation and interpretation for Brazilian Sign Language Window, this work aims to analyze the creative process of translating and interpreting the Brazilian Sign Language Window of the short film *Raccoon & Crawfish* (2007). Studies on genetic criticism, deafness, Brazilian Sign Language and audiovisual translation (AVT), especially subtitling, SDH and Brazilian Sign language window were the theoretical framework used to study the genesis of the referred creative process.

**Keywords:** Genetic criticism. Libras. Process documents. Brazilian Sign language window. Audiovisual translation.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 01 – <i>Microsoft Word</i> : Controlar Alterações	43
FIGURA 02 – <i>Google Docs</i> : Ver histórico de revisões/versões (revisões menos detalhadas)	46
FIGURA 03 – <i>Google Docs</i> : Ver histórico de revisões (mostrar revisões mais detalhadas)	48
FIGURA 04 – Captura de tela em processo de legendagem	50
FIGURA 05 – Área de trabalho do <i>Bandicam</i> e visualização em uso	51
FIGURA 06 – <i>Smartpen Livescribe 3</i>	52
FIGURA 07 – Componentes da <i>Smartpen Livescribe Pulse</i>	53
FIGURA 08 – Dicionário de sugestão de palavras do teclado virtual	58
FIGURA 09 – Par opositivo: APRENDER x LARANJA	75
FIGURA 10 – Configurações de mãos (1995)	77
FIGURA 11 – Configurações de mãos (2000)	77
FIGURA 12 – Par opositivo: SOGR@ x SOLTEIR@	80
FIGURA 13 – Par opositivo: AJUDAR x AJUDAR-ME	80
FIGURA 14 – Expressões faciais em <i>emojis</i>	81
FIGURA 15 – Sinal para bonito, muito bonito e lindo	82
FIGURA 16 – Sinal para aprender, aprendizagem, aprendido, aprendiz...	86
FIGURA 17 – Sinal para bater e bateadeira	87
FIGURA 18 – Sinal MOSTRAR	91
FIGURA 19 – Ordem frasal SOV	93
FIGURA 20 – Exemplo de sentença topicalizada	94
FIGURA 21 – Oração (S) V (O)	94
FIGURA 22 – Descumprimento de parâmetros de legendagem na TV aberta	117
FIGURA 23 – Proporções para exibição de janela de Libras no cinema	126
FIGURA 24 – Proporções para exibição de janela de Libras na televisão	126
FIGURA 25 – Proporções da janela de Libras de <i>Raccoon &amp; Crawfish</i>	127
FIGURA 26 – Iluminação e características do estúdio	130
FIGURA 27 – Sinal DEUS realizado em diferentes versões	133
FIGURA 28 – Enquadramento final sinal DEUS (DP15)	134
FIGURA 29 – Dimensões do estúdio e marcação de posicionamento do intérprete	135

FIGURA 30 – Câmera utilizada na gravação final da tradução	136
FIGURA 31 – <i>Teleprompter</i> , computador no púlpito e computador em local adaptado	136
FIGURA 32 – Direcionamento do olhar do intérprete	137
FIGURA 33 – Primeiro contato com o intérprete e aceite do trabalho	142
FIGURA 34 – <i>Link</i> de acesso ao filme e preocupação com o registro do processo	143
FIGURA 35 – Metodologia adotada para a datação de <i>e-mails</i>	149
FIGURA 36 – Metodologias adotadas para a datação das conversas por <i>Whatsapp</i>	149
FIGURA 37 – Metodologia adotada para a datação dos arquivos de áudio, vídeo, imagem e texto	150
FIGURA 38 – DP05 - Notas_tradução	152
FIGURA 39 – DP06 - Plano de interpretação e Glosas	155
FIGURA 40 – Silhueta do guaxinim	156
FIGURA 41 – Sinal GUAXINIM criado pelo tradutor/intérprete	156
FIGURA 42 – Sinal GUAXINIM em ASL	157
FIGURA 43 – Personagem caranguejo	158
FIGURA 44 – Sinal CARANGUEJO	159
FIGURA 45 – Intérprete assistindo ao vídeo final da interpretação	161
FIGURA 46 – <i>E-mail</i> de envio do filme com janela de Libras integrada	162
FIGURA 47 – <i>E-mail</i> de envio do filme com janela de Libras integrada e sincronia ajustada	163
FIGURA 48 – Trecho da transcrição do DP08 – Teste de enquadramento	168
FIGURA 49 – Uso do espaço para identificação e diferenciação de personagens	191
FIGURA 50 – Pausas na fala marcadas pela posição das mãos em repouso	193
FIGURA 51 – Antropomorfismo e incorporação: caranguejo simulando ataque do guaxinim	198
FIGURA 52 – Uso de classificadores	199
FIGURA 53 – Diferentes configurações para um mesmo tipo de classificador	200
FIGURA 54 – Classificadores representando dois personagens, aparecendo simultaneamente	201
FIGURA 55 – Classificadores representando três elementos, aparecendo simultaneamente	201
FIGURA 56 – Imagens como principais agentes comunicativos	203

FIGURA 57 –	Áudio como principal agente comunicativo (guaxinim sofrendo antes da morte)	204
FIGURA 58 –	Áudio como principal agente comunicativo (guaxinim atacando os caranguejos)	204
FIGURA 59 –	Onomatopeia visual para o termo delicioso	205
FIGURA 60 –	Marcas da linguagem coloquial nas falas em Libras	213
FIGURA 61 –	Ênfase marcada por expressão facial, amplitude e repetição de movimentos	215

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 01 –	Expressões não manuais da Libras	83
QUADRO 02 –	Erros nas legendas transmitidas em F2	117
QUADRO 03 –	Dossiê genético da tradução e interpretação em janela de Libras	146
QUADRO 04 –	Caracterização dos elementos das transcrições	166
QUADRO 05 –	Movimentos genéticos entre as versões da tradução e interpretação em Libras do filme Raccoon & Crawfish	170
QUADRO 06 –	Versões da interpretação	188
QUADRO 07 –	Sinalizações em Libras acrescentadas ao texto fonte tiradas do DP15	194
QUADRO 08 –	Legendas que embasaram a sinalização F21	206
QUADRO 09 –	Acréscimo de sinais e construções imagéticas, gerando falas mais detalhadas	207
QUADRO 10 –	Supressões, gerando sinalizações mais simples	208
QUADRO 11 –	Supressões para correção textual	209
QUADRO 12 –	Exemplos de deslocamentos ao longo do processo interpretativo	210
QUADRO 13 –	Exemplos de acréscimos e supressões como lapsos da memória	211

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
AM	Acessibilidade Midiática
APADA	Associação de Pais e Amigos de Deficientes Auditivos do Estado da Bahia
ASL	Língua Americana de Sinais
CM (s)	Configuração (ões) de mão
ENM	Expressões não-manuais
L	Locação
L2	Segunda língua
Libras	Língua Brasileira de Sinais
LS(s)	Língua(s) de sinais
LSE	Legendas para surdos e ensurdecidos
M	Movimento
NBR	Norma Brasileira
Or	Orientação da mão
PA	Ponto de articulação
PROLIBRAS	Programa Nacional para a Certificação de Proficiência no Uso e Ensino da Língua Brasileira de Sinais - Libras e para a Certificação de Proficiência em Tradução e Interpretação da Libras/Língua Portuguesa
PRO.SOM	Grupo de Pesquisa Tradução, Processo de Criação e Mídias Sonoras: Estudos de Tradução Interlingual e Interartes
SBTVD	Sistema Brasileiro de Televisão Digital Terrestre
TAV	Tradução Audiovisual
TILS	Tradutor e Interprete de língua de sinais
UCSAL	Universidade Católica do Salvador
UFBA	Universidade Federal da Bahia

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	16
<b>2</b>	<b>CRÍTICA GENÉTICA: REVENDO CONCEITOS E PENSANDO O DIGITAL NOS ESTUDOS DE PROCESSO</b>	22
2.1	CRÍTICA GENÉTICA INCLUSIVA	23
2.2	REVISITANDO CONCEITOS: MANUSCRITO, TEXTO, SUPORTE E INSTRUMENTOS DE ESCRITA/CRIAÇÃO	28
<b>2.2.1</b>	<b>O corpo como suporte e instrumento de criação na dança, música, tradução e interpretação em janela de Libras</b>	33
2.3	O DIGITAL NOS ESTUDOS DE CRIAÇÃO	37
<b>2.3.1</b>	<b>Documentos digitais: características, registro e resgate de percursos</b>	39
2.3.1.1	Controlar Alterações – Documentos criados no <i>Microsoft Word</i>	42
2.3.1.2	Histórico de revisões/versões do <i>Google Docs</i> – Obras colaborativas escritas <i>online</i>	44
2.3.1.3	<i>Software</i> de captura de tela – Obras feitas em programas computacionais	49
2.3.1.4	<i>SmartPen</i> – Escrita em tempo real	52
2.3.1.5	Câmera filmadora – Obras performatizadas pelo corpo	56
2.4	ESCRITA DIGITAL: A ESCRITURA REMODELADA PELA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O NASCIMENTO DE NOVAS FORMAS DE RASURA	58
<b>3</b>	<b>ESTUDOS SURDOS E LIBRAS: ASPECTOS CULTURAIS E LINGUÍSTICOS</b>	64
3.1	SURDEZ: QUESTÕES SOBRE ENSINO, CULTURA E IDENTIDADE	65
3.2	LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS: O FALAR VISUOESPACIAL	74
<b>3.2.1</b>	<b>Características fonológicas da Libras</b>	74
<b>3.2.2</b>	<b>Características morfológicas da Libras</b>	84
<b>3.2.3</b>	<b>Características sintáticas da Libras</b>	90
<b>4</b>	<b>TRADUÇÃO AUDIOVISUAL E ACESSIBILIDADE</b>	96
4.1	ACESSIBILIDADE AUDIOVISUAL NO BRASIL	99
<b>4.1.1</b>	<b>Práticas de tradução audiovisual voltadas para o público ouvinte</b>	105
4.1.1.1	Dublagem	105

4.1.1.2	<i>Voice-over</i>	106
4.1.1.3	Legendagem	108
<b>4.1.2</b>	<b>Práticas de tradução audiovisual voltadas para o público surdo e ensurdecido</b>	113
4.1.2.1	Legendas para surdos e ensurdecidos (LSE)	113
4.1.2.2	Janela de Libras	119
4.1.2.2.1	<i>Características técnicas da criação de janelas de Libras</i>	125
<b>5</b>	<b>CAMINHOS DA TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO EM JANELA DE LIBRAS DO FILME <i>RACCOON &amp; CRAWFISH</i>: UMA GÊNESE VISUAL</b>	139
<b>5.1</b>	<b>CONTEXTOS DE CRIAÇÃO: OBRA, TRADUTOR/INTÉRPRETE E DOSSIÊ GENÉTICO</b>	139
<b>5.1.1</b>	Dossiê genético	145
<b>5.2</b>	<b>FASES GENÉTICAS: ETAPAS SEGUIDAS NA TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO EM JANELA DE LIBRAS</b>	151
<b>5.3</b>	<b>OPERAÇÕES GENÉTICAS: IDENTIFICAÇÃO E LEITURA</b>	164
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	217
	<b>REFERÊNCIAS</b>	221
	<b>APÊNDICES</b>	233
	APÊNDICE A – Transcrição do DP07 – Orientações	234
	APÊNDICE B – Transcrição do DP08 – Teste de enquadramento	235
	APÊNDICE C – Transcrição do DP09 – Ensaio 01	239
	APÊNDICE D – Transcrição do DP10 – Ensaio 02	242
	APÊNDICE E – Transcrição do DP11 – Ensaio 03	244
	APÊNDICE F – Transcrição do DP12 – Tomadas 1 e 2 de gravação	247
	APÊNDICE G – Transcrição do DP13 – Interpretação final_bastidores	252
	APÊNDICE H – Transcrição do DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS	254
	APÊNDICE I – Transcrição do DP17 – Criação sinal guaxinim	257
	APÊNDICE J – Transcrição do DP18 – Justificativa sinal caranguejo	258
	<b>ANEXOS</b>	259
	ANEXO A – DP01 - Raccoon_Crawfish (DVD-ROM)	260

ANEXO B – DP02 - Script_do_filme.CORRIGIDO	261
ANEXO C – DP03 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	262
ANEXO D – DP04 - <i>E-mail</i> – Janela de libras – filme	267
ANEXO E – DP05 - Notas_tradução	268
ANEXO F – DP06 - Plano de interpretação e Glosas	269
ANEXO G – DP15 - INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS (DVD-ROM)	271
ANEXO H – DP16 - INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS 1.1 (DVD-ROM)	271
ANEXO I – DP17 - Criação sinal guaxinim (DVD-ROM)	271
ANEXO J – DP18 - Justificativa sinal caranguejo (DVD-ROM)	271
ANEXO K – DP19 - <i>E-mail</i> – Filme com janela de Libras integrada	272
ANEXO L – DP20 - <i>E-mail</i> – Solicitação de ajuste na sincronia da janela com o filme	273
ANEXO M – DP21 - <i>E-mail</i> – Filme com janela de Libras – nova sincronia	274
ANEXO N – DP22 - Conversas por <i>Whatsapp</i>	275



## 1 INTRODUÇÃO

Para os críticos genéticos, grupo ao qual nos identificamos, a motivação de suas pesquisas recai sobre a oportunidade de adentrar os espaços de criação de artistas diversos, autorizados pelos documentos de processo legados pelos criadores, mais especificamente, através da vasta teia de rastros distribuídos nesses documentos. Na presente pesquisa, almejamos conhecer o *modus faciendi* de um autor e entender os meandros da criação de uma produção artística, tentando utilizar a experiência de percorrer os caminhos dessa criação para entender o processo e sugerir, se necessário, o aprimoramento da atividade criativa a saber, o processo de tradução e interpretação em janela de Libras (Língua Brasileira de Sinais) de um curta metragem infantil.

A crítica genética, que tem seu diferencial de atuação no fato de seus estudiosos se interessarem sobretudo pelo processo de criação que estiver sendo analisado, pelos caminhos trilhados pelo criador antes da publicação ou divulgação de um determinado produto, parece ganhar novo fôlego no momento em que propomos que o estudo do processo criativo do *corpus* desta pesquisa reative a elaboração da obra e até a remodele. Tal viés metodológico refere-se a uma vertente de análise de estudos de processo que o Grupo de Pesquisa Tradução, Processo de Criação e Mídias Sonoras: Estudos de Tradução Interlingual e Interartes – PRO.SOM, do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia, vem desenvolvendo e do qual a pesquisadora proponente deste trabalho faz parte, a chamada crítica genética prospectiva inclusiva, abordagem ainda não observada fora do grupo de pesquisa mencionado.

Sob essa perspectiva, pesquisadores do PRO.SOM têm analisado diversos processos de criação, especialmente de peças radiofônicas<sup>1</sup> também produzidas pelo grupo. A partir dos resultados obtidos e contando ainda com o auxílio de testes de recepção aplicados a grupos de pessoas com deficiência visual, as obras têm sido reeditadas de acordo com os aspectos identificados através de tais testes e análises.

De maneira análoga, a presente pesquisa objetiva estudar o processo de criação de uma tradução e interpretação em janela de Libras do filme *Raccoon & Crawfish* (2007) para, a partir

---

<sup>1</sup> A peça radiofônica constitui uma linguagem [...] capaz de vigor narrativo. Nem música nem literatura. Estamos diante do som trabalhado enquanto material básico para a construção de obras [...] que instaura uma linguagem [...] e parece inaugurar uma [...] ordem de elementos que, com liberdade criadora, desprezando a lógica de textos destinados a serem vistos ou lidos, abandonando a sintaxe de cinema, televisão ou literatura, organizam um universo novo, no qual som, palavra, ruídos e silêncio, ou a música propõem, a partir de efeitos técnicos e/ou humanos, uma realidade criativa surpreendente e transformadora (SPERBER, 1980, p. 8).

da análise do processo criativo em questão, retrilhar e entender os caminhos percorridos pelo tradutor/intérprete. No caso desta pesquisa, atribui-se o caráter inclusivo justamente pelo fato da análise genética proposta contribuir para o aprimoramento de uma atividade que tem por finalidade promover acessibilidade de produtos audiovisuais ao público surdo. Quanto ao caráter prospectivo dessa vertente de análise, tal visada decorre do fato da pesquisadora ter acompanhado o processo criativo em questão, vivenciando os espaços de criação em tempo real.

Mas por que interferir na construção da obra se o objeto da crítica genética é, primordialmente, o processo? Acreditamos que por lidarmos com produções que levam acessibilidade a públicos específicos, tais como pessoas com deficiência visual e surdas, e por acompanharmos os processos em seu desenvolvimento e tempo real, nos cabe o papel social de fazer com que nossas pesquisas contribuam de forma significativa para o aprimoramento de material acessível, campo carente de estudo e que necessita de visibilidade para ampliar o seu alcance. Sendo assim, nos motiva trabalhar o estudo genético como potência de reformulação da obra, agregando aplicabilidade social.

Neste estudo, buscaremos, então, dar continuidade ao trabalho iniciado pela pesquisadora na dissertação de mestrado, intitulada: *Legendando Raccoon & Crawfish: proposta de estudo do processo criativo de uma legendagem fílmica e de edição genética*, aprovada em junho de 2013. No referido trabalho, buscou-se analisar o processo de criação das legendas do filme *Raccoon & Crawfish* (2007) feitas por um legendista profissional. Desta vez, contudo, o processo analisado será o de uma tradução e interpretação em janela de Libras, feita em 2016 por um tradutor/intérprete de Libras, que nos presenteou, generosamente, com os documentos de tal processo criativo, bem como permitiu que adentrássemos seu espaço de criação, vivenciando a etapa final do referido processo: os últimos ensaios e as repetidas gravações até se chegar ao vídeo considerado final ou satisfatório para utilização.

O que nos despertou para esta nova pesquisa foi o fato de percebermos que, embora as legendas fílmicas sejam conhecidas como uma modalidade de tradução audiovisual que torna filmes acessíveis a um grande público, trazendo obras estrangeiras para a língua de chegada de países diversos, tal acessibilidade, muitas vezes, não é eficaz para uma grande parcela do público: os surdos. Inicialmente, essa consideração pode parecer inadequada, já que, além dos filmes legendados, as emissoras disponibilizam o recurso da legenda fechada, *closed caption*, uma legenda literal e simultânea do que é dito na tela. Contudo, questionamos se a legenda do tipo *closed caption* (opcional e acionada por comandos) seria a forma mais adequada de tradução para dar acessibilidade ao público surdo, devido ao fato de que parte dos surdos

apresenta uma variada escala de competência linguística na língua portuguesa, e sua utilização comprometeria o ritmo de leitura e compreensão do enunciado escrito. Sabemos que muitos surdos não falantes da Língua Brasileira de Sinais e que dominam a língua portuguesa têm preferência em assistir ao material audiovisual legendado, de modo que existem movimentos de surdos em todo o Brasil solicitando o uso de legendas nas transmissões nacionais (tanto na televisão quanto no cinema). Mas, para os surdos que dominam e utilizam a Libras na comunicação cotidiana, nos parece que a tradução/interpretação em janela de Libras seja uma forma eficiente de acessibilidade a materiais audiovisuais, visto que a Língua Brasileira de Sinais é a sua língua natural.

Visando fazer um estudo vertical do processo criativo em questão, ou seja, analisar o percurso genético completo da referida obra (observando todas as etapas e documentos testemunhais da gênese), optamos por manter o filme *Raccoon & Crawfish* como objeto da tradução e interpretação em Libras devido à sua curta duração, quase oito minutos, e por já termos uma análise genética da legendagem do mesmo, o que nos facilitaria comparações dos critérios utilizados em ambas as modalidades de tradução audiovisual e um possível estudo de recepção entre esses dois modos, em uma pesquisa futura.

Tal filme é uma animação produzida pela Nação Indígena Oneida, originária dos Estados Unidos, através da sua produtora *Four Directions Media*, em 2007, sem dublagem para o português. Ele foi criado visando preservar e disseminar a cultura oral da tribo e é baseado em uma lenda chamada *The Raccoon and the Crawfish*, difundida, há diversas gerações, por contadores de histórias nativos. Como característica intrínseca a este tipo de narrativa oral, a lenda utiliza personagens do mundo animal para ensinar valores morais, em geral, apresentando explicações e consequências de atitudes humanas que, cientificamente, seriam difíceis de esclarecer. Tal história traz como denúncia os perigos para a comunidade quando dentre seus membros existem indivíduos orgulhosos e ostensivos (GÓES, 2013).

Embora mantenhamos o mesmo filme da pesquisa de mestrado, o estudo do processo criativo em análise é novo e inédito. Não se têm registros de estudos genéticos relacionados à tradução e interpretação em janela de Libras. Conforme Ferrer (2002, p. 203), “na realidade, cada *corpus* constitui um sistema semiótico que lhe é particular, e passar de um a outro sempre implica uma transposição, uma adaptação mais ou menos importante dos modos de compreensão e de classificação [...]”. Assim, já contamos com a experiência de uma análise anterior, que versava sobre a legendagem (inserção de texto verbal escrito na tela), o que contribuíra para o olhar que agora é dado para a tradução e interpretação em Libras (inserção de texto visual espacial sinalizado).

Para fins de análise, utilizaremos o dossiê de produção cedido pelo tradutor/intérprete, profissional da área de Libras, que fez a tradução e interpretação do filme. O dossiê de criação abarcou, então, 76 documentos de processo, separados em categorias diversas, a saber: vídeos (dez); página manuscrita (um); arquivos impressos (três); arquivos de áudio (dois); mensagens de *e-mail* (quatro); arquivo de texto extraído do *Whatsapp* (um) e, por fim, fotografias (55). Assim, o dossiê recebido traz tanto manuscritos impressos, como aqueles digitalmente produzidos, de modo que somos impelidos a refletir sobre a influência do digital nos estudos de gênese.

No concernente aos movimentos genéticos, buscaremos interpretá-los conforme a base teórico-metodológica da crítica genética, como já foi mencionado, bem como, observando critérios técnicos, linguísticos e culturais da tradução e interpretação em janela de Libras, discutidos dentro do campo da Tradução Audiovisual e dos Estudos Surdos, quais sejam: a) técnicos – local de gravação (tamanho, iluminação, câmera de vídeo e marcação no solo), intérprete em gravação (contrastes, foco e iluminação), janela (altura, largura, recorte, sobreposição ou inclusão de imagens) e sincronia fala / interpretação em Libras; b) linguísticos – configuração de mão, ponto de articulação (locação), movimento, orientação, expressões não manuais (expressões faciais/corporais), construções sintáticas (SVO, SOV, OSV, OSVO e SSVO), condensação, eliminações, etc.; e c) culturais – incorporação de elementos culturais (cultura surda) e expressões idiomáticas.

Além disso, por se tratar de uma forma de tradução audiovisual (TAV), conjunto de práticas tradutórias utilizadas com produtos audiovisuais que vertem o conteúdo linguístico de uma língua para outra e de um meio semiótico para o outro (auditivo para visual) (Díaz-Cintas, 2005), buscaremos entender os critérios da tradução e interpretação em janela de Libras, bem como, apresentar os de legendagem fílmica, dublagem, *voice-over* e LSE – legendas para surdos e ensurdecidos, na busca de entender as especificidades de cada técnica e como elas tornam diversos conteúdos acessíveis.

A análise do processo almejada só será possível, então, através do entrelaçamento entre as teorias citadas, visto que a Crítica Genética e os Estudos de Processo subsidiarão a coleta, organização e interpretação do dossiê genético em questão; a Tradução Audiovisual indicará os pressupostos técnicos, linguísticos e tradutórios referentes à produção de janela de Libras, assim como, os Estudos Surdos irão nos contextualizar no universo cultural e linguístico dos Surdos, facilitando o nosso entendimento sobre Libras e a cultura visual que a circunda.

De modo geral, esta pesquisa objetiva investigar o processo de criação da tradução e interpretação em janela de Libras do filme *Raccoon & Crawfish*, buscando desvendar os

caminhos percorridos durante a produção da obra a fim de ampliar o número de estudos de processo referente a produtos audiovisuais, bem como contribuir para a expansão e para o aprimoramento do tipo de tradução mencionado, identificando estratégias comuns adotadas nesse tipo de criação e apontando as especificidades técnicas, linguísticas e tradutórias desse fazer artístico.

Para que tal objetivo seja alcançado, será necessário, ainda: a) repensar conceitos de crítica genética e atualizações necessárias ao estudo de documentos de materialidades diversas; b) contextualizar como o meio digital tem modificado o modo de escrita e a análise de documentos de criação; c) refletir sobre a surdez, cultura surda, acessibilidade de surdos a produtos audiovisuais, bem como sobre a Língua Brasileira de Sinais; d) tecer considerações sobre a acessibilidade de surdos a produtos audiovisuais, analisando as práticas de tradução audiovisual que podem ser consideradas eficientes, ou não, para a compreensão do material audiovisual pelos surdos, tais como: legendagem, legenda para surdos e ensurdecidos do tipo *closed caption* e janela de Libras; e) organizar, descrever e transcrever (sempre que necessário) os documentos que fazem parte do dossiê genético do processo em questão; f) realizar uma leitura genética acerca do processo de criação da tradução e interpretação em janela de Libras.

Como forma de disponibilizar as discussões e os resultados desta pesquisa, dividimos o trabalho em quatro seções, precedidas pela presente introdução e seguidas por considerações finais.

A primeira seção, intitulada *Crítica Genética: revendo conceitos e pensando o digital nos estudos de processo*, revisita alguns conceitos basilares da crítica genética, tais como: manuscrito, texto, suporte, instrumentos de escrita, discutindo a sua expansão e aplicabilidade para processos de criação que fogem da materialidade textual impressa; tal seção também reflete sobre formas de resgate de operações genéticas em produtos criados em ambiente digital e sobre índices de mudanças na prática da escrita provocados pelo advento da escrita eletrônica.

Na segunda seção, *Estudos Surdos e Libras: aspectos culturais e linguísticos*, apresentamos uma contextualização de questões, como: surdez, cultura e identidade surda e Libras, enfatizando o papel da Libras como língua natural dos surdos, bem como, a importância do seu aprendizado desde a tenra idade. Além disso, expomos aspectos fonológicos, morfológicos e sintáticos dessa língua, no intuito de facilitar a análise genética proposta nesta tese.

A terceira seção, *Tradução audiovisual e acessibilidade*, aborda a importância do uso de recursos tradutórios para a promoção da acessibilidade do público surdo a produções audiovisuais, focalizando as legislações vigentes no país. Além disso, são apresentadas

modalidades de tradução audiovisual, voltadas para o público ouvinte e aquele com surdez, tais como: dublagem, *voice-over*, legendagem para ouvintes (aberta e fechada), legendas para surdos e ensurdecidos (LSE), do tipo *closed caption* e janela de Libras. Também são discutidos critérios técnicos da janela de Libras e o papel do tradutor/intérprete, enfatizando a necessidade da disponibilização de materiais audiovisuais para a ampliação do acesso a mídias audiovisuais por pessoas surdas.

A quarta seção, intitulada *Caminhos da tradução e interpretação em janela de Libras do filme raccoon & crawfish: uma gênese visual*, traz a análise genética vertical do processo criativo em apreço, apresentando o tradutor-intérprete de Libras, o filme utilizado neste estudo, o seu dossiê genético, o prototexto construído e a leitura interpretativa dos movimentos genéticos encontrados. Com base na interpretação genética realizada, discutimos, também, as estratégias tradutórias e os recursos linguísticos adotados pelo intérprete para a criação da referida janela de Libras.

Ao final do trabalho, trazemos como considerações finais uma retomada das principais discussões desenvolvidas na pesquisa e buscamos avaliar como o estudo do processo criativo de uma tradução e interpretação em janela de Libras pode enriquecer os campos da crítica genética, da tradução audiovisual e dos estudos surdos. Ademais, buscaremos sugerir propostas de trabalhos, que possam complementar e dar prosseguimento à pesquisa aqui apresentada.

## 2 CRÍTICA GENÉTICA: REVENDO CONCEITOS E PENSANDO O DIGITAL NOS ESTUDOS DE PROCESSO

*Por vezes a curiosidade abre novos horizontes, quando não, acende a chama do entusiasmo para procurá-los.*  
(Rabi Shimon bar Yochai, textos judaicos)

Desvendar os caminhos percorridos por um autor durante a feitura de um texto, em seu sentido mais amplo, esta é a tão almejada conquista de um geneticista que se lança à tarefa de debruçar-se sobre dossiês de criação pouco, ou nunca, explorados. O texto em devir, os meandros da escrita, os apagamentos, os acréscimos, os deslocamentos, as esperas, as recolocações, enfim, é o fazer artístico e suas singularidades que encanta aqueles que veem no estudo do processo criativo caminhos para teorizar sobre uma dada obra de arte, sobre o campo científico ao qual ela pertence, tentando, algumas vezes, tecer generalizações metodológicas empregadas nessa produção, e porque não, verificar os aspectos socioculturais subjacentes à obra em análise.

Motivados pela curiosidade de compreender os mecanismos de criação dos textos literários, em finais da década de 1960, na França, emergem os estudos de crítica genética, cujas características metodológicas da época se voltavam para o estudo de obras da literatura que deixassem seus rastros de produção em documentos impressos. Sobre o início desses estudos, Hay descreve que:

Os anos sessenta e setenta do século XX eram marcados, na França, por uma grande efervescência de idéias em ciências humanas. A crítica genética pôde tornar-se um dos pontos de cristalização desse movimento porque ela lhe oferecia um objeto novo – o manuscrito – e uma problemática – o estudo da produção intelectual – que era comum a outras disciplinas (HAY, 2003, p. 66).

Assim nasceu a crítica genética, preocupando-se com os manuscritos de obras literárias ao invés de somente com o produto entregue ao público. Essa época se configurava como um momento propício para o seu nascimento, visto que em 1968, Roland Barthes abalava os estudos de crítica literária com a publicação do texto *A morte do autor*, dessacralizando a figura do autor como parte integrante da obra. Para Barthes (1988[1968], p. 68-69), “um texto não é feito de uma linha de palavras a produzir um sentido único, de certa maneira teológico (que

seria a “mensagem” do Autor-Deus)”. Para ele, o texto é constituído por múltiplas dimensões nas quais perpassam outras leituras e escrituras, dessa forma caracterizando-se como um “tecido de citações”, não havendo espaço para originalidade ou inspiração divina do autor.

Com a desvalorização do autor, a crítica genética põe em evidência o processo, demonstrando que toda obra é resultado de um trabalho, de procedimentos escriturais, passando assim a desvelar etapas e caminhos percorridos pelos escritores, elaboradores dessa escrita, que é fruto de leituras, vivências e da própria cultura em que se insere. Contudo, seu campo de atuação se mostrou promissor para estudos de gêneros artísticos diversos e até inimagináveis em seus primórdios, tais como os que envolvem objetos audiovisuais, como o processo de criação da tradução e interpretação em janelas de Libras, objeto desta pesquisa.

A década de 1990 caracteriza-se como o período em que se iniciou a ampliação dos estudos genéticos e a sua abertura para o trabalho colaborativo com áreas do saber ligadas ao tipo de objeto estudado (dança, música, teatro). Essa foi então uma “época de expansão e alargamento de horizontes. O tempo de reflexões sobre os princípios fundamentais e a legitimidade da disciplina abriu espaço para a ação transdisciplinar da crítica genética” (SALLES, 2008, p. 13). O seu acolhimento em diversos países não repetiu neles apenas o modelo francês, sendo que cada país que abraçou os estudos genéticos desenvolveu pesquisas baseadas em sua realidade e tradições científicas (HAY, 2003). Essa internacionalização e a diversidade de estudos realizados foram fundamentais para o avanço dos estudos genéticos. “A confrontação das diferentes realidades culturais e das diferentes tradições científicas nos permitiu experimentar nossas ideias, colocá-las à prova e fazê-las avançar” (HAY, 2003, p. 67).

Por conta do caráter inter e transdisciplinar que foi se configurando, tornou-se possível não apenas associar campos teóricos diversos para a análise dos processos criativos, como também se abriu a possibilidade de abordar obras artísticas que fugiam ao estritamente literário, tais como teatro, dança, música, esculturas, pinturas e, mais recentemente, obras digitais.

## 2.1 CRÍTICA GENÉTICA INCLUSIVA

Os estudos de Crítica Genética, desenvolvidos dentro da Universidade Federal da Bahia, mais especificamente, pelos membros do Grupo de Pesquisa Tradução, Processo de Criação e Mídias Sonoras: Estudos de Tradução Interlingual e Interartes - PRO.SOM, utilizam-se de duas abordagens específicas para o tratamento de seus objetos de pesquisa: a de caráter retrospectiva e a prospectiva. Quando se trabalha com a crítica genética retrospectiva, aquela que estuda o processo de criação de obras em estágio finalizado (publicadas ou não), prática



mais comum, o pesquisador tem acesso a documentos de processo gerados em determinado tempo passado, que antecedeu a divulgação da obra (no caso desta ter sido apresentada ao público). Esse grupo de documentos, por sua vez, pode abarcar todas as etapas de produção de determinada obra ou parte dela, bem como caracteriza-se como sendo testemunho do trabalho, que o autor realizou até alcançar a versão considerada final.

A abordagem retrospectiva é utilizada pelo PRO.SOM, principalmente, nas pesquisas que envolvem os manuscritos da autora norte-americana Elizabeth Bishop (1911-1979), sob guarda da Prof. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio, estando o acervo físico sediado em um gabinete do Departamento de Letras Germânicas do Instituto de Letras da UFBA. Tal acervo contempla textos em prosa, poesia, cartas, notas diversas, mapas, fotografias, recortes de jornais e revistas, bem como, estudos críticos relacionados a Elizabeth Bishop, que morou no Brasil por quase vinte anos, da década de 50 ao início da década de 70. Os manuscritos estão sendo digitalizados, arquivados em Programa *Prezi* e colocados em diálogo em Plataforma PHL<sup>2</sup>. Em formato fac-similar, a maior parte desses documentos guardados estão autenticados por carimbo da *Archives and Special Collections* de *Vassar College*, Poughkeepsie, Nova York, instituição que detém os direitos autorais e de guarda da maior parte do acervo da referida autora; há, também, manuscritos em prosa e correspondência colhidos na Biblioteca da *Harvard University*, Massachusetts. A abordagem retrospectiva da crítica genética tem sido a mais empregada, ao longo dos tempos; afinal, grande parte dos manuscritos de criação só é entregue a pesquisadores quando autores consideram suas obras como aptas à visualização de outrem, ou, por vezes, em período póstumo.

No caso de estudos prospectivos, estes seguem um viés mais recente e o seu principal diferencial reside no fato do pesquisador ter a oportunidade de acompanhar o processo de criação em tempo real; seja presencialmente, ou virtualmente, “[...] quando o crítico passa a fazer parte da rede de criação do artista ou do grupo de artistas (SALLES, 2010, p. 230). Em comum acordo com o artista, o pesquisador pode participar de reuniões, acompanhar a escrita e edição de roteiros, assistir a ensaios, ouvir trilhas sonoras referentes à obra, manusear figurinos, enfim, adentrar o ateliê e vivenciar a criação. A maioria dos processos acompanhados dessa forma refere-se a produções artísticas contemporâneas performáticas, espetáculos teatrais, musicais, dança, etc., pois obras de tal natureza costumam deixar dossiês lacunosos, sem muitos registros audiovisuais, que retratem ensaios, discussões e tomadas de decisão de pontos importantes da produção. Para Salles,

---

<sup>2</sup> O PHL é um sistema para gerenciamento integrado de bibliotecas desenvolvido pelo brasileiro Elysio Mira Soares de Oliveira. O sistema é destinado ao controle de coleções e rotinas de bibliotecas e centros de informação.

Expor-se ao contemporâneo é um desafio para a crítica, pois pode representar a falência de seus modelos de análise. Classificações, modelos e modos de olhar conhecidos oferecem certa segurança, mas normalmente atuam como formas teóricas que rejeitam tudo aquilo que nelas não cabe. Ao assumir uma postura que privilegia a obra, a crítica precisa, permanentemente, criar novas ferramentas capazes de compreender as provocações da arte contemporânea (SALLES, 2010, p. 219-220).

Assim, alguns pesquisadores têm preferido acompanhar as etapas desses fazeres, esclarecendo dúvidas com a produção, ainda em curso, e fazendo registros fílmicos, fotográficos e sonoros durante a realização das atividades. “É interessante observar que essas obras processuais geram um desdobramento: os registros audiovisuais, como uma possível forma de lidar com a continuidade, o inacabamento ou a impermanência [...] (SALLES, 2010, p. 223)”.

No PRO.SOM, o emprego da abordagem prospectiva se iniciou com a produção de audiolivros, em 2008. Nessa ocasião, textos literários em língua estrangeira começaram a ser traduzidos e roteirizados, visando à gravação de peças radiofônicas. Sob a constante orientação de geneticistas, em especial, da coordenadora do projeto, a Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio, o trabalho era conduzido de modo a se refletir sempre sobre a melhor forma de registrar todas as etapas, até que se chegasse à publicação do produto dado como final. Ocorre que, tanto os autores envolvidos na criação, quanto os alunos da pós-graduação, orientados pela referida professora, passaram a se interessar pela análise do processo criativo dos audiolivros e, por conseguinte, acompanhar tais produções, visando o enriquecimento de suas pesquisas.

Uma vez que as peças radiofônicas eram criadas, considerando, principalmente, a promoção da acessibilidade literária ao público com deficiência visual, o grupo entendeu a importância social do trabalho desenvolvido e passou a aprimorar os seus produtos, pensando nas características tradutórias, interpretativas e sonoras, de modo a produzir uma obra acessível; esta deveria incluir o público com deficiência visual como seu alvo privilegiado a ter acesso ao universo literário adaptado para as mídias sonoras publicadas. Anastácio et al. destacam que:

[...] como o público-alvo privilegiado [...] são essas pessoas com deficiência visual, foi necessário pesquisar sobre a percepção de mundo que elas têm. Faz-se necessário compreender que, para elas, em particular, o papel da linguagem verbal enquanto instrumento de mediação nos processos de apropriação do conhecimento é mais do que fundamental (ANASTÁCIO et al., 2011, p. 02).

Assim, tanto a produção dos audiolivros, como as análises genéticas realizadas pelos pesquisadores ganham um caráter inclusivo. A criação de peças radiofônicas, em formato de audiolivro, já se caracteriza como prática inclusiva, uma vez que se trata da elaboração de material literário e informativo acessível, conteúdo escasso no mercado brasileiro; além disso,

nas etapas de criação, são constantes as análises dos efeitos sonoros e das formas interpretativas pela equipe técnica do PRO.SOM, pensando na percepção de mundo das pessoas cegas ou com baixa visão, de modo a facilitar a sua recepção. O grupo de pesquisa, ainda, conta com o apoio de pelo menos dois consultores cegos, sobretudo, José Ednilson Almeida do Sacramento e Evangel Vale dos Santos Junior, que avaliam o material gravado. Após a conclusão de cada audiolivro, este passa por testes de recepção, a fim de reeditar aspectos pontuados pelo público receptor.

As análises genéticas feitas pelos pesquisadores, por sua vez, refletem questões voltadas para a dinâmica dos referidos processos criativos, ponderando-se sobre as estratégias de tradução, adaptação, interpretação, gravação e masterização adotadas sob um olhar acessível. Busca-se, também, identificar como tais processos ocorreram, dando-se especial atenção à ambientação sonora e interpretativa das obras, sempre se tendo em mente o público alvo ao qual tais mídias se destinam, o que caracteriza uma *crítica genética inclusiva*. Interessante comentar que, em alguns casos, como as mídias sonoras, hoje, são divulgadas via *streaming* pelo repositório da EDUFBA, tem-se produzido reedições de peças radiofônicas, visando o aprimoramento de obras já publicadas. Isto tem sido possível a partir de novos testes de recepção com a equipe consultadora de pessoas com deficiência visual, a partir da observação de alguns problemas de ambiguidade ou dificuldade de compreensão da obra já publicada.

Este fato ocorreu, por exemplo, com o audiolivro *A acendedora de Lampiões* (2015), que, em um teste de recepção aplicado para a pesquisa de mestrado de Renata Mariani Miranda (em curso), foi identificada ambiguidade, em alguns trechos da obra, nos quais os fruidores não foram capazes de diferenciar, claramente, dois personagens em cena. A partir desta constatação, está em andamento uma edição do roteiro e, por conseguinte, será necessária a regravação de partes do material, inserindo-se efeitos sonoros, trilhas, bem como, fazendo-se intervenções quanto a modulações de algumas vozes de atores gravadas para que uma nova versão da peça radiofônica seja entregue ao público. Assim, observamos a potencialidade dos estudos de processo, não só em apresentar uma leitura crítica sobre a obra estudada, mas de sugerir mudanças para o seu aprimoramento, o que é facilitado quando se acompanha a criação. Ficam claros, também, os aspectos educativo e formativo desse viés da crítica genética em que os agentes envolvidos aprendem com os próprios erros e buscam soluções a partir dos obstáculos encontrados.

A nomenclatura *crítica genética inclusiva* foi utilizada, pela primeira vez, em 2009, por Patrícia Silva de Jesus, especialista em Educação Especial, na Perspectiva da Educação Inclusiva. Na ocasião, Patrícia usou o termo em seu anteprojeto de pesquisa “Crítica Genética

de Processos Assistivos”, submetido para seleção de mestrado na Pós-Graduação em Letras da UFBA (ANASTÁCIO et al., 2011). Embora ela não tenha seguido com o seu projeto proposto dentro do campo da crítica genética, a ideia inicial germinou e os pesquisadores do PRO.SOM têm investido nessa vertente de análise inédita. Anastácio define a crítica genética inclusiva como:

[...] uma Crítica Genética, cuja área de investigação e conhecimento se volta para o estudo de processos de inclusão direcionados a pessoas com deficiência visual, auditiva e intelectual, além dos processos analisados terem uma perspectiva humanística, social e ética de amplo espectro (ANASTÁCIO, 2018, informação verbal).

Pelo excerto acima, notamos que, além do público com deficiência visual, os audiolivros já atendem a outros grupos, como as pessoas com deficiência intelectual, caso do audiolivro *Três Vivas para o bebê* (2017), que traduz e adapta para mídia sonora uma cartilha sobre microcefalia distribuída pelo *Projeto Abraço*, com apoio do *Movimento Down*, em 2016. Tal peça radiofônica teve como público direcional, não apenas pessoas com deficiência visual, mas também aquelas com baixa escolaridade, em especial, pais e familiares de crianças com microcefalia, a fim de contextualizá-los em relação à síndrome, ao tratamento dado às crianças, suas necessidades, expectativas de desenvolvimento psicomotor e linguístico.

Outra pesquisa com caráter inclusivo, desenvolvida por membro do Grupo PRO.SOM, é esta sobre o processo de criação da tradução e interpretação em janela de Libras do filme *Raccoon & Crawfish*, uma vez que se volta ao público surdo e busca entender, além de divulgar as estratégias de tradução e interpretação de produtos audiovisuais para o referido público. Destarte, não se trata apenas de uma ação para compreender os meandros de tal criação, mas de uma atuação crítica e interpretativa, que, além de sistematizar as etapas que levam a uma tradução e interpretação em janela de Libras, visa, em pesquisa futura, testar a sua eficiência comunicativa; também, almeja-se comparar a sua recepção em relação ao mesmo produto audiovisual legendado, para, assim, propor alterações que venham a facilitar a compreensão da obra audiovisual pelo público surdo.

Desta forma, os estudos de crítica genética inclusiva expandem o campo de atuação da crítica genética tradicional, direcionando-se para o estudo de recursos de acessibilidade literária, linguística e comunicacional (audiolivros, legendagem, janela de Libras). Algumas vezes, pode-se perceber que as ações de tais processos chegam a gerar uma fase genética de reedição, decorrente, justamente, dos testes de recepção aplicados, cujos resultados propõem uma remodelagem até das obras já publicadas.

Ainda, conforme Anastácio,

[...] como esses estudos transitam pelos caminhos da tradução audiovisual, os dossiês genéticos são compostos por registros, em sua maioria, de natureza digital, considerando que os programas utilizados permitem manipulações eletroacústicas, estereofônicas e técnicas de várias ordens. Se trata, na verdade, de um estudo de textos complexos, com características multimodais, em que o código semiótico visual, o verbal, o gestural, o tátil, o musical podem ser lidos das formas mais dinâmicas e abertas possíveis, a depender do contexto em que forem interpretados (ANASTÁCIO, 2018, informação verbal).

Desse modo, se o final do século XX marca o início da expansão dos estudos de gênese, o início do século XXI destaca, ainda mais, a sua vasta possibilidade de atuação, visto que, na atualidade, vários são os objetos que fogem do campo literário; estes têm levado os pesquisadores a testar, modificar e adaptar a metodologia da crítica genética tradicional (principalmente, a de base francesa) para que esta atenda às necessidades dos estudos desenvolvidos.

Grésillon (2007[1994] p.19, grifo nosso) definia, em 1994, o objeto da crítica genética como “[...] os **manuscritos** literários, na medida em que portam o traço de uma dinâmica, a do **texto** em criação. Seu método: o desnudamento do corpo e do **processo de escrita**, acompanhado da construção de uma série de hipóteses sobre as operações escriturais”. Observando as palavras em destaque, constatamos que, se tomadas em sentido restrito (o manuscrito – escrito à mão, o texto – produção verbal escrita e o processo de escrita – ato de escrever palavras), limitariam o campo de estudos de processo a apenas um meio de comunicação: a linguagem verbal escrita. Contudo, a abrangência ilimitada de objetos que podem ser analisados sob a égide dos estudos genéticos, bem como, sua inscrição em meios semióticos e linguagens diversas, levou, e ainda leva, pesquisadores a repensar, e também, a expandir conceitos basilares desse campo teórico-metodológico, tais como: manuscrito, texto, suporte, escrita, instrumentos de escrita, dentre outros, que se façam necessários.

## 2.2 REVISITANDO CONCEITOS: MANUSCRITO, TEXTO, SUPORTE E INSTRUMENTOS DE ESCRITA/CRIAÇÃO

No momento em que se absorve, nos estudos de gênese, gêneros artísticos diversos que deixam como legado dossiês de criação com registros processuais inscritos em suportes de materialidade diversa, definir o objeto da crítica genética como o manuscrito de trabalho, de modo geral, camufla a sua real potencialidade, o que gerou a necessidade de expansão do

conceito de manuscrito ou o uso, em paralelo, de termo mais abrangente e congruente com formas artísticas não literárias.

Desse modo, o manuscrito, objeto da crítica genética, como é visto hoje, não se restringe mais a algo escrito à mão, mas a qualquer documento, físico ou virtual, que testemunhe o processo de criação de determinada obra. Diante disso, Cecília Salles (2008) passa a definir tal objeto como *documentos de processos* por considerar que esta definição é mais geral, podendo ser aplicada a processos de qualquer área. Por meio desses almejamos compreender, no percurso da criação, os mecanismos empregados na elaboração de uma obra, e, a partir daí, buscar elucidar os meandros do seu processo criativo.

O termo documento, por sua vez, também teve seu sentido ampliado, especialmente, no século XX, o que justifica a aplicabilidade que tem, dentro dos estudos de processo. Le Goff, no livro *História e Memória* (1990), dedica o capítulo *Documento/Monumento* à análise da evolução e do emprego do significado de documento, ao longo dos tempos. Para o autor, a memória coletiva é salvaguardada, cientificamente, pela história, e esta tem como elementos de registro principais: “[...] os *monumentos*, herança do passado, e os *documentos*, escolhas do historiador” (LE GOFF, 1990, p. 535). O monumento caracteriza-se como algo que se perpetua nas sociedades, fruto da memória coletiva, através de formatos, que englobam testemunhos escritos, arquitetônicas, esculturais e visuais escolhidos, conscientemente ou não, sob uma influência social, cultural e política para que perdure na história. O *documento*, por sua vez, parte do sentido de prova documental, usada, amplamente, na área jurídica, entre os séculos XVII e XVIII, para a conotação de testemunho histórico, nos séculos XIX e início do século XX, registrados, basicamente, sob a forma escrita.

A partir da segunda década do século XX, começa-se a refletir sobre a necessidade de estender o caráter documental a elementos que fogem do registro escrito, já que, sons, imagens e objetos, também, se caracterizam como testemunho histórico, a exemplo das pinturas e artefatos egípcios. Com sentidos complementares, o documento é, também, monumento, pois a sua existência não seria acidental; ela parte de escolhas, de motivações variadas, e a sua análise não deve ser desvinculada do momento histórico em que foi produzido. O documento/monumento é, sob essa égide, um objeto cultural. Em suma,

[...] o documento não é qualquer coisa que fica por conta do passado, é um produto da sociedade que o fabricou segundo as relações de forças que aí detinham o poder. Só a análise do documento enquanto monumento permite à memória coletiva recuperá-lo e ao historiador usá-lo cientificamente, isto é, com pleno conhecimento de causa (LE GOFF, 1990, p. 545).

Assim, não só o papel contendo texto verbal ou não verbal escrito possui caráter documental, mas todo objeto, vestimenta, acessório, enfim, tudo o que carregue carga semântica e tenha importância social, cultural ou histórica. Essa afirmação não generaliza, contudo, que todo e qualquer objeto, um prédio, uma caixa ou um alimento, por exemplo, possa ser classificado como documento; porém, todos eles carregam a potencialidade de assim serem interpretados, pois “o documento é fruto da capacidade do pesquisador para interrogar um material, operação que, por causa mesmo da necessidade de empregar uma linguagem de interrogação, em nenhum caso é atribuível a uma descoberta casual [...]” (SALARELLI e TAMMARO, 2008, p. 3).

Cabe, portanto, ao pesquisador e à comunidade científica a qual ele pertence identificar, datar e descrever todo objeto atribuído a um determinado projeto e, a partir das interpretações obtidas, qualificá-lo como portador de índices de um fazer artístico e, por conseguinte, componente de um dossiê de criação; ou então, refutar seu caráter testemunhal, não o classificando como documento de processo. Ações que não devem ser dissociadas do contexto de criação de tal material.

É importante, dentro desta pesquisa, compreendermos como empregamos os termos dossiê genético e prototexto, visto possuírem diferenças na forma como ambos são constituídos. Consideramos como dossiê genético o conjunto de documentos que podem ser identificados como pertencentes ao processo de criação de uma obra (GRÉSILLON, 2007[1994]). Contudo, somente o trabalho crítico do pesquisador, na leitura e busca de vestígios processuais em cada um dos documentos, determinará se estes participaram, de fato, do ato criador. O prototexto, por sua vez, é, justamente, constituído como resultado da análise inicial dos documentos do dossiê feita pelo pesquisador e dos seus interesses de pesquisa. Para Biasi,

O prototexto é uma produção crítica: ele corresponde à transformação de um conjunto empírico de documentos em um dossiê de peças ordenadas e significativas. De estatuto indeterminado de “manuscrito da obra”, o dossiê de gênese passa ao estatuto científico de prototexto quando todos os seus elementos foram redistribuídos de forma inteligível conforme a diacronia que os fez nascer: planos, esboços, rascunhos, passagens a limpo, documentação, manuscrito definitivo, entre outros, decifrados, transcritos e reclassificados na ordem de sua aparição cronológica e segundo a lógica de suas interações (Biasi, 2010[2000], p. 41).

Dessa forma, um dossiê que contenha vinte documentos, após analisado e atendendo às especificidades da proposta do pesquisador, pode gerar um prototexto com, por exemplo, quinze documentos ordenados que testemunhem o processo criativo estudado. No caso da pesquisa do processo de criação da tradução e interpretação em janelas de Libras do filme

*Raccoon & Crawfish*, aqui desenvolvida, o dossiê é composto por um número maior de documentos, contudo o prototexto montado trará apenas aqueles que ajudem a elucidar os caminhos dessa criação, elementos que serão apresentados e discutidos na seção 5.

De fato, no século XXI, parece-nos que qualquer texto ou obra de arte pode ser analisado sob a ótica genética, desde que seja de interesse do pesquisador, uma vez que os próprios documentos de processo indicarão o melhor caminho a ser seguido e as adaptações metodológicas necessárias para se chegar à compreensão do percurso desejado. Para tanto, quando se objetiva entender a dinâmica do texto em criação, é importante buscarmos compreender também de que tipo de texto estamos falando, de modo que facilite o emprego de uma metodologia adequada ao material de investigação e se busque arcabouço teórico compatível com o tipo de produção estudada. Para Koch,

Um texto se constitui enquanto tal no momento em que os parceiros de uma atividade comunicativa global, diante de uma manifestação linguística, pela atuação conjunta de uma complexa rede de fatores de ordem situacional, cognitiva, sociocultural e interacional, são capazes de construir, para ele, determinado sentido (KOCH, 2011, p. 30).

Ou seja, o conceito de texto não encerra apenas o formato de comunicação verbal, escrita ou oral, embora, por muito tempo, ele tenha sido assim concebido. Uma obra adquire caráter textual, ou é considerada um texto, quando carrega potencial comunicativo e significativo; quando um grupo de pessoas, ao contemplá-la, é capaz de interpretá-la ou lhe atribuir sentidos diversos. Bakhtin (1997, p.329) diz que “[...] se tomarmos o texto no sentido amplo de conjunto coerente de signos, então também as ciências da arte (a musicologia, a teoria e a história das artes plásticas) se relacionam com textos (produtos da arte)”. Seguindo esse raciocínio, percebemos que “o texto vive uma pluralidade de existências” (CHARTIER, 1999, p.152) e essas possibilidades de manifestação se devem às diferentes linguagens e aos meios semióticos (visual, oral, auditivo, tátil, olfativo, gestual, etc.) utilizados para a sua propagação. Textos podem ser informações verbais, visuais, orais e numéricas, se apresentando sob a forma de mapas, impressos, músicas, filmes, vídeos, dentre outros, e toda a sorte de informação computadorizada. Essa variedade de formatos propõe desafios promissores à análise textual, principalmente, no que tange à relação que possui com a sociedade, local e época em que foram criados (MACKENZIE, 1986).

A intermediação digital na produção de material comunicativo tem posto em evidência um tipo de texto que agrega diferentes linguagens, mídias e modos de percepção. Trata-se dos textos multimodais que nascem, por vezes, da transposição de uma forma literária impressa



para um vídeo (vídeo-poema, animações, videoclipe, etc.). Dessa forma, vários artistas de obras digitais se apropriam de formas de arte já existentes e as recriam ou remodelam por meio da remediação (BOLTER & GRUSIN, 2000), gerando uma nova obra.

Em relação à remediação aplicada a textos, Lourenço diz que:

[...] enquanto artefacto material, ao migrar de um meio para outro, um texto perde funções e propriedades e adquire outras. O acto editorial não se limita à transposição da forma do texto para um novo formato, de um sistema de signos para um outro sistema de signos. No processo de *remediação*, novas versões textuais são geradas, em que as propriedades próprias de um outro meio se tornam parte integrante do texto e da construção do seu significado (LOURENÇO, 2009, p. 02).

Os textos multimodais são constituídos, então, por vários modos de representação sígnica, tais como: texto escrito; música; gestualidade; fala; imagens diversas, incluindo imagens em movimento; trilhas sonoras; objetos em 3D, integrados e correlacionados na representação e comunicação digital. Cada uma dessas modalidades constitui recursos semióticos social e culturalmente modelados como portadores de significado (KRESS, 2010).

Sendo assim, a obra fílmica que integra esta pesquisa pode ser considerada um texto multimodal, uma vez que utiliza diferentes recursos semióticos, como imagem em movimento, trilha sonora, texto escrito, gesto e fala para recriar e salvaguardar a lenda indígena *The raccoon & the crawfish*. Através da remediação, foi organizado um grupo de signos, de formatos e modos diferentes que, colocados de maneira ordenada, compõem um texto coerente no filme em questão.

No concernente às obras de arte, essas também carregam textos que aguçam a percepção e sensibilidade de quem as aprecia; aliás, o próprio texto escrito pode ser considerado uma obra artística, o que faz com que ambos conceitos se imbriquem. A materialização das obras, por sua vez, ocorrerá com a utilização de instrumentos e suportes variados, adequados a cada técnica utilizada.

Quando tomamos por base o texto verbal escrito, sem dúvida, o suporte mais utilizado ao longo dos tempos, foi o papel. Eram em folhas de papel soltas, cadernos, diários, blocos de anotação, até guardanapos, que se produziam as obras. É através da análise desse suporte, das marcas deixadas nele, que podemos buscar restabelecer uma escrita em processo. A diversidade de tamanhos, formatos, cores, texturas, presença ou não de pautas e espessura variada são apenas algumas características desse suporte consideradas, por exemplo, para a datação do manuscrito ou para a identificação de preferências e práticas de escrita do autor. Desse modo,

não só o texto escrito interessa ao pesquisador, mas também os índices processuais constantes nos suportes que os guardam.

Como instrumento de escrita, a pena, a caneta, o lápis, a máquina de escrever e, mais recentemente, o teclado e o *mouse* constam como os mais empregados. O traço do autor, as cores de tinta utilizadas, os riscos e borrões usados na correção do texto, as inscrições marginais, a formatação e escolha de programas a serem utilizados na produção em computador configuram como algumas das marcas de uma escrita em processo; mas cada instrumento usado deixará características próprias do seu emprego no documento. O uso de caneta e lápis em alguns percursos genéticos demonstra, por exemplo, as práticas escriturais de alguém que escreve a caneta e corrige o seu texto a lápis; na escrita em computador, em alguns casos, eliminações ficam marcadas em vermelho enquanto acréscimos aparecem em azul, e assim por diante.

Parece simples identificarmos e analisarmos os suportes e as ferramentas de escrita quando estamos tratando do texto escrito, visto o estudo de processos literários serem os mais habituais e com os quais temos maior familiaridade. Mas os meios de análise de suportes e instrumentos ligados ao papel nem sempre dão conta de obras que fogem dessa materialidade.

Dessa forma, buscamos pensar sobre como analisar suportes e instrumentos de criação<sup>3</sup> quando lidamos com obras de outras modalidades, tais como a dança, a música ou a tradução e interpretação em janelas de Libras, foco desta pesquisa. Para esclarecer tal questionamento, não há uma resposta unívoca, já que o estudo de tais processos está em constante experimentação, mas podemos refletir sobre algumas especificidades dessas criações a fim de nos aproximarmos mais de seus possíveis suportes e instrumentos de criação.

### **2.2.1 O corpo como suporte e instrumento de criação na dança, música, tradução e interpretação em janelas de Libras**

A dança, de modo geral, é uma manifestação artística que consiste no uso do corpo para a realização de movimentos, coreografados ou improvisados, conforme o ritmo de determinada música e/ou projeto artístico do dançarino ou produtor. Na dança moderna contemporânea, o movimento “constitui-se num símbolo expressivo único, que só terá a sua função no contexto daquela sua coreografia específica” (ROBATTO, 1994, p. 134). Desse

---

<sup>3</sup> Notem que utilizaremos os termos instrumentos/ferramentas de criação quando tratarmos de criações feitas em suporte diferente do papel, por considerarmos mais abrangente e possível de abraçar diferentes manifestações artísticas do que instrumentos de escrita, ainda que este último já seja aplicado em sentido amplo.

modo, cada movimento dá expressividade a algo que será compreendido de acordo com o contexto de sua apresentação, grau de sensibilidade e experiência que cada expectador tem com a dança.

Técnicas de movimento, linguagens estéticas e materiais diversos são utilizados para que se possa alcançar os objetivos de cada representação, mas, na dança, o que faz a arte tomar forma é o corpo. É através dele que se mostra uma variedade de movimentos, que se tem o equilíbrio necessário para a movimentação, que se representa a sequência estética, a repetição, a harmonia e o ápice ou clímax do movimento, fatores integrantes dessa arte.

É o corpo também que ocupa o espaço onde a dança se realiza, mas esse espaço não se refere apenas ao palco onde determinada dança acontece, mas ainda às dimensões e aos ângulos alcançados com o alongamento de partes corporais do dançarino; remete também aos graus de abertura e ao alcance de braços e pernas, ao alcance dos saltos, às ocupações de espaços aéreos, etc. Sendo assim, o corpo serve de sustentação para os movimentos e para as expressões que podem ser vistas no palco, sendo, portanto, o suporte desse processo criativo, assim como é nele também que se inscreve e, através do qual, se disponibiliza o enunciado comunicativo, em determinado tempo e espaço.

Como ferramentas de criação do trabalho do dançarino, teremos mais uma vez o corpo, que utiliza os seus membros para realizar movimentos, demonstrar leveza e suavidade sob orientações e técnicas diversas em sua performance. Além dele, podemos considerar as vestimentas, os calçados, acessórios, a maquiagem, o palco e cenário como instrumentos desse fazer artístico.

Na música, assim como na dança, o corpo será o suporte ou instrumento basilar para a emissão de sons. É o trabalho conjunto entre órgãos que compõem o aparelho vocal (órgãos de respiração – pulmões, brônquios; órgãos de fala – laringe, cordas vocais; e órgãos de articulação – palato, língua, dentes) e as técnicas de emissão vocal o principal responsável pelo canto. Nesse ato, suporte e instrumentos de criação se confundem, agindo em sincronia para que a musicalidade aconteça.

A voz é o instrumento mais valioso para o canto, pois através dela se pode representar algo, é possível o seu emissor se expressar e emocionar o ouvinte. Não obstante, o canto é composto também por silêncios, pausas ricas em material expressivo, que potencializam a sua carga dramática, capaz de despertar ternura e tantas outras emoções. O pesquisador da arte de cantar deverá inserir-se no universo dessa produção para entender os mecanismos que a faz soar.

Para a produção de sons instrumentais, os suportes mais utilizados serão os instrumentos musicais, como o piano, violão, a flauta, etc. As ferramentas, por sua vez, irão variar conforme o instrumento musical utilizado. Para tocar o piano, utilizamos os dedos; para a bateria, as baquetas; para a flauta, tanto o sopro quanto os dedos. Porém, em alguns casos, o próprio corpo servirá como suporte e ferramenta de produção sonora; exemplo disso é a prática da percussão corporal, através da qual uma infinidade de sons, muitos deles semelhantes aos emitidos por instrumentos musicais, são produzidos por movimentos, toques e batidas em partes do corpo. Dentre as produções sonoras corporais mais comuns, podemos citar o assobio, as palmas e o estalar de dedos; mas, ainda, sons de vários instrumentos musicais são simulados com o emprego dessa técnica.

Na tradução e interpretação em janelas de Libras, foco desta pesquisa, mais uma vez, o corpo exercerá papel de fundamental importância, pois é ele que “fala” a Língua Brasileira de Sinais. A Libras, língua natural dos surdos, ou seja, aquela adquirida de maneira espontânea quando se convive e interage com falantes fluentes da língua de sinais, durante o ato enunciativo, foge da modalidade oral-auditiva da língua portuguesa para a modalidade visual-espacial-sinalizada. Ela é visual, uma vez que os falantes dessa língua utilizam o canal visual para decodificar a mensagem passada; espacial, já que a sinalização é feita ocupando posições específicas do espaço, em frente ao corpo; e sinalizada, pois a enunciação ocorre por meio de sinais e expressões corporais.

O suporte dessa prática consiste, então, no corpo que abriga a base sobre a qual os sinais são feitos, incluindo mãos, tronco, cabeça, braços, ombros, etc. Os instrumentos de criação, por sua vez, são as mãos que dão vida aos sinais de maneira simultânea e articulada a outros membros, seguindo cinco parâmetros fonológicos<sup>4</sup>, a saber: configuração de mão (formato da mão para realizar o sinal); ponto de articulação (posicionamento da mão em relação ao corpo, podendo tocá-lo ou não); movimento (movimentação das mãos durante a realização do sinal); orientação (direcionamento do sinal, podendo modificar o seu significado); e expressões não-manuais (expressões faciais ou corporais utilizadas para demonstrar reações afetivas ou funções gramaticais). Dessa forma, o conteúdo linguístico é articulado pelas mãos e expressões corporais, sendo apreendido a partir do canal visual de quem participa da comunicação.

Nos três exemplos mostrados acima, o corpo pode assumir três papéis: suporte, instrumento e obra. Para a dança e a música (canto e percussão corporal), o corpo se constitui

---

<sup>4</sup> Os parâmetros fonológicos da Libras serão abordados mais profundamente na seção 3.

tanto no material que dá forma à arte quanto no conteúdo estético, além de ser empregado para a criação de ambas, constituindo-se também como ferramenta. Na Libras, o corpo atua de forma semelhante; ele é a tela de transmissão comunicativa, o instrumento que enuncia, bem como representa o texto que se quer comunicar.

Merleau-Ponty, falando sobre o corpo, diz:

Meu corpo é o lugar, ou antes a própria atualidade do fenômeno de expressão (Ausdruck), nele a experiência visual e a experiência auditiva, por exemplo, são pregnantes uma da outra, e seu valor expressivo funda a unidade antepredicativa do mundo percebido e, através dela, a expressão verbal (Darstellung) e a significação intelectual (Bedeutung). Meu corpo é a textura comum de todos os objetos e é, pelo menos em relação ao mundo percebido, o instrumento geral de minha "compreensão" (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 315).

Dessa forma, o corpo é tanto uma unidade de sentido quanto a matéria que a agrega, sendo ambos indissociáveis. Ele é signo e significado que fala ao outro por meio da expressão. Contudo, “a significação visada não pode ser alcançada pelos meios naturais do corpo; é preciso então que ele se construa um instrumento, e ele projeta em torno de si um mundo cultural” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 203).

Embora o corpo, na dança, na música e na tradução e interpretação de Libras tenha a dupla funcionalidade de suporte e ferramenta, diferentemente da escrita, em que o suporte papel será o próprio documento testemunhal do processo criativo, em obras de tais meios, os documentos que carregam os vestígios da produção se apresentam em outra modalidade; quer sob a forma de vídeos (*making of*, gravação de ensaios, espetáculo, gravação final) entrevistas, arquivos de áudio, roteiros, croquis, dentre outros. Por conseguinte, o suporte primordial dessas criações, o corpo, não será, em si, o documento de processo, aquele que se pode manejar e arquivar. Ele não será manipulado durante a análise do pesquisador (salvo se o artista permitir tal aproximação ou o pesquisador precise de informações fisiológicas e lhes seja concedida a análise corpórea); mas sim, tem-se a sua representação gravada em mídias e formatos diversos, que servirão de suporte, enquanto documento de processo.

Seguindo esse ponto de vista, podemos constatar que, em estudos de crítica genética, cuja obra guarda, na atuação corporal, seu principal interlocutor, os documentos de processo terão outra materialidade, na maioria das vezes, a digital. Sendo assim, sentimos a necessidade de compreender suporte e instrumento dentro de duas atuações diferentes: *suporte/instrumentos de criação*, papéis desempenhados pelo corpo; e *suporte/instrumentos de registro processual*, papéis desempenhados por equipamentos eletrônicos, sendo o suporte um arquivo digital visualizável em tela computacional e o instrumento utilizado para seu registro, um equipamento

eletrônico (câmera filmadora, gravador de voz, câmera fotográfica, etc.). Essa diferença entre termos não era observada em produções feitas em papel, nas quais ambas as ideias se fundem.

Na dança, na música e na tradução e interpretação em janelas de Libras os suportes e instrumentos de registro é que devolvem a vida e dinâmica ao processo em devir; são eles também que munirão os estudiosos com os índices necessários para a busca de reconstituição de um percurso. Reconstituição essa que não será única, pois a cada novo olhar lançado a um projeto artístico, novos horizontes, novas temáticas ligadas à sua constituição podem ser sugeridas, colaborando-se, assim, para o enriquecimento do conhecimento existente sobre a obra em questão.

### 2.3 O DIGITAL NOS ESTUDOS DE CRIAÇÃO

Pensando nos avanços que as novas tecnologias têm trazido para as ciências, já era de se esperar que eles também abalasses os estudos de processo. Inicialmente, esse impacto era encarado como algo negativo, pois existia o medo de que com as produções feitas diretamente no computador, as operações genéticas fossem apagadas, findando, assim, o objeto da crítica genética, os registros de processo. Contudo, hoje, alguns pesquisadores já têm demonstrado, ainda que em caráter experimental, que as tecnologias computacionais podem auxiliar tanto na análise de processos criativos que lidam com o papel (comparação *online* de versões de texto, digitalização de manuscritos, criação de edições digitais), quanto naqueles de obras que já nascem na materialidade digital, o que expande ainda mais os horizontes genéticos.

Biasi (2014) diz que a revolução digital, ocorrida entre as décadas de 1980 e 1990, e a intensidade com que a internet se difundiu foram as responsáveis pela redefinição do campo e das ferramentas dos estudos genéticos; tais avanços surgiram como resposta a questões insolúveis dentro da cultura do impresso, a exemplo, da possibilidade de se remediar centenas de páginas de um processo literário e disponibilizá-las em uma edição digital, - ambiente com a capacidade de guardar e apresentar, simultaneamente, múltiplos arquivos com suas conexões viabilizadas por meio de *hyperlinks* e de fácil difusão *online*. Porém, esses novos usos não foram os únicos abalos gerados pela era da informação nos estudos de gênese. A partir dos anos 1990 e 2000, surge uma nova prática de escritura, aquela que ocorre diretamente no computador, gerando acervos digitais e modificando os contornos da produção intelectual e artística, “[...] o meio eletrônico impõe-se à maioria dos gestos criativos” (BIASI, 2014, p. 2014). Tal imposição, porém, não elimina os rastros dos processos criados nesse meio, mas os mantém em camadas submersas, que alguns programas já se aprimoram, ainda que lentamente,

para recuperá-los e exibi-los da maneira mais clara possível (Controle de Alterações do *Microsoft Word*, por exemplo); ou que investigações mais criteriosas em HDs poderiam dar conta do resgate. Em suma,

O computador oferece uma gama de cenografias possíveis para traduzir essa dinâmica da forma mais próxima possível dos processos envolvidos. Assim, ele se torna literalmente o único meio pensável quando se trata, como em genética fílmica, por exemplo, de associar, em um mesmo movimento de gênese, elementos por natureza, tão heterogêneos quanto textos ou notas autógrafas, vozes, sonorização, música, rushes: em função de um denominador digital comum, todos esses elementos estão espontaneamente prontos para o diálogo ou para uma polifonia crítica numa mesma máquina. Uma mesa de montagem digital fornece a demonstração inédita: sejam textos, imagens fixas, sons gravados, sequências de imagens, é com as mesmas ferramentas, os mesmos parâmetros, as mesmas visualizações e a mesma tela que poderei realizar com sucesso a análise integrada de todos os elementos, cada modo de expressão se apresentando como uma camada do mesmo *continuum* temporal (BIASI, 2014, p. 212-213).

A área dos estudos de processo vive em constante efervescência e o abarcamento de documentos de gênese digitais tem trazido trabalhos inéditos para esse campo de estudo. Em congressos da área, ainda não percebemos um grande destaque para as criações dessa materialidade, mas o Grupo de Pesquisa PRO.SOM, da Universidade Federal da Bahia, tem dirigido seu olhar, com frequência, para criações digitais, realizando estudos de processo voltados à tradução interlingual, legendagem e à criação de mídias sonoras, todos gerados e armazenados em suporte computacional.

Dentro do referido grupo, a pesquisadora Sandra Cristina Souza Correa foi a primeira a lidar com o documento de processo digital. Em sua dissertação intitulada *A gênese do processo de criação da tradução da Opera Wonyosi* (2012), a autora estudou o processo de tradução inglês/português da obra *Opera Wonyosi* de Wole Soyinka (1977/81) através da análise comparativa de versões do texto, trocadas pelas tradutoras da obra por *e-mail*, material que foi encaminhado à pesquisadora também por *e-mail*. Nesse momento, os integrantes do grupo PRO.SOM começaram a refletir sobre documentos digitais em formato *.doc* (arquivo de texto) e conversas por *e-mail* utilizadas com um caráter documental e esclarecedor de traços genéticos deixados pelo criador.

Em 2013, mais duas dissertações de integrantes do grupo tiveram como objeto documentos de processo digitais. Foi o caso do trabalho de mestrado da proponente desta tese, Sirlene Ribeiro Góes, intitulado *Legendando Raccoon & Crawfish: proposta de estudo do processo criativo de uma legendagem fílmica e de edição genética*, que versou sobre a criação de legendas fílmicas e em que a pesquisadora buscou adaptar a metodologia da crítica genética

empregada a documentos em papel aos de materialidade digital, visto que o dossiê da pesquisa era composto por vídeos de captura de tela, arquivos de texto do *Word* e entrevista enviada por *e-mail*, ou seja, apenas por documentos digitais. Nesse caso, a ênfase maior foi dada ao estudo de arquivos de vídeo. O segundo desses trabalhos foi a dissertação de Paulo Henrique Trocoli da Silva, *Seis mãos e o roteiro: o estudo do processo de criação do roteiro da microssérie A Pedra do Reino*, cujos documentos de criação, aproximadamente cem arquivos de texto nascidos em ambiente digital, foram resgatados e encaminhados ao pesquisador por *e-mail* pelo escritor e roteirista Bráulio Tavares e pelo dramaturgo e roteirista Luiz Alberto de Abreu.

Em 2016, mais uma dissertação e uma tese de membros do Grupo PRO.SOM lidaram com processos criativos que legaram documentos digitais, foram elas: a tese de Marieli de Jesus Pereira, *Shakespeare na Bahia e no Harlem: a recriação do texto dramático nas culturas afro-brasileira e afro-americana*, que propôs compreender o processo de reinvenção discursiva do texto literário que fundamentou essas recriações afro-brasileira e afro-americana da obra shakespeariana *Sonho de uma noite de verão* a partir de documentos de processo resgatados dos espetáculos citados, bem como de suas encenações. O dossiê genético de tal pesquisa foi composto por numerosos registros visuais e audiovisuais em formato de áudio, vídeo e imagem, sendo que as fotografias, entrevistas e os croquis desempenharam papel de fundamental importância para as leituras genéticas propostas pela autora; a dissertação, por sua vez, foi defendida por Flávio Azevêdo Ferrari e tem por título *Do romance à peça radiofônica: estratégias de adaptação no processo de criação do audiolivro A Guerra dos Mundos de H. G. Wells*, cujos documentos de processo eram arquivos de texto produzidos e armazenados *online* no *Google docs* (Documentos *Google*), compartilhados com o *e-mail* do pesquisador e acessíveis *online*.

Citamos aqui apenas as pesquisas concluídas por Pós-graduandos ligados ao PRO.SOM que possuíam dossiês compostos por documentos digitais, mas existem outras pesquisas em andamento, além de artigos e comunicações feitas por alunos de iniciação científica ligados ao referido grupo. Passemos, então, a observar características e formas de registro e resgate do percurso genético ao lidarmos com documentos processuais digitais.

### **2.3.1 Documentos digitais: características, registro e resgate de percursos**

Os documentos digitais, que compõem o dossiê desta pesquisa, possuem a particularidade de terem sido criados automaticamente por máquinas, no caso por uma câmera filmadora (instrumento de registro), ainda que segundo comandos específicos do homem



(iniciar gravação, enquadrar, pausar, aplicar *zoom*, parar), a partir de dados processados conforme certos algoritmos (SALARELLI; TAMMARO, 2008[2006]). Não se trata, nesse caso, de documentos digitalizados, que nasceram dentro da materialidade impressa e foram transportados para a digital, processo comumente utilizado para a preservação de manuscritos impressos e sua inserção em edições eletrônicas e digitais.

Documentos que já nascem no ambiente digital são conhecidos como *Born digital* (nascido digital), ou seja, são itens gerados e manipulados apenas em formato digital (ERWAY, 2010) e comungam de cinco importantes características ligadas à linguagem computacional, que amenizam o risco de desaparecimento por obsolescência de mídias (como os disquetes), apagamentos acidentais, perda por defeito nos computadores, etc. Porém, para uma preservação segura é necessário conhecer e usufruir ao máximo de tais características, quais sejam: flexibilidade, simulação, reprodutibilidade, conservação e transmissibilidade (SALARELLI; TAMMARO, 2008[2006]).

A criação de um texto escrito em um programa editor de textos, como o *Microsoft Word*, é um bom exemplo para se entender as características do documento digital<sup>5</sup>. A **flexibilidade** de um arquivo de texto do *Word* permite que, sem que haja substituição de suportes, seja possível apagar, reescrever e deslocar partes de um texto a partir apenas de recombinações binárias, já pré-definidas na configuração do programa utilizado. Dessa forma, não se tem um texto em uma folha de papel, que precise de outra para ser passado a limpo, cristalizando, assim, uma versão a cada página desse suporte. A flexibilidade do documento digital torna-o sempre passível de edição dentro do mesmo suporte.

Durante a escrita de um texto, realizamos manipulações variadas. No papel, qualquer alteração feita no próprio documento deixará marcas visíveis no suporte, podendo torná-lo um emaranhado de palavras, riscos e rabiscos, complexos para se redefinir o percurso das operações genéticas realizadas. Já a escrita digital nos dá a possibilidade de voltar a um estado anterior de produção, desfazendo (*Ctrl z*) o que foi escrito, apagado ou deslocado, o que define a segunda característica do documento digital, a **simulação**. Dessa forma, é possível experimentar várias possibilidades enunciativas e retornar àquelas que considerarmos mais adequadas.

---

<sup>5</sup> Do ponto de vista tecnológico, existe uma diferença entre os termos “eletrônico” e “digital”. Um documento eletrônico é acessível e interpretável por meio de um equipamento eletrônico (aparelho de videocassete, filmadora, computador), podendo ser registrado e codificado em forma analógica ou em dígitos binários. Já um documento digital é um documento eletrônico caracterizado pela codificação em dígitos binários e acessado por meio de sistema computacional. Assim, todo documento digital é eletrônico, mas nem todo documento eletrônico é digital. (CONARQ - CÂMARA TÉCNICA DE DOCUMENTOS ELETRÔNICOS, 2017).

A **reproduzibilidade** é uma das características mais importantes do documento digital. Enquanto a reprodução do documento em papel exige que sejam recopiados os itens de uma página para outra, xerocando-a, digitalizando-a ou fotografando-a, grande parte dos documentos digitais exigem apenas um *Ctrl c / Ctrl v* (comandos para copiar e colar) para serem duplicados. A facilidade para gerar cópias de um mesmo arquivo assegura ainda a sua **conservação**, já que a possibilidade de distribuir espelhos de um produto em dispositivos de armazenamento (CD, DVD, *Pendrive*, cartão de memória), equipamentos eletrônicos variados (computador de mesa, *tablet*, celular) ou em *drives* virtuais (*SkyDrive*, *Dropbox*, *OneDrive*, *GoogleDrive*) diminui a chance de que este se perca, além de possibilitar acesso ao usuário em qualquer parte do planeta por meio da *internet*.

O advento da *internet* aparece como principal propulsor da quinta característica do documento digital, a sua **transmissibilidade**. Não nos estranha mais ter conhecimento de um evento ocorrido na China minutos depois do seu acontecimento. De fato, a *World Wide Web*, rede mundial de computadores, através da *internet*, deposita milhares de conteúdos hipertextuais<sup>6</sup> e hipermediáticos<sup>7</sup> na rede, tornando-os acessíveis a todos que naveguem para buscá-los. Esse caminho de transmissão é, por vezes, o mais percorrido pelos documentos digitais, que podem se difundir tanto por dispositivos de armazenamento quanto pela *internet*, sem grande esforço, mantendo-se iguais ao modelo do qual se fizeram cópia.

A observância das cinco características mencionadas auxilia o usuário a se conscientizar das possibilidades de preservação de documentos gerados digitalmente. Contudo, ter acesso a documentos de processo digitais não é algo simples, pois a existência deles dependerá do interesse do produtor em buscar formas de registrar o percurso do seu trabalho ou do pesquisador que tenha a oportunidade de acompanhar um processo criativo e pedir que o mesmo seja documentado por equipamentos eletrônicos. Notamos, então, que a materialidade digital possui qualidades intrínsecas à sua permanência no tempo e no espaço, mas ela dependerá da ação do homem para a sua manutenção e guarda.

Pensando na influência da produção digital dentro dos estudos de processo, sempre nos inquieta refletir sobre as formas como as operações genéticas podem ser recuperadas em tais produções. Para tanto, selecionamos cinco ferramentas computacionais para ilustrar

---

<sup>6</sup> “Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira” (LEVY, 1993, p.33).

<sup>7</sup> Reunião de mídias diversas no ambiente computacional - textos, sons, vídeos, imagens.

maneiras de registrar e ler índices processuais em documentos gerados no computador e em obras performáticas. Comentaremos, a seguir, a ferramenta *Controlar Alterações* do *Microsoft Word*, o recurso *Histórico de revisões/versões*<sup>8</sup> do *Google Docs*, o registro da escrita em processo através da *Smartpen* (caneta inteligente), o emprego de *software* de captura de tela e o uso da câmera filmadora para registro de obras nas quais o corpo é responsável pela enunciação.

### 2.3.1.1 Controlar Alterações – Documentos criados no *Microsoft Word*

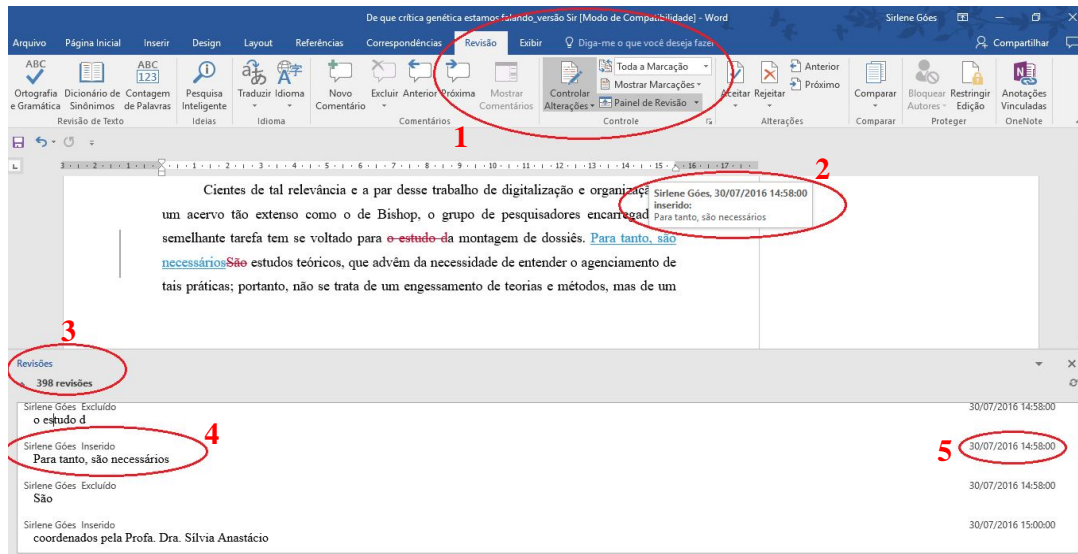
O *Microsoft Word* é, hoje, o programa mais utilizado para a escrita e edição de textos em suporte computador. Desde 1983, quando foi criada essa ferramenta para o MS-DOS, novas versões têm sido atualizadas, melhorando e incorporando mais funcionalidades ou ampliando sua compatibilidade com sistemas operacionais, como o *Mac*, *Windows*, *Android* e *iOS*.

Podemos caracterizar a tela de visualização e edição do *Microsoft Word* como um papel digital com metragem indefinida no qual não se utiliza o espaço entrelinhas ou marginal para a correção do texto, pois a possibilidade de se trabalhar com o papel de rolagem infinita, flexível e com alto poder de simulação não requer o aproveitamento completo do espaço gráfico. As margens laterais, nesse programa, se reservam, mais especificamente, à revisão do texto por meio da inserção de comentários; sejam eles trazendo dúvidas ou sugestões de um leitor externo ou do próprio escritor, enquanto a superior se destina à paginação e ao cabeçalho e a inferior, a notas explicativas e/ou referências. As correções textuais são sobrepostas em camadas, deixando visíveis apenas as últimas alterações feitas, mas o acesso ao material submerso pode ser feito se previamente acionada a ferramenta *Controlar Alterações* no referido programa.

De fato, dentre as diversas funcionalidades desse processador de textos, a que mais pode interessar ao geneticista é a ferramenta *Controlar Alterações*, existente há mais de 20 anos (versão 6.0 de 1993), mas pouco conhecida e difundida entre os usuários. Tal ferramenta, quando acionada no início de uma incursão de escrita, registra e permite a visualização das marcas genéticas deixadas pelos escritores, ao longo do seu trabalho. Observem a figura 01, a seguir:

---

<sup>8</sup> Em algumas versões do *Google Docs*, a ferramenta é chamada *Histórico de revisões* e em outras *Histórico de versões*.

Figura 01 – *Microsoft Word*: Controlar Alterações

Fonte: elaborado pela pesquisadora, 2016.

A figura 01 mostra como um texto digitado no *Microsoft Word (Office Professional Plus 2013)*, com o recurso *Controlar Alterações* ativado pode trazer à superfície do documento as marcas genéticas registradas ao longo da escritura. Ao se incluir ou excluir elementos, cores distintas são utilizadas para designar cada rasura<sup>9</sup>. De azul, apresentam-se os itens incluídos, enquanto o tachado vermelho representa os itens eliminados, cores que poderão ser configuradas conforme a escolha do escritor.

O item 1, marcado na imagem, mostra a guia *Revisão*, na qual podemos selecionar a opção *Controlar Alterações*, de modo que todos os passos sejam registrados. No menu *Exibir para Revisão* podemos escolher a forma como o documento deve ser exibido, se apenas com marcação simples (inclusão e exclusão); se com toda a marcação; sem marcação nenhuma; ou em sua forma original, antes de qualquer manipulação. Clicando na opção *Mostrar Marcações*, temos a possibilidade de escolher os tipos de rasuras a serem exibidas, comentários, inclusões e exclusões, a tinta, a formatação, os balões ou pessoas específicas que geraram determinada mudança no texto. Vale lembrar que a possibilidade de olhar separadamente os atores da construção de um texto e as marcas que cada um deles deixou, devidamente datadas, é um diferencial bastante útil para o trabalho do geneticista. Ainda na guia *Revisão*, se apresenta a

<sup>9</sup> Utilizamos o termo rasura como sinônimo de operações genéticas e movimentos de gênese, ou seja, como todos os “fenômenos dinâmicos de desenvolvimento, transformação e seleção (supressão, acréscimo, substituição, permutação, amplificação, condensação), que animam a gênese de um texto moderno” (BIASI, 2010[2000], p. 26).

opção *Painel de Revisão*, que traz, de forma resumida e destacada do texto, os movimentos de gênese encontrados.

O item 2 representa um *pop up* (uma mini janela semelhante as que aparecem quando passamos o *mouse* sobre conteúdos marcados com *hyperlink* na *internet*), que surge ao deslizarmos o cursor sobre o item que sofreu determinada alteração, trazendo informações sobre a pessoa que fez a modificação, data, o horário, tipo de operação realizada (inserção, exclusão, formatação, etc.) e o termo editado.

Os itens numerados em 3, 4 e 5 representam outra forma de visualização das operações genéticas. Trata-se do *Painel de Revisão*, que pode ser ativado horizontal ou verticalmente na página, conforme preferência do observador. Na figura 01, esse painel aparece horizontalmente, na parte inferior da página, trazendo o resumo das alterações realizadas. No item 3, temos o número de revisões feitas no documento inteiro, no caso do exemplo, 398 revisões; o 4 traz, por sua vez, o nome do computador de quem realizou a modificação, o tipo de rasura e o item alterado; e, por fim, o item 5 determina a data e o horário das mesmas. Cabe ressaltar que as manipulações do texto em computadores diferentes associarão tais rasuras a nomes de autores diferentes, conforme registrado em cada máquina. De modo que caberá ao pesquisador investigar se um mesmo escritor trabalhou em equipamentos distintos ou se tem diante de si marcas deixadas por mais de uma pessoa, ao longo do processo estudado.

Como observado, o controle de alterações oferece formas variadas de retrilhar o percurso criativo, sendo opção do pesquisador utilizar a que mais lhe pareça adequada. Porém, a existência da ferramenta sozinha não garante o registro. Se o escritor não acioná-la, toda a sua potencialidade de uso será perdida e voltaremos à comparação entre versões salvas, caso existam, para acessar movimentos de escritura. Já pensando em dispensar o acionamento desse recurso toda vez que um novo documento for iniciado, o escritor pode utilizar o cadastramento de senha na opção *Bloqueio de Rastreamento*, dentro da opção *Controlar Alterações*, que inibirá a desativação do controle de alterações, a menos que a senha cadastrada seja inserida. Assim, sempre que o *Microsoft Word* for iniciado, automaticamente, esse recurso será habilitado e desativado apenas pela senha cadastrada.

### 2.3.1.2 Histórico de revisões/versões do *Google Docs* – Obras colaborativas escritas *online*

Muitos resultados de pesquisas e trabalhos acadêmicos são feitos em parceria com outros pesquisadores ou colegas de estudo. Dessa forma, a escrita colaborativa já está inserida nos meios acadêmicos e artísticos, desde o tempo da civilização greco-romana, época na qual

os textos eram ditados pelos escritores aos escribas, para então, serem divulgados (LOVE, 2002). Esta é a metodologia de trabalho adotada nas traduções e roteirizações feitas pelos membros do PRO.SOM, para a gravação de peças radiofônicas; trata-se de uma prática complementar, em que a atuação conjunta dos membros da equipe converge para o resultado satisfatório da publicação dos audiolivros.

Para Lévy (2001), a produção colaborativa se articula, através de uma espécie de “inteligência coletiva” que é posta em prática por meio de uma “cooperação competitiva” em que os participantes do jogo criativo convergem para o alcance de um objetivo comum e focam em alcançá-lo; assim o fazem, corrigindo, complementando e ratificando o trabalho do outro, que, também é seu, em busca de um desfecho aceitável por todos. De modo que, “[...] a competição tem a cooperação como seu contraponto e, seguindo este pensamento, escolhas ilimitadas são oferecidas através da liberdade de raciocínio, criação e re-criação” (ANASTÁCIO, 2014, p. 3).

Se a busca por retrilhar os caminhos da criação quando um único escritor lançasse sobre a obra já não é tarefa simples, trabalhar com mais de um autor e diferenciar as marcas deixadas por cada um deles se torna ainda mais instigante. Se nos depararmos com produções colaborativas que legaram documentos impressos, a chance de diferenciarmos, com mais clareza, as marcas de cada escritor é possibilitada por alguns facilitadores, como as caligrafias distintas, a diferenciação entre os instrumentos de escrita utilizados por cada um, a distinção entre as cores empregadas, dentre outros. No documento digital, ainda considerando os processadores de texto, a diferenciação de autores feita pelo *Microsoft Word*, através do nome do computador usado pelos escreventes, já é um bom começo; mas a produção feita no *Google Docs* se mostra mais eficiente para o resgate de traços genéticos quando várias mãos são empregadas na construção da obra.

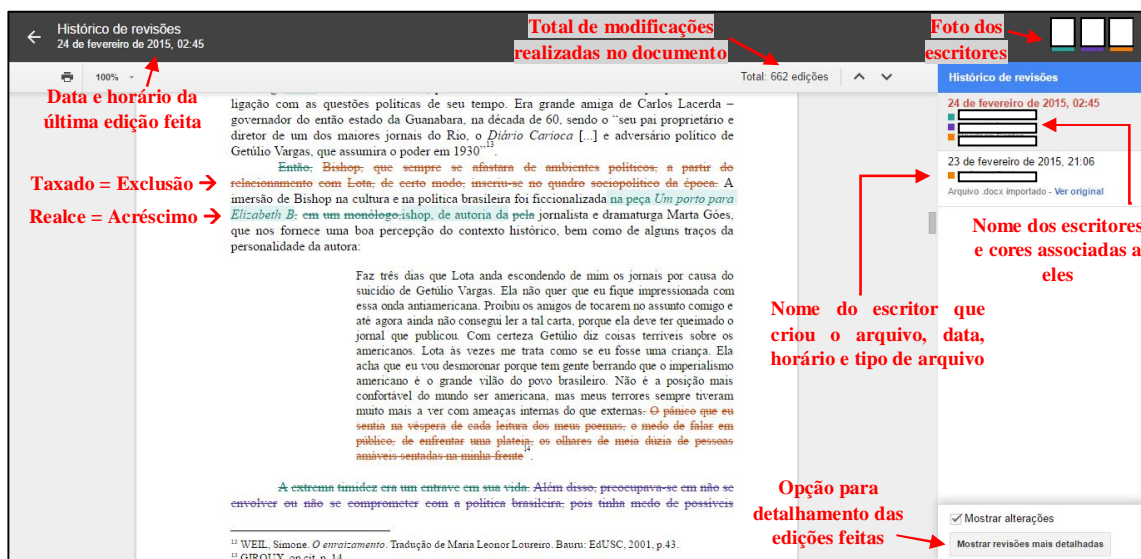
O *Google Docs* é um conjunto de aplicativos do *Google* formado por um processador de textos, um editor de apresentação de *slides*, um editor de planilhas, compatíveis com o *Microsoft Word*, *PowerPoint* e *Excel*, respectivamente, e por um editor de formulários. O grande diferencial desses aplicativos é a possibilidade de compartilhar documentos, *online*, com várias pessoas e estas interferirem no material, simultaneamente. Esses aplicativos contam ainda com o salvamento automático do que é produzido no *Google Drive*, o que evita a perda do trabalho realizado.

Mas como podemos diferenciar quais mãos foram responsáveis pelos movimentos de criação de uma obra de escrita colaborativa, simultânea e *online*? À primeira vista, isso parece

impossível. Contudo, o recurso *Histórico de revisões/versões* do *Google Docs* funciona como uma arca do tesouro para o geneticista.

Diferente do *Microsoft Word*, o registro de revisões/versões do *Google Docs* não requer nenhum comando para que seja acionado; todos os passos são salvos desde o início do manuseio de um documento nesse programa. A função dessa ferramenta é guardar em uma camada oculta do texto as performances dos escritores desde o momento em que o documento é criado ou carregado no programa. Através da opção *Histórico de revisões/versões*, podemos identificar o que foi acrescentado e excluído na produção, observando-se a diferença na autoria de cada movimento através de cores diferentes associadas a cada autor. Para a apresentação dos movimentos genéticos, esse recurso disponibiliza duas visualizações: mostrar revisões/versões menos detalhadas (figura 02) e mostrar revisões/versões mais detalhadas (figura 03), ambas acessadas, clicando-se no *menu* Arquivo, subitem *Histórico de revisões/versões*. Observem a figura 02, abaixo:

Figura 02 – *Google Docs*: Ver histórico de revisões/versões (revisões menos detalhadas)



Fonte: elaborado pela pesquisadora, 2016.

A imagem anterior representa a visualização padrão do histórico de revisões, a opção menos detalhada. Na barra de título, a de cor preta, é informada a data final de edição do documento e o horário da última manipulação, no caso, 24 de fevereiro de 2015, às 02:45. Ainda nessa barra, é possível ver a fotografia<sup>10</sup> das pessoas envolvidas no processo, isso porque o

<sup>10</sup> As fotografias e dados pessoais dos escritores foram retirados das imagens para não identificá-los nos exemplos dados.

acesso ao *Google Docs* é feito com a conta *Google* ou *Gmail* do usuário; assim, a imagem que for colocada na referida conta ou *e-mail* aparecerá no histórico de revisões do *Docs*. Logo abaixo, na barra de ferramentas, a de cor cinza, é possível fazer a impressão do documento com todas as marcações sinalizadas. Também se pode aumentar ou diminuir o zoom para melhorar a visualização; e, mais à direita, é informado o número total de revisões feitas no documento, 662, podendo o pesquisador passear por elas usando as setas de navegação disponibilizadas ao lado.

Diferente das marcações de revisão do *Microsoft Word*, no *Google Docs*, as cores não diferenciam os tipos de movimentos genéticos, mas sim os autores que os promoveram. Sendo assim, as alterações escriturais seguem a seguinte caracterização: os acréscimos recebem realce na cor pré-estabelecida pelo programa para cada escritor e as eliminações se apresentam com tachado simples, também na cor designada para cada indivíduo que edita o documento.

No quadrante de navegação lateral, de cima para baixo, encontramos novamente a data e o horário da última edição do texto, em vermelho; logo abaixo, o nome dos escritores envolvidos na produção, bem ao lado das respectivas cores atribuídas a eles, nesse caso, azul turquesa, lilás e laranja. Descendo mais um pouco, visualizamos o nome do criador do documento, a data e o horário em que ele foi criado ou carregado no sistema, 23 de fevereiro de 2015, às 21:06. Observamos, ainda, o tipo do arquivo, docx, e a informação de que ele foi importado; ou seja, ele já existia em um arquivo no *Microsoft Word*. Há também a possibilidade de acessar o documento da forma como foi carregado, antes de qualquer manipulação.

Na parte inferior direita, mostrada na figura 02, podemos escolher a visualização mais detalhada das revisões/versões que, uma vez selecionada, passará a exibir as alterações, conforme figura 03, a seguir:



Figura 03 – Google Docs: Ver histórico de revisões (mostrar revisões mais detalhadas)<sup>11</sup>



Fonte: elaborado pela pesquisadora, 2016.

No modo de exibição *Mostrar revisões mais detalhadas*, o padrão de codificação das alterações exibidas continua o mesmo; no entanto, o quadrante lateral direito exibe uma lista com data, horário e nome do escritor que realizou cada uma das revisões. Clicando em cada uma delas, aparecerá, na barra cinza, o número de alterações realizadas naquele momento de criação e estas poderão ser visualizadas no texto. Na imagem, vemos selecionada as alterações realizadas no dia 24 de fevereiro de 2015, às 01:30 (A.M.). Notamos que três escritores manipulavam o texto ao mesmo tempo e, passando o *mouse* sobre os elementos corrigidos, aparece um *pop up* com o nome do escritor responsável por tal alteração.

Dessa forma, a leitura do documento de processo criado em meio digital ocorre de maneira fluida, sem as interrupções de acréscimos interlineares e marginais que, no suporte papel, forçam o pesquisador a trafegar entre idas e vindas a partes diferentes e complementares da escritura. Mas essa aparente fluidez apenas representa um modo de exibição que escamoteia os signos pertencentes a uma trilha genética, que pode ser acessada pelo criador ou pesquisador que analise material criado dentro desta materialidade que é portadora dessa dinâmica de transformação.

<sup>11</sup> As atualizações do *Google Docs* podem modificar a sua forma de visualização, com o passar dos anos.

### 2.3.1.3 *Software* de captura de tela – Obras feitas em programas computacionais

O uso da computação gráfica tem influenciado ou sido a principal ferramenta de elaboração de produtos, que envolvem diferentes campos artísticos. No cinema, utilizam-se, com frequência, programas computacionais para elaborar e inserir efeitos especiais, bem como, para retocar e corrigir imagens de cenas e atores. Além disso, animações fílmicas completas (cenários, iluminação, personagens, movimentos, inserção de vozes) podem ser feitas, exclusivamente, em computador.

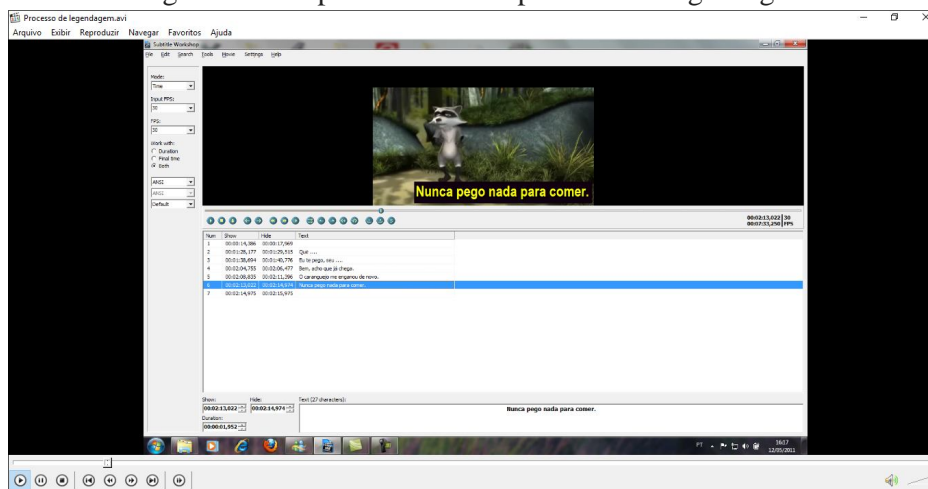
Dentro do campo musical, canções e sons instrumentais são gravados e inseridos em programas de edição de áudio, podendo passar por ajustes, mudanças no tom, limpezas de áudio, acréscimos de efeitos sonoros, mixagens, composições com outras vozes, etc., gerando um arquivo digital. Imagens fotográficas, por sua vez, podem ser manuseadas virtualmente, modificando-se com o uso de efeitos diversos, além de existir a possibilidade de criação de gravuras e pinturas digitais, compostas em *softwares* específicos para este fim. A arte de esculpir, também, pode se beneficiar com os sistemas digitais. É possível, por exemplo, que esculturas sejam concebidas com o apoio de projetos gráficos, que simulem a sua forma visual, a partir do tipo de material e dos efeitos estéticos, que se deseja obter em sua construção.

A criação de jogos eletrônicos é, sem dúvida, a arte que mais se beneficia com a computação gráfica, uma vez que os jogos têm todos os seus elementos visuais, interativos e discursivos criados ou planejados para funcionar dentro desse ambiente. Cabe pontuar que, na criação de produtos artísticos em meios digitais, é peculiar observar a tela do computador como principal testemunha do processo criador; porém, tais telas não possuem memória própria para recontar o trabalho, uma vez exibido por elas.

Produções diversas podem ter os seus percursos traçados apenas através de aplicações computacionais, visualizáveis em tempo real, via monitor de vídeo; contudo, sem deixar rastros do processo no programa utilizado. Este é o caso das criações citadas acima e de práticas, como a legendagem fílmica. Pensando em como ter acesso a tais criações, fomos apresentados aos programas de captura de tela, *softwares* instalados no computador e utilizados para a gravação da tela, durante o uso do equipamento, capazes de registrar, em formato audiovisual, a imagem da tela e os sons que circundam o ambiente, durante a produção.

Este foi o recurso utilizado pela pesquisadora desta tese para o registro e resgate do processo de criação das legendas fílmicas estudado, em seu trabalho de mestrado. Processo que pôde ser acompanhado através de um vídeo em AVI, capturado da tela de trabalho do legendista de *Raccoon & Crawfish* (GÓES, 2013), conforme figura 04 a seguir:

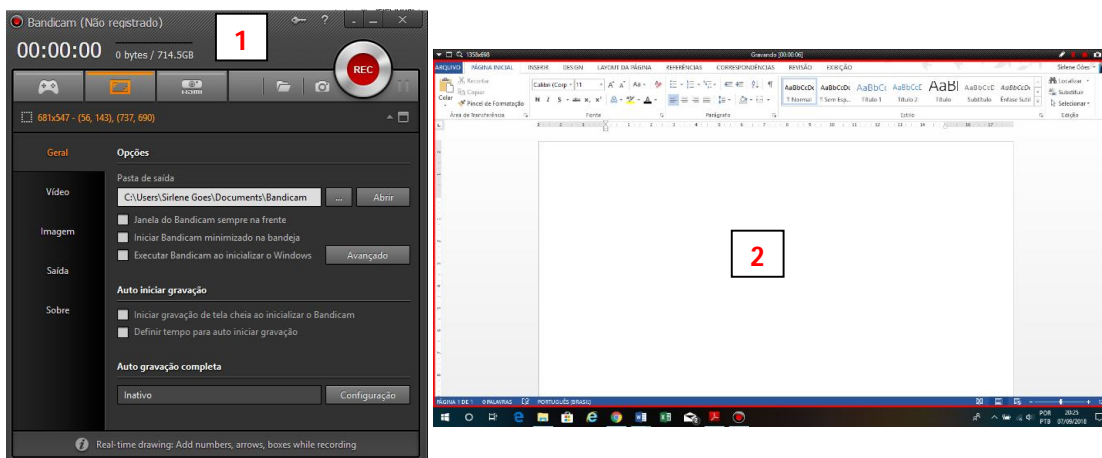
Figura 04 – Captura de tela em processo de legendagem



Fonte: GÓES, 2013.

Na época, foi utilizado o programa de captura de tela *Camtasia Studio 7.0* para registrar a criação feita, em tempo real, no programa de legendagem *Subtitle Workshop*. A função primeira desse tipo de programa se volta para a criação de tutoriais em vídeo relativos ao manuseio de ferramentas computacionais; sendo que o material registrado era, posteriormente, utilizado em ambiente de ensino (presencial ou à distância) para instruir alunos, que estavam aprendendo a trabalhar com tais aplicações. Contudo, uma vez que o uso da captura de tela foi satisfatório no registro da legendagem, permitindo o acompanhamento da escrita e edição de cada linha de legenda, caractere por caractere, a sincronização texto/imagem/áudio, as consultas feitas pelo legendista a fontes *online* para esclarecimentos de termos traduzidos, dentre outros, acreditamos na potencialidade do seu emprego em qualquer outra produção, cujos passos sejam deixados na tela do computador, de modo efêmero. Sabemos que investigações policiais são capazes de reconstituir diversos dados de computadores, utilizando o saber de *experts* em informática e computação; porém, o fato desse modo de trabalho não ser acessível à massa de pesquisadores, acreditamos que a captura de tela possa ser um recurso mais rápido e barato.

Vários programas de captura de tela são disponibilizados em versões pagas (completas) e gratuitas (de uso limitado) na *internet*. De modo geral, possuem uma *interface* amigável, de modo que os ícones e comandos são autoexplicativos ou de fácil dedução. Na figura 05, que segue, apresentamos a área de trabalho de um programa de captura de tela, chamado *Bandicam*, e a forma como ele aparece quando está em uso:

Figura 05 – Área de trabalho do *Bandicam* e visualização em uso

Fonte: elaborada pela pesquisadora.

O programa *Bandicam*, em sua área de trabalho (figura marcada em 1), dispõe de ícones, que direcionam para 3 modalidades de gravação: capturas de tela, em geral (ícone de uma tela), gravação de jogos (ícone de um *joystick*) e gravação de dispositivos conectados via HDMI (ícone de conexão HDMI). Além disso, é possível fotografar a tela, função semelhante ao *Print Screen*. Nesse programa, é opcional escolher o local onde o arquivo gravado será salvo e configurar os modos de gravação (iniciar gravação ao iniciar o *Bandicam*, marcar horário para início de gravação, etc.). Tal programa gera vídeos de alta qualidade nos formatos AVI e MP4.

Na parte da figura marcada em 2, vemos o programa sendo utilizado. Ao acionar o comando *Rec*, uma marcação retangular, na cor vermelha, é acrescida à tela de trabalho do computador, representando a área que será registrada. Assim, tudo que for exibido dentro do quadro vermelho será gravado em vídeo e salvo em local determinado. Essa área vermelha pode ser ajustada para tela cheia ou diminuída de modo a capturar as ações realizadas em apenas um trecho selecionado da tela. Além da gravação, o programa permite edições de vídeo, inclusão de marcações e animações, ou sobreposição de vídeos durante a gravação (a exemplo da inclusão de vídeo com a imagem de quem manuseia o computador, capturados pela *webcam*), adição de logotipo e de vozes, narrando ou comentando o que se passa na tela.

Com base em tal caracterização e já cientes do uso plausível dessa ferramenta em pesquisa anterior, consideramos que os programas de captura de tela podem desempenhar um papel importante no registro de obras criadas e visualizadas diretamente no computador, sendo que o acesso a tais produções passa a ser possível, desde que seus criadores estejam orientados a empreender tal registro.

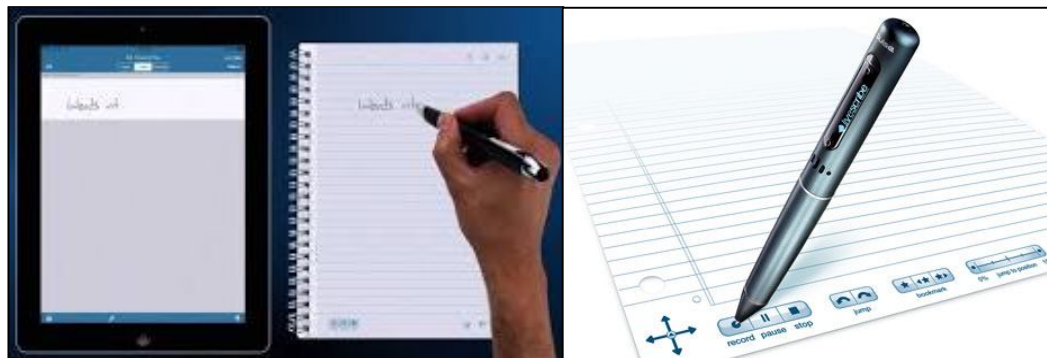
### 2.3.1.4 *SmartPen* – Escrita em tempo real

Os três exemplos de resgate de movimentos genéticos já apresentados tinham a particularidade de lidar com criações feitas diretamente no computador, por meio de editores de textos ou programas específicos, como os de legendagem. Porém, existem escritores que ainda se encantam pela caneta e pelo papel, de modo que não produzem sem que estes utensílios estejam à sua disposição. Somente depois do material escrito é que estes se lançam à digitação do que foi produzido, custando-os um maior tempo de produção, bem como um momento de releitura e revisão do texto.

Vivendo em uma sociedade em que o tempo é escasso para a maioria das pessoas e na qual a tecnologia se torna cada vez mais empregada para otimizar as atividades do cotidiano, já era de se esperar que algo surgisse para aprimorar o registro da escrita à mão. Implementada desde 1957, quando surgiu a primeira caneta óptica que interagiu com a tela do computador, a partir de 2007, um novo modelo vem sendo aperfeiçoado, a caneta digital, também conhecida como *smartpen* ou caneta inteligente.

A caneta digital é um dispositivo de entrada de dados em sistema computacional, que captura a caligrafia, os desenhos e rabiscos que o usuário faz no papel, convertendo-os em dados digitais, carregados e exibidos em aplicativos de computadores, *tablets*, celulares, etc. Diferente das mesas digitalizadoras nas quais a captura é feita a partir da escrita invisível em uma tela digital, a *smartpen* funciona como uma caneta convencional, com tinta, e a escrita se desenvolve em folhas de papel. Na figura 04, abaixo, podemos observar um modelo de caneta digital e o tipo de papel utilizado:

Figura 06 – *Smartpen Livescribe 3*



Fonte: <https://www.livescribe.com/pt/smartpen/l3/>

A figura 06 mostra a *smartpen Livescribe 3* e o papel especial, composto de micro pontos invisíveis, que captura toda a movimentação feita com a caneta sobre o papel. Esse modelo é bem semelhante às canetas tradicionais, diferindo na espessura por ser um pouco mais grossa. Ela possui em sua parte interna um microprocessador de dados ligado a um microfone utilizado para a gravação de áudio, uma caixa de som para reproduzi-lo e uma câmera de infravermelho, que registra o que está sendo escrito. Dessa forma, a caneta não só escreve, mas também grava o áudio do ambiente externo, sincronizando o áudio com as palavras no instante em que foram escritas. A câmera de infravermelho fica alocada na base da caneta próxima à ponta. Para a ativação da caneta, basta que se toque nos comandos impressos no papel para gravar, pausar e parar. Na ausência de papel específico, algumas canetas digitais funcionam ao tocarmos nas palavras *start* e *end* escritas previamente no papel utilizado. Vejamos os componentes da *smartpen*, na imagem seguinte:

Figura 07 – Componentes da *Smartpen Livescribe Pulse*<sup>12</sup>



Fonte: <http://vr-zone.com/articles/livescribe-never-miss-a-word-pulse-smartpen-review/8694.html>.

Como podemos observar na figura 07, trata-se de um equipamento eletrônico que funciona como um computador portátil, multifuncional e interativo. A interatividade desse instrumento ocorre principalmente quando conectado a um computador ou *tablet* através da ligação *USB*. Uma vez ligado ao computador e acessando programa específico desenvolvido

<sup>12</sup> Imagem adaptada pela pesquisadora com a inserção da tradução do texto em português. Tradução nossa.

para a leitura dos dados da caneta, o usuário é capaz de ver sua escrita ser reproduzida em forma de vídeo, ouvir os sons que circundavam o ambiente durante a escritura, pode pausar, acelerar, clicar em palavras específicas para escutar o áudio daquele momento de escrita, além de dispor da possibilidade de converter o texto caligrafado em fontes digitais de um processador de textos, facilitando, assim, a sua tradução para outros idiomas, o envio por *e-mail*, compartilhamento em redes sociais ou arquivamento em *drives* físicos ou virtuais.

A aplicabilidade desse instrumento é deveras variada, mas tem encontrado seu maior uso entre acadêmicos norte americanos e europeus por se tratar de um produto de alto custo no Brasil. O uso das canetas inteligentes é uma saída para o resgate de registros riquíssima, caso sejam utilizadas por escritores, pois os documentos gerados reproduzem o processo de escritura como se o pesquisador não apenas estivesse dentro do ateliê de criação, mas sentado ao lado do escritor no momento de sua produção.

Ainda é bem raro o uso dessa ferramenta para fins de estudos estritamente genéticos, mas na Universidade Federal de Alagoas – UFAL, o Professor Dr. Eduardo Calil utiliza canetas inteligentes, associadas a câmeras filmadoras e microfones, para registrar o processo de escritura em tempo real de crianças recém alfabetizadas. Desse modo, pode analisar a natureza das rasuras encontradas, os fatores comunicacionais implicados no processo, bem como os elementos cognitivos, discursivos, gráficos, dentre outros, na criação de histórias desenvolvidas em ambiente escolar por pares de alunos do grupo pesquisado. Conforme Calil, Amorim e Lira:

O manuscrito produzido em sala de aula pode trazer, a partir de seus elementos linguísticos, algumas marcas do processo de letramento, mas não permite analisarmos o que se passou durante seu processo de escritura e criação: que ideia surgiu em um primeiro momento, foi abandonada e depois retomada? De que modo o conhecimento que se tem sobre o gênero textual a ser escrito interfere no processo em tempo real de sua escritura? (CALIL; AMORIM; LIRA, 2013, p.75).

Assim, o fato dos pesquisadores terem acesso apenas aos manuscritos não lhes garante a compreensão de questões específicas, que geraram o texto. Sendo de fundamental importância para esses estudos desenvolvidos, a observância de registros processuais audiovisuais, ricos em detalhes, e de grande valor elucidativo para a compreensão das decisões tomadas na criação textual.

De modo geral, a captura da escrita em tempo real feita pelo professor Calil ocorre com o emprego de câmeras, há uma câmera que capta a imagem da sala de aula e outras voltadas para cada dupla envolvida na produção textual; conta-se, também, com microfones de lapela e gravador digital, colocados nas crianças para registrar o áudio com maior nitidez; com uma

caneta digital compartilhada por cada dupla e utilizada alternadamente por seus integrantes; e com uma folha de papel específica com os comandos *start* e *end* usados para ativar e desativar a caneta, respectivamente. Embora as canetas digitais gravem o áudio do ambiente, no caso do pesquisador, ele usa canetas mais simples que não registram os sons com muita qualidade, de modo que o referido professor preferiu utilizar também microfone e gravador para garantir um áudio claro.

Uma vez que os produtos da caneta digital e das câmeras filmadoras colocadas na sala de aula não geravam, automaticamente, um vídeo integrando todas as mídias desejadas pelo pesquisador, o Prof. Calil utiliza o Sistema Ramos, um programa computacional que integra e sincroniza as diferentes mídias produzidas durante a captação da escrita em tempo real, criando um arquivo multimodal com o vídeo e áudio da *smartpen*, o vídeo e áudio das câmeras e microfones e legendas das falas das crianças e dos professores presentes na sala de aula, de modo que todos os elementos necessários para o estudo pretendido se integram em um único arquivo audiovisual. Essa integração, contudo, não ocorre de forma automática, a equipe do professor conta com um técnico de edição que trabalha com o Sistema Ramos na conexão de tais mídias.

Se os registros processuais em manuscritos tradicionais sempre encantaram os geneticistas, as novas possibilidades de registros apontadas pelas implementações tecnológicas vislumbram possibilidades jamais imaginadas nos primórdios dos estudos genéticos. Ao referir-se a transmissão dos manuscritos de autores ocorrida ao longo dos três últimos séculos, Biasi afirma que

[...] esses autógrafos de trabalho não se tornaram acessíveis sob efeito do acaso: os possuímos somente porque seus autores, antes de tudo, os conservaram e salvaguardaram com cuidados e os transmitiram e, em segundo lugar, porque uma longa cadeia de transferência material e simbólica – a do patrimônio e das bibliotecas – constituiu-se progressivamente para protegê-los e cataloga-los até conseguir, hoje, colocá-los à nossa disposição (BIASI, 2014, p. 201)

Esperamos que aconteça caminho semelhante para a salvaguarda e transmissão dos documentos digitais. Em primeiro lugar, ainda há muito por se fazer para que essas novas tecnologias de registro sejam conhecidas e virem rotina na vida de escritores e produtores de material artístico; assim, espera-se que, em um futuro próximo, semelhante gama de documentos de processos digitais se torne frequente em dossiês genéticos. Além disso, importância material e simbólica análoga àquela adquirida pelos documentos impressos tem que ser atribuída aos registros digitais gerados, de modo a fazer com que passem a ocupar



espaços de memória virtuais de bibliotecas e acervos, sendo disponibilizados ao grande público como material de pesquisa. De maneira que, ainda que não se tenha utilizado, conscientemente, estratégias para o registro de obras criadas em computador, como as demonstradas até aqui, o escritor que deseje doar os arquivos de suas criações para a posterioridade poderá fazê-lo, depositando o disco rígido dos próprios computadores de trabalho às bibliotecas nacionais ou locais de sua cidade, o que será “cem vezes menos volumosos para os funcionários, e mil vezes mais cômodo para os pesquisadores [...] (BIASI, 2014, p. 215).”

Lucía Megías (2012) propõe que essas bibliotecas não sejam, contudo, apenas espaços de guarda, mas que funcionem como “plataformas de conhecimento” com as quais os usuários possam interagir. De modo que, poderão criar material próprio, interconectá-lo com outras leituras e até alocá-lo em seu próprio espaço virtual de usuário, de forma que percursos de leitura diversos sejam acrescidos para a produção e disseminação do conhecimento. Este é um sonho distante, mas as ferramentas necessárias para colocá-lo em prática já existem e se aprimoram, a cada ano.

#### 2.3.1.5 Câmera filmadora – Obras performatizadas pelo corpo

Para o registro processual da tradução/interpretação em janela de Libras, que se objetiva analisar nesta pesquisa, nenhum dos formatos anteriores foi utilizado por não se adequarem à natureza da produção. Uma vez que se trata de uma criação linguística e interpretativa, que envolve o canal visual como transmissor e receptor da mensagem veiculada, compreendemos que a melhor forma de termos o percurso processual salvaguardado seria através do registro em vídeo, pois a filmagem armazena as imagens em movimento ocorridas em tempo real, bem como as conversas e demais sons sucedidos no ambiente de gravação.

A possibilidade de registrar em vídeo produções artísticas em que o corpo performatiza a criação abre um leque de informações processuais riquíssimo ao pesquisador, uma vez que uma cena, quando repetida, nunca será igual à anterior. O intérprete, ainda que siga um mesmo roteiro, sempre adicionará elementos novos à sua interpretação e, no caso da Libras, a dinamicidade da fala se mostra frequente a cada ensaio e nova versão do texto interpretado.

Biasi, ao falar sobre a abordagem genética de produtos artísticos que fogem do campo literário, diz que:

[...] O verdadeiro problema repousa em descobrir se os métodos de estudo válidos para o prototexto literário podem ser aplicados com propriedade a qualquer objeto da cultura. Aparentemente, o procedimento e as noções herdadas da genética literária não

podem ser exportados de seu campo de aplicação sem delicadas adaptações: as mudanças necessárias para tal transferência metodológica parecem ainda mais importantes quando o objeto considerado está mais distante da estrutura textual (codificada, linear, orientada, sequencial, temporalizada) (BIASI, 2002, p. 219).

De fato, ao lidarmos com documentos de processo não literários, a metodologia da crítica genética deverá ser testada, ampliada e adaptada às especificidades da natureza dos objetos que se tem em mãos, razão que justifica a constante evolução e ampliação dos estudos de gênese. Ainda, conforme Biasi (2014, p. 199 - 200), “[...] ao lado de uma genética dos textos literários, admite-se a legitimidade e a operabilidade de uma genética das artes, ciências e técnicas, que desenvolva em cada área sua abordagem específica a mais próxima de seus objetos de análise”. Não se trata, assim, de uma ciência estagnada em fórmulas fixas, mas de um campo teórico-metodológico fluido, que, a depender do olhar do pesquisador, se anatomiza ao contorno do objeto que se deseja investigar.

As mudanças já podem ser percebidas, então, desde a geração dos documentos de processo, pois se um pesquisador, como foi o caso deste estudo, deseja realizar uma pesquisa experimental acerca de um objeto novo, ele terá que pensar na melhor forma de registrar o processo e negociá-la com o autor da produção. Também haverá novidade na forma como as operações genéticas serão identificadas e interpretadas. Nessa criação com registro processual em vídeo, migramos das inscrições genéticas impressas no papel para àquelas gravadas no vídeo. A identificação dos índices de criação não mais será feita ao passar de páginas, mas ao cronometrarmos o texto em minutos e segundos. Nesse caso, também o tempo de gravação e a imagem assistida indicarão cada ensaio e versão percorrida até se chegar ao produto considerado final da janela de Libras. Assim, será necessária a comparação entre versões temporais da produção para se ler a dinâmica desse processo.

Não só os documentos de processo e as formas de análise processual têm sofrido mudanças a partir do uso das novas tecnologias. A própria escrita tem tomado novos contornos, ao estabelecer contato com mecanismos de inteligência artificial empregados na textualidade eletrônica ou digital, que não possui uma estética bem definida, mas usa o clicar o *mouse* ou tocar na tela do aplicativo utilizado para que se possa percorrer os *links* desejados, correlacionando-se textos e temas, ou gerando uma escrita e leitura móveis, dinâmicas e imersas em caminhos polissêmicos.

## 2.4 ESCRITA DIGITAL: A ESCRITURA REMODELADA PELA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O NASCIMENTO DE NOVAS FORMAS DE RASURA

Quando pensamos na escrita de textos em computador, os periféricos mais comuns para a inserção de caracteres são o teclado e o *mouse*. Contudo, com a chegada e expansão de *tablets* e *smartphones* no Brasil, a partir de 2010, atingindo um grande público em 2013, o uso do teclado *touch screen* (tela sensível ao toque) e de conversores de voz em texto têm modificado consideravelmente essa prática.

Dispositivos como *tablets*, *smartphones* e computadores modernos apresentam a tela sensível ao toque como o seu principal mecanismo de entrada de dados e acionamento de comandos. Ao invés de utilizarmos os periféricos tradicionais, pressionando teclas reais para que caracteres e imagens apareçam na tela, é o simples contato da pele com a tela, ou o uso de uma caneta específica que, instantaneamente, faz aparecer na tela palavras ou símbolos.

O teclado virtual (digital) utilizado nesse tipo de equipamento conta ainda com elementos facilitadores, que tornam a escrita mais rápida, como é o caso do dicionário de sugestão de palavras e do corretor ortográfico.

Figura 08 – Dicionário de sugestão de palavras do teclado virtual



Fonte: elaborado pela pesquisadora, 2016.

Conforme figura 08, ao começarmos a digitar uma palavra, o aplicativo já sugere opções de termos que podem ser utilizados e, com um único toque, tal verbete é incluído ao texto. Além disso, a prática frequente da escrita através desse mecanismo faz com que ele

memorize as construções e os termos mais utilizados pelo usuário, trazendo-os como primeiras opções na lista de sugestões.

Outro diferencial do teclado digital é a ferramenta de conversão de texto sonoro em texto gráfico, através da qual o usuário, geralmente conectado à *internet*, pode ditar o texto que está sendo elaborado enquanto o mesmo aparece sendo escrito na tela, necessitando apenas de pequenos ajustes de pontuação e grafia; esse comando é acionado ao se tocar na imagem de um microfone no teclado virtual. Todo o material produzido tem a vantagem de poder ser salvo no dispositivo, compartilhado em mídias sociais ou enviado para contas de *e-mail* e *drives* virtuais. Nasce, assim, o escriba moderno, em sua versão eletrônica.

Embora os teclados físicos ainda sejam os periféricos mais usados para a elaboração de conteúdo escrito, o uso de teclados virtuais e conversores de som em texto, mediados pela inteligência artificial, parece vir aos poucos modificando os hábitos de escrita. Willemart (2002, p. 74, grifo nosso) afirma que “a escritura literária se constitui no decorrer das idas e vindas da mente do escritor ao manuscrito, **por sua mão**”. Segundo ele, embora a escrita se mantenha em constante diálogo com o inconsciente (articulação entre o real, o simbólico e o imaginário), ela se baseia no código da língua utilizada e ocupa uma posição de exterioridade. Dessa forma, os registros deixados nos documentos de processo da escrita literária não representam o escritor, mas a tarefa árdua dele criar a sua obra.

O texto em criação possui mobilidade. Ele reproduz o ir e vir do ato criativo, o engajamento do escritor em findar o que se propôs a escrever. A lógica das rasuras encontradas no texto em criação, quando mediado pela inteligência artificial, além de ser múltipla e de contemplar vivências, leituras, lembranças e circunstâncias, também passará pela engrenagem de sugestões de uma terceira mão, o dicionário virtual, que sugere palavras, corrige termos, conjuga verbos e toda a sorte de operações linguística habilitada pela máquina.

A escrita mediada pela inteligência artificial gera, assim, rasuras que fogem às mais conhecidas dentro dos estudos de crítica genética. O dicionário de sugestão de palavras, por vezes, nos leva a substituir termos por outros que sequer imaginávamos. O entrelaçamento entre a ação dos olhos e o toque dos dedos na tela para escolher palavras prontas comumente nos induz a erros que tiram a coerência do texto, acrescentam problemas de grafia e até modificam o sentido do que inicialmente se almejava escrever. Quem nunca passou pelo constrangimento de enviar mensagens pessoais e só depois perceber que o corretor ortográfico colocou uma palavra que não deveria? Como então analisar esse tipo de movimento genético quando o momento de lidar com essas criações chegar às mãos do geneticista?

Indubitavelmente, as rasuras convencionais de acréscimo, supressão, deslocamento, gestão e suspensão (BIASI, 2010[2000]) continuarão a existir, pois são elas as principais operações escriturais. Porém, em alguns casos, ao se ter a interferência da inteligência artificial, talvez não seja adequado falar de rasura autoral, mas sim de uma rasura de sistema (eletrônica), gerada pelo programa utilizado na escrita.

Não sabemos se essa escrita que incorpora termos sugeridos e modifica-se ao lidar com um dicionário de verbetes dinâmico tornará nosso “cérebro preguiçoso”, o raciocínio mais lento ou a nossa criatividade limitada. Mas sabe-se que é natural do ser humano se adaptar às novas tecnologias, desautomatizando práticas e percepções internalizadas mais trabalhosas. Se tomarmos, por exemplo, o uso de um sensor de estacionamento e câmera de ré em carros, observamos que o motorista que utiliza esses recursos tecnológicos por muito tempo, ao dirigir veículos sem tais itens, pode ter dificuldade em estacionar, e até causar pequenas colisões. Pensando, por sua vez, na prática da escrita, quando utilizamos a mão ou o teclado convencional para produzir um texto, sabemos que a criatividade, as leituras, as vivências e a vastidão do nosso léxico interno nos ditam e dão opções sobre o que escrever. Ou seja, de modo geral, é o nosso conhecimento e plano de escrita, que elencam as possibilidades de uso da língua e nos fazem brincar com as construções linguísticas.

Contudo, ao nos habituarmos com o uso de teclados virtuais e com a sua velocidade em sugerir palavras para as sílabas que começamos a digitar, a conjugação para os verbos que mal surgiram na tela, bem como artigos, pronomes, preposições, etc., não sabemos quais transformações ocorrerão em nossa prática de escrita. Será que certa parte da criação será permeada ou condicionada a sugestões externas? Essas e muitas outras questões ainda não saberemos responder, pois é cedo para isso; mas são elementos que já sugerem reflexão no que se refere à produção textual em dispositivos eletrônicos e digitais. Conforme Élie Bajard (2016, p.203), “a máquina informática mais recente, o *tablet*, com seu teclado na tela apresentando não letras, mas caracteres, transforma a prática da escrita dos computadores anteriores e, em breve, revolucionará as maneiras de aprender”.

Se o uso de teclados convencionais aponta para mudanças no processo de escrita, o teclado virtual também o faz. Para alguns pesquisadores, pedagogos, psicólogos e neurocientistas, a escrita está diretamente associada à atividade cerebral, à criatividade e à estimulação de neurônios. Conforme pesquisa realizada pelas psicólogas e neurocientistas Karin James e Laura Engelhardt (2012), através da qual crianças entre 2 e 5 anos, não alfabetizadas, recebiam a tarefa de reproduzir uma letra ou uma forma utilizando a escrita à mão livre, cobrindo o contorno pontilhado em papel ou ainda digitando no computador, foi

identificado, por meio de escaneamento cerebral, que as crianças que realizavam a representação à mão livre, ao reverem a imagem solicitada, apresentavam maior atividade cerebral em áreas ativadas em adultos durante a leitura e a escrita; enquanto as crianças que fizeram as representações no computador não tiveram essas mesmas áreas ativadas.

Para os psicólogos e pesquisadores Mueller e Oppenheimer (2014), os alunos aprendem mais quando fazem as anotações em sala de aula a mão do que quando tomam notas digitando no computador. Em estudo realizado, os pesquisadores buscavam identificar se o uso de computadores em sala de aula para anotação do conteúdo ministrado afetava o desempenho escolar dos alunos e, também, se a digitação, por gerar uma escrita mais literal do que era dito em sala, prejudicava a compreensão dos alunos. Como resultado, foi constatado que o uso de computadores na classe, ainda que leve os alunos a terem anotações mais completas e literais, ocasiona um processamento mais superficial das informações no cérebro, fazendo com que os alunos tenham maior dificuldade para responder questões conceituais do que aqueles que tomavam suas notas a mão.

Tais dados parecem demonstrar que pessoas que usam a digitação tendem a não processar o que foi ouvido da mesma forma como os que escrevem, de modo que a informação adquirida não é reformulada e internalizada com as palavras do ouvinte, mas apenas literalmente reproduzidas. A pesquisa sugere, então, que a escrita manual faz com que o aluno processe de forma mais eficiente o conteúdo da aula, reestruture-o com suas palavras através de reflexões sobre o que foi escutado e anotado, levando-o a uma compreensão mais satisfatória e, ainda, a um melhor registro do referido conteúdo na memória.

Não há como negar que a tecnologia vem, a cada dia, transformando mais e mais os hábitos da população mundial. Pesquisas sobre as consequências da escrita manual e digital ainda são muito recentes, mas assim como no passado, ainda hoje, desenvolvem-se estudos sobre a escrita caligrafada *versus* a escrita livre, sobre o uso de letra bastão ou da cursiva. É de se esperar que o uso do teclado convencional ou digital desperte interesse de tantos outros pesquisadores, visto que escrever é uma atividade complexa, que influencia e sofre a interferência de processos neuropsicológicos, bem como tem grande relação com o desenvolvimento psicomotor do indivíduo.

O que não podemos deixar acontecer é que o medo diante das inovações tecnológicas paralise os avanços. Autores, editores, pesquisadores, bibliotecários têm de abrir seus horizontes para o material digital que vem sendo produzido, bem como para as novas formas de escrever e criar, pensando maneiras adequadas para interpretá-las, guardá-las, difundi-las e inscrevê-las na história cultural da sociedade. “A era digital não será então o fim do rascunho,

mas talvez o seu verdadeiro início e, sem dúvida, sua idade de ouro” (BIASI, 2014, p. 2018). Já que os manuscritos digitais guardam as marcas de todo o processo, as lacunas vão ficando mais reduzidas e o pesquisador vê-se apto a elucidar pontos cruciais, que as marcas deixadas no papel, por vezes, não seriam capazes de elucidar. Há programas, inclusive, que poderão auxiliar o trabalho do geneticista, separando rasuras, codificando-as, contabilizando-as, emitindo estatísticas da produção, enfim, convertendo todo o material de processo em codificação de dados, que, ao serem interpretados, indiciam a lógica do que foi construído. “Nossa hipótese de uma conservação integral e de uma valorização fundamental dos acervos pelo meio digital não é utópica – é realizável -, mas também não está assegurada: hoje todas as condições não estão reunidas – é o que se pode dizer - para que o cenário da “idade de ouro” se imponha” (BIASI, 2014, p. 220).

De fato, se tem conhecimento suficiente acerca do assunto, mas não se pensa o texto digital como uma nova materialidade relacional. O tratamento dado a ele, ainda, se baseia no modelo impresso, sem hiperconexões diretas, que unam pesquisas diversas ou que leve o leitor a caminhos de leitura diversos, que, sua própria curiosidade e subjetividade direcionam. Evolução temida e, talvez, barrada pelas grandes editoras, que temem perda econômica e de mercado.

A incursão do digital já ocorre em nossas vidas, há mais de 50 anos, não nos cabendo mais discutir se o surgimento do texto digital eliminará ou não as produções em papel. A produção digital já existe e vem convivendo com textos em papel, reconfigurando a lógica editorial, sua relação com a indústria cultural, com o mercado de vendas, com a divulgação e transmissão desses produtos, aliás, um processo evolutivo já vivido com a passagem do rolo para o códice manuscrito; depois, passou-se deste último para o livro impresso, que, agora, divide espaço com o livro digital. Nos enriquece, ao invés disso, pensar sobre o que, realmente, importa: conhecer, utilizar e disseminar as possibilidades inovadoras, que o universo digital nos proporciona, em especial, no concernente a essa nova textualidade, que engloba aspectos interacionais da oralidade (presentes no rádio, na televisão, no cinema, na *internet*) ao texto distribuído virtualmente; este, então, se enriquece na interação dele com o usuário, por meio das suas buscas *online*, dos cruzamentos com outros textos, dos diversos caminhos, aos quais tantos *links* lhe remetem, durante a leitura, itens que modificam nossos hábitos de leitura e compreensão dos textos, reconfigurando, de certa forma, hábitos culturais (LUCÍA MEGÍAS, 2012).

Lucía Megías (2012) diz que, para prevermos o futuro, não há estratégia melhor do que inventá-lo. Dessa forma, nos munimos de uma ferramenta tecnológica disponível, a

gravação em vídeo, para possibilitar o registro e o estudo do processo de criação da tradução e interpretação em janelas de Libras do filme *Raccoon & Crawfish*, um texto visual-espacial criado e veiculado pelo corpo, que se faz suporte, instrumento e texto traduzido; sem o uso de equipamentos eletrônicos, não se poderia recuperar esses documentos de trabalho para estudo e análise de sua criação.

Uma vez contextualizadas as incursões do digital sobre os estudos de gênese artística, passemos para o universo da surdez e da Libras, buscando a fundamentação teórica necessária para a realização da leitura genética proposta neste estudo.



### 3 ESTUDOS SURDOS E LIBRAS: ASPECTOS CULTURAIS E LINGÜÍSTICOS

*O “som” da Libras, no entanto, já é corpo que diretamente remete às palavras, não precisa de mediação audível; como movimento corporal – não importa se pelas mãos ou pelo rosto – atrai ou afasta, não aceita a indiferença, talvez a pior forma de isolar as pessoas umas das outras (José Leon Crochík, 2014, p.8).*

No Brasil, de acordo com o Censo do IBGE de 2010, mais de 9,7 milhões de pessoas possuem deficiência auditiva, sendo cerca de 344,2 mil totalmente surdas. Se considerarmos que já se passaram quase dez anos desde então, esse número se torna ainda maior. Embora uma parcela expressiva da população brasileira seja surda, poucas iniciativas de viabilização de material audiovisual acessível para esse grupo têm ocorrido, mesmo constatando-se que tais produtos estão cada vez mais presentes na vida cotidiana, veiculados através da televisão, do cinema, computador, *tablet*, celular, dentre outros, e que possuem relevância para a construção do conhecimento, vivência de mundo, construção do pensamento crítico e interação social dessas pessoas.

O fato de as grandes empresas de telecomunicação e cinematográficas lançarem, exaustivamente, produtos audiovisuais e deixarem de torná-los acessíveis às pessoas com surdez, configura-se numa forma de exclusão da comunidade surda a uma grande parcela de informações políticas, sociais, culturais e de entretenimento disponíveis ao público ouvinte. Para Alonso (2007, p.17, tradução nossa) “qualquer pessoa deve dispor e utilizar com conforto e segurança os espaços, serviços e produtos, tanto físicos quanto virtuais, presencialmente ou não, em condições igualitárias aos demais”<sup>13</sup>, de forma que a promoção de acessibilidade seja constante e não exceção.

Conforme Leontieva (1978, p.267), “cada indivíduo aprende a ser um homem. O que a natureza lhe dá quando nasce não lhe basta para viver em sociedade. É-lhe, ainda, preciso adquirir o que foi alcançado no decurso do desenvolvimento histórico da sociedade humana”. Dessa forma, é através da interação entre as pessoas, da cultura e do acesso às mais diversas

---

<sup>13</sup> Cualquier persona debe poder disponer y utilizar con confort y seguridad los entornos, servicios o productos, tanto físicos como virtuales, de forma presencial o no presencial, en igualdad de condiciones que los demás (ALONSO, 2007, p. 17).

formas de comunicação social, que o indivíduo se constrói, não sendo aceitável que lhe imponham limitação de acesso a espaços físicos, sociais ou culturais, nem a canais de informação em decorrência de deficiência, diferença ou impedimento de qualquer espécie, pois tais atitudes inibem a autonomia, independência e inclusão social, além de prejudicar a qualidade de vida dessas pessoas.

Pode causar estranhamento dizermos que há pouco material audiovisual acessível para o público surdo, pois é de conhecimento geral que os canais televisivos, tanto da TV aberta quanto da fechada, disponibilizam, conforme determinações legais (lei nº 13.146/2015, lei 10.098/2002, portaria Nº 310/2006, dentre outras), conteúdo com *closed caption* (legenda oculta) e que a grande maioria dos filmes oferecem legendas em diferentes idiomas.

Contudo, acreditamos que, em se tratando da comunidade surda, as melhores formas de promover acessibilidade e autonomia a esse grupo são através do ensino e uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras) desde o início da aquisição da linguagem dos bebês ou logo que a surdez é identificada, já que esta é a língua natural de comunicação entre os surdos e o seu domínio auxilia na aquisição do português escrito; assim como, acreditamos na importância do emprego da janela de Libras como ferramenta de acessibilidade em produtos audiovisuais, em respeito à primeira língua desse público.

Mais esclarecimentos acerca desse último aspecto serão apresentados e discutidos na seção 4. Nos concentraremos, no momento, em falar da surdez e suas questões de ensino-aprendizagem, cultura e identidade, bem como dos aspectos linguísticos da Libras.

### 3.1 SURDEZ: QUESTÕES SOBRE ENSINO, CULTURA E IDENTIDADE

O ser humano é, por natureza, um ser social e a comunicação é condição fundamental para a sua vida em sociedade, interação sócio-política-cultural e compartilhamento de experiências, manifestações afetivas, etc. De modo geral, a linguagem, a língua e a fala formam o tripé de funcionamento da comunicação humana.

Conforme Saussure (2006 [1916]), a linguagem é a capacidade e o meio pelo qual as pessoas se expressam; a língua, por sua vez, “é um produto social da faculdade da linguagem e um conjunto de convenções necessárias, adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade nos indivíduos” (SAUSSURE, 2006 [1916], p.17). Em outras palavras, ela é um sistema sógnico utilizado para exprimir ideias. O ato efetivo da linguagem é, por sua vez, caracterizado pela fala, que se inter-relaciona com a língua (código utilizado) para se manifestar.

Embora Saussure, em seu *Curso de Linguística Geral* (2006 [1916]), tenha analisado a língua e a fala ligando-as, principalmente, aos campos acústico e fonológico, as definições que ele trouxe para linguagem, língua e fala, em princípios do século XX, quando as línguas de sinais nem tinham adquirido o *status* que tem hoje, já apontavam para a legitimação de línguas que escapassem do campo oral-auditivo.

Tomando a linguagem como capacidade para a comunicação, não podemos restringir sua atuação a apenas um meio sensorial, à audição, visto que informações também são trocadas de modo visual, tátil, olfativo e gustativo. O que determinará sob que circunstâncias a linguagem se desenvolverá, qual meio sensível se sobressairá, será o tipo de estímulo recebido pelo sujeito, considerando sua intensidade, duração e a forma como ele é absorvido fisiologicamente.

Sendo assim, em um indivíduo ouvinte, os estímulos sonoros propiciarão o desenvolvimento oral-auditivo; ao passo que indivíduos nascidos surdos absorverão, de modo mais natural, estímulos visuais, sendo mais propícios à fluência visuoespacial. As pessoas com deficiência visual, por sua vez, receberão os estímulos auditivos e táteis de forma mais apurada, desenvolvendo, mais satisfatoriamente, a comunicação por meios auditivos, orais e táteis.

Em se tratando de língua, quando esta é compreendida como um sistema sígnico no qual signos são utilizados para a representação do pensamento, ela também não pode estar atrelada apenas a representações orais ou escritas.

Observando o conceito de signo estabelecido por Charles Sanders Peirce, discutido por Santaella (1983), entendemos que o signo é a representação de determinado objeto ou de determinada ideia e o que lhe confere a característica de signo é a sua potencialidade de representação, independente da forma como ele apareça. Contudo, para que essa representação seja compreendida, é necessária a existência de um intérprete, pois o signo, através de um processo relacional, produzirá na mente desse intérprete determinado significado. Dessa forma,

[...] o significado de um signo é outro signo — seja este uma imagem mental ou palpável, uma ação ou mera reação gestual, uma palavra ou um mero sentimento de alegria, raiva... uma idéia, ou seja lá o que for — porque esse seja lá o que for, que é criado na mente pelo signo, é um outro signo (tradução do primeiro) (SANTAELLA, 1983, p. 12).

O signo é, portanto, uma unidade linguística significativa, seja ela produzida por linguagem escrita ou pictórica, pela fala oralizada ou sinalizada, que depende da existência de um intérprete, que conheça o código utilizado para que, então, possa ocorrer a compreensão do seu significado. A língua, por conseguinte, pode ser entendida como um sistema sígnico

construído e organizado segundo convenções sociais estabelecidas pela comunidade falante que possui características estruturais propícias à comunicação (léxico, sintaxe e morfologia próprios, por exemplo).

Dessa forma, o signo linguístico poderá ser perceptível e decodificado por diferentes meios sensíveis, desde que exposto a tais meios de forma adequada e sob a condição de que o intérprete tenha conhecimento da língua em uso. Segundo Skliar (2010, p.24), “a língua oral e a língua de sinais (LS) não constituem uma oposição, mas sim canais diferentes para a transmissão e a recepção da capacidade mental da linguagem”.

Neste sentido, a fala também não se restringe ao signo oral, podendo ser articulada de forma visuoespacial ou tátil (atendendo, respectivamente, às especificidades do público com surdez ou surdocegueira), desde que siga regras gramaticais pré-estabelecidas coletivamente e apreendidas pelos falantes de determinada comunidade linguística, já que a língua e as suas formas de manifestação são fenômenos sociais (SANTAELLA, 1983). A fala é, então, uma possibilidade de materialização da língua, que se utiliza de determinado código para que haja comunicação.

Uma vez que a língua tem um papel de destaque no processo comunicacional, além de ser elemento de empoderamento social, é notório que um dos maiores ganhos da comunidade surda foi o reconhecimento da Língua Brasileira de Sinais como língua oficial do grupo no Brasil. A Libras foi reconhecida em 2002, através da lei nº 10.436, de 24 de abril, como um meio legal de comunicação e expressão entre surdos, além de figurar como língua oficial e natural do Brasil, ao lado do português. Desde então, luta-se pela desmistificação de que a interlocução em Libras seja um tipo de linguagem mimética ou de gestos aleatórios, bem como pela conscientização de que ela comunga regras gramaticais e estruturação própria, atingindo o mesmo fim das línguas orais, a comunicação. Contudo, o reconhecimento legal ainda precisa ser respeitado para que a Libras funcione, de fato, como língua oficial do país e seja inserida nos diversos ambientes sociais, em *status* semelhante ao da língua portuguesa.

O que torna a Libras peculiar constitui o fato desta língua não atuar no campo oral-auditivo, aquele em que a fala é emitida pelo canal oral e decodificada pelo auditivo, mas sim no visuoespacial; ou seja, a comunicação se dá através de sinais gestuais realizados dentro de espaços específicos e decodificados pelo canal visual. Assim, o surdo, falante de Libras, utiliza um vasto léxico de sinais, que expressa cargas semânticas compreendidas a partir da experiência visual que vivenciam.

Tal experiência, contudo, não se limita ao contato com a língua de sinais, mas permeia todo o tipo de relação estabelecida pelo surdo. Skliar (2010, p. 28) diz que “a surdez é uma

experiência visual [...] e isso significa que todos os mecanismos de processamento da informação, e todas as formas de compreender o universo em seu entorno, se constroem como experiência visual”. Desse modo, é a visão que conduz, primordialmente, a interação entre os surdos e o ambiente à sua volta.

Embora reconhecida como língua natural dos surdos, o contato desses indivíduos com a Libras, de modo geral, acontece de forma tardia, atrasando o seu desenvolvimento linguístico, tanto na língua de sinais quanto no português. Dentre os fatores que influenciam esse atraso, estão: a medicalização da surdez; o preconceito em relação à língua de sinais; e o sistema de ensino inclusivo, que não atende às reais necessidades de aquisição e desenvolvimento linguístico do surdo.

Uma vez que a surdez é diagnosticada dentro da área médica, esta a considera como um déficit sensorial, que precisa ser tratado o mais precocemente possível. Para Skliar,

[...] medicalizar a surdez significa orientar toda atenção à cura do problema auditivo, à correção de defeitos da fala, ao treinamento de certas habilidades menores, como a leitura labial e a articulação, mais que a interiorização de instrumentos culturais significativos, como a Língua de Sinais (SKLIAR, 1997, p. 111).

Desvia-se, então, o olhar das possibilidades linguísticas da criança surda, voltando-se para a busca da cura do que se considera uma anomalia, a surdez. Desse modo, a criança é privada de um ambiente de aprendizagem natural, do contato com outros surdos, para submeter-se a tratamentos terapêuticos, que visam o restabelecimento da audição e a oralização, seja através de cirurgias, do uso de aparelhos auditivos, de implantes cocleares ou por meio de treinamentos de emissão de sons e leitura labial.

Ainda sobre o atendimento inicial recebido pela pessoa com surdez, Wrigley diz que:

Ironicamente, todos os esforços de instrução e reabilitação focalizam-se, muitas vezes, exclusivamente, no canal “perdido” como se esse fosse o único aspecto em torno do qual o ensino devesse girar. Essa inversão irônica feita pelo ensino especial reproduz um ambiente limitado de aprendizagem e interação. [...] o resultado imediato é a opressão de crianças surdas e a negação das identidades sociais que lhes poderiam estar disponíveis como adultos surdos (WRIGLEY, 1996, p. 05, tradução nossa)<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Ironically, all instructive and rehabilitative efforts focus, often exclusively, on the “lost” missing channel as the very feature around which all teaching should revolve. This ironic reversal by and within special education reproduces a limited world of learning and social interaction. [...] the immediate result is a direct oppression of deaf children and a denial of the social identities that may be available to them as deaf adults (WRIGLEY, 1996, p. 05).

Como podemos perceber, muito tempo é gasto com terapias médicas reparadoras, ao invés de, mesmo concomitantemente, se inserir a criança em comunidades surdas, que lhes propiciariam a aquisição da língua de sinais em idade compatível com a dos ouvintes que aprendem o português; bem como, atrasa-se o reconhecimento do surdo como pertencente a uma comunidade com língua, identidade e especificidades culturais próprias, por vezes, causando-lhe sofrimentos, tais como: a ideia de que não possui capacidade comunicativa; o isolamento dentro do grupo social em que vive; e o sentimento de inferioridade em relação aos ouvintes à sua volta. Nesse contexto, muitos pais deixam de aprender língua de sinais e, assim, também não contribuem para a aquisição linguística de seus filhos surdos.

No momento em que enfatizamos a deficiência de um órgão, o seu uso inadequado ou o não funcionamento do mesmo, pomos em evidência o que é negativo, a possível falta de capacidade do indivíduo realizar tarefas, o que é ocasionado pelo funcionamento irregular de tal órgão; com isso, com frequência, deixa-se de perceber, de priorizar a riqueza linguística e comunicacional nascida através da diferença.

Em outras palavras, supervalorizar a ausência da audição e o fato de se tratar o surdo como pessoa com deficiência levam ao desencadeamento de opiniões controversas e limitantes sobre ele, tais como ser: portador de uma comunicação exígua; incapaz de compreender elementos do mundo a sua volta; limitado intelectualmente e socialmente. A ideia pré-concebida da surdez como deficiência funciona, em muitos casos, como elemento restritivo, que enclausura a pessoa dentro de estereótipos cerceadores.

Cabe, então, a desconstrução da surdez como deficiência em defesa do seu potencial como diferença, já que, se o surdo tiver contato com a Libras, aprendê-la e usá-la para a sua comunicação, ele poderá desenvolver consciência crítica sobre a sociedade, política e cultura que o cercam; se desenvolverá psíquico e educacionalmente, tendo recursos comunicativos para interagir com a sociedade e entender que a sua diferença linguística não o faz menor, mas apenas diferente dos ouvintes pelo uso de uma língua própria.

Além das questões médicas, o atraso na aquisição da linguagem pela criança surda decorre, também, do preconceito e da falta de interesse familiar, ou, por vezes, da sociedade, em relação à língua de sinais e à cultura surda. Nesses casos, prefere-se manter a criança, por vários anos, treinando a oralidade do que apresentá-la a Libras por acreditar que o uso de uma língua gestual atrela ao indivíduo uma caricatura negativa e atrapalha o seu desenvolvimento oral.

São vários os estereótipos atribuídos aos surdos por falta de conhecimento e interesse em investigar melhor a sua cultura. Um estereótipo muito comum é considerar que os surdos

têm impedimento físico, tanto na audição quanto na fala, o que faz com que muitas pessoas os caracterizem como surdos-mudos, quando, na verdade, eles só não conseguem falar, oralmente, por não serem capazes de ouvir e internalizar o discurso oral de modo natural.

O aspecto psicológico do surdo também é estigmatizado. Muitos são vistos como mal-educados, nervosos, impacientes, violentos e de baixo intelecto. No entanto, vários desses traços são observados em surdos que não possuem uma forma de comunicação eficiente com as pessoas que os cercam, limitando a sua vivência de mundo, o seu aprendizado cultural e a sua aquisição de saberes e condutas características da comunidade em que vive. Para Perlin (2010), qualquer comportamento negativo por parte de um indivíduo surdo provoca distorções naqueles que o observam, levando a construções estereotipadas dentro de um ambiente de dominação, uma vez que é o universo ouvinte que julga e caricatura o surdo.

Imaginemos uma criança surda tentando dizer que algo está lhe assustando, dirigindo-se a pessoas ouvintes, que não lhe oportunizaram o aprendizado de uma língua de sinais, ou que tampouco a dominam; que não conseguem se comunicar com ela de forma inteligível; que têm dificuldade de lhe ensinar normas e regras de comportamento; que lhe isola por não entendê-la. Como será o comportamento dessa criança diante da sufocante inércia do seu círculo social? Por quantas vezes terá o seu emocional abalado por não conseguir se comunicar? Que tamanho desespero essa criança deve sentir ao tentar pedir proteção diante de um medo, um pesadelo, e não ser compreendida? E não se fazer compreender?

É justamente esse contexto de isolamento e solidão, que deve ser eliminado. Os problemas não estão nos surdos; assim como a mudez não é inerente à surdez, pois, o aparelho fonador do surdo continua intacto. Não é regra o surdo ter problemas comportamentais, mas ambientes de criação limitadores e desinteressados podem gerar em qualquer criança ou adulto, surdo ou ouvinte, distúrbios emocionais e comportamentais graves. Ou seja:

[...] nunca a representação estereotipada vai dar à representação da identidade surda um lugar social. O estereótipo sobre o surdo jamais acolhe o ser surdo, pois o imobiliza em uma representação contraditória, em uma representação que não conduz a uma política de identidade (PERLIN, 2010, p. 55).

O fato dos surdos se comunicarem por meio de uma língua própria, a Libras, já os caracteriza com uma identidade e cultura particulares, ainda que também façam parte de uma cultura maior (em número de pessoas), a dos brasileiros ouvintes. Para Wrigley (1996, p. 14,

tradução nossa), “[...] uma, ou provavelmente a, característica determinante da auto identidade como pertencente a uma minoria étnica ou linguística é ter e usar sua própria língua<sup>15</sup>”.

Ademais, a identidade cultural é provisória, dinâmica e múltipla, pois se constrói a partir da interação cultural entre grupos sociais, em diferentes épocas e contextos. Trata-se, então, de identidades, algo plural. No entanto, sua importância é ímpar, sendo essa identidade construída e compartilhada por um grupo, que determinará as crenças, condutas, manifestações artísticas e vivências dos seus membros.

Os surdos têm a sua identidade estabelecida a partir da experiência visual, como já foi sugerido, de modo que sua arte visual, música, seu pensamento crítico, relacionamento interpessoal, seus costumes, suas manifestações religiosas, etc. serão geradas dentro do campo próprio visual e não adaptadas a partir da cultura ouvinte.

Essa identidade não deve ser vista, contudo, como única e com limites bem definidos. A identidade cultural de um grupo é variável em diversos aspectos, tais como: gênero, idade, grau de escolaridade, classe social, raça, área geográfica, dentre outros. Dessa forma, a identidade de um surdo de poder aquisitivo baixo, morador do nordeste do Brasil, será bem distinta daquela de um surdo sulista, de classe alta; ainda que, ambos se reconheçam como pertencentes a uma comunidade surda.

Tal identidade será construída, então, com base na vivência junto à comunidade surda à qual o indivíduo foi exposto, em meio às suas experiências, aos valores aprendidos e compartilhados dentro desse grupo e levando-se em conta o seu pertencimento e a sua interação com os pares.

Na maioria dos casos de filhos surdos nascidos de pais ouvintes, que não dominam a Língua Brasileira de Sinais, quando a criança é apresentada a Libras e passa a se relacionar com seus pares linguísticos, o seio familiar deixa de ser sua referência cultural. A comunidade surda que a compreende, que se comunica com ela, que compartilha das suas peculiaridades comunicacionais, passa a ser o seu local de pertencimento, sua cultura e referência. Daí a necessidade de pais e familiares ouvintes buscarem aprender Libras para se comunicarem com seus filhos surdos, ajudando o seu desenvolvimento cognitivo e se fazendo parte da comunidade referência dessas crianças.

Embora o termo comunidade surda pareça agregar exclusivamente surdos, ela é aberta aos ouvintes, que tenham interesse em aprender sobre essa cultura e àqueles que sabem ou querem estudar a língua de sinais. Assim, não é necessário que os pais se sintam desconfortáveis

---

<sup>15</sup> A, if not the, defining feature of self-identity as belonging to an ethnic or linguistic minority is having and using one's own language (Wrigley, 1996, p. 15).



em compartilhar a educação de seus filhos com as associações de surdos; eles devem buscar se integrar a elas, aprender e respeitar as diferenças linguísticas do surdo e passar a fazer parte da cultura natural de seus filhos. Dessa forma, mais facilmente, essas crianças entenderão as diferenças culturais entre elas e seus pais, transitando entre ambas.

A escolarização do surdo é outro fator que, por vezes, compromete o seu desenvolvimento linguístico, emocional e profissional. Nem toda cidade oferece centros de ensino ou reforço para a educação de surdos, nos quais a língua de sinais é a língua de sua instrução e formação. Na maioria das vezes, a família tem que recorrer a escolas inclusivas, aquelas que aceitam crianças com deficiências, para que seus filhos recebam uma educação formal.

A Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, estabelece as diretrizes e bases da educação brasileira. Em seu capítulo V, art. 58, é definida a educação especial como “a modalidade de educação escolar oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação<sup>16</sup>”.

A ideia de se contar com escolas inclusivas é algo muito positivo; afinal, é importante que haja a interação entre crianças, sejam elas ouvintes, surdas, cegas, com deficiência física, intelectual, etc., pois tal relacionamento visa propiciar o respeito, a cooperação, a aceitação da diferença, de modo a diminuir o preconceito e a exclusão social, além de proporcionar a escolarização de crianças que, por muitos anos, não tinham garantido o direito à educação formal. No entanto, o enquadramento do surdo como pessoa com deficiência vai de encontro às premissas da cultura surda, que o vê como pertencente a uma comunidade linguística diferente, necessitando apenas que lhe seja ofertada a educação formal em sua primeira língua.

Alguns fatores que levam ao baixo rendimento escolar do aluno surdo são: a falta de treinamento dos profissionais envolvidos no ensino inclusivo; o número excessivo de alunos em sala de aula; o uso exclusivo do português como língua de instrução; e o fato dos professores, em sala de aula, costumarem passar para a figura do intérprete ou dos professores das salas de reforço a responsabilidade de instruir o aluno surdo. É interessante ressaltar que esse comprometimento escolar foi considerado, ao longo do tempo, como inerente ao surdo, como se fosse parte desse grupo ter problemas de aprendizagem. Não se percebia que, na verdade, o rendimento escolar ruim era um reflexo do sistema educacional precário e inadequado.

---

<sup>16</sup> Redação atualizada pela Lei nº 12.796, de 2013.

Para Soares e Lacerda (2004, p. 129), “o modo como a escola está organizada pedagogicamente não leva em conta a surdez e sua complexidade, não atendendo, assim, às necessidades dos surdos”. De fato, as aulas não são planejadas pensando no sujeito surdo, em sua cognição visual, mas sim, na maioria dos componentes da turma, os ouvintes. Para o aluno surdo, é muito difícil compreender conteúdos ministrados em uma língua que foge do seu domínio, o que limita a aprendizagem a poucos conhecimentos e, vários deles, sendo questionáveis (MACHADO, 2006).

Em contrapartida, as instituições de ensino ou associações para surdos têm se mostrado mais eficientes no ensino, uma vez que os professores dominam a Língua Brasileira de Sinais, possuindo recursos linguísticos e pedagógicos para explanar conteúdos, tirar dúvidas e estimular a fluência dos alunos. E, quanto aos surdos, uma vez dominando a sua língua natural, sua competência linguística funciona como facilitador para o aprendizado do idioma português escrito, discutir suas complexidades, abstrações, teorias e se integrar à comunidade maior da qual também pertencem, a brasileira, formada por falantes de português. Essa modalidade de ensino, em que a Libras é considerada a primeira língua do surdo (e língua de instrução) e o português é visto como segunda língua, recebe o nome de perspectiva bilíngue (MACHADO, 2006).

Não é objetivo deste trabalho aprofundar questões sobre cultura e identidade surda, nem sobre o ensino-aprendizagem dos surdos, temas que, sozinhos, já garantiriam várias teses. Mas achamos conveniente apresentar tais questões aos leitores, visto que elas nortearão, direta ou indiretamente, as análises genéticas desenvolvidas no decorrer desta pesquisa. Nos coube contextualizar alguns aspectos e pontuar fatores, que dificultam o desenvolvimento linguístico desse grupo, tanto na Libras quanto no português, visando deixar claro nosso ponto de vista de que a língua natural dos surdos é a Libras e que ela se configura como o veículo de aprendizagem e acessibilidade mais eficiente para o grupo. Essa motivação nos faz considerar a importância da promoção de acessibilidade a materiais audiovisuais através da janela de Libras e não apenas por meio de legendas escritas em português.

Passemos, então, a apresentar alguns aspectos linguísticos (fonologia, morfologia e sintaxe) da Língua Brasileira de Sinais, a fim de nos munir de conhecimento sobre a estruturação e o uso dessa língua, elementos que serão necessários para a análise genética dos critérios linguísticos e tradutórios adotados pelo tradutor e intérprete, no processo criativo em estudo.

### 3.2 LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS: O FALAR VISUOESPACIAL

As línguas de sinais (LSs) são línguas naturais, que possuem complexidades fonológicas, morfológicas, sintáticas e semânticas como quaisquer outras línguas, não se restringindo à datilologia (soletração de palavras com o uso do alfabeto manual) para a comunicação. Essas línguas também não são universais. Embora possam ser derivadas de famílias linguísticas afins, as línguas de sinais, bem como as orais, são diversificadas e mudam conforme as influências da comunidade linguística e área territorial onde ocorrem, o que justifica a existência das línguas de sinais brasileira, francesa, americana, japonesa, espanhola, etc. Universal é o impulso do indivíduo surdo para a comunicação sinalizada (GESSER, 2009).

O reconhecimento das LSs como naturais e portadoras de caráter linguístico é algo bastante recente, se comparado com as línguas orais. Tal *status* foi adquirido apenas em 1960 a partir dos estudos descritivos de Willian Stokoe, linguista americano. Foi Stokoe quem iniciou a análise dos critérios fonológicos e morfológicos da língua de sinais americana, elementos que serviram de base para o estudo descritivo de línguas de outras nacionalidades, como a brasileira.

Partindo do pressuposto de que as características fonológicas, morfológicas, lexicais e semânticas da Libras nos ajudarão a compreender melhor essa língua e entender as razões que levaram às escolhas tradutórias adotadas pelo tradutor/intérprete de Libras ao fazer a janela de Libras do filme *Raccoon & Crawfish*, apresentaremos, a seguir, alguns desses aspectos.

#### 3.2.1 Características fonológicas da Libras

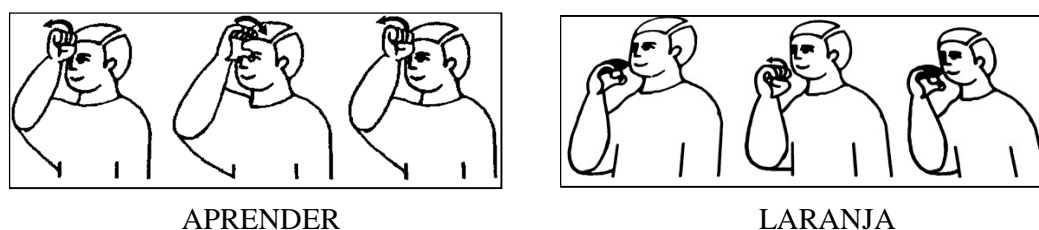
A fonologia é o ramo dos estudos linguísticos que se encarrega da análise dos fonemas, ou seja, dos menores componentes sonoros capazes de distinguir o significado das palavras, como por exemplo, *bala* x *bola*. Nesse caso, os fonemas **a** e **o** são pares opostos, que distinguem o significado de tais palavras e podem se unir a outros fonemas para a formação de sílabas e inúmeras palavras. Assim,

A fonologia irá estudar os sons do ponto de vista funcional, como elementos que integram um sistema linguístico determinado. [...] À fonologia cabe estudar as diferenças fônicas intencionais, distintivas, isto é, que se vinculam a diferenças de significação, estabelecer como se relacionam entre si os elementos de diferenciação e quais as condições em que se combinam uns com os outros para se formar morfemas, palavras e frases (CALLOU; LEITE, 2009, p.11).

Pesquisas feitas sobre as LSs apontaram que estas também dispõem de pares mínimos opositivos, que seguem a mesma lógica do fonema sonoro, mas nesse caso, trata-se de “fonemas visuais”, observados na formação de cada sinal. Assim, Quadros e Karnopp (2004, p. 48) dizem que “apesar da diferença existente entre línguas de sinais e línguas orais, no que concerne à modalidade de percepção e produção, o termo ‘fonologia’ tem sido usado para referir-se também ao estudo dos elementos básicos das línguas de sinais”.

As palavras em Libras são denominadas sinais e estes são formados por meio da articulação entre o formato adotado pelas mãos do falante, o movimento realizado por elas, o local, em frente ao corpo, em que se emite tais sinais, bem como a orientação da palma e as expressões não manuais dos mesmos. É o uso diferenciado desses elementos na produção do sinal, que caracterizará, por exemplo, os pares opositivos e a formação de palavras diferentes em Libras. Vejamos o exemplo abaixo:

Figura 09 – Par opositivo: APRENDER x LARANJA



Fonte: CAPOVILLA, F. C. et al., 2017, p. 244 e 1.643, respectivamente.

Os sinais correspondentes a APRENDER<sup>17</sup> e à fruta LARANJA são realizados com a mesma configuração de mão (mão em “S”), o mesmo movimento (abrir e fechar a mão), sem orientação ou expressão facial específica, sendo que o único elemento que os diferencia consiste no ponto de articulação onde o sinal é feito, aprender – frente à testa, e laranja – frente à boca.

As funções da fonologia nas línguas de sinais seriam, então: identificar as unidades mínimas significativas utilizadas na formação dos sinais, além de se determinar os padrões

<sup>17</sup> Seguindo o sistema de transcrição de sinais utilizado por Quadros e Karnopp (2004), quando nos referirmos aos sinais, eles serão representados por palavras em português escritas em caixa alta (CASA); se um sinal for traduzido por duas ou mais palavras do português, ele será representado por tais palavras separadas por hífen (TOMAR-CAFÉ); se o sinal for composto, formado por dois ou mais sinais, mas tiver a tradução em português representada por apenas uma palavra, o sinal será representado pelas palavras em português referentes à cada parte do sinal, separados por circunflexos (^CASA^CRUZ = igreja); quando for usada a datilologia, o sinal será representado pela palavra em português, mas suas letras serão separadas por hífen (H-E-N-R-I-Q-U-E); como em Libras não há desinências para gênero e número, a representação dos sinais que em português carregam esses traços receberão o símbolo arroba simbolizando tais ausências em Libras (EL@).

aceitáveis de combinação entre esses elementos e de que formas eles podem variar dentro do campo fonológico (QUADROS; KARNOPP, 2004).

Dessa forma, a ideia tradicional de pensar a fonologia como associada apenas ao som e às línguas orais foi expandida, passando-se a caracterizar, também, as línguas visuoespaciais pelo fato dessas últimas possuírem elementos linguísticos com função análoga aos fonemas, unidades mínimas contrastivas que, em Libras, são identificadas a partir da análise dos cinco parâmetros fonológicos, a saber:

*a) Configuração de mão (CM)*

Configuração de mão é a forma adotada pela mão, ou pelas mãos, para a realização de um sinal (FERREIRA-BRITO, 1995; QUADROS; KARNOPP, 2004). As mãos constituem os principais instrumentos de locução nas línguas de sinais, pois é através delas que os sinais são articulados. Elas podem atuar individualmente, sendo que apenas uma mão, a dominante, faz o sinal; ou em dupla, de modo espelhado, quando as duas mãos fazem o mesmo sinal em sincronia; ou ainda, em dupla, com configurações diferentes (a mão direita assume uma configuração e a mão esquerda outra na produção de um mesmo sinal). Cabe ressaltar que um sinal tanto pode ser articulado pela mão direita (no caso de destros), quanto pela esquerda (em se tratando de canhotos) sem que o sentido do sinal seja alterado.

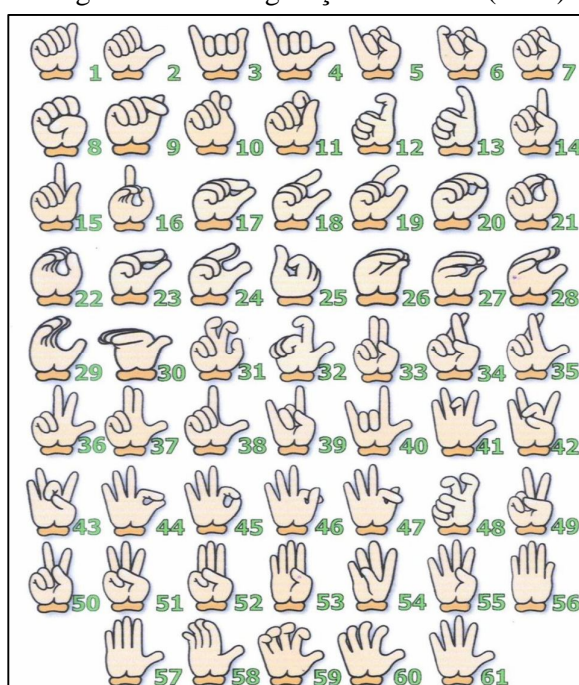
Embora a mão utilizada, direita ou esquerda, não enseje em mudança de significado do sinal produzido, a variação nas formas de configuração adotadas é um dos elementos que age para a alteração semântica do sinal. O número de configurações de mãos identificado varia entre as línguas de sinais existentes, conforme épocas e pesquisas realizadas. Vejamos os quadros de CMs apresentados por Ferreira-Brito e Langevin (1995) e por Pimenta e Quadros (2008):

Figura 10 – Configurações de mãos (1995)



Fonte: FERREIRA-BRITO; LANGEVIN, 1995

Figura 11 – Configurações de mãos (2000)



Fonte: PIMENTA; QUADROS, 2008.

O quadro de Ferreira Brito e Langevin (1995), figura 10, apresenta 46 CMs organizadas, verticalmente, por formatos semelhantes das mãos. Já o de Pimenta e Quadros (2008), figura 11, traz 61 CMs distribuídas horizontalmente, ainda conforme semelhanças entre as formas adotadas pelas mãos. O quadro de Pimenta tem sido bem aceito, atualmente, por ser considerado didático para o ensino de Libras.

Capovilla et al. (2017) utiliza outra maneira de caracterização das CMs. Para ele, as mãos podem se configurar seguindo o formato adotado nos números de 1 a 9; ou nas letras do alfabeto manual de A a Z, abertas, curvadas, fechadas, horizontal ou vertical. Ele especifica, ainda, as formas adotadas pelos dedos (abertos, cruzados, curvados, distendidos, dobrados, entrelaçados, etc.). A possibilidade de toque entre as mãos também é identificada, sendo que estas podem apresentar contato entre os dedos, entre as laterais dos dedos, pelas pontas dos dedos, pelas bases das palmas, pelos dorsos, etc. O autor pontua, ainda, as posições adotadas pelos braços na produção de sinais, que podem ser horizontais ou verticais, dobradas ou estendidas.

A discussão acerca do número de configurações de mãos na Libras continua em aberto, visto que não há, ainda, um consenso a esse respeito. Nos exemplos, acima, buscamos trazer três modelos bastante utilizados.

b) *Ponto de articulação (PA) ou Locação (L)*

O ponto de articulação se refere ao local do corpo em frente ao qual as mãos são posicionadas para fazer o sinal, o que pode ocorrer tocando-se partes do corpo ou em espaço neutro, em frente a ele. Quando o sinal é feito em contato com o corpo, o membro tocado é considerado o PA. Por serem línguas visuais, os pontos de articulação das línguas de sinais estão em áreas facilmente visualizáveis e de simples alcance das mãos. De modo geral, os sinais se apresentam em frente ao tronco, aos braços e à cabeça, podendo-se tocar a palma ou o dorso das mãos, os dedos, braços, antebraços, ombros, a cintura, a barriga, o peito, tórax, pescoço, queixo, nariz, as bochechas, orelhas, a testa, as têmporas, os olhos, etc.

Em alguns casos, os sinais realizados em frente a, ou tocando determinadas partes do corpo estão associados a campos semânticos específicos, organizados a partir da iconicidade relacionada àquele membro. Assim, sinais com carga semântica associada à visão (olhos, olhar, ver, óculos) tendem a ser realizados perto dos olhos; aqueles que se referem à alimentação (comer, beber, mastigar, morder) são feitos próximos à boca; os relacionados a sentimentos (amar, gostar, odiar, amizade) aparecem de frente para o peito; enquanto aqueles que designam atividades mentais (pensar, entender, imaginar, sonhar) ocorrem em pontos articulatorios da cabeça; bem como, sinais com referência olfativa e sonora tendem a ser articulados próximos ao nariz e às orelhas.

Assim como a configuração de mão, o ponto de articulação possui grande importância fonológica e linguística, pois ele também é fator de distinção entre pares opostos e enseja a diferenciação de itens lexicais. Klima e Bellugi (KLIMA; BELLUGI, 1979, p.50 *apud* QUADROS; KARNOPP, 2004, p.57), se referindo à língua americana de sinais (ASL), afirmam que “o segundo dos principais parâmetros de sinais lexicais da ASL é o *locus* de movimento do sinal, seu ponto de articulação”, ideia advinda de Stokoe que, na década de 1960, iniciou os estudos das unidades estruturais distintivas das línguas de sinais, destacando a CM, o PA e o Movimento (M).

Embora os pontos articulatorios das LSs sejam bem específicos e participem diretamente da enunciação, ou do entendimento do conteúdo expresso, em situações específicas em que os interlocutores estejam distantes um do outro ou separados por obstáculo, que cubra parte do espaço articulatorio, adaptações do PA podem ser feitas para que a comunicação aconteça. Assim como as configurações de mão, os pontos de articulação são finitos, visto existirem dentro de um espaço de enunciação limitado pelo corpo físico.

c) *Movimento (M)*

O parâmetro movimento se refere à movimentação das mãos, dos pulsos e antebraços durante a realização do sinal. Tal dinâmica é caracterizada por quatro aspectos: tipo, direcionalidade, maneira e frequência do movimento (FERREIRA-BRITO, 1990).

Quanto ao tipo, o movimento pode: seguir um *contorno ou forma geométrica* (retilíneo, helicoidal, circular); provocar *interação* entre as mãos configuradas (alternância, aproximação, separação); gerar *contato* entre elementos articulatorios (deslizamento, toque, esfregar, agarrar); adotar, ainda, movimentos de *torcedura* ou *dobramento* no pulso; além daqueles da parte *interna das mãos* (abertura, fechamento, curvamento).

Em relação à direcionalidade, o movimento é direcional ou não-direcional. No caso dos direcionais, esses se dividem em *unidirecional* quando seguem uma única direção (para cima, para baixo, para a direita ou esquerda, etc.) ou bidirecional, agindo em duas direções sequenciais (para cima e para baixo, para dentro e para fora).

A maneira do movimento diz respeito à qualidade, tensão e velocidade do movimento. Ele pode ser *contínuo*, o movimento se repete em determinado espaço de tempo, sem muita velocidade; *de retenção*, execução mais rápida, curta e com final bem marcado; e *refreado*, movimento rápido, curto com final bem marcado.

No que tange à frequência, o movimento pode conter frequência *simples* quando o movimento é executado apenas uma vez, ou *repetida* quando o sinal é feito com movimento repetido.

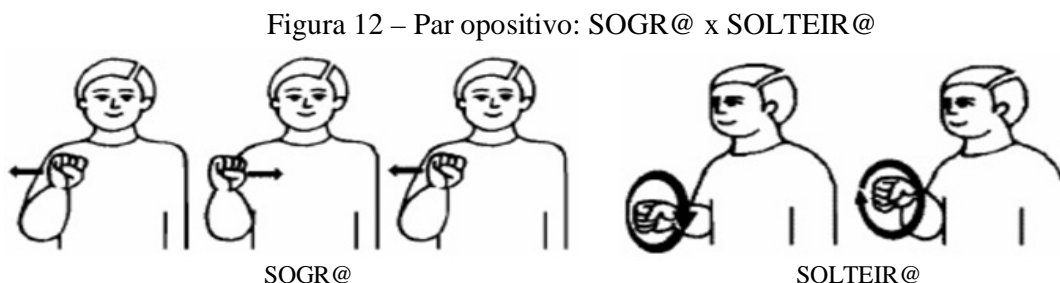
Capovilla et al. (2017) expande essa caracterização inicial do movimento e inclui outras partes do corpo como passíveis dessa ação. Para o autor, dedos, língua, cabeça, olhos, boca, lábios, sobrancelha, queixo, bochecha, ombros, pescoço, pálpebras, cílios, cintura e tronco também se movem. O que observamos é que a caracterização feita pelo autor leva em consideração os movimentos apoiados em expressões faciais e corporais, que auxiliam nos aspectos gramaticais e na significação das línguas de sinais.

Isso ocorre, por exemplo, quando direcionamos a cabeça e os olhos para uma pessoa, simultaneamente à realização de um ou mais sinais, indicando que este é o sujeito sobre quem estamos falando. Na frase EL@ COMPRAR CARRO, o sujeito tem a sua identificação, dentro do discurso, facilitada pelos direcionamentos do próprio sinal, da cabeça e dos olhos do enunciador, que apontam para tal pessoa.

O Movimento forma o tripé fonológico da Libras por também gerar distinção entre sinais. Nesse caso, um sinal com configuração de mão e ponto de articulação iguais pode diferir



em significado pelo tipo de movimento empregado, como por exemplo, os sinais SOGR@ e SOLTEIR@, na figura 12:



Fonte: CAPOVILLA, F. C. et al., 2017, p. 2.612 e 2.615, respectivamente.

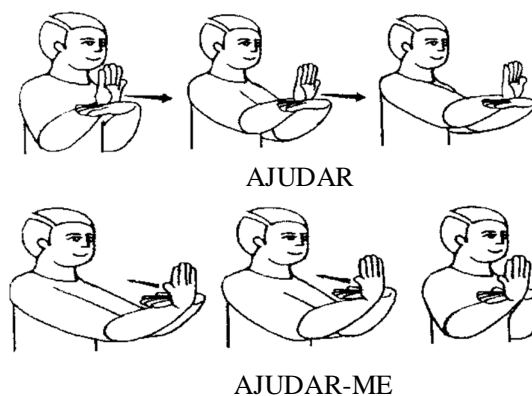
Conforme figura 12, ambos os sinais são feitos com a mão configurada em “s”, em ponto de articulação neutro, diferindo apenas no movimento empregado: balanço para a esquerda e para a direita em SOGR@ e de modo circular, sentido anti-horário, em SOLTEIR@.

*d) Orientação da mão (Or)*

O parâmetro orientação da mão se refere à direção para a qual a palma da mão aponta durante a realização do sinal. A palma da mão pode estar voltada para cima, para baixo, para o corpo, para a frente, para a esquerda ou para a direita, sendo que tal orientação pode se modificar durante a execução do sinal (FERREIRA-BRITO, 1995; QUADROS; KARNOPP, 2004).

A mudança na orientação da mão promove mudança significativa e, em muitos casos, apresenta variações gramaticais, como no exemplo do verbo AJUDAR, figura 13:

Figura 13 – Par opositivo: AJUDAR x AJUDAR-ME



Fonte: CAPOVILLA, F. C. et al., 2017, p. 139.

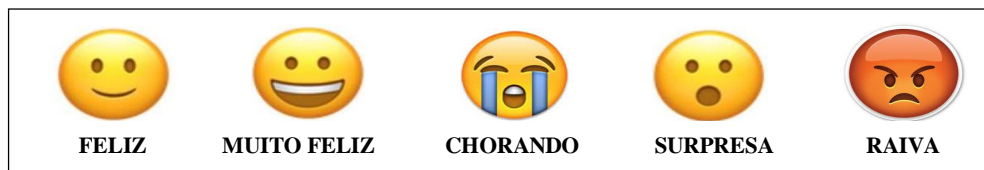
O sinal AJUDAR varia conforme a concordância com a pessoa que sofre a ação. Se a intenção é ajudar alguém, fazemos o sinal com a palma da mão voltada para a frente, enquanto que quando a ajuda é para si mesmo a palma se coloca virada para o corpo.

e) *Expressões não-manuais (ENM)*

As expressões faciais e corporais são partes constituintes da comunicação humana. De modo geral, as línguas orais utilizam tais expressões para exprimir emoções e sentimentos, tanto positivos, quanto negativos. Embora a maioria dos falantes orais não perceba a importância da linguagem corporal na interação interpessoal, esse tipo de expressão é corriqueira e já se popularizou, também: em anúncios jornalísticos e publicitários; em chamadas de revistas e jornais; e, mais recentemente, em redes sociais e aplicativos de troca de mensagens instantâneas com o uso dos *emoticons* e *emojis*<sup>18</sup>.

O advento da comunicação por meio da troca de mensagens fez surgir a necessidade de traduzir expressões humanas em imagens, de modo a deixar mais claras as emoções sentidas ou o estado psicológico dos interlocutores durante as conversas. A criação deu tão certo, que grande parte das conversas em mídias sociais e aplicativos de mensagens intercala palavras, áudios e *emojis*. Vejamos alguns na figura 14:

Figura 14 – Expressões faciais em *emojis*



Fonte: Aplicativo *Whatsapp*.

A imagem acima traz apenas alguns exemplos das expressões simbolizadas com os *smiles* e seu uso constante já despertou o interesse de pesquisadores em entender como tais figuras são percebidas no cérebro humano. Churches, Nicholls, Thiessen, Kohler e Keage (2014), pesquisadores australianos, descobriram em seus estudos que ao visualizarmos os *emojis*, eles são processados nos lobos occipitais e temporais do cérebro, de modo semelhante

<sup>18</sup> Emoticon (emotion + icon / emoção + ícone) foi o nome dado aos primeiros símbolos gráficos organizados de modo a demonstrar emoções, ex. :), já os *emojis* são mais modernos e se popularizaram com as expressões passadas através das carinhas amarelas, conhecidas como *smiles*, que podem aparecer estáticas ou animadas. Embora os termos tenham uma diferença, de modo geral são utilizados como sinônimos.

às interpretações que fazemos de rostos humanos e isso ocorre devido à caracterização semelhante da imagem.

Se a comunicação mediada por *emoticons* vem mudando os hábitos de conversação em meios digitais, as expressões representadas nesses ícones têm uma importância ainda maior para a comunicação e significação nas línguas de sinais, com a diferença de que nas LSs não existem apenas expressões afetivas (alegria, tristeza, raiva, angústia, dúvida, entre outras), mas também gramaticais, produzidas e exibidas pelo próprio corpo no ato comunicativo.

Quadros e Karnopp dizem que

[...] as expressões não manuais (movimento da face, dos olhos, da cabeça ou do tronco) prestam-se a dois papéis nas línguas de sinais: marcação de construções sintáticas e diferenciação de itens lexicais. As expressões não-manuais que têm função sintática marcam sentenças interrogativas sim-não, interrogativas QU-, orações relativas, topicalizações, concordância e foco [...]. As expressões não manuais que constituem componentes lexicais marcam referência específica, referência pronominal, partícula negativa, advérbio, grau ou aspectos (QUADROS; KARNOPP, 2004, p. 60).

Destarte, as expressões não manuais, ou seja, expressões faciais e corporais, auxiliam na distinção entre os sinais e não agregam apenas características afetivas à comunicação, mas também atribuem cargas sintáticas aos itens lexicais. Se tomarmos como exemplo o sinal feito para as palavras BONIT@, MUITO-BONIT@ e LIND@, observamos que o sinal realizado é o mesmo para as três palavras: “mão vertical aberta, palma para trás, em frente à face. Girar os dedos da mão para a esquerda, fechando-os um a um começando pelo mínimo. Finalizar com a mão em A, palma para trás” (CAPOVILLA et al., 2017, p. 448), conforme figura seguinte:

Figura 15 – Sinal para bonito, muito bonito e lindo



Fonte: CAPOVILLA et al., 2017, p. 448.

Sendo assim, os três itens lexicais são realizados com a mesma configuração de mão, o mesmo ponto de articulação, movimentos iguais, mesma orientação de palma, tendo como único elemento diferenciador a expressão não-manual empregada; neste caso, as expressões

faciais são as marcas linguísticas que determinarão o grau de intensidade desse adjetivo. Tais expressões poderão variar de um rosto com expressão neutra para o sinal BONIT@, até uma caracterização de boca aberta e olhos arregalados para LIND@, sendo que muitas outras expressões podem ser empregadas se o texto transparecer ironia, desdém, amor, etc.

Ferreira-Brito e Langevin (1995) especificam que as expressões não manuais da Libras podem ocorrer no rosto, na cabeça e no tronco, desencadeadas de modo simultâneo. Para as autoras, tais expressões podem ser resumidas, conforme o quadro 01, a seguir:

Quadro 01 - Expressões não manuais da Libras

<b>Parte do corpo</b>	<b>Tipo de expressão</b>
Rosto	Sobrancelhas franzidas; olhos arregalados; lance de olhos; sobrancelhas levantadas; bochechas infladas; bochechas contraídas; lábios contraídos e projetados e sobrancelhas franzidas; correr da língua contra a parte inferior interna da bochecha; apenas bochecha direita inflamada; contração do lábio superior; franzir do nariz.
Cabeça	Balanceamento para frente e para trás (ex. SIM); balanceamento para os lados (ex. NÃO); inclinação para frente; inclinação para o lado; inclinação para trás.
Rosto e cabeça	Cabeça projetada para frente, olhos levemente cerrados, sobrancelhas franzidas; cabeça projetada para trás e olhos arregalados.
Tronco	Para frente; para trás; balanceamento alternado dos ombros; balanceamento simultâneo dos ombros; balanceamento de um único ombro.

Fonte: Adaptado de Quadros e Karnopp, 2004, p .61.

Capovilla et al. (2017), por sua vez, separa os movimentos corporais de tronco e cabeça das expressões não-manuais. Para esses autores, os movimentos feitos pela cabeça e pelo tronco integram o parâmetro movimento, já mencionado, e os movimentos feitos pelas partes do rosto são caracterizados apenas como expressões faciais, podendo ser:

[...] alegre, alegria, boca aberta, boca semiaberta, bochechas infladas, bochechas sugadas, brava, contraída, dentes cerrados, lábios cerrados, lábios protusos, lábios protuberantes, língua para fora, mostrando a ponta da língua, mostrando os dentes; olhos arregalados, olhos fechados, olhos semiabertos, sobrancelhas arqueadas, sorriso, sorrindo, testa franzida, triste ou tristeza, e assim por diante (CAPOVILLA et al., 2017, p.39).

É possível perceber que os tipos de expressões faciais mostrados em Capovilla et al. (2017) descrevem tanto expressões afetivas (alegria, brava, tristeza), quanto formatos adotados pelas partes do rosto (lábios cerrados, olhos semiabertos, sobrancelhas arqueadas, etc.).

Essa breve explanação sobre os parâmetros fonológicos das línguas de sinais nos faz compreender que o uso alternado ou simultâneo deles é que torna possível a criação e diversificação dos itens lexicais das LSs. Ademais, é a forma de combinação entre eles que determinará a morfologia, sintaxe e semântica dessas línguas.

### **3.2.2 Características morfológicas da Libras**

A morfologia é um campo dos estudos linguísticos que se dedica à análise da constituição das palavras e dos fenômenos através dos quais elas são formadas, levando-se em consideração suas partes constituintes, ou seja, os morfemas. Nas línguas de sinais a morfologia também se encarrega do processo de formação dos sinais; contudo, há particularidades intrínsecas à mobilidade e visualidade dos sinais.

Enquanto nas línguas orais a disposição linear dos morfemas dita o significado, gênero, número e grau das palavras, nas línguas visuoespaciais, a simultaneidade de execução dos parâmetros fonológicos é que determina tais aspectos, auxiliada pela duração e direção do movimento, bem como da intensidade de sua realização. Os parâmetros fonológicos, vistos no subitem anterior, atuam também como morfemas. Cabe pontuar que as LSs não são línguas com morfologia predominantemente flexional, de modo que não são adicionadas partículas à maioria dos sinais no intuito de determinar desinências nominais ou verbais. Nessa conjuntura, o que observamos, com maior frequência, é a execução de dois ou mais sinais sequenciais para a criação de um outro ou para determinar características gramaticais. Tem-se, ainda, o uso do contexto de fala como elemento determinante para a compreensão adequada de gênero, número, grau e significado do sinal utilizado.

No que tange à formação, assim como as palavras, os sinais podem ser simples, quando formados apenas por um sinal (ex.: CAVALO); ou complexos, formados pela sequência de dois ou mais sinais (zebra = CAVALO^LISTRA-PELO-CORPO). No entanto, a forma como as línguas visuoespaciais combinam ou aglutinam elementos para a formação de novos itens lexicais varia bastante em relação às orais.

Nas línguas orais, de modo geral, as palavras são formadas a partir de dois processos: derivação (novas palavras surgem a partir da adição de prefixos, sufixos ou ambos ao radical de itens primitivos); e composição (dois ou mais radicais são ligados por justaposição ou aglutinação, atribuindo-se novo significado a tal combinação). Nas LSs, contudo, sinais complexos “resultam frequentemente de processos não-concatenativos em que uma raiz é enriquecida com vários movimentos e contornos no espaço de sinalização” (KLIMA;

BELLUGI, 1979, *apud* QUADROS; QUARNOPP, 2004). Conforme Felipe (1993 e 1997), os sinais, tomando por base os verbos, são formados a partir de 4 processos: modificação de raiz, derivação zero, processos miméticos e composição.

No processo de **modificação de raiz**, um tipo de derivação, os parâmetros fonológicos (CM, PA, M, Or e ENM), funcionam como morfemas e desempenham o papel de desinências verbais ou se justapõem às raízes de alguns sinais como afixos. Isso ocorre, por exemplo em pares verbo nominais em que o verbo, que demonstra a ação, é executado com movimento mais alongado, repetido, enquanto o substantivo aparece mais curto e retido (BICICLETA x ANDAR-DE-BICICLETA, VASSOURA x VARRER-COM-VASSOURA)<sup>19</sup>; ou ainda para demonstrar a intensidade de algumas ações como em TRABALHAR e TRABALHAR-MUITO, sendo que, nesse caso, a intensidade da ação é mostrada através do movimento repetido do verbo trabalhar associado a expressões faciais que definem a intensidade do ato, se foi cansativo, ou feliz, etc. (FELIPE, 2006).

A modificação de raiz ocorre, ainda, através da incorporação de algum elemento a um dado sinal para modificar o seu sentido. Os principais exemplos desse tipo de incorporação são a adição de numerais, de 1 ao 4, aos sinais de DIA, MÊS, ANO, formando: os sinais UM-ANO, DOIS-ANOS, etc.; e a incorporação de elemento negativo a verbos, como GOSTAR / GOSTAR-NÃO, ENTENDER / ENTENDER-NÃO, nos quais a negativa é caracterizada pela modificação do término do sinal, finalizando-o para a direção oposta, no primeiro caso, e pela adição da expressão facial de negação, durante a execução do segundo exemplo.

É considerada derivação, também, casos como o do sinal IMPOSSÍVEL, que mantém o radical, configuração de mãos e ponto de articulação do sinal POSSÍVEL, mas se diferencia deste com a afixação de movimento para os lados, ao invés de para baixo, como executado neste último.

Uma característica peculiar das LSs é a existência de muitos sinais homônimos. Enquanto temos, em português, palavras diferentes para os termos *sentar* e *cadeira*, *dirigir* e *carro*, *estudar* / *estudo* e *aula*, *cozinhar* e *cozinha*, etc., nas línguas de sinais, temos um sinal para cada grupo citado. Quadros e Karnopp (2004) dizem que esse fenômeno linguístico é um tipo de derivação, através do qual um nome surge a partir do verbo, ou vice-versa, diferindo pela duplicação do movimento. Porém, como a característica da repetição do movimento não é frequente na Libras, Felipe (2006) chama esse processo de formação de sinais de “**derivação**

---

<sup>19</sup> Felipe (2006) por considerar que esse tipo de modificação não é aplicada a todos os pares da língua, não se configurando em um parâmetro morfológico da Libras, prefere classificar o fenômeno como derivação zero, deixando para o contexto de fala o papel de determinar o significado adequado a cada uso do sinal.

**zero**”. Ou seja, o significado a ser decodificado a partir de sinais homônimos dependerá do contexto em que forem emitidos. Essa é uma especificidade das LSs, que podem utilizar-se de um único sinal para representar, por vezes, um campo lexical e semântico inteiro, a exemplo dos substantivos derivados do verbo aprender: aprendiz, aprendizado, aprendizagem, conforme figura 16.

Figura 16 – Sinal para aprender, aprendizagem, aprendizado, aprendiz...



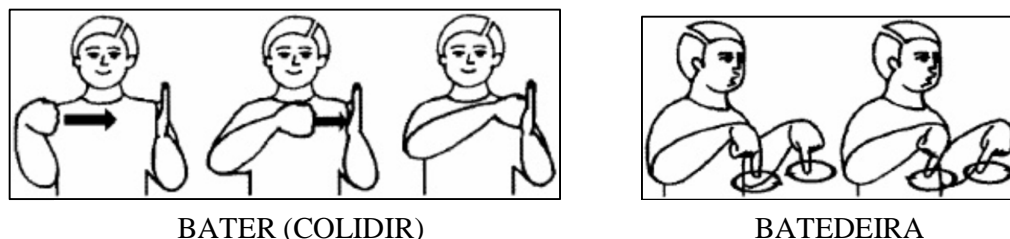
Fonte: CAPOVILLA et al., 2017, p. 244.

A figura 16, acima, mostra que o mesmo sinal de APRENDER é utilizado para os substantivos que derivam dele, fazendo com que o contexto discursivo seja determinante para a sua decodificação exata.

Não é característica da Libras a existência de grupos de sufixos ou prefixos visuais que sejam adicionados a sinais primitivos de maneira sequencial e ordenada para a criação de sinais derivados e isso ocorre porque, segundo Ferreira-Brito (1997, p. 50), “dificilmente se pode falar em prefixo e em sufixo porque os morfemas ou outros componentes dos sinais se juntam ao radical simultaneamente;” não antes ou depois do radical, dessa forma, prefere-se utilizar o termo afixo para determinar o que se incorpora ao radical de um sinal primitivo.

Tomando como exemplo a palavra *batedeira*, no português, observamos que ela deriva do verbo *bater*, adicionando-se o sufixo *-eira* ao radical *bat-*, e que esse é um fenômeno recorrente na língua portuguesa para palavras que têm como base verbos e mantêm uma relação do substantivo com a ação desse verbo que o originou (*furadeira*, *parafusadeira*, *assadeira*, *colhedeira*, *atiradeira*). Vejamos o caso do sinal para *batedeira*, na figura 17:

Figura 17 – Sinal para bater e bateadeira



Fonte: CAPOVILLA et al., 2017, p. 448.

Ao processo de formação mostrado na figura 17 dá-se o nome de formação mimética ou icônica. Conforme Felipe,

[...] o processo mimético transforma a mímica em uma forma lingüística que representa iconicamente o referente a partir dos parâmetros de configuração sígnica e da sintaxe da língua. Na verdade, não se faz a mímica simplesmente, esta é incorporada pela língua e se estrutura a partir dos parâmetros de cada língua de sinais, como as onomatopéias nas línguas oral-auditivas (FELIPE, 2006, p. 206).

Assim, se compararmos o sinal para o substantivo BATEDEIRA com o do verbo BATER, observamos que os critérios de derivação da língua portuguesa não se aplicam a Libras. A formação do substantivo BATEDEIRA se baseia em critérios visuais, miméticos, que mais se assemelham ao funcionamento do objeto bateadeira do que aos sinais utilizados para o verbo BATER (à porta, palmas, colidir, etc). Em Libras, por conseguinte, os critérios de formação dos sinais podem não ser análogos àqueles utilizados no português. A formação mimética de sinais é um processo bastante produtivo na Libras e, por vezes, utilizado para a representação de novos itens lexicais, o que rompe, de certa forma, o conceito de arbitrariedade do signo lingüístico, já que, nesses casos pontuais, existe uma motivação icônica, convencionalizada culturalmente (FERREIRA-BRITO, 1997).

Ainda assim, o que se observa mais claramente é a combinação de sinais distintos na criação de novos e o uso de expressões corporais dando determinada ênfase em sinais que indiquem diminutivos, superlativos, graus de substantivos e adjetivos, em geral, o que faz com que a **composição** seja considerada o processo de formação de palavras mais comum em Libras. Nesse tipo de formação, itens lexicais se justapõem, formando novos sinais.

Em se tratando da questão dos morfemas flexionais, observamos que, na língua portuguesa, algumas flexões possuem caráter obrigatório. Para se determinar o gênero, número, os tempos e modos verbais, existem sufixos e desinências necessárias à construção coerente da fala. Sendo assim, na língua portuguesa, “[...] existe um conjunto coeso de formas, com pouca



variação, que se aplica sistematicamente a toda a classe ou subclasse de palavras veiculando certas noções específicas” (SILVA, 2009, p.27). Tal característica não é compartilhada da mesma forma em Libras, o que analisaremos, observando o gênero, número e os tempos verbais dessa língua.

Em se tratando do gênero das palavras, em Libras, não há morfemas análogos aos do português que se afixem ao final das palavras para determinar se são masculinas ou femininas (-a / -o), de modo que não há flexão de gênero nesse idioma. O que se observa, contudo, é que quando se faz necessário distinguir o sexo de pessoas ou animais sobre os quais se fala, utiliza-se o sinal **HOMEM** ou **MULHER**, logo após o sinal do substantivo mencionado, como no exemplo: **CACHORRO-HOMEM** / **CACHORRO-MULHER**, determinando-se, assim, o sexo. No caso em que a pessoa, animal ou elemento sobre quem ou o que se fala está presente no ambiente da conversa, o direcionamento do sinal, apontando para o objeto do discurso, é suficiente para tal especificação.

Existem casos, ainda, em que já existem no léxico da Libras sinais distintos para os gêneros de alguns substantivos. Isso ocorre, por exemplo, nos sinais **HOMEM** / **MULHER**, **PAI** / **MÃE**, **GENRO** / **NORA**, etc. Cabe ressaltar que os substantivos **PAI** e **MÃE** são sinais compostos com **HOMEM** ou **MULHER** sequenciados com **BEIJAR-NA-MÃO**, mas nesses casos, os sinais que indicam o gênero são antepostos.

Em se tratando de flexão de número, a Libras também utiliza o mesmo sinal tanto para o singular quanto para o plural e, quando é necessário especificar número, são utilizados os numerais cardinais ou sinais quantitativos, como: **VÁRI@S**, **MUIT@**, **BASTANTE**, **POUC@**, junto ao substantivo.

Em resumo, a Libras não segue critérios morfológicos semelhantes aos da língua portuguesa. Enquanto no português, a flexão de gênero e número se apresenta com obrigatoriedade, certa regularidade e concordância indispensável, na Libras, a não regularidade no sistema de expressão de gênero e número faz com que a concordância esteja atrelada ao contexto discursivo e não à estrutura morfológica de cada sinal. Observemos as frases abaixo:

- a) **Vários meninos bonitos estão** jogando bola na quadra.
- b) **Várias meninas bonitas estão** jogando bola na quadra.
- c) **VARI@S MENINO BONIT@ ^JOGAR^FUTEBOL QUADRA.**
- d) **VARI@S MENINA BONIT@ ^JOGAR^FUTEBOL QUADRA.**

Em *a* e *b*, observamos orações do português e nelas percebemos a obrigatoriedade de manter as desinências para o masculino, feminino e para o plural, em todos os termos ligados ao sujeito da frase. Já em *c* e *d*, exemplos da Libras, percebemos que apenas o sinal referente ao sujeito é modificado para estabelecer o gênero referido na comunicação; já para o estabelecimento do plural, um pronome indefinido com ideia de quantidade maior que um é utilizado na fala. É interessante notar que, no português, o pronome pode ser retirado e a oração permanece com as características de plural; na Libras, contudo, se o sinal VARI@S não for utilizado, a frase passa a funcionar como singular.

No que tange às desinências verbais presentes na língua portuguesa para determinar pessoa, número, modo, tempo, as LSs funcionam, mais uma vez, com base em aspectos visuais. Para determinar as pessoas do verbo, a Libras o faz apontando o dedo indicador e direcionando o olhar para a pessoa ou as pessoas do discurso, ou ainda para espaços que caracterizem os referentes. Os pronomes pessoais do caso reto obedecem, assim, critérios dêiticos utilizados com verbos para estabelecer flexão número pessoal. O número, por sua vez, não se restringe a singular e plural, visto que o plural pode ser dual (dois referentes), trial (três referentes) ou múltiplo (quatro ou mais referentes).

Em se tratando dos tempos verbais, não se utiliza marcação desinencial para identificação do presente, observa-se o emprego de advérbios como HOJE e AGORA, em algumas situações, ou nenhuma marcação temporal. O passado e o futuro, por sua vez, são marcados por advérbios ou locuções adverbiais de tempo, como os sinais ONTEM, ANTEONTEM, JÁ, ANTIGAMENTE, ANTES, AMANHÃ, DEPOIS, DEPOIS DE AMANHÃ, ou pelos sinais PASSADO e FUTURO. Geralmente, esses sinais iniciam as frases para indicar o tempo do discurso, mas podem, também, ocorrer ao final delas. O contexto de fala também é utilizado para marcação temporal, como nos casos EU CRIANÇA, EU ADULT@, EU SOLTEIR@, EU MAGR@, em que o contexto diz se o que se fala caracteriza o passado ou o futuro.

A Libras também tem o seu léxico expandido por empréstimos linguísticos. É interessante observar a forma como esses empréstimos ocorrem, pois tais itens lexicais vêm, em sua maioria, da língua portuguesa, através da soletração manual. O alfabeto manual é utilizado por falantes de Libras, em casos específicos, dentre eles: para dizer nomes de pessoas; termos técnicos; e palavras sem sinal em Libras ou com sinal desconhecido pelo falante. Cabe esclarecer que a “[...] soletração manual não é uma representação direta do português, mas sim, uma representação manual da ortografia do português, envolvendo uma sequência de configurações de mão, que tem correspondência com a sequência de letras escritas do

português” (QUADROS; KARNOPP, 2004, p.88). De modo que não ocorrem diálogos inteiros apenas com soletração manual, a menos que esse seja o objetivo específico de algum projeto; a soletração é pontual e pode ser intercalada no discurso em Libras para a fruição da fala quando termos desconhecidos são utilizados pelos usuários da língua.

Nos alegra perceber a dinâmica e capacidade de adaptação das línguas humanas. Enquanto nas línguas orais, o som é a base dos empréstimos linguísticos, nas línguas visuoespaciais esse fenômeno linguístico se adapta à modalidade de produção e percepção dos sinais, propondo empréstimos baseados na soletração manual. A Libras apresenta, em seus estudos morfológicos, características da tradição e especificidades próprias. Os sinais, também, se dividem em classes gramaticais; passam por processos de formação; valoriza o uso de morfemas, empréstimos linguísticos, etc. Porém, o embasamento que a Libras adota dos estudos linguísticos tradicionais não é engessado; ele sugere caminhos que são retrçados a partir da vivência visual e suas particularidades de produção.

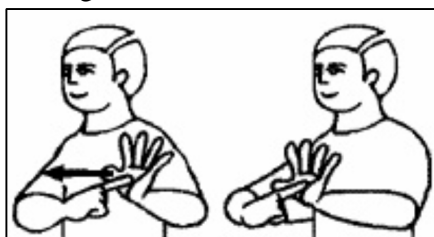
### **3.2.3 Características sintáticas da Libras**

Adentrando o universo da sintaxe da Libras, observando a forma como os sinais são dispostos nas frases, como se inter-relacionam para compor orações e emitir um discurso compreensível, percebemos o papel ímpar do espaço de enunciação na sua organização sintática. “A organização espacial dessa língua [...] apresenta possibilidades de estabelecimento de relações gramaticais no espaço, através de diferentes formas” (QUADROS; KARNOPP, 2004, p. 127).

O espaço de enunciação pode atuar na marcação dos sujeitos e objetos de um discurso; alguns verbos têm suas flexões de pessoa e número identificadas dentro do espaço de fala, através da apontação (referência dêitica) ou do direcionamento do olhar; os advérbios de lugar podem ser caracterizados dentro do ambiente enunciativo; o direcionamento do olhar ou do corpo para determinados pontos estabelece relações do sinal emitido com o local direcionado.

Os verbos direcionais, ou verbos com concordância, mostram bem a utilização do espaço para a construção sintática. Esse grupo de verbos incorpora no sinal informações de sujeito e predicado, através do direcionamento do sinal, do olhar, da cabeça, do corpo, durante a sua realização. Pertencem a esse grupo, os verbos ABENÇOAR, ACONSELHAR, AJUDAR, AVISAR, CHAMAR, DAR, ENSINAR, ESCOLHER, MOSTRAR, PERGUNTAR, RESPONDER, VER. Observemos o verbo MOSTRAR, na figura 18:

Figura 18 – Sinal MOSTRAR



Fonte: CAPOVILLA et al., 2017, p. 1896.

O verbo MOSTRAR é sinalizado com a mão esquerda aberta na posição vertical e com a mão direita configurada em 1 com a ponta do indicador tocando a palma da mão esquerda. A direção tomada no movimento das mãos será determinante para a sintaxe da frase. Se a palma da mão estiver voltada para a frente (em direção a alguém) e o movimento for também nessa direção, a frase pode indicar: EU-MOSTRAR-VOCÊ, se for diretamente para a pessoa com quem se fala; EU-MOSTRAR-EL@, se estiver direcionado para uma terceira pessoa; EU-MOSTRAR-TOD@S, se o movimento abranger todas as pessoas do local e, assim, sucessivamente. Contudo, se a palma da mão estiver voltada para o sinalizador e o movimento da mão vier em direção a ele, como se estivesse trazendo algo para si, a sintaxe muda e o sinalizador passa a ser o objeto daquela frase, como por exemplo: VOCÊ-MOSTRAR-EU.

Notemos que, nesses casos, uma alteração no direcionamento do sinal é responsável pela mudança sintática entre sujeito e predicado, bem como, determina se estamos falando da primeira, segunda ou terceira pessoa do singular ou plural. Nesses tipos de verbo, não é necessário utilizar os sinais específicos para os pronomes pessoais EU, VOCÊ, EL@, NÓS, e etc., pois os mesmos deixariam a frase redundante, uma vez que esses referentes já são identificados através da sua associação a um local no espaço.

Sobre o estabelecimento espacial dos referentes dos sujeitos e predicados dos verbos com concordância,

Na língua de sinais brasileira, os sinalizadores estabelecem os referentes associados à localização no espaço, sendo que tais referentes podem estar fisicamente presentes ou não. Depois de serem introduzidos no espaço, os pontos específicos podem ser referidos posteriormente no discurso. Quando os referentes estão presentes, os pontos no espaço são estabelecidos baseados na posição real ocupada pelo referente. Por exemplo, o sinalizador aponta para si indicando a primeira pessoa, para o interlocutor indicando a segunda pessoa e para os outros indicando a terceira pessoa. Quando os referentes estão ausentes da situação de enunciação, são estabelecidos pontos abstratos no espaço (QUADROS; KARNOPP, 2004, p. 130).

Sendo assim, os referentes do discurso na Libras são associados a localizações dentro de um espaço e estes, quando estão presentes, têm as sinalizações direcionadas para eles e, em suas ausências, voltadas para o local convencionado.

As expressões faciais e corporais, ou expressões não-manuais, também carregam traços sintáticos e auxiliam na formação e coerência das frases em Libras. Diferente das expressões afetivas, que expressam sentimentos e são comuns tanto em línguas orais quanto sinalizadas, as expressões gramaticais se colocam como específicas das línguas de sinais, desempenhando funções sintáticas nas frases e orações, além de ter caráter obrigatório em vários contextos. O direcionamento do olhar e da cabeça, como demonstrado com os verbos de concordância, já mostram a gramaticalidade desses gestos na especificação de sujeito e predicado nas frases, mas os traços gramaticais das expressões não-manuais não se esgotam aí; eles também desempenham papel importante na formação das frases afirmativas, interrogativas, negativas e relativas, por exemplo.

Na língua portuguesa, a entonação é responsável pela diferenciação entre tipos de frases, no discurso oral. A frase “Maria vai à escola hoje”, a depender da entonação do falante, pode ser uma frase afirmativa, interrogativa, exclamativa ou imperativa e, na conversação, a melodia utilizada contará como essencial para a identificação do tipo de frase empregada. Na Libras, por sua vez, são as expressões faciais que ocupam o papel de diferenciação entre as frases.

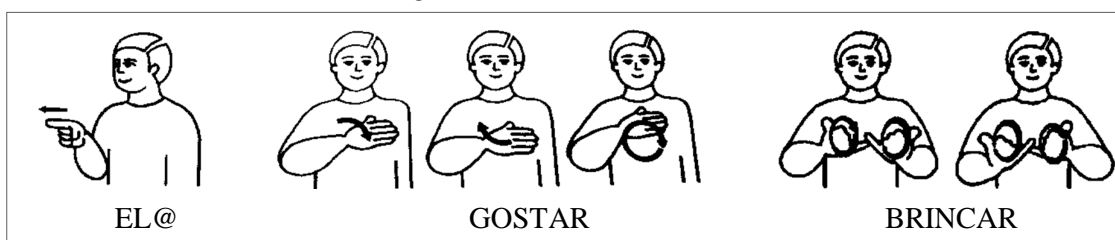
Em frases afirmativas, costuma-se manter uma expressão neutra ou utilizar o movimento afirmativo da cabeça durante a enunciação; nas negativas, a depender do caso, utiliza-se o movimento da cabeça para os lados para negar a sentença ou uma expressão facial na qual abaixa-se os cantos da boca ou arredonda-se os lábios, além de ocorrer o abaixamento das sobrancelhas e uma inclinação leve da cabeça para baixo; frases interrogativas possuem várias formas de marcação gramatical, a depender do tipo, sendo as mais comuns identificadas pelo franzir da testa e elevação da cabeça (perguntas com pronomes interrogativos que, quem, quando, onde), pelo abaixamento da cabeça com elevação das sobrancelhas (perguntas sim-não), olhos apertados, testa franzida, lábios comprimidos e ombros inclinados para um lado ou para traz (dúvidas ou desconfiança)<sup>20</sup> (QUADROS; PIZZIO; REZENDE, 2008). Assim como no português falado, a entonação adequada é necessária para a compreensão do texto, na Libras, as expressões não-manuais têm caráter obrigatório para um discurso claro e coerente.

---

<sup>20</sup> Imagens das expressões não-manuais citadas podem ser vistas em Quadros; Karnopp, 2004 ou em Quadros; Pizzio; Rezende, 2008.

A língua falada é marcada por traços coloquiais e permite uma liberdade maior na ordem frasal do que o português escrito. Na Libras, quando sinalizamos, também dispomos de várias possibilidades de ordenação frasal, mas a escolha delas não é aleatória ou arbitrária; cada ordem frasal costuma se adequar a determinados critérios sintáticos. A ordem mais usual dessa língua é a SVO (sujeito + verbo + objeto) (FELIPE, 1989, FERREIRA-BRITO, 1995 e QUADROS; KARNOPP, 2004), como por exemplo: EL@ GOSTAR BRINCAR (Ele gosta de brincar).

Figura 19 – Ordem frasal SOV



Fonte: Imagens adaptadas de CAPOVILLA et al., 2017.

A Libras também utiliza construções frasais nos formatos SOV, OSV, OSVO e SSVO, mas, nesses casos, eles obedecem a critérios gramaticais. Quadros e Karnopp (2004) listam alguns desses critérios, dos quais citaremos três<sup>21</sup>. Para as autoras, as formas SOV e OSV ocorrem quando, nas sentenças, aparecem verbos de concordância com marcações não-manuais, de modo que sem tais expressões, as frases seriam consideradas agramaticais. No entanto, se o objeto for uma oração subordinada, a ordem frasal permanece SVO, mesmo existindo marcações não-manuais.

A topicalização é outro recurso gramatical, que permite mudanças na ordem frasal. Essa estratégia é utilizada quando o tema do discurso aparece destacado e posicionado no início da frase de modo que a conversa vá tecendo considerações a respeito do tema mencionado. As construções topicalizadas permitem sentenças SOV (ou SSVO – sujeito duplicado) e OSV (ou OSVO – objeto duplicado). Vejamos um exemplo de topicalização:

<sup>21</sup> Para ver exemplos de todas as possibilidades de organização frasal citadas pelas autoras, consultar Quadros; Karnopp, 2004, p. 139-184.

Figura 20 – Exemplo de sentença topicalizada

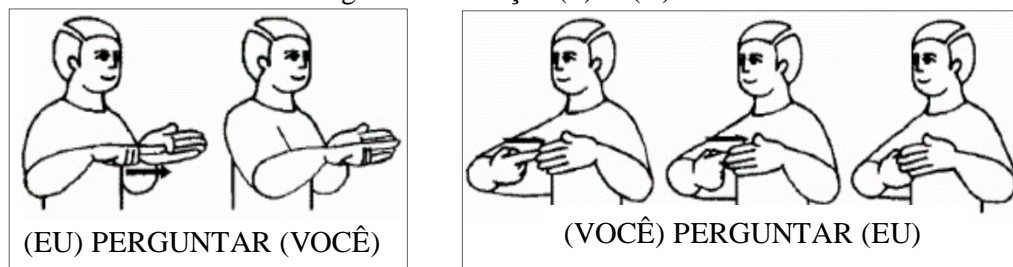


Fonte: Imagens adaptadas de CAPOVILLA et al., 2017.

No exemplo da figura 20, temos uma oração com estrutura OSVO. O tópico do assunto é um objeto destacado no início da frase (FRUTAS) e esse mesmo objeto (agora representado pelo sinal BANANA) ocorre duplicado no final da frase por uma palavra de correspondência semântica relacionada ao tópico sobre o qual se fala, FRUTAS, no caso mencionado. Essa duplicação pode ocorrer, também, com o mesmo sinal utilizado no tópico, como por exemplo: NATAÇÃO, PEDRO GOSTAR NATAÇÃO.

Um terceiro exemplo de ordenação frasal em Libras é a estrutura (S) V (O), na qual os sinais específicos para sujeito e objeto não são utilizados; porém, o uso de um verbo de concordância é suficiente para a compreensão dos elementos da sentença, conforme figura 21.

Figura 21 – Oração (S) V (O)



Fonte: Imagens adaptadas de CAPOVILLA et al., 2017.

Nos exemplos acima, a ocorrência do verbo perguntar é suficiente para determinar sujeitos e objetos da frase. A concordância direcional do movimento é responsável por essa determinação, como mencionado anteriormente. Quando executado com o dedo indicador movendo-se do pulso para a frente (imagem da esquerda), temos construções, como: *Eu te pergunto*, *Eu perguntei a ela*, *Eu perguntei a eles*, etc. Na imagem da direita, a direção do movimento é modificada partindo da ponta dos dedos em direção ao pulso, ou seja, no sentido do falante. Nesse caso, temos frases como *Você me perguntou*, *Ela/Ele me perguntou*. Cabe ressaltar que os argumentos só podem ser ocultos quando os referentes estão claros no discurso.

Há muito mais o que se abordar sobre a fonologia, morfologia e sintaxe da Língua Brasileira de Sinais; contudo, trouxemos apenas alguns aspectos, que serão necessários à análise

genética proposta, posteriormente, neste trabalho. Partimos, então, para a discussão sobre tradução audiovisual, janela de Libras e acessibilidade.



#### 4 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL E ACESSIBILIDADE

*O tradutor deve recordar que as palavras por si só não transmitem significados que não tenham raízes na experiência do sujeito, e que, às vezes, elas assumem sentidos diferenciados numa cultura e na outra. Às vezes, é necessário destruir a palavra para manter o sentido. E, para conhecer o sentido, é fundamental conhecer a cultura.*  
(Andrea Kahmann, s/d., p.89)

O cinema foi o grande impulsionador do desenvolvimento da tradução audiovisual (TAV). Enquanto o cinema era “mudo”, a linguagem corporal expressiva, associada a trilhas sonoras e alguns letreiros explicativos, eram os recursos utilizados para a compreensão da expressão visual da obra cinematográfica e a tradução se dava apenas em relação a tais letreiros. Porém, a partir de 1920, quando os filmes incorporaram o som em sua exibição, reproduzindo os diálogos vivenciados nas cenas, surgiu, com ele, a necessidade de traduzir as falas encenadas para as línguas dos países que recebiam tais produções, nascendo, então, a tradução audiovisual.

Para Díaz-Cintas (2012, p. 273, tradução nossa), este é um conceito, relativamente novo e “[...] refere-se às práticas de tradução nas quais a dimensão verbal é apenas um dos muitos componentes que interage no texto fonte e compõe o processo de comunicação<sup>22</sup>”. Sendo assim, a comunicação audiovisual é atravessada por meios semióticos diversos, além do verbal, que interagem, na enunciação, a partir dos canais acústico e visual. Conforme Chaume (2012, p. 100), o texto audiovisual “[...] é uma construção semiótica tecida por uma série de códigos significantes que operam simultaneamente na produção de significado<sup>23</sup>”. De modo que a compreensão do texto audiovisual depende da articulação simultânea entre imagens e sons de natureza diversificada, não apenas dos diálogos emitidos. Dessa forma, traduzir uma obra audiovisual não enseja apenas a conversão de texto verbal oralizado em seu referente escrito, ou na mudança do áudio em língua estrangeira para outro em uma língua nacional, mas também, na percepção dos outros sistemas semióticos que interagem, simultaneamente, durante a execução da obra, tais como: trilha sonora, ruídos de fundo, placas de sinalização, imagens

---

<sup>22</sup> This relatively new concept refers to translation practices in which the verbal dimensions (*sic*) is just one of the many components interacting in the original text and compounding the communication process (DÍAZ-CINTAS, 2012, p. 273).

<sup>23</sup> A semiotic construct woven by a series of signifying codes that operate simultaneously to produce meaning (CHAUME, 2012, p. 100).

pictóricas, letreiros, cortes de cena, etc.; uma vez que toda essa cadeia semiótica entrelaçada atua na enunciação da obra, facilitando a sua compreensão.

O termo tradução audiovisual não é o único utilizado para definir as práticas tradutórias relacionadas ao objeto audiovisual. Contudo, adotaremos esta denominação por considerá-la mais geral e abrangente do que termos como *film translation*, cuja denominação parece abarcar apenas obras cinematográficas, e *screen translation*, na qual a tradução depende da presença de uma tela, o que eliminaria, por exemplo, a possibilidade de espetáculos teatrais ou musicais serem traduzidos.

Embora a obra cinematográfica tenha sido o objeto inicial da tradução audiovisual, os anos finais do século XX e as quase duas décadas do século XXI têm impulsionado esse campo de estudos devido à ocorrência de uma espécie de *boom* midiático em que inúmeras produções audiovisuais, em formatos e durações diversos, são disponibilizadas, diariamente, em todo o mundo.

A expansão das redes televisivas pagas, inicialmente, e das gratuitas na sequência, fez com que novos programas fossem criados para atender aos mais variados tipos de entretenimento, divulgação artística, venda de produtos e disseminação de informações gerais, a fim de preencher a grade de programação dos canais e atrair um público variado. Com isso, programas de culinária, turismo, comédia, música, jornalismo, esporte, dança, construção, reforma, moda, celebridade, entrevista, novela, animais, natureza, vendas, dentre outros, alcançaram popularidade mundial e sua difusão, bem como, sua aceitação só foram possíveis devido às técnicas de tradução audiovisual empregadas.

Ao lado das TVs por assinatura, a *internet* vem contribuindo, sobremaneira, para a expansão da comunicação audiovisual. Atualmente, conteúdo dessa natureza pode ser acessado *online* por televisores, microcomputadores, *notebooks*, *tablets*, *smartphones*, ou dispositivos cada vez menores e portáteis, desde que estejam ligados à rede mundial de computadores. Algumas mudanças também têm sido observadas no formato do material audiovisual, visto que, ao lado dos longa metragens, novelas e documentários concorrem pequenos vídeos criados por profissionais ou amadores, que viralizam, em escala extracontinental, através de vários meios, como: redes sociais, canais do *Youtube* e aplicativos de troca de mensagens, demandando, cada vez mais, traduções do conteúdo audiovisual para se alcançar o maior público possível e mais rapidamente.

A tradução audiovisual se torna, então, ferramenta imprescindível de acessibilidade, pois, é através dela, que culturas que consomem conteúdos audiovisuais provenientes de países de língua estrangeira acessam tais materiais em sua língua materna. Também, pessoas

acometidas por cegueira, baixa visão, surdez, deficiência intelectual, idosos, pessoas analfabetas ou com baixa escolaridade passam a ter, ao seu dispor, conteúdo audiovisual traduzido para meios semióticos condizentes com suas necessidades comunicativas e interacionais específicas.

Díaz-Cintas e Anderman destacam as duas formas básicas de traduzir o material audiovisual:

Desde os primórdios do cinema, tem sido necessário adotar diferentes formas de tradução audiovisual visando tornar as produções audiovisuais compreensíveis para o público que desconhece o idioma da obra fonte. Em geral, existem dois métodos básicos para a tradução dos diálogos: mantê-los na modalidade oral ou transformá-los em texto escrito (DÍAZ-CINTAS; ANDERMAN, 2009, p. 04, tradução nossa)<sup>24</sup>.

Sendo assim, a TAV abriga diferentes práticas tradutórias, que suplementam a dimensão verbal oral e/ou visual com elementos de outras linguagens, deixando vídeos compreensíveis para públicos cuja língua materna e/ou meio semiótico de compreensão difere daquela do produto audiovisual fonte. Os dois modelos básicos indicados por Díaz-Cintas e Anderman, na citação anterior, correspondem à dublagem (*revoicing*), através da qual o conteúdo falado em língua estrangeira é vertido, oralmente, para a língua de chegada, substituindo o primeiro; e à legendagem, em que textos verbais escritos na língua de chegada são inseridos na parte inferior da tela, representando o conteúdo sonoro ou verbal escrito, que esteja sendo reproduzido na língua fonte.

Os tipos básicos de tradução mencionados, contudo, não esgotam as possibilidades de tradução audiovisual existentes. Eles se desdobram em outras práticas tradutórias, que, também, contemplam o som ou a visualidade para atender demandas específicas, tais como *voice-over*, legenda para surdos e ensurdecidos (LSE), tradução e interpretação em língua de sinais (janela de Libras) e audiodescrição (AD), sendo que as três últimas levam em consideração a promoção de acessibilidade, primordialmente, para pessoas surdas ou com perda auditiva, cegos, indivíduos com baixa visão e com deficiência intelectual. Nesses casos, não falamos apenas de tradução audiovisual inter ou intralingual, mas também, intersemiótica, já que todas as formas mencionadas trabalham com a mudança de meio semiótico (DÍAZ-CINTAS; BAÑOS, 2018).

Para Greco (2016), as práticas tradutórias que atendem ao público com deficiências sensoriais podem ser enquadradas dentro dos estudos de Acessibilidade Midiática (AM), termo

---

<sup>24</sup> Since the early days of the cinema, in order to make these audiovisual programmes comprehensible to audiences unfamiliar with the language of the original, different forms of language transfer on the screen have been required. In the main, there are two basic approaches to the translation of the spoken language of the original programme: to retain it as spoken or to change it into written text (Díaz-Cintas e Anderman, 2009, p. 04).

mais recente, que abriga teorias, práticas, serviços, tecnologias e instrumentos, que promovem acesso a conteúdo midiático audiovisual para pessoas que não conseguem, total ou parcialmente, acessar tais conteúdos em seu formato original. Os instrumentos empregados, contudo, partem da tradução audiovisual ou a cercam, visto a AM ter surgido dentro do campo dos estudos da TAV e têm o potencial necessário para privilegiar públicos distintos, além daqueles com deficiência sensorial:

A AM tem o potencial de impactar vários direitos humanos contemplando todos os indivíduos. Por exemplo, ela influencia na qualidade de vida de idosos, migrantes e minorias lingüísticas, servindo para conceder acesso à cultura, informação e comunicação (GRECO, 2016, p.24, tradução nossa)<sup>25</sup>.

Dessa forma, o autor interpreta a acessibilidade como um princípio proativo utilizado para a conquista dos direitos humanos. De modo que, se todo indivíduo tem direito ao acesso autônomo dos meios de comunicação e à informação, será necessário promover tal comunicação através de ferramentas que, além de garantirem acessibilidade midiática, ainda trarão ganhos sociais em relação ao letramento, desenvolvimento lingüístico, cultural, político, etc. (GRECO, 2016). Já que esta pesquisa tem como *corpus* o estudo do processo de criação da janela de Libras, buscaremos manter o foco na acessibilidade audiovisual direcionada ao público surdo, mesmo cientes de que seu alcance e potencialidade contemplam outros indivíduos.

#### 4.1 ACESSIBILIDADE AUDIOVISUAL NO BRASIL

O Governo Federal, em resposta à luta por igualdade e autonomia das pessoas com deficiência, tem regulamentado medidas que promovem a acessibilidade de tais pessoas a espaços físicos, centros educacionais, emprego, conteúdo audiovisual, dentre outros. Para nos situarmos em relação aos encaminhamentos legais no que tange aos critérios de acessibilidade implementados para as pessoas com deficiência, traçaremos um breve histórico sobre os principais pontos legais acerca do assunto, dando atenção especial às medidas voltadas ao público surdo em relação à acessibilidade audiovisual.

---

<sup>25</sup> MA has the potential to impact on a number of human rights for all individuals. For example, it affects the quality of life of the elderly, migrants and linguistic minorities, serving to grant access to culture, information and communication. While this is not yet clear to human rights scholars, it is clear to MA scholars, as we shall see. (GRECO, 2016, p.24)

O século XXI marca o início da implementação de leis, portarias e normas, que tratam da questão da acessibilidade de maneira mais detalhada, trazendo ganhos reais às pessoas com deficiência. A Lei nº 10.048, de 08 de novembro de 2000, abre esse período com o estabelecimento do atendimento prioritário a pessoas com deficiência em repartições públicas e privadas, de variadas áreas; a Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000, em complementaridade, apresenta critérios básicos para a promoção da acessibilidade e traz, em seu artigo 2º, inciso I, o conceito de acessibilidade, compreendido em tal época, como:

[...] possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, dos espaços, mobiliários e equipamentos urbanos, das edificações, dos transportes e dos **sistemas e meios de comunicação**, por pessoa **portadora de deficiência** ou com mobilidade reduzida (BRASIL, 2000b, p. 01, grifo nosso).

Tal conceito de acessibilidade destaca a necessidade do alcance e utilização, de maneira autônoma, dos sistemas e meios de comunicação, mas não especifica ainda em seu texto de quais formas isso poderia ser feito. A Lei nº 13.146, de 06 de julho de 2015, Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, também conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência, representa um grande avanço para as políticas de acessibilidade voltadas às pessoas com deficiência; nesta normativa, o conceito de acessibilidade é expandido e atualizado, aparecendo da seguinte forma:

[...] acessibilidade: possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, **informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias**, bem como de outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privados de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por **pessoa com deficiência** ou com mobilidade reduzida (BRASIL, 2015, p.01, grifo nosso).

Na definição atualizada, em 2015, mostrada, anteriormente, é possível observar que o alcance e a utilização autônomos das informações e meios de comunicação, bem como, de seus sistemas e tecnologias, devem ser assegurados. Modifica-se, também, a denominação de pessoa **portadora** de deficiência para pessoa **com** deficiência, visto tratar-se, de modo geral, de condições permanentes, ou de longo prazo e não transitórias, que se possa portar e deixar para trás em dado momento.

Para que a autonomia exista, a Lei nº 13.146 classifica diferentes tipos de barreiras, que devem ser superadas e, quando mantidas, seus responsáveis são passíveis de penalidade legal. Dentre elas, nos interessa citar as barreiras comunicativas e de informação, definidas como “qualquer entrave, obstáculo, atitude ou comportamento que dificulte ou impossibilite a

expressão ou o recebimento de mensagens e de informações por intermédio de sistemas de comunicação e de tecnologia da informação” (BRASIL, 2015, p. 01).

Parece contraditório termos defendido a surdez como diferença linguística, e não como deficiência, na seção anterior, e aqui mostrá-la caracterizada como deficiência. Ocorre que, para as leis de acessibilidade brasileiras, a surdez é vista como um tipo de deficiência e, por isso, enquadra-se em seus critérios de proteção. O Estatuto da Pessoa com Deficiência, em seu artigo 2º, afirma que:

[...] considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas (BRASIL, 2015, p. 01).

Dessa forma, a surdez é caracterizada como um impedimento sensorial pelo fato do indivíduo se deparar com barreiras comunicacionais e de informação capazes de comprometer a participação dos sujeitos surdos na sociedade, em condições igualitárias com as demais pessoas; para superar tais barreiras, devem ser empregados os recursos de acessibilidade audiovisual. Como a mudança cultural na promoção do entendimento do surdo como falante de língua própria e provido de aspectos culturais específicos, em si, não lhe assegura direitos à comunicação e informação autônoma, são as leis os recursos existentes para a promoção de sua autonomia; é por meio delas, que podem ser exigidos seus direitos comunicacionais e informacionais.

A questão da acessibilidade audiovisual tem seus primórdios em registro legislativo da década de setenta. Conforme a Lei nº 6.606, de 07 de dezembro de 1978, em seu Art. 1º, as emissoras de televisão brasileiras eram obrigadas a incluir, em sua programação semanal de filmes estrangeiros, pelo menos, um filme legendado em português. É sabido que, em tal período, a busca por acessibilidade não se dava nos termos que aqui estão sendo postos; objetivava-se, apenas, que o público brasileiro tivesse acesso a produções estrangeiras em sua língua materna, mas, sem dúvida, esse foi um passo importante para a evolução e obrigatoriedade das práticas tradutórias audiovisuais no país.

Vinte e dois anos depois, o Art. 19 da Lei 10.098 estabelece que os serviços de radiodifusão sonora, ou de sons e imagens, deveriam adotar medidas técnicas, como o uso da língua de sinais e de subtítulos para garantir o acesso à informação às pessoas surdas. Contudo, não se estipulava um prazo para a sua implementação, nem eram dados detalhes sobre tais medidas. Em 2004, o decreto nº 5.296 regulamenta a lei mencionada e, entre outras

providências, aponta a Agência Nacional de Telecomunicações - ANATEL como responsável pela regulamentação das técnicas previstas para a acessibilidade audiovisual. Em tal decreto, consta que a regulamentação deveria prever a utilização de subtítuloção por meio de legenda oculta e, a janela com intérprete de Libras, como sistemas de reprodução das mensagens veiculadas para o público surdo (Art. 53, § 2º), o que deveria ser feito dentro do prazo de doze meses. Em 2005, no entanto, esse prazo foi prorrogado em quatro meses e a responsabilidade saiu da ANATEL, passando para o Ministério das Comunicações, o novo responsável por divulgar a regulamentação, em norma complementar (decreto nº 5.645).

Em finais de 2005, a Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT lançou a NBR 15290 (posteriormente, cancelada e substituída pela NBR 15290 de 2016), que dispunha sobre as normas de acessibilidade em comunicação na televisão brasileira. No que tange à surdez, essa Norma contemplava diretrizes para a produção de legendas ocultas, *closed caption*, na modalidade, ao vivo e pré-gravadas; especificava os decodificadores necessários para que os equipamentos transmitissem e decodificassem as informações acessíveis, especificando as características gerais da janela de Libras (estúdio, janela, recorte e interpretação).

Em 2006, o Ministério das Comunicações publicou a Portaria nº 310, de 27 de junho, aprovando a Norma Complementar 01/2006, que trata dos recursos de acessibilidade para pessoas com deficiência, na programação de radiodifusão e televisão, cuja redação foi alterada pela Portaria nº 188 de 2010. Nessa Norma, são apresentadas, de maneira mais detalhada, as modalidades de tradução audiovisual, que devem ser empregadas para a acessibilidade de pessoas com deficiência; ela surge para complementar o que antes já havia sido mencionado na Lei nº 10.098 de 2000 e no Decreto nº 5.296 de 2004.

A Norma Complementar 01/2006 aborda duas formas de tradução audiovisual voltadas para o público surdo: a legenda oculta (*closed caption*) e a janela de Libras. Através dela, a legenda oculta é definida como “transcrição, em língua portuguesa, dos diálogos, efeitos sonoros, sons do ambiente e demais informações que não poderiam ser percebidos ou compreendidos por pessoas com deficiência auditiva”; enquanto a janela de Libras é caracterizada como o “[...] espaço delimitado no vídeo onde as informações são interpretadas na Língua Brasileira de Sinais” (BRASIL, 2006; 2010).

No que tange à disponibilização da legenda oculta, essa Norma estabeleceu um cronograma e, com base nele, a partir de 2017, toda a programação televisiva brasileira já deveria disponibilizar esse recurso. No concernente à obrigatoriedade de disponibilização da janela de Libras, esta ficou associada apenas a propagandas político-partidárias, campanhas institucionais e informativos de utilidade pública, cuja produção e gravação estariam sob a

responsabilidade dos Partidos Políticos e dos órgãos do Governo, que promovessem tal conteúdo, mas a referida orientação não vem sendo empregada, a contento, na programação televisiva. Contudo, a Norma deixa aberta a possibilidade de que, não havendo prejuízo na implementação dos recursos de acessibilidade legenda oculta, audiodescrição e dublagem,

[...] o projeto de desenvolvimento e implementação da televisão digital no Brasil deverá permitir o acionamento opcional da janela com intérprete de Libras, para os espectadores que necessitarem deste recurso, de modo a possibilitar sua veiculação em toda a programação (BRASIL, 2006/2010).

Assim, a obrigatoriedade de disponibilização da janela de Libras ficou vinculada à execução da televisão digital no país. A implementação da televisão digital no Brasil é um projeto de longo prazo, que teve seu início marcado em 2006, através do Decreto nº 5.820, de 29 de junho, que estabelece as diretrizes para a transição do sistema analógico para o digital. Esse decreto estipulava o prazo de sete anos para a substituição do sistema analógico para o digital; contudo, em 2013, o Decreto nº 8.061, de 29 de julho, informa que o Ministério das Comunicações estabelecerá novo calendário, com o período de implementação entre 01 de janeiro de 2015 e 31 de dezembro de 2018. Em 2017, a Portaria nº 2.992, de 26 de maio, do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações - MCTIC<sup>26</sup>, determina novo cronograma de transição da transmissão analógica dos serviços de radiodifusão de sons, imagens e de retransmissão de televisão para o sistema digital, estabelecendo que o desligamento do sinal analógico ocorrerá até dezembro de 2023.

Dessa forma, observamos que a implementação da transmissão digital no Brasil ainda é algo recente e não conclusivo, de modo que a disponibilidade da janela de Libras na programação normal das emissoras e com a possibilidade de acionamento opcional, por controle remoto, ainda não está em vigor. Trata-se de um objetivo constante em lei, mas que depende de muitos outros fatores para vigorar, de fato.

Em 2015, o Ministério da Cultura, por meio da Secretaria do Audiovisual, publicou o *Guia Orientador para Acessibilidade de Produções Audiovisuais* (NAVES et al., 2016), doravante chamado Guia, documento elaborado por pesquisadores renomados da área de tradução audiovisual e acessibilidade, voltado ao público com deficiência sensorial. Neste Guia, são disponibilizadas orientações para a elaboração de audiodescrição, legendas para surdos e ensurdecidos (LSE), bem como, janela de Libras, caracterizando as questões técnicas, linguísticas e tradutórias, que envolvem tais práticas.

---

<sup>26</sup> Antigo Ministério das Comunicações.



Também em 2015, outra iniciativa para a regulamentação de tais práticas acessíveis foi tomada no Fórum do Sistema Brasileiro de TV Digital Terrestre (SBTVD), realizado em 13 de julho, ocasião em que foi aprovada uma proposta de normas para a transmissão de informações em Libras, na programação de emissoras de televisão brasileiras, bem como, de critérios específicos para as demais práticas (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE RÁDIO E TELEVISÃO, 2015). A proposta foi encaminhada, na época, para a ABNT, que a normatizou, publicando a atualização da NBR 15290, em 2016. Essa Norma tem como escopo fornecer:

[...] diretrizes gerais relacionadas à legendagem, à audiodescrição, à língua de sinais e ao sistema de alerta de emergência, a serem observadas para a acessibilidade em comunicação na televisão, dentro das melhores práticas do desenho universal, considerando as diversas condições de percepção e cognição, com ou sem a ajuda de sistema assistivo ou outro que complemente necessidades individuais.

Para ser considerada acessível, a programação televisiva atende ao disposto nesta Norma.

Esta Norma é aplicável a todas as emissoras e programadoras, públicas ou privadas, em transmissões nas frequências de UHF, VHF, a cabo, por satélite, serviços de *broadband* (banda larga) e mídias físicas (ABNT, 2016, p. 1).

É importante observar que essa normativa estabelece princípios gerais da tríade de práticas acessíveis da TAV, legendagem oculta, audiodescrição e janela de Libras, associando-as ao modelo de desenho universal; ou seja, sua elaboração deve ser pautada na concepção de que o produto considerado final possa atender a todas as pessoas, com deficiência ou não. Além disso, ela estabelece a aplicabilidade de tal Norma a todas as emissoras e programadoras de televisão, sejam elas públicas, privadas, a cabo, por satélite ou *online*, além das mídias físicas.

Dentre os objetivos específicos dessa NBR, é importante destacar:

a) viabilizar à maior quantidade possível de pessoas, independentemente de idade, limitação de percepção ou cognição, o acesso à programação televisiva;

[...]

c) facilitar a surdos, estrangeiros residentes no país e pessoas semianalfabetas a aquisição da língua portuguesa escrita;

d) possibilitar o exercício da cidadania aos usuários da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS);

[...]

g) possibilitar o acesso à informação em áreas de uso público ou coletivo com alto nível de ruído (bares, aeroportos, saguão de hotéis etc.);

[...]

i) garantir que as pessoas com deficiência e suas organizações de pessoas com deficiência tenham consciência dessa política e de serviços de acesso à programação de TV/vídeo;

m) definição de métricas que permitam mensurar a qualidade do serviço (ABNT, 2016, p.1-2).

Analisando os objetivos específicos mencionados, percebemos que a viabilização do acesso à informação e comunicação televisivas visa a atender um público amplo, seja ele com limitação sensorial, cognitiva ou não. A forma como cada um se beneficiará das ferramentas de acessibilidade suprirá diferentes necessidades, informação, entretenimento, aquisição da língua escrita, aquisição e desenvolvimento da Língua Brasileira de Sinais, etc. Busca-se, ainda, publicizar a existência dessa Norma, criar técnicas que permitam o uso dos recursos acessíveis nos formatos de transmissão e diferentes mídias, bem como, definir maneiras de mensurar a qualidade dos serviços disponibilizados.

Pela breve apresentação das leis, dos decretos, das portarias, normas e do guia que versam sobre a promoção da acessibilidade audiovisual no Brasil, percebemos que, em termos legais, as práticas de tradução acessível estão bem amparadas pela legislação. Porém, existe uma discrepância entre a existência dos atos regulatórios e o seu efetivo emprego. Na prática, a televisão brasileira pouco promove a acessibilidade audiovisual e, quando o faz, emprega, basicamente, o *closed caption*. Também, não observamos o uso de métricas, que avaliem a qualidade das práticas, de modo a levar à reflexão sobre as mesmas e a ajustes, que tornem o acesso satisfatório. Ao longo de 20 anos, o escopo legal tem sido muito bem estruturado e revisado, faltando, agora, colocá-lo, de fato, em prática, vistoriar e cobrar a qualidade de sua produção e exibição, assim como, punir quem não se adequa à legislação.

A seguir, apresentaremos, de modo mais detalhado, as principais práticas tradutórias empregadas em produtos audiovisuais no Brasil, tanto voltadas para o público ouvinte, quanto para o surdo. Assim, serão contemplados: dublagem, *voice-over*, legendagem, legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) e janela de Libras. Os tipos exemplificados não esgotam o universo das práticas da tradução audiovisual; contudo, optamos por citar as atividades com maior visibilidade na área e em consonância com o estudo desenvolvido. Nos itens que tratam da LSE e da janela de Libras, buscaremos trazer exemplos do seu uso na televisão brasileira, para o primeiro tipo, e, na tradução de *Raccoon & Crawfish*, nosso objeto de estudo, para o segundo.

#### **4.1.1 Práticas de tradução audiovisual voltadas para o público ouvinte**

##### **4.1.1.1 Dublagem**

Dentre as práticas tradutórias interlinguais, que preservam o som como canal de transmissão do conteúdo traduzido, a dublagem é a mais comum. Quando uma obra audiovisual

é dublada, a trilha sonora dos diálogos na língua fonte é substituída por uma nova no idioma de chegada, de modo que os telespectadores não precisem acessar outro canal sensorial para a decodificação do seu conteúdo.

Como critério de sua produção, busca-se, sempre que possível, a sincronia labial entre as falas traduzidas e o movimento dos lábios do personagem exibido na tela, em especial, quando seu rosto aparece em evidência, de modo que se provoque a impressão de que tal personagem esteja falando na língua-alvo (IVARSSON, 1998).

A dublagem é considerada uma modalidade de tradução de alto custo, visto que a variedade de personagens de uma produção exige um grande número de atores/dubladores para reproduzir os diálogos de cada personagem na língua de chegada. Mesmo que um único dublador tenha a habilidade de simular diferentes vozes, o número de pessoas envolvidas ainda será maior do que na legendagem, que, em alguns casos, pode ser feita por um único profissional ou por um pequeno grupo de pessoas.

A dublagem é avaliada, também, como um processo demorado, pois necessita cumprir várias etapas até que se chegue à incorporação dos diálogos traduzidos à obra. De modo geral, parte-se da tradução do *script*, revisão, escolha dos dubladores (a partir de critérios vocais), ensaios, até que se possa fazer a gravação das falas em língua nativa. Esta, por sua vez, exige “uma encenação de voz, a mimetização da dramaticidade do texto-fonte e não apenas uma locução do texto traduzido” (FRANCO; ARAÚJO, 2011, p. 9).

A dublagem costuma ser mais utilizada, no Brasil, em programações televisivas abertas, em especial, em filmes, desenhos e programas infantis, embora o cinema, também, contemple essa modalidade tradutória em algumas sessões. Ao optarem por esse tipo de tradução, as emissoras buscam expandir o seu número de telespectadores, permitindo o acesso e a compreensão dos produtos audiovisuais estrangeiros por crianças em fase inicial de letramento, pessoas analfabetas ou com baixo nível de escolaridade, ou, idosos e pessoas com baixa visão, grupos que teriam maior dificuldade com a leitura de legendas e, possivelmente, deixariam de dar audiência à programação.

#### 4.1.1.2 *Voice-over*

Como atividade semelhante à dublagem, temos o processo de *voice-over*, que, também, utiliza o canal acústico para a transmissão da tradução. O *voice-over* é caracterizado como um tipo de tradução em que ocorre a gravação dos diálogos na língua de chegada e a sobreposição deles ao áudio na língua de partida. Um dos fatores que difere este processo da

dublagem é o fato do som no idioma fonte não ser eliminado da obra. Ao assistir a um produto audiovisual com *voice-over*, de modo geral, ouve-se o início do discurso em língua estrangeira, cerca de dois segundos, e, logo depois, a trilha traduzida é sobreposta ao som, sem eliminá-lo; portanto, ambas as trilhas tocam simultaneamente.

Sobre a presença de duas trilhas no vídeo, Orero (2009, p. 132, tradução nossa)<sup>27</sup> diz que “[...] essa nova voz é inserida, geralmente, alguns segundos após o início do enunciado original – e, algumas vezes, termina antes da pessoa exibida na tela, – permitindo que os espectadores ouçam parte do áudio original, embora essa não seja uma prática universal”. Ou seja, com o uso de *voice-over*, é possível ouvir o texto de partida em segundo plano, mas pelo fato desse estar em volume baixo, não se costuma compreender o que está sendo dito no idioma inicial, evitando, assim, comprometer o entendimento da voz traduzida.

Franco e Araújo (2011), por sua vez, explicam que a presença do áudio no idioma de partida, concomitante com a obra traduzida, funciona para os espectadores como uma comprovação da autenticidade e veracidade da tradução feita; como se a presença do rastro sonoro em língua fonte comprovasse sua equivalência ao discurso traduzido.

O *voice-over* costuma ser empregado em documentários, entrevistas e entregas de prêmios, ou seja, em programas audiovisuais não-ficcionais. Uma peculiaridade desta prática é o fato do tradutor poder receber o material audiovisual completo, antes de ser editado para exibição, e sem a transcrição das falas. Sem o *script* para direcionar a atividade, o tradutor precisa ouvir o áudio, transcrevê-lo e traduzi-lo, o que eleva o tempo e a carga de trabalho, bem como, demanda uma maior competência de compreensão auditiva (ORERO, 2009). Além disso, corre-se o risco de que parte do trabalho feito pelo tradutor seja eliminada na fase de edição do produto audiovisual, que será televisionado.

Ao contrário da dublagem, no *voice-over*, a trilha traduzida não precisa basear-se na sincronia labial, mas deverá ser sincronizada com o conteúdo imagético exibido, desde que este tenha relação de complementaridade com a tradução e com o áudio de origem (pausas e finalizações enunciativas), mesmo sabendo que sua reprodução ocorre alguns segundos após o início do áudio de partida. Outra recomendação acerca da sincronização é que esta aconteça sempre que aparecerem palavras de fácil dedução visual (através de leitura labial) em rostos que estejam em destaque na tela.

---

<sup>27</sup> This new voice is normally recorded some seconds into the beginning of the original utterance – and sometimes finishes before the actual person on screen – allowing the viewer to hear part of the original, although this practice is not universal (ORERO, 2009, p.132).

#### 4.1.1.3 Legendagem<sup>28</sup>

Díaz-Cintas e Ramael definem a legendagem como uma prática tradutória, que:

[...] consiste em apresentar um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, que busca recontar o diálogo original dos falantes, bem como, os elementos discursivos que aparecem na imagem (letras, acréscimos, grafite, inscrições, cartazes, etc.) e as informações contidas na trilha sonora (músicas, vozes de fundo) (DÍAZ-CINTAS; RAMAEL, 2007, p. 08)<sup>29</sup>.

Além disso, “[...] as legendas aparecem e desaparecem de modo a coincidir com o tempo de disposição dos trechos correspondentes na língua original do diálogo e, quase sempre, são adicionadas à imagem em data posterior, sendo uma atividade de pós-produção<sup>30</sup>” (LUYKEN et al., 1991, p. 31). Em outras palavras, a legendagem é uma das práticas tradutórias utilizada quando se deseja manter o áudio original<sup>31</sup> da obra, promovendo a acessibilidade de seu conteúdo enunciativo na língua de chegada, através de outro meio semiótico, o visual, o que ocorre por meio da inserção da linguagem verbal escrita no vídeo de partida. Dessa forma, linhas de texto, uma ou duas, são adicionadas ao produto audiovisual em correspondência e sincronia com o conteúdo oral (diálogos e músicas) e imagético (letreiros e placas), que esteja sendo emitido em língua estrangeira e participe da enunciação da obra.

Dentre os critérios que caracterizam a legendagem, temos os técnicos e os linguísticos (DÍAZ-CINTAS, 2002; ARAÚJO, 2002; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007). Os critérios técnicos são concernentes às formas de exibição das legendas, na tela, se fixas, legendas abertas, ou opcionais, legendas fechadas. Quando as legendas são abertas, as mesmas aparecem na tela sem que o telespectador tenha a opção de removê-las, pois os textos foram queimados (gravados) em sobreposição às imagens fílmicas. Alguns canais por assinatura, ainda, exibem programas com este formato de legenda; assim, mesmo que o espectador mude a opção de áudio do filme para a sua língua nativa, as legendas permanecem na tela. Esta técnica costumava ser utilizada, também, em VHS.

<sup>28</sup> Chamaremos de legendagem o processo destinado ao público ouvinte. Quando tal prática for empregada para o público surdo, utilizaremos a expressão legendagem para surdos e ensurdecidos ou a sigla correspondente, LSE.

<sup>29</sup> Consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off) (DÍAZ-CINTAS; RAMAEL, 2007, p. 08).

<sup>30</sup> Subtitles appear and disappear to coincide in time with the corresponding portion of the original dialogue and are almost always added to the screen image at a later date as a post-production activity. (LUYKEN et al., 1991, p. 31).

<sup>31</sup> A palavra original nesta pesquisa não é utilizada com juízo de valor, mas apenas como sinônimo de texto-fonte, texto de partida, indicando o texto/áudio na língua em que foi inicialmente gerado.

No caso das legendas fechadas, elas são opcionais, cabendo aos telespectadores decidirem pela sua exibição, o que pode ser feito através do acionamento de comandos nos controles remotos de receptores do sinal de canais por assinatura, aparelhos de DVD, *Blue Ray* e televisores, ou ainda, por meio de computadores. Essa modalidade tende a ser mais utilizada em DVDs, em alguns canais fechados e em canais nacionais de televisão. Neste último caso, como forma de promoção de acessibilidade do conteúdo audiovisual televisionado a pessoas surdas ou com perda auditiva, público inicial para o qual tal técnica se destinava, modalidade popularmente conhecida como *closed caption*.

Com a evolução digital, as formas técnicas de inscrição de legendas na obra audiovisual, também, têm se modificado. Balfour e Egoyan explicam que:

Ao longo de seu desenvolvimento, o processo de legendagem evoluiu da gravação mecânica no frame à gravação química, a laser ou ótica. [...] Atualmente, chegamos, finalmente, a um momento em que as legendas podem ser programadas na privacidade do computador de um cineasta. Além disso, os filmes podem ser distribuídos com legendas em vários idiomas ou ainda com múltiplas versões de legendas em um mesmo idioma (BALFOUR; EGOYAN, 2004, p. 25, tradução nossa).<sup>32</sup>

As mudanças mencionadas por Balfour e Egoyan referem-se, primordialmente, às técnicas utilizadas para a reprodução de filmes no cinema. Contudo, as legendagens feitas para a televisão, também, passaram por processos semelhantes e o modo de elaboração já evoluiu ao ponto de programas de legendagem serem distribuídos, gratuitamente, na *internet* e permitirem a criação, edição, marcação de tempo e inserção da tradução ao vídeo do filme, tudo partindo de um computador pessoal. Uma grande vantagem das legendas eletrônicas é a possibilidade de edição pós-produção, já que elas não são gravadas no filme, mas sim, em arquivo digital, que se sobrepõe à imagem exibida, sincronicamente (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007).

O fácil acesso a programas de legendagem disponíveis na *internet* provocou um aumento no número de legendas produzidas por amadores, conhecidas como *fansubs*. Tais legendas são criadas por grupos de fãs de seriados televisivos, que legendam, de maneira independente, episódios de séries internacionais, para que outros fãs, não falantes da língua de partida, tenham acesso aos capítulos legendados *online*, antes que os mesmos sejam televisionados. Isso já ocorre, também, com longas metragens, que, antes mesmo de saírem do

---

<sup>32</sup> Over the course of its development, the process of subtitling has evolved from mechanical etching on the frame to chemical, laser or optical burning. [...] In our time we have reached, at long last, a moment in which subtitles can now be programmed in the privacy of a filmmaker's home computer. Moreover, movies can now easily be distributed with subtitles in multiple languages or even multiple versions of subtitles in one language" (EGOYAN; BALFOUR, 2004, p. 25).

cinema, são disponibilizados em *sites*, legendados. Dessa forma, é possível encontrar na *internet* episódios com legendas embutidas no vídeo, ou apenas arquivos digitais de legenda, que, sendo salvos na mesma pasta do conteúdo audiovisual, permitem a sua exibição sincronizada.

No que tange aos critérios linguísticos, a legendagem pode ser interlingual, quando há a tradução das falas de uma obra audiovisual em língua estrangeira para uma língua-alvo, na forma do seu referente escrito; ou intralingual, quando a tradução ocorre dentro da mesma língua fonte, porém, através de uma transferência de modalidade semiótica, partindo da oral-auditiva para a visual-escrita. O primeiro caso promove a divulgação de materiais estrangeiros para novas culturas, enquanto que o segundo tipo atende a critérios mais específicos, tais como: a promoção de acessibilidade audiovisual a pessoas com surdez completa ou parcial e a fins educacionais, auxiliando aprendizes de línguas estrangeiras ou, até mesmo, nativos, no aprendizado do idioma de chegada (GOTTLIEB, 1998). A utilização de vídeos com legendas intralinguais, no ensino-aprendizagem de língua estrangeira estimula os alunos a aprenderem a pronúncia das palavras, bem como, a adquirirem e expandirem seu vocabulário, lidando, ainda, com a prosódia do idioma, com aspectos culturais; tudo isso acontece dentro de um contexto, que simula o ambiente natural de enunciação.

Embora as modalidades linguísticas da legendagem (inter e intralingual), apresentadas acima, se diferenciem, no público de destino e línguas fonte e final de tradução, ambos os tipos partilham várias semelhanças:

[...] elas acontecem no mesmo contexto audiovisual; envolvem a conversão de diálogo falado em texto escrito e, em ambos os casos, os diálogos têm de ser reduzidos para atender às condições técnicas desta prática e à habilidade de leitura dos espectadores. Tanto na legendagem interlingual, quanto na intralingual, ocorre a transferência de linguagem entre diferentes sistemas linguísticos, entre duas línguas distintas e/ ou entre modos diferentes de uma única língua, ao mesmo tempo em que funcionam de forma interdependente com outro sistema semiótico, o visual (LINDE; KAY, 1999, p. 1, tradução nossa).<sup>33</sup>

De fato, a diferença entre os públicos alvo será a principal válvula norteadora da criação das legendas, que atenderão às necessidades específicas da audiência ouvinte ou de pessoas com perda auditiva e surdez. Mas, independentemente, se a legendagem for inter ou

---

<sup>33</sup> [...] they take place in the same audio-visual context; they both involve a conversion of spoken dialogue into written text, and in both forms the amount of dialogue has to be reduced to meet the technical conditions of the medium and the reading capacities of viewers. In inter and intralingual subtitling language is being transferred between distinct linguistic systems, between two separate languages and/ or between different modes of a single language, while functioning interdependently with another, visual, semiotic system (LINDE & KAY, 1999, p. 1, tradução nossa).

intralingual, o produto considerado final será elaborado a partir de critérios espaciais, temporais e tradutórios, que, em muitos casos, funcionarão como constrictões impostas à prática legendista.

Considerando critérios espaciais, a parte inferior da tela é o local característico das legendas. Elas aparecem nessa posição por se acreditar que as imagens exibidas em tal local, geralmente, não trazem informações enunciativas essenciais para a compreensão da obra audiovisual, podendo ser sobrepostas por linhas de legenda. Exceções podem ocorrer, ainda que raramente, quando, do contrário, essa área apresentar textos escritos, placas e informações imagéticas essenciais ao fluxo diegético<sup>34</sup> da trama, fato que permitirá o deslocamento das legendas para a parte superior da tela.

As legendas devem aparecer centralizadas e divididas em, no máximo, duas linhas, de modo que comprometam o mínimo possível a visualização da cena (KARAMITROGLOU, 1998). O alinhamento central do texto pode ser alterado para à esquerda quando cada linha de legenda representar um personagem diferente, durante um diálogo; nesse caso, o início de cada fala deverá ser marcado por um travessão. Embora já se tenha estabelecido o número ideal de linhas de legenda para evitar a poluição excessiva da tela, a sua extensão não pode utilizar todo o espaço visual, ou seja, ir de uma margem à outra. Cada linha de legenda deve conter entre 35 e 42 caracteres, incluindo palavras, espaços e sinais de pontuação (DÍAZ-CINTAS; BAÑOS, 2018). Essa quantidade de caracteres foi estabelecida, tanto a partir das questões visuais citadas, quanto de estudos sobre a velocidade média de leitura de um adulto alfabetizado. No entanto, regras de legendagem adotadas por empresas podem especificar um número próprio de caracteres em diferentes países.

As constrictões temporais, por sua vez, relacionam-se ao tempo em que as legendas devem permanecer na tela para que ocorra a leitura das mesmas. Estima-se que um adulto leia, em média, entre 150 e 180 palavras por minuto, o que corresponde a 2 ou 3 por segundo. Tais informações sugerem, então, que uma linha de legenda deva permanecer por, no mínimo, 1 segundo e meio na tela, enquanto duas linhas teriam, no máximo, 6 segundos de exibição (IVARSSON; CARROLL, 1998).

Alves, Araújo e Pagano (2012) explicam que as empresas brasileiras adotam outra contagem para o número de palavras lidas por minuto. As legendas nacionais consideram a velocidade de leitura do brasileiro adulto entre 145 e 150 palavras por minuto (2,5 por segundo), o que indica a permanência mínima de uma linha de legenda por 1 segundo e a máxima por 4

---

<sup>34</sup> Entendemos a ordem diegética como o encadeamento narratológico, temporal e espacial, desenvolvido dentro da trama. A diégese corresponde, assim, à realidade ficcional da obra.



segundos. Cabe ressaltar que esses parâmetros temporais podem variar, de acordo com as especificidades das línguas de chegada, bem como, do público ao qual a legendagem se destine, seja crianças, adultos, ouvintes ou surdos.

Além das legendas serem regidas por critérios que visam à legibilidade e à legibilidade do texto, as restrições temporais se relacionam, também, com a sincronia entre tempo de fala e tempo de exibição das legendas e entre imagem e texto exibido. Dessa forma, é recomendável que os textos apareçam em sincronia com o conteúdo falado e, sempre que possível, sejam segmentados, respeitando aspectos visuais (cortes de cena), aspectos retóricos (ritmo das falas, pausas e elementos sonoros) e aspectos linguísticos gramaticais (segmentação de orações em sintagmas, condensação, eliminação, pontuação). Em relação à sincronia sugerida entre imagens e legendas, esta deve ser respeitada quando o tema do discurso estiver sendo visualizado na tela ou quando placas e sinais mostrados necessitem de tradução, de modo que texto escrito e imagem se complementem na enunciação da obra.

É importante ressaltar que embora a sincronização seja uma das características principais da legendagem, o seu emprego estrito não deve ser feito se, por ventura, comprometer o tempo de leitura dos espectadores; assim, uma legenda que permaneça um tempo maior na tela, mesmo o diálogo tendo sido concluído, pode não caracterizar um erro de sincronia, mas sim, uma estratégia utilizada para que o público consiga completar a sua leitura.

Os princípios espaciais e temporais que regem a legendagem influem, também, nos critérios linguísticos e tradutórios adotados. Uma vez que cada bloco de texto apresentado é dividido em duas linhas, essa divisão deve ser feita de modo coerente, mantendo uma oração em cada linha ou separando o sintagma nominal do verbal, de modo que a leitura flua com coerência (KARAMITROGLOU, 1998). Além disso, a pontuação adequada é outro aspecto a ser seguido, visto que ela estabelece o ritmo da leitura e a relação entre as orações dispostas na tela, o que facilita a compreensão do conteúdo textual.

A tradução voltada para legendas tem como uma das características principais a redução textual, seja por eliminação, ou condensação, uma vez que o limite de caracteres imposto por linha e o tempo de disponibilização na tela exigem um texto enxuto; este deve ter uma estrutura sintática simples, que caiba no espaço e tempo disponíveis, porém, precisa ser capaz de enunciar o conteúdo com uma carga semântica semelhante ao texto falado.

Dentre as orientações linguísticas que o legendista pode adotar, estão: empregar orações coordenadas em ordem direta; evitar a voz passiva; evitar o uso do gerúndio e participio; eliminar sujeitos e verbos repetidos no discurso; suprimir redundâncias; omitir marcadores conversacionais e interjeições, etc. A obra audiovisual permite as eliminações

sugeridas, uma vez que as imagens e o áudio interagem com o texto, complementando o seu sentido.

#### 4.1.2 Práticas de tradução audiovisual voltadas para o público surdo e ensurdecido

##### 4.1.2.1 Legendas para surdos e ensurdecidos (LSE)

Embora a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) comungue semelhanças com a legendagem para ouvintes, por lidarem ambas com a versão de texto sonoro em texto escrito, as especificidades de criação das modalidades diferem e a LSE, algumas vezes, peca no alcance dos seus objetivos, no que tange à compreensão satisfatória do público surdo.

A LSE do tipo *closed caption*, adotada no Brasil, vem do modelo norte-americano, através do qual as legendas “[...] são convertidas em códigos eletrônicos e inseridas na linha 21 do intervalo vertical em branco do sinal da TV [...]. O telespectador acessa a legenda por meio de um decodificador localizado no controle remoto do televisor” (ARAÚJO, 2008, p.62), que pode ser acionado ou desativado, no momento desejado.

A LSE é definida por Naves et al. como:

[...] a tradução das falas de uma produção audiovisual em forma de texto escrito, podendo ocorrer entre duas línguas orais, entre uma língua oral e outra de sinais ou dentro da mesma língua. Por ser voltada, prioritariamente, ao público surdo e ensurdecido, a identificação de personagens e efeitos sonoros deve ser feita sempre que necessário (NAVES et al., 2016, p. 16).

A definição acima consta do Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis e, através dela, podemos observar a expansão no conceito da LSE, que inclui, em seu escopo, a possibilidade de tradução interlingual entre línguas orais ou entre uma língua oral e uma de sinais. Falamos em expansão do conceito de LSE, pois, por mais de uma década, a legenda oculta<sup>35</sup> foi definida como uma **transcrição** de diálogos, efeitos sonoros e sons ambiente imperceptíveis ao público com surdez (BRASIL, 2006), de modo que muitos questionaram o seu enquadramento dentro dos estudos de tradução, o que foi bem esclarecido, ao nosso ver, por Diaz-Cintas e Remael (2007, p. 31, tradução nossa). Segundo eles: “[...] não importa se o obstáculo for uma língua ou uma barreira sensorial, a meta do processo tradutório é exatamente a mesma: facilitar o acesso a uma fonte de informação e entretenimento, que, de outro modo,

<sup>35</sup> Utilizamos nesta pesquisa o termo legenda oculta como sinônimo de LSE.

não seria possível”<sup>36</sup>. A acessibilidade acaba se tornando o elo que sustenta as práticas tradutórias acessíveis dentro dos estudos da TAV, independente se forem inter ou intralinguais.

De fato, a LSE, no Brasil, costuma ser intralingual, vertendo conteúdo oral em língua portuguesa para conteúdo escrito nessa mesma língua. A tradução interlingual não é observada, pois, geralmente, ao se produzir LSE de obras estrangeiras; o tradutor trabalha com o roteiro já traduzido para o português (ARAÚJO; ASSIS, 2014), além dessa prática lidar, em sua maioria, com conteúdo audiovisual produzido em âmbito nacional.

A transcrição literal, também, é muito comum no *closed caption*, ao contrário do uso de estratégias de redução textual (condensação ou eliminação), que são basilares na legendagem para ouvintes. A ideia motivadora dessa atitude parece ser a de prover todo o conteúdo linguístico oral, sem interferências, ao público surdo. Ocorre, então, a tentativa de eliminar a falha do passado, quando nada era disponibilizado, buscando-se ofertar, assim, acesso pleno ao conteúdo, em “igualdade” com os ouvintes. No entanto, como já vimos, a competência linguística do público surdo em português é variada, de modo que a transcrição exaustiva das falas e dos sons dos produtos audiovisuais tornam as legendas longas e, ao mesmo tempo, projetadas rapidamente, o que faz com que a compreensão do conteúdo possa ser prejudicada.

Pesquisas feitas pela Universidade Estadual do Ceará, através do Grupo de Pesquisa Legendagem e Audiodescrição – LEAD, têm mostrado a necessidade e importância da edição, condensação e segmentação adequadas das linhas de legenda na produção da LSE brasileira (FRANCO; ARAÚJO, 2003; ARAÚJO, 2007; ARAÚJO; ASSIS, 2014; ARAÚJO; ARRAES; ASSIS, 2017), critérios já utilizados na produção das legendas para ouvintes, porém, pouco ainda é observado, a esse respeito, na programação veiculada pelas emissoras brasileiras.

A NBR 15290 (2016, p. 7, grifo nosso) diz que “[...] a velocidade da legendagem sofre alterações dependendo da velocidade com que o(s) interlocutor(es) estiver(em) falando. **A velocidade não pode ser limitada, de forma a preservar o conteúdo original**”. Dessa forma, o exercício da edição (condensação e eliminação) não é estimulado. Contudo, a mesma NBR repete que o tempo de permanência da legenda na tela “[...] depende de fatores relacionados à velocidade da fala, quantidade de palavras, de corte de cena, etc. **“Deve ser garantido que os recursos de otimização de tempo (edição cuidadosa e aproveitamento de tempo inicial e final) sejam usados em benefício da leitura”** (ABNT, 2016, p. 9), o que deixa dúvida o real

---

<sup>36</sup> “Whether the hurdle is a language or a sensorial barrier the aim of the translational process is exactly the same: to facilitate access to an otherwise hermetic source of information and entertainment” (DIAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 13).

entendimento sobre a importância do uso da edição textual em benefício da leitura ou sobre a primazia do conteúdo total transcrito.

Como característica importante da LSE, a identificação de personagens e sons é feita, sempre que necessário, na legendagem; trata-se de um critério linguístico conhecido como explicitação. Também é importante acrescentar informações paralinguísticas, sempre que estas tiverem relação direta com o desenrolar do enredo e forem imprescindíveis à compreensão da obra. É comum identificar sons de fundo, como passos, batidas de porta, gritos, etc., mas também, aconselha-se marcar entonações irônicas, tristes e emotivas, se essas não puderem ser absorvidas através das imagens exibidas (DIAZ-CINTAS; REMAEL, 2007).

Conforme a NBR 15290 (2016) e o Guia (2016), os falantes e os sons ambientais devem ser identificados entre colchetes, mas apenas se a encenação não deixá-los claros; falas fora da cena e oriundas de equipamentos eletrônicos (TV, telefone, interfone), palavras em língua estrangeira e ênfases em entonações devem aparecer em formato itálico; indicações do tipo da trilha musical (MPB, rock) e músicas devem aparecer precedidas e acompanhadas pelo símbolo de nota musical (♩; ♪), sendo que, no caso da transcrição de letra de música, dois símbolos devem ser colocados, ao final da transcrição, indicando o seu término. Ressaltamos, contudo, que sons ambientais e letras de músicas só precisam ser identificados ou transcritos nos casos em que tenham relação direta com a ambientação ou com os aspectos da trama (DIAZ-CINTAS; RAMAEL, 2007; ARAÚJO, 2008). Com o uso da explicitação, ocorre o movimento oposto à redução textual, visto que elementos textuais são acrescentados às legendas para facilitar o entendimento da obra.

Quanto ao formato, as legendas podem aparecer de duas formas: *pop-on* e *roll-up*. As legendas *pop-on* são aquelas que aparecem na tela, em blocos, de uma única vez, geralmente, em sincronia com o áudio, semelhante às legendas para ouvintes. Esse tipo costuma ser pré-gravado (legendas produzidas, com antecedência, para programas gravados, possibilitando um maior cuidado com a sincronia e com os elementos paralinguísticos); ou pré-produzido (legendas elaboradas com pouca antecedência e inseridas no momento de exibição do material, utilizado em programas gravados com até 24h de antecedência). As legendas *roll-up*, por sua vez, são aquelas que rolam na tela, de baixo para cima, de modo que, quando aparece uma nova legenda, na parte de baixo da tela, aquela localizada em um espaço superior tende a desaparecer. Esse tipo é mais utilizado nas legendagens ao vivo (legendas feitas no tempo real de exibição do programa e mais utilizadas em jornais, programas de auditório e eventos esportivos) (NBR 15290, 2016). Sugere-se que as legendas sejam escritas em caixa alta ou alternando-se entre

caixa alta e baixa, com letras na cor branca e alocadas em fundo preto para facilitar a leitura. É imprescindível que sejam respeitadas as regras ortográficas e sintáticas da língua portuguesa.

Quanto à posição, a LSE deve ficar na parte inferior da tela, mas permite-se o deslocamento para a parte superior, visando não encobrir qualquer conteúdo imagético relevante ou para não sobrepor legendas e gráficos já existentes. O excesso de reposicionamentos, contudo, deverá ser evitado. O alinhamento varia entre à margem esquerda, centralizado ou à direita, a depender do tipo de produção da legenda (ao vivo, pré-gravadas ou pré-produzidas) e dos elementos cênicos exibidos. O número de duas linhas de legenda seria o ideal, mas, permite-se o uso de três linhas quando o conteúdo mostrado for muito longo (NBR 15290:2016). Pesquisadores de TAV, no entanto, não indicam o uso de três linhas, justificando que o excesso de texto dificulta a recepção da obra (ARAÚJO; ASSIS, 2014).

Em relação à sincronia, ela deve ocorrer, mas alguns atrasos são permitidos, considerando-se o tempo gasto entre ouvir e digitar, utilizado na produção de legendas ao vivo, além daquele esperado entre a transmissão e a recepção do sinal, já que a legendagem não costuma ser produzida no mesmo local que distribui a programação. De modo geral, espera-se que o atraso não leve mais de seis segundos.

Ao contrário da legendagem aberta, cujos trabalhos se concentram nas mãos do legendista, a legenda fechada é, geralmente, produzida por um estenotipista, profissional capacitado para digitar o que é ouvido, através de um teclado especial, composto por letras e grupos de fonemas programáveis, o estenótipo; ou pelo emprego de programas de reconhecimento de voz, que, mecanicamente, interpretam a voz e a transforma em texto escrito. Programas de reconhecimento de voz são utilizados com a intermediação de um profissional que repete o que é falado na cena e a fala deste é convertida em texto escrito, transmitido *online*. Ambas as técnicas, estenotipia ou conversão de voz, devido à velocidade e mecanicidade das tarefas, acabam gerando erros de escrita, de segmentação textual e falta de adequação do conteúdo legendado à trama, de modo a facilitar a compreensão dos surdos, como a identificação de personagens, acréscimo de sons ambientes e pequenas edições necessárias.

Embora a LSE brasileira já possua critérios bem definidos por pesquisadores da área, disponíveis, inclusive, na NBR 15290 (2016) e no Guia (2016), muitos problemas ainda são observados nos produtos que vão ao ar, com esse recurso. Observando a figura 20, a seguir, percebemos o descumprimento de vários critérios necessários para uma legenda, que gere compreensão satisfatória do programa televisionado:

Figura 22 – Descumprimento de parâmetros de legendagem na TV aberta



Fonte: elaborada pela pesquisadora, 2016.

A imagem anterior retrata um passeio rápido entre três emissoras de canal aberto brasileiras exibindo o *closed caption*, SBT, Record e Globo. Os quadros F1 e F4 representam programas gravados (novelas), enquanto F2 e F3 mostram matérias de um jornal ao vivo. Em F1 (trecho de novela), notamos que não há observância quanto ao limite de duas linhas por legenda; tampouco, existe coerência na divisão do texto entre as linhas, considerando-se que o texto apresentado teria uma recepção mais adequada se tivesse sido segmentado de forma coerente, respeitando o período, a oração ou os sintagmas, de modo que cada linha transmitisse uma unidade de informação semântica completa (ARAÚJO; ASSIS; ARRAES, 2017).

As legendas mostradas em F2 (trecho jornalístico), por sua vez, apresentam erros de português e falta de pontuação, o que compromete a compreensão das mensagens, além de, também, não mostrarem unidades de informação coerentes. Observe-se, no quadro seguinte, a diferença entre o texto oral transmitido e o seu representante escrito, mostrado nas legendas:

Quadro 02 – Erros nas legendas transmitidas em F2

Texto oral	Legendas
[ALÉM DOS DONOS] DA CASA, O TIME DO FLAMENGO, TINHAM OS ARGELINOS, MAS QUEM [BRILHOU MAIS ALTO]	DA CASA, TIME DO FLAMENGO TENHO / <sup>37</sup> TINHA AR GENE ILO, MAS QUEM

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

<sup>37</sup> O uso da barra ( / ) representa a quebra da linha de legenda.

Com base no quadro anterior, o conteúdo da legenda torna a oração ininteligível. Os trechos do texto oral, entre colchetes, representam a legenda anterior e a subsequente, que não aparecem na imagem. Analisando o período completo, percebemos que uma boa segmentação ajudaria na compreensão do conteúdo. A título de exemplo, a legenda poderia ter sido dividida em dois blocos de duas linhas, constando a seguinte segmentação: bloco 1: ALÉM DOS DONOS DA CASA, / O TIME DO FLAMENGO; bloco 2: TINHAM OS ARGELINOS, / MAS QUEM BRILHOU MAIS ALTO..., divisão que deixaria o conteúdo coeso e coerente.

Em F3 (texto jornalístico), ocorreu a sobreposição da legenda a um texto já ocupante da imagem exibida, o que dificulta a sua leitura. Nesse caso, o correto seria deslocar a legenda para a parte superior da tela. Além disso, mais uma vez, existem problemas na segmentação, que deixam o bloco de legendas sem carga semântica completa e houve um erro gramatical por causa do uso indevido da crase (ESTREANTES QUE PODEM FAZER Á / DIFERENÇA DENTRO DE).

Por fim, F4 (novela) apresenta falta de sincronia entre imagem, fala e texto da legenda. Em alguns casos, a legenda aparece com mais de dez segundos de atraso, acelerada e ocupando o espaço de fala de outro personagem, o que torna as mensagens confusas. Observamos, ainda, que, em nenhum dos casos, foi utilizado o fundo preto para dar um contraste às legendas e facilitar a leitura, o que dificultou a legibilidade, principalmente, em F1 e F4.

Gambier e Gottlieb destacam, de forma sucinta, os itens que contribuem para se ter uma legendagem funcional:

[...] dentre as características para uma legendagem de ótima qualidade, que merecem ser destacadas, estão as espaciais-temporais (fontes, posição e comprimento das duas linhas na tela) e textuais (divisão do texto em unidades semânticas e sintáticas coerentes; o registro de linguagem; etc.). Entre esses conjuntos de características, o uso de (boa) pontuação nas legendas estabelece certo ritmo à leitura e torna mais fácil o processamento e compreensão imediata das legendas (cf. C. Cerón). O bem-estar do espectador é resultado da legibilidade e leiturabilidade das legendas. (GAMBIER; GOTTLIEB, 2001, p. XVI-XVII, tradução nossa).<sup>38</sup>

A NBR 15290 (2016) já estipula uma métrica para a taxa de acerto dentro dos processos de legendagem do tipo *closed caption*, sendo que a legenda oculta produzida ao vivo deve atingir 98% de acertos; a pré-produzida, 99%; e a pré-gravada, 99,5%. A avaliação dessa

---

<sup>38</sup> Among the features of an optimum quality in subtitling worth mentioning are spatiotemporal features (fonts, position and length of the two lines on the screen) and textual features (division into semantic and syntactic coherent units; language register; etc.). Between these sets of features, (good) subtitle punctuation establishes a certain rhythm in reading and makes immediate processing and comprehension of the subtitles easier (cf. C. Cerón). The viewer's comfort is the result of the legibility and readability of the subtitles (GAMBIER e GOTTLIEB, 2001, p. xvi-xvii).

taxa deve ser feita a partir da comparação entre o áudio transmitido e o conteúdo transcrito nas legendas. Contudo, a disponibilização da legenda oculta na televisão brasileira, ainda que bem normatizada, falha na promoção da acessibilidade esperada ao público surdo, pelo menos, dentro dos padrões observados. Em suma:

Para elaborar uma LSE que possibilite ao espectador harmonizar imagem e legenda, é necessário, além de atender a parâmetros técnicos, fazer edições linguísticas. As edições linguísticas são manipulações no texto audiovisual relacionadas à segmentação da fala em blocos semânticos, à redução da informação textual e à explicitação de informações sonoras, aquelas depreendidas pelo canal auditivo, como os efeitos sonoros e a identificação de falantes (BRASIL, 2015, p.48).

Pela breve análise exposta, é possível constatar que, ainda carecemos de mais divulgação das regras de boa produção de LSE, bem como, de análises e cobrança da qualidade das legendas produzidas, para que, de fato, tenhamos uma LSE com índices de recepção satisfatórios.

#### 4.1.2.2 Janela de Libras

Iniciamos a nossa discussão acerca da janela de Libras pensando nos papéis desempenhados pelo profissional responsável pela atuação na janela, o Tradutor e Intérprete de Língua de Sinais (TILS<sup>39</sup>). Alguns autores fazem a diferenciação entre as práticas de tradução e interpretação, a fim de compreender os aspectos característicos de cada uma delas. De modo geral, a tradução é associada ao texto escrito (a tradução ocorre de um texto escrito na língua fonte para um texto escrito na língua alvo), enquanto a interpretação ao texto oral (texto oral na língua de partida é vertido para texto oral na língua de chegada)<sup>40</sup>. Porém, o objetivo principal “tanto da tradução quanto da interpretação é fazer com que uma mensagem expressa em determinado idioma seja transposta para outro, a fim de ser compreendida por uma comunidade que não fale o idioma em que essa mensagem foi originalmente concebida” (PAGURA, 2003, p. 209).

Dessa forma, a funcionalidade das técnicas é a mesma e ambas comungam de pressupostos teóricos semelhantes: os profissionais das duas áreas devem dominar as línguas utilizadas no processo, um na modalidade escrita e o outro em sua expressividade oral; os

---

<sup>39</sup> A profissão de Tradutor e Intérprete da Língua Brasileira de Sinais – Libras foi regulamentada pela lei nº 12.319, de 1º de setembro de 2010.

<sup>40</sup> Nessa concepção geral, não estão em discussão tipos de tradução, como a intersemiótica, audiovisual, intermodal, etc.



processos transcorrem a partir da percepção linguística do conteúdo, da compreensão e reestruturação na língua de chegada; além disso, o uso da memória e da bagagem linguística, cultural e social do tradutor e intérprete tem papel imprescindível nos processos inferenciais tanto da tradução quanto da interpretação (PAGURA, 2003; 2015).

Conforme Pagura (2003; 2015), o que diferencia a tradução da interpretação é a sua operacionalização, visto que os textos fonte e os produtos da tradução, bem como, da interpretação se dariam em modalidades distintas da língua: produto escrito e duradouro para a tradução, resultado oral e efêmero para a interpretação. A forma de trabalho adotada pelos profissionais, também, varia. Para os tradutores, o tempo de trabalho, geralmente, é mais longo, pois dá-se ao tradutor um prazo para entrega do material traduzido e esse prazo pode ser negociado com o contratante. O tradutor costuma receber o texto fonte com antecedência, o que lhe permite a leitura, análise, pesquisa a fontes externas e auxílios de toda sorte para que a tradução fique a contento. Além disso, é feita uma revisão minuciosa antes que o material traduzido seja levado a público.

O intérprete, pelo contrário, costuma lidar com a tradução de textos em tempo real e a interpretação emitida se caracteriza como a versão única e tida como final do conteúdo na língua de chegada. Não há para eles a possibilidade de examinar minuciosamente o conteúdo falado com precedência; precisam lidar com imprevistos, ter dinamicidade na compreensão e emissão do conteúdo traduzido e estudar com antecedência a fortuna crítica sobre o tema a ser interpretado, com vistas a facilitar o seu trabalho. Também não há tempo para correções extensas; somente intérpretes hábeis conseguem realizar pequenos ajustes na interpretação, considerando o ritmo do trabalho ser acelerado, e, de certa forma, sincronizado com o ato comunicativo de partida. O tradutor deixa como legado uma publicação impressa, que sobreviverá ao longo da história, ao passo que o resultado do trabalho do intérprete desaparece, ao final de sua atuação.

Pagura (2003) busca embasamento teórico em vários autores que trabalham com interpretação (Marianne Lederer, Brian Harris e Danica Seleskovitch) e chega à conclusão de que a tradução e a interpretação são processos semelhantes, que lidam com a versão de textos entre línguas distintas, mas configuram-se em atividades diversas. Contudo, aos buscarmos as especificidades dos tipos de interpretação analisados pelos autores, percebemos que as classificações se limitam às modalidades de interpretação simultânea (tradução oral feita quase simultaneamente à produção das falas na língua de partida) e consecutiva (aquela em que o intérprete ouve um grupo de falas, toma notas enquanto o orador emite o seu discurso e faz a tradução em momento de pausa do orador).

Quando buscamos por especificidades referentes à interpretação em línguas de sinais, percebemos que a maioria dos estudos existentes se refere ao papel do intérprete voltado ao ensino (intérprete em sala de aula) ou aquele que interpreta conferências, discursos, políticos e eventos ocorridos em tempo real, ambos processos que se enquadram na tipologia de interpretação simultânea. Conforme Rosa e Dallan,

[...] o tradutor é o profissional que faz a tradução de um documento escrito. O intérprete é aquele profissional que traduz de uma forma verbal para outra língua algo que foi dito. No caso dos surdos, quem executa este trabalho é o intérprete de Língua de Sinais, ou seja, uma pessoa ouvinte bilíngue, que domina o português na modalidade oral e a Língua de Sinais (ROSA; DALLAN, 2002, apud ROSA, 2003, p.237).

Contudo, tal diferenciação parece não ser tão compatível com a natureza da criação estudada nesta tese, a criação da janela de Libras de um produto audiovisual, em modalidade pré-gravada. Nas configurações dessa prática, não lidamos, exclusivamente, nem com a tradução entre textos escritos, nem com a interpretação entre textos orais, tampouco com a urgência interpretativa que a atuação em tempo real demanda. Deparamo-nos com um processo misto entre tradução e interpretação, do qual não conseguimos inferir fronteiras nítidas entre o trabalho tradutório e o interpretativo.

Quando o objetivo é dar acessibilidade em Libras a produtos audiovisuais (filmes, documentários, séries), e a gravação em janela de Libras é uma tarefa pré-gravada, o modelo de trabalho do TILS se diferencia dos expostos anteriormente. O TILS recebe o material com antecedência, tem prazo estabelecido para elaborar e aprimorar o seu trabalho, podendo fazer pesquisas e elaborar sinais, se necessário. Além disso, no momento da gravação, goza de certa liberdade para corrigir e regravar as suas interpretações, práticas que caracterizavam apenas a operacionalização da tradução, conforme os autores mencionados.

Pagura diz que o trabalho do tradutor carece de correção, pois será eternizado na forma escrita. Para o mesmo autor (2003, p.), “[...] uma vantagem do intérprete em relação ao tradutor a esse respeito, porém, é que o seu trabalho desaparece quando o evento termina, enquanto o trabalho do tradutor, impresso e publicado, permanecerá indefinidamente”. Contudo, o fruto do trabalho do TILS para a obra audiovisual, a janela de Libras pré-gravada, não mais desaparece com a efemeridade da emissão sinalizada; ele é gravado e transmissível, tendo assim, a memória salvaguardada como a das traduções feitas na forma escrita. Além disso, com *Raccoon & Crawfish*, alvo desta análise, a tradução partiu tanto do texto escrito (legendas), quanto do conteúdo oral paralinguístico para a emissão sinalizada, incorrendo na mudança de modalidade linguística entre o texto fonte e o de chegada.

O que nos parece é que a tradução e a interpretação pré-gravada em línguas de sinais, quando os objetos são obras audiovisuais, estão em um entrelugar, que envolve as duas práticas. Assim, a tradução e a interpretação são atos indissociáveis e complementares no trabalho do TILS. Os estudos da tradução e interpretação em Libras para a mídia pré-gravada, ainda, carece de estudos aprofundados e aparece aqui como fruto da nossa interpretação, a partir do processo investigado. Pelo entendimento exposto, utilizaremos, ao longo do texto, os termos TILS, tradutor e intérprete, alternadamente, sem diferenciação específica das práticas relacionadas.

Segundo a Portaria nº 310, de 28 de junho de 2006, do Ministério das Comunicações, a janela de Libras é definida como um “espaço delimitado no vídeo onde as informações são interpretadas na Língua Brasileira de Sinais”. Naves et al., por sua vez, expandem essa ideia e definem a janela de Libras como:

[...] o espaço destinado à tradução entre uma língua de sinais e outra língua oral ou entre duas línguas de sinais, feita por Tradutor e Intérprete de Língua de Sinais (TILS), na qual o conteúdo de uma produção audiovisual é traduzido num quadro reservado, preferencialmente, no canto inferior esquerdo da tela, exibido simultaneamente à programação (NAVES et al., 2016, p. 15).

Assim, na tradução e interpretação em janela de Libras de produtos audiovisuais, são agregadas duas práticas tradutórias ao processo de criação: a intersemiótica, uma vez que o conteúdo é vertido da modalidade oral/auditiva de uma dada língua para a modalidade visoespacial da Língua Brasileira de Sinais; e a interlingual, já que a tradução é feita entre línguas distintas, ou seja, do português, de uma língua oral estrangeira ou de uma língua de sinais estrangeira para a Libras. Contudo, não encontramos registros de pesquisas com traduções diretas partindo de línguas estrangeiras, orais ou sinalizadas, para a Libras. O pouco de literatura especializada que trata da janela de Libras aborda estudos de caso apenas envolvendo a língua portuguesa e a de sinais brasileira. Nascimento (2016, p.130) diz que esse tipo de tradução e interpretação engloba “[...] práticas discursivas de dimensão enunciativa, interativas e mediadoras de atos comunicativos”. Assim, para que a comunicação aconteça, é necessária a presença de um mediador, o tradutor/intérprete, que, através da interação com a obra audiovisual, seu conhecimento sócio-linguístico-cultural e o público ao qual se direciona, enuncia o conteúdo do texto de partida na língua de sinais. Nasce, então, um texto marcado pela subjetividade do tradutor/intérprete, sua competência linguística nas línguas fonte e alvo, pelo seu lugar de fala, tempo e espaço de enunciação, através dos quais dá-se vida a uma obra somente percebida através dessa modalidade linguística.

Segala entende o processo de tradução do português para a Libras como:

[...] uma tradução que parte de um texto escrito em Português acadêmico para uma Língua de Sinais que exige uma *tradução visual*, ou seja, a tradução é gravada pelo tradutor/ator/coautor que também desempenha o papel de ator dessa tradução. Ele usa não só sua capacidade de traduzir e de compreender o texto, mas também expõe sua imagem para registrar em vídeo o produto final.

Por isso a tradução que se faz nesse espaço é intersemiótica, além de ser interlinguística, como definido primeiramente por Jakobson (1969), porque estão implicados vários processos e vários recursos até se concretizar a tradução definitiva (SEGALA, 2010, p. 8-9).

Dessa forma, a tradução que parte da língua portuguesa para a Libras é um tipo de tradução intermodal, uma vez que ela representa uma conjunção de aspectos da tradução interlingual e intersemiótica para lidar com as especificidades das línguas que se expressam em diferentes modalidades (SEGALA, 2010; SEGALA; QUADROS, 2015). Por conseguinte, o trabalho do tradutor e intérprete de Libras para a informação audiovisual vai além do fazer estritamente linguístico; esse profissional percorre os caminhos do leitor, tradutor, autor, intérprete, narrador e personagem. Em seu primeiro contato com a obra, o profissional é um leitor, que decodifica e transforma a(s) mensagem(s) do texto a partir da sua compreensão; na posição de tradutor, ele irá buscar as estratégias tradutórias e linguísticas, que lhe pareçam mais adequadas para o tipo de obra trabalhada e utilizá-las na criação do novo texto; enquanto autor, empregará a sua sensibilidade e o seu conhecimento intercultural para dar voz e representar o outro em um exercício de alteridade; como intérprete, dará vida ao conteúdo traduzido; já ocupando a posição de narrador, possibilitará a contextualização das cenas e esclarecimentos, que a imagem, sozinha, não conseguiria elucidar; e, como personagem(s), incorporará as figuras dramáticas da obra em questão, transformando seu corpo em palco e encenação. Todos esses papéis convergem na empreitada de traduzir e dar a ver à obra que se quer interpretar; além disso, tais papéis se integram ao vídeo de partida, visto que a imagem do intérprete passa a fazer parte da enunciação.

Conforme Rosa (2008, p. 114), “[...] diferente do tradutor, o ILS [intérprete de língua de sinais]<sup>41</sup> é visível, pois a língua de sinais se apresenta numa modalidade visual-gestual; sendo assim, o ato interpretativo só pode acontecer na presença física do ILS”. O apagar dos traços que possibilitam identificar uma obra como traduzida, objetivo esperado na tradução literária escrita, é substituído pela necessidade de se expressar o conteúdo enunciativo, através da imagem clara de quem a traduz e interpreta, de modo que a invisibilidade do tradutor deixa de existir, completamente; caso contrário, a tradução em janela de Libras é que não existiria.

---

<sup>41</sup> Nota da pesquisadora.

O produto do trabalho feito pelo tradutor e intérprete de Libras é gravado à parte do produto audiovisual e exibido em simultaneidade a este. Segundo a NBR 15290 (2016), a janela de Libras pode ser gerada por três métodos diferentes: através da incorporação ao material audiovisual, não dando ao telespectador a opção de removê-la; em modelo tridimensional computadorizado, trazendo a representação gráfica do tradutor e permitindo a sua manipulação pela audiência; ou, através de um vídeo secundário, enviado junto com o da programação, método semelhante ao do *closed caption*, no qual quem assiste tem controle sobre a sua exibição. Para todos os métodos citados, a NBR diz ser permitida, tanto a presença de tradutor humano, quanto virtual. A NBR 15610-3 (2016) propõe um protocolo de transmissão da janela de Libras para o Sistema Brasileiro de Televisão Digital Terrestre (SBTVD), especificando o sistema de codificação utilizado na transmissão de Libras e o de decodificação empregado nos receptores. Com base nessa normativa, são definidas duas estratégias para a transmissão de sinais compatíveis com a Libras:

- a) a transmissão de um vídeo com uma sequência de sinais em LIBRAS pela estação de TV como um fluxo elementar (*Elementary Stream – ES*) de vídeo secundário. Nesse caso, o vídeo de LIBRAS pode ser produzido com intérpretes humanos ou gerado automaticamente usando agentes animados virtuais (avatares-3D) na estação emissora de TV. O fluxo de vídeo de LIBRAS deve ser apresentado no receptor em uma janela sobreposta ao vídeo principal do canal sintonizado quando o usuário ativar esta funcionalidade pela tecla definida para este fim no controle remoto ou função disponível nos menus de controle do receptor de TV, e sua exibição se encerra quando o usuário desativar esta funcionalidade, a semelhança do que ocorre com o *closed caption*;
- b) a transmissão sucessiva de um conjunto de glosas (representação textual de sinais da LIBRAS) codificado ao longo do tempo. As glosas (sinais de LIBRAS codificados em formato texto) são transmitidas e posteriormente decodificadas e apresentadas no receptor por meio do mapeamento destas em representação visual feita com base em um dicionário. O dicionário de LIBRAS contém associações entre sinais representados como texto (glosas) e imagens animadas (pequenos vídeos) com a representação visual dos sinais. A representação visual, ou seja, o vídeo resultante da sequência de animações buscada no dicionário, é exibida em uma janela sobreposta ao vídeo principal do canal sintonizado em resposta à ativação desta funcionalidade por meio de tecla definida para este fim no controle remoto ou função disponível nos menus de controle do receptor de TV. A exibição da janela de LIBRAS se encerra quando o usuário desativar esta funcionalidade, a semelhança do que ocorre com o *closed caption* (ABNT, 2016b, p. 3).

Assim, notamos que já existe uma proposta de codificar a veiculação da janela de Libras na programação televisiva, mas, como a TV digital ainda não foi totalmente implementada, a obrigatoriedade de sua exibição vem sendo postergada. É interessante perceber o impulso de utilização da inteligência artificial como facilitadora do processo de produção da janela de Libras, uma vez que, tanto a NBR 15290, quanto a NBR 15610-3 dão espaço ao uso do intérprete virtual ou avatar. A possibilidade de uso de avatares-3d é vista por Araújo et al.

(2014) como uma técnica mais barata, já que o trabalho do tradutor humano é de alto custo por envolver estúdio, equipamento, pessoal especializado, o que, para os autores, é uma das principais causas da baixa disponibilização desses recursos nos programas de televisão.

O trabalho com avatares na tradução para Libras já é utilizado em alguns dicionários e ferramentas de tradução digitais, a exemplo do *Hand Talk*, aplicativo de tradução digital e automática, que utiliza um intérprete digital, chamado Hugo, na interpretação de palavras e frases da língua portuguesa para Libras. Embora essa técnica já esteja sendo testada, a eficácia na promoção de acessibilidade através da janela de Libras com intérprete digital ainda foi pouco avaliada, em termos de sua qualidade textual, tempo de tradução e compreensão da obra.

Araújo et al. (2014) desenvolveram um protótipo de interpretação por avatares voltados para a TV digital, o cinema e a internet, realizando testes com surdos brasileiros para validar o modelo. Os autores deixam claro, no entanto, que o objetivo da aplicação não é substituir o intérprete humano, visto que a qualidade do trabalho destes é bem mais acurada do que a da tradução automática; o que se deseja é possibilitar uma técnica complementar, rápida e de baixo custo, que possa ser utilizada em diferentes plataformas, principalmente, quando o trabalho com o intérprete humano for inviável<sup>42</sup>. A tradução automática é uma área em expansão, mas, no que tange a Libras, ainda se encontra em estágio inicial; por isso, em nossa pesquisa, foi utilizado um tradutor humano e o vídeo com a tradução foi incorporado à obra, não possibilitando ao público a sua manipulação. Não obtivemos altos custos de produção, pelo fato do estúdio e dos equipamentos terem sido cedidos; também, os técnicos envolvidos atuaram como voluntários na produção do objeto desta pesquisa.

#### 4.1.2.2.1 Características técnicas da criação de janelas de Libras

Voltando aos critérios para a produção de janela de Libras, tomaremos como base principal o Guia elaborado por Naves et al., pelo fato deste elencar as principais características técnicas, linguísticas e tradutórias, que orientam a produção da referida janela. No entanto, neste subitem, nos concentraremos apenas na descrição dos aspectos técnicos e traremos para a análise o processo de criação da tradução/interpretação de *Raccoon & Crawfish*, nosso objeto de estudo.

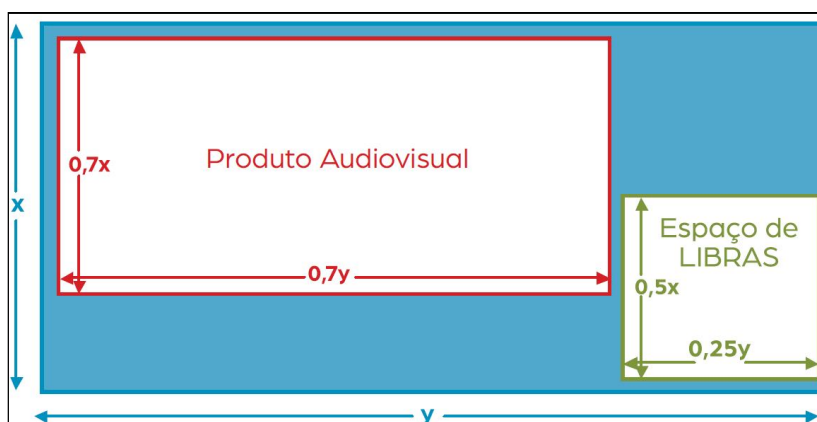
Dentre as principais características técnicas da criação de janela de Libras, deve-se dar especial atenção ao tamanho e à localização da janela na tela; ao tamanho, à iluminação e ao

---

<sup>42</sup> Informações mais detalhadas sobre o protótipo e sua programação podem ser encontradas acessando o artigo completo dos autores, Araújo et al. (2014), em endereço eletrônico disponível na bibliografia.

fundo do estúdio; bem como, à vestimenta, ao contraste e posicionamento do tradutor/intérprete para a gravação. Em relação à janela, suas dimensões variam de acordo com o meio de propagação, quer seja o cinema, ou a televisão. Para o cinema, recomenda-se o respeito às dimensões expostas na imagem seguinte:

Figura 23 – Proporções para exibição de janela de Libras no cinema

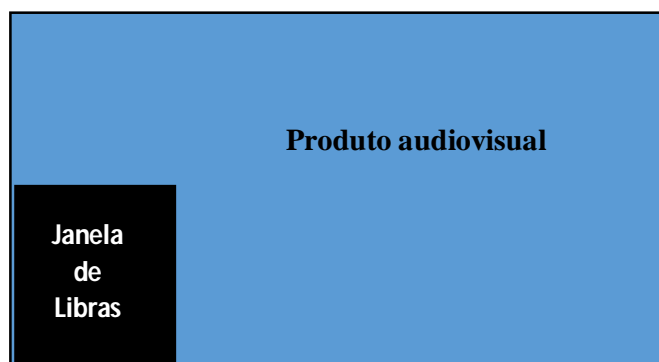


Fonte: Naves et al., 2016, p. 32.

Conforme imagem anterior, no cinema, o produto audiovisual deve ter o seu espaço de exibição reduzido, compreendendo 70% da tela, de modo a proporcionar a disponibilização da janela de Libras em tamanho menor, 25%, mas considerado suficiente para a visualização clara da sinalização. Assim, ambas as imagens, filme e interpretação, dividem o espaço de enunciação, envolvidas em fundo preto, e transcorrem em sincronia, porém, sem sobreposições.

Para a televisão, as dimensões são outras. Sugere-se que a janela ocupe, no mínimo, metade da altura e um quarto da largura da tela de exibição do televisor, ficando posicionada do lado esquerdo da tela, geralmente, em sobreposição, conforme figura 24, a seguir:

Figura 24 – Proporções para exibição de janela de Libras na televisão

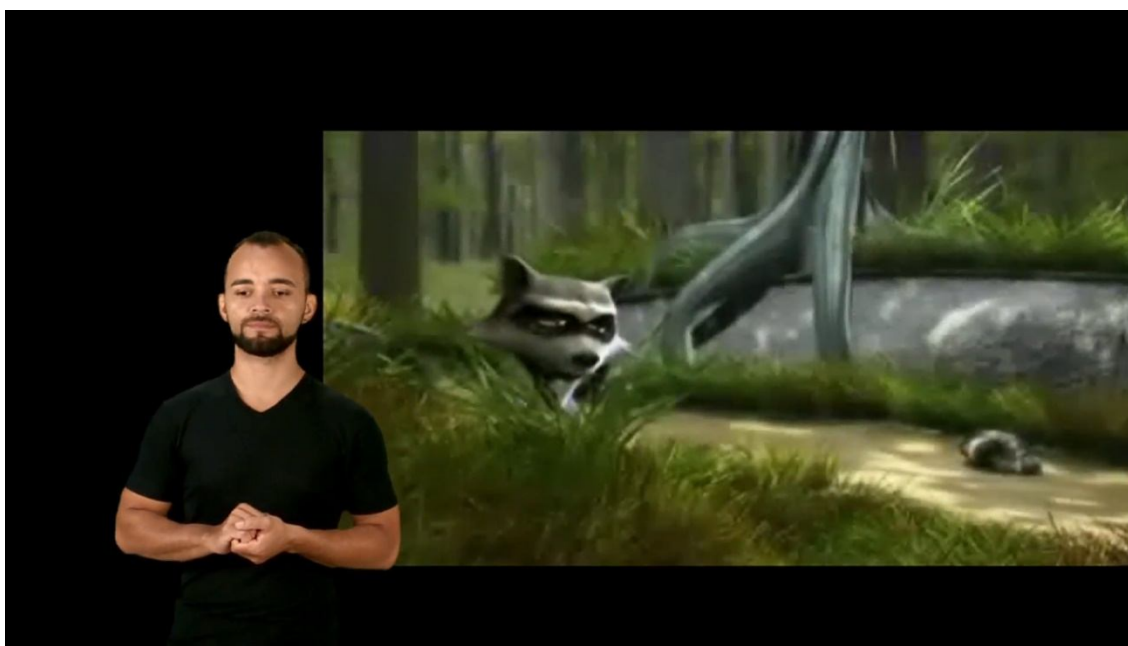


Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Além disso, a janela deve ser alocada de modo a não encobrir legendas, letreiros e outros conteúdos imagéticos importantes para a compreensão da obra; nem, tampouco, ser encoberta por eles. Caso seja necessário, a janela poderá ser deslocada para outra posição da tela, evitando sobrepor elementos importantes. Só é recomendado o desaparecimento da janela e retorno posterior, em caso de pausas longas nos diálogos e exibição de imagens, que não necessitem contextualização. Nessas situações, poderão ser empregados os recursos de *fade in* (aparecimento) e *fade out* (esmaecimento) (NAVES et al., 2016).

Tomando como exemplo o *corpus* desta pesquisa, mostraremos, a seguir, o formato de disponibilização da janela de Libras elaborada para o filme *Raccoon & Crawfish*:

Figura 25 – Proporções da janela de Libras de *Raccoon & Crawfish*



Fonte: dossiê da pesquisa.

Observando a imagem, notamos que ela mistura características sugeridas para o cinema com outras voltadas para a televisão. O produto audiovisual teve seu espaço de exibição reduzido para que a imagem do intérprete tivesse destaque, de modo a proporcionar a sua aparição em tamanho maior e uma visualização clara e nítida da sinalização realizada. Com a redução do espaço de exibição do filme e alocação lateral do intérprete, não ocorreu grande sobreposição dos vídeos, o que geraria a necessidade de deslocamentos da janela para não encobrir elementos imagéticos significativos da obra. Contudo, optou-se por manter uma pequena sobreposição do tradutor/intérprete à obra audiovisual, através do seu braço esquerdo,



o que remete à noção de integração e pertencimento da tradução à obra, ambos os vídeos formando um *continuum* significativo.

Assim como sugerido para a TV, o intérprete foi posicionado à esquerda da tela, preenchendo mais da metade da altura da mesma; mas, em termos de largura, ocupou um terço de sua largura e não um quarto, como sugerido. A escolha das características da janela foi feita pelo cinegrafista, que registrou o processo, sob a orientação do tradutor/intérprete. Após o registro fílmico da interpretação, o cinegrafista, o intérprete e a pesquisadora foram para a ilha de edição simular como a janela seria inserida no filme de partida.

Nessa ocasião, foi informado ao cinegrafista o público ao qual a obra e, por conseguinte, a janela de Libras se destinavam, o infantil; foi explicada a necessidade de deixar a janela em tamanho confortável para a sua visualização; bem como, ressaltou-se a importância de cobrir o mínimo possível as imagens do filme. A partir daí o cinegrafista começou a testar as possibilidades de inserção. Primeiramente, simulou-se a janela, com fundo verde, dentro do produto audiovisual, posicionada do lado direito; depois, do lado esquerdo, mas ambas as opções foram rejeitadas por encobrirem demais a obra de partida, quando aplicadas em tamanho funcional para a visualização. Posteriormente, foram apresentados os dois vídeos, filme e tradução (com janela ainda em fundo verde), em tamanhos semelhantes, aparecendo os referidos vídeos interligados de forma diagonal: o filme no canto superior esquerdo e a janela no canto inferior direito da tela. Mais uma vez, o formato foi declinado por considerarmos o posicionamento diagonal um elemento complicador para o deslocamento dos olhos na leitura simultânea de ambos os vídeos; por fim, o cinegrafista sugeriu recortar o intérprete e integrá-lo ao filme, efeito obtido colocando o fundo da janela transparente.

Após alguns testes, chegamos ao consenso de que o posicionamento, tamanho e os recortes do filme de partida e da tradução contemplavam os objetivos de tamanho tido como satisfatório, visualização clara e baixa interferência nas imagens disponibilizadas para o público de destino (modelo mostrado na figura 25).

No que tange ao deslocamento ou desaparecimento da janela, esses movimentos não aconteceram, visto a imagem do tradutor/intérprete não sobrepor elementos importantes e não existirem muitas pausas longas na obra, que justificassem tais práticas. Em toda a tradução, apenas dois trechos permaneceram mais de 05 segundos sem sinalização. O primeiro é visto no início do filme, de 00:00:12 a 00:00:25 (DP15), intervalo compreendido entre a sinalização do título da obra até o início da interpretação da primeira cena; e o segundo, entre 00:04:23 a 00:04:48 (DP15), período no qual é mostrada a cena em que o caranguejo simula que apanhou durante a luta com o guaxinim. Contudo, nem o cinegrafista (C), nem o auxiliar de gravação

(A) tinha certeza sobre a possibilidade de desaparecimento da janela, sendo ambos orientados, em conversa com o tradutor/intérprete (I), sobre esse quesito, como pode ser visto em trecho da transcrição do vídeo DP08, abaixo:

**A:** *Uma dúvida, você que tá acostumado. Nesse momento onde não tem fala, a imagem continua, né?*

**I:** *Continua.*

**A:** *Não sai hora nenhuma, você?*

**I:** *Não, não.*

**P:** *Você fica o filme todo?*

**I:** *Cem por cento, cem por cento.*

**A:** *Mesmo que não tenha fala nenhuma, você não pode ficar de fora...*

**I:** *Porque não tem...porque não tem fala, mas tem expressões: *ái, ui, uhm, uhm, uhm, tudo isso tem, entendeu? Porque o surdo não vai consi..., por exemplo quando ele tá lá atrás, tem uma parte do filme que ele está atrás de uma pedra, e aí ele tá se fazendo que ele tá morrendo, ele tá, ele começa a gritar: ai, uhm, uhm, ai, uhm, isso o surdo não vai..., não tem aces..., não tem acesso, então ele tem que saber que atrás da pedra o bicho continua sentindo dor, ai, uhm, uhm, uhm, uhm, entendeu? Na parte onde não tem fala. Porque a fala entra de uma vez. Então, pra aparecer a janela... não. A janela de Libras, ela fica lá, cem por cento* (Transcrição do DP08, 2016).*

Assim, observamos que, embora os profissionais envolvidos na gravação tivessem ideia de como a janela deveria ser apresentada, a presença e o diálogo com o tradutor/intérprete foi fundamental para que a produção ficasse a contento. Percebemos, contudo, que houve uma falha na interpretação da pergunta feita pelo auxiliar de gravação por parte do intérprete. O auxiliar questiona se, em momentos sem a fala do intérprete, sua imagem permaneceria na tela. Todavia, o intérprete responde em relação a momentos sem falas orais, visto que, em sua última resposta, a do trecho exemplificado, diz que, mesmo sem fala, teria que realizar interpretações para que os surdos entendessem o contexto (**I:** *porque não tem fala, mas tem expressões: *ái, ui, uhm, uhm, uhm, tudo isso tem, entendeu?**).

Por conseguinte, nas duas pausas mais longas, mencionadas anteriormente, a de 13 e a de 15 segundos, poderiam ter sido utilizados os recursos de *fade in* e *fade out*; porém, como a edição foi feita pelo cinegrafista, que não dominava as especificidades da modalidade janela de Libras, e, tendo ele tomado como parâmetro a resposta do intérprete, o recurso não foi contemplado. Naqueles dois momentos, acreditamos que o desaparecimento da janela seria benéfico, pois tiraria do leitor a expectativa de que, a qualquer momento, o intérprete emitiria uma fala, deixando a sua atenção direcionada apenas ao conteúdo das imagens. Mas, acreditamos que a constância da imagem do intérprete, nesses casos, não chega a comprometer a funcionalidade da obra traduzida a ponto de deixar a audiência ansiosa.

Notamos, com isso, que, além de todas as atribuições assumidas pelo TILS, ele ainda precisa atuar como consultor técnico na produção da janela de Libras, papel que não compete

à sua formação, mas que a experiência na atuação lhe faz conhecedor. Vale salientar que a escolha do posicionamento da janela na tela de exibição considerou, ainda, deixar disponível espaço suficiente para a inserção de legendas concomitantes à janela, uma vez que a pesquisadora já possuía as legendas em português do referido filme; a coleta dessas legendas foi fruto de pesquisa anterior e que, ainda podem ser utilizadas, em pesquisas vindouras.

A adoção de critérios alternados entre os sugeridos para o cinema e aqueles para a televisão não diminui a legitimidade do formato escolhido, uma vez que ele corrobora para a promoção da acessibilidade, destacando a língua de sinais; desse modo, ela não é minimizada, o que complicaria a leitura em janelas pequenas, uma das principais queixas identificada em pesquisas relacionadas a esse tipo de recepção (NASCIMENTO, 2010; FARIA; SILVA, 2016; VIEIRA, 2012).

Quanto à iluminação do estúdio, Naves et al. (2016, p. 33) recomendam que “[...] sejam utilizados dois pontos de iluminação para o intérprete. Um frontal, diagonal superior, e outro no topo da cabeça para eliminar todas as sombras no tecido ao fundo ou no intérprete”. Como a gravação aconteceu em um estúdio profissional, o mesmo já contava com um sistema de iluminação próprio para gravações, o que pode ser observado na figura 26, a seguir:

Figura 26 – Iluminação e características do estúdio



Fonte: Imagens da pesquisa, 2016.

Conforme imagem anterior, observamos a presença de seis elementos de iluminação: três no teto do estúdio (um deles na diagonal), um na parede traseira e mais dois em tripés, no chão, nas laterais esquerda e direita, sendo que a luz destes últimos não incide sobre o intérprete, mas sim, sobre duas folhas de isopor. Questionado sobre o porquê do uso do isopor, o cinegrafista respondeu que “os refletores, ficam virados para o isopor, para ter uma iluminação indireta, menos dura, mais suave, para ter uma luz uniforme, sem sombras”. O que, de fato, ocorreu, já que a imagem final do intérprete em cena ficou clara, nítida e sem sombreamentos.

Ainda com base em Naves et al. (2016), o plano de fundo deverá ser nas cores azul ou verde, visando permitir o uso da técnica *chroma keyer*, também conhecida como composição em fundo verde. Tal técnica consiste na eliminação ou substituição do fundo verde ou azul por outra imagem, quando necessária, através de uma composição digital, que resulta em imagem única integrada. Essa técnica é muito utilizada no cinema e na TV, especialmente, nas previsões do tempo, em que mapas aparecem como plano de fundo dos apresentadores.

Alguns locais utilizam um tecido verde como fundo da gravação; contudo, o estúdio onde ocorreu a gravação da janela, em análise, já possuía parede de fundo pintada de cor verde (figura 26). Para a edição e composição dos vídeos (de partida e tradução), foi utilizado o programa *Final Cut Pro*, um *software* de edição de vídeo criado pela *Apple*. Através deste programa, o cinegrafista, que também, assumia a função de editor de vídeo do local, recortou a imagem do tradutor/intérprete e acrescentou-a ao filme, criando o efeito integrado da composição final (cf. figura 25). Notem que, ao optar pelo apagamento do fundo da janela e pela disposição apenas do recorte do intérprete, o produto final ficou mais limpo; ou sem sobreposições, que cobrissem a obra audiovisual, além de deixar ambos os conteúdos nitidamente visíveis e em tamanhos confortáveis à visualização.

O enquadramento do intérprete, bem como, o contraste entre as imagens do vídeo, a vestimenta e a cor da sua pele, também, são itens considerados para uma visualização considerada adequada da obra traduzida. Em termos de enquadramento, a câmera deve registrar entre 10 e 15 centímetros acima da cabeça do intérprete e 5 centímetros abaixo do umbigo (NAVES et al., 2016); quanto às laterais, “[...] o quadro dos lados deve seguir a máxima posição dos cotovelos com os dedos médios se tocando à altura do peito (MARQUES; OLIVEIRA, 2012, p.3).” Durante a gravação da tradução em apreço, as orientações de enquadramento foram, mais uma vez, dadas pelo TILS, em conversas alternadas com o cinegrafista, conforme trechos dos documentos DP07, DC08, DP11, DP12 e DP13, transcritos a seguir:

**Transcrição do DP07 – Orientações:**

**C:** [...] *Eu tenho que pegar você aonde?* (Fala em relação à parte do corpo que deve ser enquadrada na gravação).

**I:** *O senhor tem que pegar daqui. Da altura um pouco acima da...da cintura, só um pouquinho, do umbigo... pra cima e tem que pegar, pelo menos, um palmo, he... do meu braço pra cá, entendeu? Assim...* (Mostra um palmo para fora em relação ao braço direito).

**C:** *Ah, ok. Para lá, né?*

**I:** *Então, eu vou fazer esse...eu vou fazer essa movimentação, ó.* (Gira o corpo para a esquerda e para a direita).

**C:** *Faz de novo. Tá dentro. É isso aí.*<sup>43</sup>

**Transcrição do DP08 – Teste de enquadramento:**

**A:** *É, vá falando aí como se tivesse...*

**I:** *O máximo da saída tem que ser... não, o máximo da saída de corpo, vamos dizer assim, seria costa, tipo reto com a costa, agora, não pode cortar braço, entendeu? Nem que seja um pouquinho, assim* (Mostra no braço o limite de corte do enquadramento, mantendo todo o braço na imagem).

[...]

**I:** *Se eu... quando eu virar pra cá (direita), dá pra me ver?*

**C:** *Você tá dentro do quadro.*

**I:** *E aqui também?* (Vira para a esquerda).

**C:** *Isso. Com folga. Bote a mão em cima como você faz uma hora.* (O intérprete suspende os braços). *É até aonde, essa mãozinha que vai aí em cima?*

**P:** *Eu sou um Deus.* (Intérprete faz o sinal DEUS).

**C:** *Peraí, peraí, segura aí. Isso aí!* (Pede para o intérprete esperar enquanto checa o enquadramento).

**Transcrição do DP11 – Ensaio 03**

**I:** *Aqui, o dedinho.*

**C:** *Vai lá em cima.*

**I:** *Deus!* (Faz o sinal DEUS, pois é o que o dedo vai mais alto).

**C:** *Deus, né?! Vamos lá!*

**I:** *Não corte Deus não, viu. Rsr*

**C:** *Não, bote aí. Bote aí... isso... tem folga* (O intérprete está fazendo o sinal DEUS). *Lateral... lateral... dá um lateral... o seu movimento lateral. Isso! O outro. Então, tá tudo no quadro... Tô pegando... tô pegando.*

**I:** *Esse aqui, consegue?* (Faz o sinal ESPALHAR para checar a lateral).

**C:** *Tá dentro do quadro, com folga. Eh, tô pegando você exatamente aqui* (mostra a altura do umbigo).

**I:** *Daqui?* (Mostra a altura do seu umbigo).

**C:** *É, tem uma folguinha pequenininha pra baixo. Venha mais aí* (pede para o intérprete baixar um pouco a mão, do umbigo para baixo). *Aí, ah, já tá... no limite.*

**I:** *Sei.*

**Transcrição do DP12 – Tomadas 1 e 2 de gravação**

**I:** *Porque normalmente eu fic..., porque assim, normalmente fica, um, um ou dois dedos, mais ou menos, abaixo do umbigo. Que é pra poder ficar aqui, entendeu?* (Mostra as mãos unidas na posição sem fala).

**C:** *Eu tô, eu abri mais um pouquinho, tô levemente abaixo da sua, da sua camisa, sem você mexer.*

**I:** *Certo*

[...]

**C:** *Uerbson... puxe sua camisa, por favor!* (Puxar para baixo para tirar o franzido).

<sup>43</sup> C – Cinegrafista; A – Auxiliar da gravação; I – Tradutor/intérprete; P – Pesquisadora. Entre parênteses encontram-se comentários da transcritora (pesquisadora).

### Transcrição do DP13 – Interpretação final – bastidores

**I:** Tá bom Sr. cinegrafista?

**C:** Cuidado com a sua mão em baixo, tá?

**I:** Se eu puser... se o senhor quiser me lembrar, fazer assim, ó (mostra a mão para cima), eu já sei que é a mão. Faz assim, (mostra a mão para baixo) a mão. Caso, é... aí eu tô vendo que estou baixando muito a mão...

**C:** Quase que DEUS saiu, viu!

**I:** Quase?

**C:** Quase que DEUS cortou, viu!

**P:** Faça Deus...

**I:** Aí é por sua conta...

**C:** Não é por minha conta, não!

**I:** O senhor é [inaudível] por ele.

**C:** Tá, é você que tá cortando Deus, aí, tá!

**I:** É não, mas é porque ele...ele, o senhor vê que ele grita, né! Deeeeu! Good, ele fala. (mostra o sinal DEUS, indicando que o sinal vai alto em decorrência de ser um grito). É porque...tá...então tá. Até... passando da minha cabeça, quanto eu tenho, quatro dedos? (Faz o sinal DEUS).

**C:** Aí, exatamente aí, aí. Sobe mais um pouquinho, aí! (Indica a altura máxima que o dedo pode alcançar).

**I:** Ok, tem que mostrar o muque (fala em relação a posição do braço).

**C:** Bó lá, então, né?

Analisando os trechos transcritos, vemos que a preocupação com o enquadramento era constante. À cada nova tentativa de ensaio e gravação, o enquadramento era testado e ajustado, de acordo com os sinais emitidos. É dada atenção especial ao enquadramento superior, visto o intérprete realizar o sinal DEUS, no qual a mão configurada em “d” é elevada acima da cabeça. A palavra Deus, na versão oralizada, é dita em tom alto, como em um grito. Na tentativa de manter ênfase semelhante na tradução sinalizada, o intérprete, inicialmente, opta por estender o sinal, alongando-o acima da cabeça (Figura 27, DP08 e DP09).

Figura 27 – Sinal DEUS realizado em diferentes versões



Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Contudo, o cinegrafista chama a atenção para a altura alcançada na realização do referido sinal, pois o mesmo poderia ser cortado. A partir daí o tradutor/intérprete opta por mudar a estratégia tradutória e dá a ênfase desejada com o emprego de expressão facial

associada ao sinal de grito (mão esquerda), realizados, simultaneamente, ao sinal DEUS (mão direita). Essa estratégia foi adotada em todas as versões seguintes, ensaio 3 (DP11), tomadas de gravação 1 e 2 (DP12) e interpretação final (DP15). Ocorre que, mesmo com a nova estratégia tradutória, o sinal ainda estava muito alto e o cinegrafista continuou redefinindo o enquadramento; assim, o intérprete ajustava a altura do movimento do sinal DEUS, até chegar a um formato que coubesse no enquadramento da gravação, conforme mostrado abaixo:

Figura 28 – Enquadramento final sinal DEUS (DP15)



Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Comparando a figura 27 com a 28, observamos que o movimento vertical do sinal DEUS foi reduzido, mas alcançou-se a ênfase desejada com a expressão facial bem marcada, concomitante ao sinal GRITO. Analisando o conjunto dos documentos de processo, não identificamos problemas em relação ao enquadramento lateral. Porém, o enquadramento inferior parece ter ficado um pouco abaixo do recomendado, visto que, em algumas cenas, é possível ver pequenas partes da calça do TILS, principalmente, em momentos de incorporação dos personagens e interpretação cênica de ação mais intensa. No entanto, esse detalhe não parece prejudicar ou desviar a atenção do telespectador.

Os contrastes entre tom de pele e vestimenta do tradutor foram nítidos e possibilitaram uma imagem clara do conteúdo sinalizado. De modo geral, orienta-se que pessoas de pele clara usem blusa preta e as de pele escura utilizem cinza. As blusas devem ser lisas, sem decotes abertos, bolsos ou botões; as mangas podem ser curtas ou longas (MARQUES; OLIVEIRA, 2012; NAVES et al., 2016).

O posicionamento do TILS no estúdio deve ser feito de modo a permitir a visualização da imagem audiovisual projetada para ritmar a sua interpretação, bem como, eliminar sombreamentos na parede de trás do estúdio. Tal posicionamento foi marcado no chão do

estúdio com fita crepe e pode ser visto na figura 29. As dimensões do estúdio, também, são apresentadas na figura seguinte:

Figura 29 – Dimensões do estúdio e marcação de posicionamento do intérprete



Fonte: imagens da pesquisa.

Em relação à imagem anterior, o tamanho do estúdio pode ser representado da seguinte forma: o espaço aproximado, que vai da parede verde até o computador, tem 3 metros; do computador até o posicionamento da câmera, mais 2 metros; e da câmera até a parede de fundo, mais 2 metros, totalizando, aproximadamente, 7 metros de comprimento. A largura é variada, pelo fato da sala não ser nem quadrada, nem retangular; o formato se aproxima ao de um L.

A câmera fica posicionada em cima de um palco com cerca de 20 centímetros de altura e a 3 metros do intérprete. O posicionamento do intérprete foi marcado, pelo cinegrafista, no chão com fita crepe (marcação mais longa, identificada na figura 29 pela seta vermelha), cerca de dois metros da parede de fundo, pelo fato da primeira marcação (a menor) estar muito próxima do computador, o que poderia interferir na captura das imagens pela câmera.

Naves et al. destacam que:

Deve ser garantido ao TILS o retorno visual da tradução. Esta pode ser realizada por projeção ou outra técnica para garantir a apontação e correção dos possíveis espelhamentos. O TILS deverá contar com uma estrutura técnica mínima para execução do trabalho. Além da iluminação anteriormente mencionada, necessitará também de:

1) Uso de filmadora de altíssima resolução para que as nuances de suas mãos e dedos não sejam perdidas devido a imagens de baixa resolução;



2) Dois monitores de retorno. Um para visualização da cena do filme, programa a ser trabalhado. Outro para sua própria visualização. Para observar o enquadramento correto, postura e cabelo, entre outros (NAVES et al., 2016, p. 35)

A câmera utilizada na gravação final da tradução foi uma Sony HDV DVCAM 3CMOS, equipamento profissional e com qualidade de gravação em alta definição - HD (*high definition*). A câmera ficou posicionada em um tripé de 1,50m de altura, contando com microfones e tela de visualização integrados. O modelo da câmera é o mostrado na figura 30, abaixo:

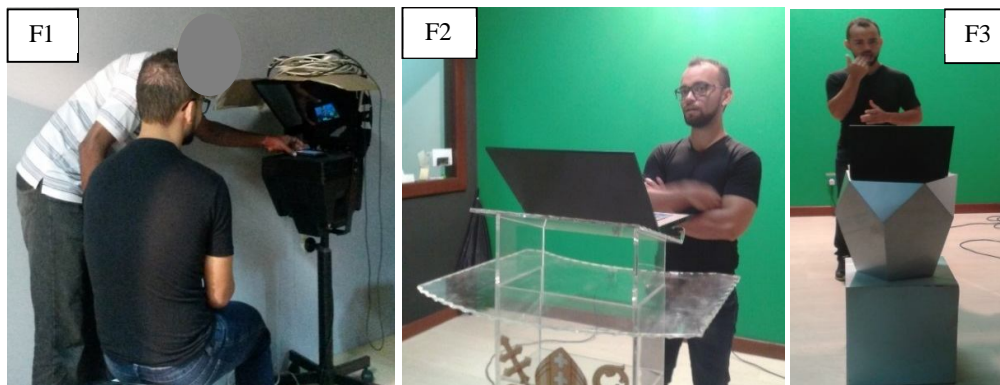
Figura 30 – Câmera utilizada na gravação final da tradução



Fonte: dossiê da pesquisa.

Em relação aos dois monitores de retorno (um para o produto audiovisual e outro para a tradução feita), indicados por Naves et al., infelizmente, esses não eram disponibilizados no estúdio. O local contava com um *teleprompter*, equipamento acoplado à câmera ou posicionado em frente a ela para mostrar textos a serem lidos por apresentadores; todavia, a exibição única das legendas em português ou das glosas elaboradas pelo TILS não era suficiente para auxiliar na interpretação do filme. O único equipamento disponível era, então, o computador da pesquisadora, que foi utilizado para a exibição da obra fílmica. Observemos a figura 31 que segue:

Figura 31 – *Teleprompter*, computador no púlpito e computador em local adaptado



Fonte: dossiê da pesquisa.

Em F1<sup>44</sup>, observamos a tentativa de uso do *teleprompter* para a exibição do filme, mesmo tal equipamento não sendo projetado para este fim. Para tanto, foi colocado um aparelho celular exibindo o vídeo na base do equipamento para que a imagem fosse espelhada na tela; mas a imagem espelhada ficou muito pequena e de difícil leitura da legenda embutida, ensejando, assim, o declínio no uso do equipamento. Como segunda opção, foi colocado o computador da pesquisadora em cima de um púlpito para que o intérprete visualizasse o filme e lesse as legendas (F2); contudo o púlpito era muito alto e aparecia na imagem gravada, sendo descartado, também, o seu emprego. Como terceira tentativa, adotada até o final da gravação, foram colocados dois elementos decorativos do estúdio, um sobre o outro, em cima dos quais posicionou-se o computador, que exibia o filme legendado em português (F3). Notemos a figura 32:

Figura 32 – Direcionamento do olhar do intérprete



Fonte: dossiê da pesquisa.

Na figura 32, podemos perceber o direcionamento do olhar do intérprete voltado para baixo, o que decorreu da posição do computador, que lhe dava acesso ao produto audiovisual. A decisão da alocação do equipamento, talvez, não tenha sido a mais acertada, mas foi a única passível de adaptação aos recursos disponíveis no estúdio. O local do teleprompter improvisado foi definido, considerando-se uma distância tida como confortável para a visualização do filme pelo intérprete, bem como, para que o enquadramento da câmera não registrasse elementos

---

<sup>44</sup> O cinegrafista que contribuiu com a nossa pesquisa, gentil e gratuitamente, não autorizou a veiculação da sua imagem.

exteriores ao intérprete, como o computador. Embora seja possível perceber que o direcionamento do olhar do intérprete não está centralizado, voltado para a plateia, acreditamos que este não seja um elemento que distraia o telespectador, ao acessar o material. Contudo, o olhar direcionado para baixo pode funcionar como um ruído e causar certo desconforto ao público que consome a obra. Não houve comprovação, no entanto, para tais observações, uma vez que o filme não foi submetido a teste de recepção.

A análise dos parâmetros técnicos recomendados para a produção da janela de Libras, bem como aqueles empregados na tradução e interpretação de *Raccoon & Crawfish*, nos leva a perceber a necessidade de treinamento de pessoal especializado, quanto às especificidades técnicas demandadas por essa prática; de modo que cinegrafistas, auxiliares de gravação e editores de vídeo tenham mais clareza em sua atuação e não dependam, exclusivamente, da figura do intérprete para orientar o trabalho.

Além disso, para que os estúdios ofereçam uma estrutura considerada adequada ao trabalho do intérprete, será necessário investimento em equipamentos eletrônicos de projeção de vídeo para que os retornos visuais sejam disponibilizados e o profissional possa atuar com mais conforto, voltando a sua atenção apenas à qualidade do material produzido. Estes foram os aspectos técnicos sugeridos para a produção de janelas de Libras encontrados na literatura especializada da área e empregados na produção da janela de *Raccoon & Crawfish*.

Na sessão seguinte, apresentaremos a leitura genética da produção em estudo, discutindo os aspectos linguísticos, tradutórios e interpretativos adotados no processo de tradução e interpretação em janela de Libras de *Raccoon & Crawfish*, embasados nos movimentos de gênese identificados, ao longo do processo.

## 5 CAMINHOS DA TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO EM JANELA DE LIBRAS DO FILME *RACCOON & CRAWFISH*: UMA GÊNESE VISUAL

*O percurso da criação mostra-se como uma rede de ações, deixando transparecer recorrências significativas, que possibilitam o estabelecimento de generalizações sobre o fazer criativo, a caminho de uma teorização que, a meu ver, permite lançar luzes sobre o específico, com mais acuidade. Retira-se, assim, a teoria que está implícita na prática artística.*  
(SALLES, 2017, p. 242-243)

O estudo desenvolvido na presente tese dá continuidade à pesquisa sobre processos de criação de modalidades da tradução audiovisual desenvolvidos pela proponente deste trabalho no mestrado. O início dos nossos estudos, versando sobre a tradução de produtos audiovisuais, surgiu com a dissertação intitulada *Legendando Raccoon & Crawfish*: proposta de estudo do processo criativo de uma legendagem fílmica e de edição genética (GÓES, 2013). Naquela ocasião, buscávamos analisar o percurso criativo completo de uma legendagem fílmica, porém, ao constatar que o número de legendas de um longa-metragem era muito extenso, e inviabilizava a análise completa do processo, optamos por trabalhar com uma obra mais curta. Para a pesquisa do doutorado, partimos do mesmo pressuposto, de pretender realizar o estudo completo da tradução e interpretação de uma obra fílmica em janela de Libras; para tanto, mantivemos o curta-metragem *Raccoon & Crawfish*, visto este ser uma animação fílmica sem tradução oficial para o português ou para a Libras. Tal filme, também, possui uma duração que propícia o tratamento completo do processo estudado, cerca de 7min33seg, e, por já termos material de análise de outra modalidade de tradução audiovisual, a legendagem, o uso da mesma obra pode gerar estudos comparativos entre essas modalidades da TAV, no futuro.

### 5.1 CONTEXTOS DE CRIAÇÃO: OBRA, TRADUTOR/INTÉRPRETE E DOSSIÊ GENÉTICO

*Raccoon & Crawfish* é uma animação fílmica estadunidense dirigida por Mark Edwards, Peter Hale, Heather Carpini, Shaun Foster, Karabo Legwaila e Cal Waller, em 2007.

A produtora responsável pela criação de tal filme foi a *Four Directions Productions*, que é um dos empreendimentos da Nação Indígena Oneida, tribo de origem norte americana. A referida obra fílmica destina-se, especialmente, ao público infantil e conta uma lenda difundida por várias gerações entre os membros da Nação Oneida. Tal filme baseia-se na lenda *The Raccoon and the Crawfish*, literatura divulgada oralmente por contadores de histórias e familiares às crianças da tribo. Nessas ocasiões, os membros se reuniam, e, através das histórias e lendas contadas, ensinavam valores, crenças e costumes do seu povo.

Tais narrativas ocupam, destarte, um espaço de comunicação oral no qual a contação de histórias tem papel importante no processo de ensino, aprendizagem e difusão cultural. Dentre os temas contemplados nas lendas, observam-se a apresentação e explicação: de fenômenos da natureza; da origem dos acontecimentos passados da tribo; de fatos sobrenaturais; além de orientações sobre boas e más condutas, culturalmente estabelecidas, dentro do grupo. Os episódios de contação de histórias costumam culminar com reflexões sobre comportamentos e atitudes pessoais a partir da moral e dos valores da sociedade na qual o grupo está inserido. As lendas são, desta forma, narrativas que revelam e difundem aspectos culturais de povos diversos, ou seja, elas fazem parte do “[...] patrimônio cultural de um povo e se constituem num elemento de coesão social, de agregação e de formação da identidade e do comportamento social de seus membros” (COELHO, 2003, p. 18-19).

Como característica comum entre as lendas, em *The raccoon and the crawfish*, os personagens, que dão vida à narrativa, vêm do mundo animal, são eles: o *raccoon* (guaxinim) e o *crawfish* (lagostim). Ambos os personagens são personificados para denunciar os perigos e as consequências que o orgulho e a ostentação podem causar. A produção desse curta-metragem surgiu como parte do projeto *Four Directions Media*, voltado para o arquivamento e registro dos elementos culturais da Nação Oneida. As tradições culturais desse povo (ritos, lendas, crenças), antes transmitidas, apenas, oralmente, passam a ter sua memória salvaguardada e difundida através de publicações, documentários, exposições e curtas, criados e desenvolvidos dentro de tal projeto. Observamos, assim, o papel da memória como uma das matrizes propulsoras da criação do filme *Raccoon & Crawfish*. Segundo Bosi:

Começa-se a atribuir à memória uma função decisiva na existência, já que ela permite a relação do corpo presente com o passado e, ao mesmo tempo, interfere no curso atual das representações. [...] Pela memória, o passado não só vem à tona das águas presentes com as percepções imediatas como também empurra, “descola” estas últimas, ocupando o espaço todo da consciência. A memória aparece como força subjetiva ao mesmo tempo profunda e ativa, latente e penetrante, oculta e invasora (BOSI, 2003, p.36).

Dessa forma, tanto a tradução intersemiótica feita com base na lenda oral/escrita para a animação fílmica *Raccoon & Crawfish*, quanto a legendagem do filme em português e, agora, a tradução e interpretação em Libras representam formas de arquivamento, suplemento e sobrevivência da obra de partida em seu próprio contexto social, bem como, nos demais para os quais tal lenda é divulgada. Isso não significa, contudo, que o testemunho oral terá um fim com a criação de arquivos; “ele ressurge no fim do percurso epistemológico no nível da representação do passado por narrativas, artifícios retóricos, colocação em imagens” (RICOEUR, 2007, p. 170).

Podemos dizer, então, que a criação do filme fará com que tal memória passe a ser arquivada e documentada. Esse arquivamento, por sua vez, amplia o campo receptor da obra, visto não ser mais difundida apenas oralmente dentro de um grupo específico; “os testemunhos que encerra desligaram-se dos autores que os ‘puseram no mundo’; estão submetidos aos cuidados de quem tem competência para interrogá-los e assim defendê-los, prestar-lhes socorro e assistência” (RICOEUR, 2007, p. 179). Dessa forma, o arquivamento desse fragmento da cultura indígena Oneida se faz, também, no Brasil por meio da obra fílmica, que se torna compreensível dentro da cultura brasileira através da sua legendagem e janela de Libras. As formas de tradução audiovisuais empregadas se configuram como novos textos, que suplementam o filme na língua de partida “como um significante disponível que se acrescenta para substituir e suprir uma falta do lado do significado e fornecer o excesso que é preciso” (SANTIAGO, 1976 p. 88); o filme é renovado, assim, através do acréscimo de elementos verbais escritos ou visuais-espaciais do sistema cultural de recepção.

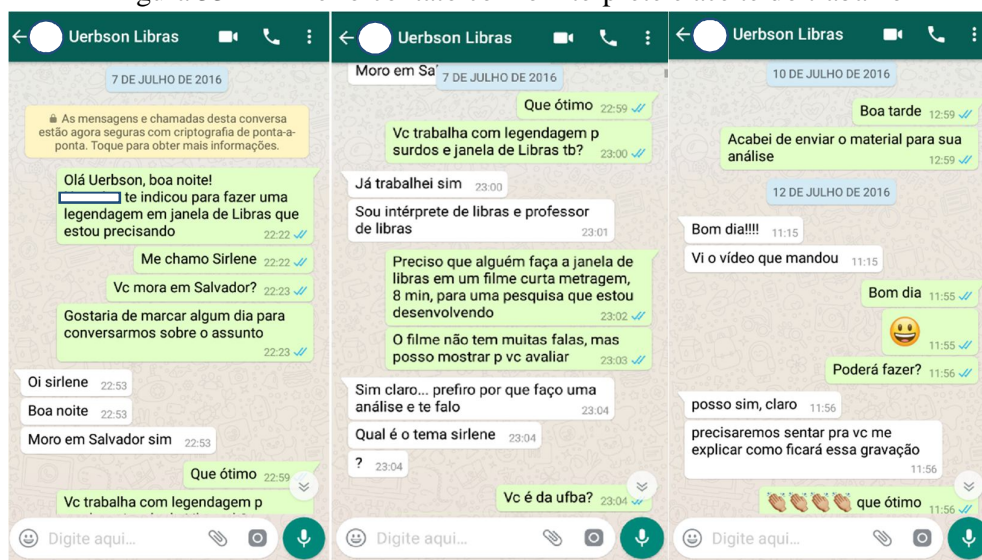
Para estudar o processo de criação de uma tradução e interpretação em janela de Libras, optamos, então, por tornar a animação *Raccoon & Crawfish*, acessível ao público surdo do Brasil, mas, especificamente, ao de Salvador, elaborando a sua tradução, interpretação e gravação na Língua Brasileira de Sinais. Tal processo de criação durou cerca de quatro meses, considerando a data em que o tradutor e intérprete de língua de sinais (TILS) assistiu ao filme pela primeira vez e aceitou o convite para interpretá-lo em janela de Libras, 12 de julho de 2016, até o dia em que nos foi enviado o último vídeo do filme, com a janela integrada, 03 de novembro de 2016.

Os ensaios, aos quais tivemos acesso, e a gravação final da interpretação ocorreram em um estúdio profissional, localizado em Salvador, no dia 15 de outubro de 2016, entre 9:10 e 11:30 da manhã. Dentro do intervalo de tempo citado, ocorreram, também, orientações para o enquadramento do intérprete em cena, posicionamento para a gravação, bem como, iniciou-se a edição da janela de Libras, visando a sua incorporação ao vídeo do filme de partida.

O profissional responsável pela interpretação de *Raccoon & Crawfish* foi Uerbson Nunes Coutinho, intérprete da Universidade Católica do Salvador – UCSAL e professor de Libras da Associação de Pais e Amigos de Deficientes Auditivos do Estado da Bahia – APADA. Uerbson é licenciado em Língua Portuguesa e Libras pela Universidade Federal da Paraíba, especialista em Libras pela Faculdade São Luís e possui a certificação do Ministério da Educação de proficiência em Libras – Pro-Libras<sup>45</sup>.

O primeiro contato com o intérprete ocorreu no dia 07 de julho de 2016, às 22h:22min, por meio de troca de mensagens pelo aplicativo *Whatsapp* e a confirmação de que o trabalho poderia ser feito ocorreu 5 dias depois, em 12 de julho de 2016, conforme figura 33, abaixo:

Figura 33 – Primeiro contato com o intérprete e aceite do trabalho<sup>46</sup>



Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Em 10 de julho de 2016, foram enviados por *e-mail* o *link* do filme em inglês para apreciação do intérprete, bem como, um arquivo com as legendas em português para que se pudesse acompanhar o que era dito em tela. O vídeo com legendas integradas só foi disponibilizado ao TILS, após aceite do trabalho.

O desejo de analisar um processo criativo tão específico, como o da tradução e interpretação em janela de Libras, fez com que trilhássemos caminhos de estudo diferentes dos habituais. Não iniciamos o estudo com a coleta e organização do dossiê genético da referida

<sup>45</sup> Programa Nacional para a Certificação de Proficiência no Uso e Ensino da Língua Brasileira de Sinais - Libras e para a Certificação de Proficiência em Tradução e Interpretação da Libras/Língua Portuguesa.

<sup>46</sup> Fotografias do intérprete e nomes de terceiros foram apagados das imagens retiradas do aplicativo *Whatsapp* por se tratarem de informações pessoais e não serem relevantes à pesquisa.

produção, mas sim, com a reflexão e planejamento sobre como se teria acesso a tais documentos, pois, de maneira geral, os tradutores e intérpretes de Libras não costumam registrar o seu processo criativo, ou pelo menos, não da forma que necessitávamos. Sendo assim, por se tratar de um objeto de estudo cuja proposta de criação foi feita pela própria pesquisadora, o primeiro *e-mail* enviado ao TILS já trazia em seu conteúdo a preocupação com o registro das etapas de criação. Vejamos a imagem seguinte:

Figura 34 – *Link* de acesso ao filme e preocupação com o registro do processo



Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Observando a figura 34, vemos que, de forma sucinta, a pesquisadora informa o tipo de estudo que seria realizado e diz ao intérprete que precisaria do registro do trabalho. A mensagem reforça, ainda, que, caso o trabalho fosse aceito, a pesquisadora se reuniria com o profissional para discutir as formas de salvar o processo criativo. Tal informação se fez necessária como tentativa de já deixar o intérprete ciente da necessidade de não descartar os documentos provenientes de sua criação. Cabe pontuar que, no momento do contato inicial, a pesquisadora não tinha conhecimento aprofundado sobre a modalidade tradutória que verte do português para a Libras, através do registro visual (janela de Libras) e a compreendia como um tipo de legendagem, embasando-se apenas na ideia de que o conteúdo comunicativo era traduzido e inserido na tela de uma obra audiovisual para torná-lo acessível a outra comunidade linguística; dessa maneira, poderia a tradução para janela de Libras exercer função semelhante à da legendagem, porém, na modalidade visual-espacial-sinalizada. Ao aprofundar-se na



pesquisa, houve o amadurecimento dos estudos que estavam sendo realizados sobre as modalidades existentes da TAV e o uso coerente das terminologias de tal área.

Diferente das produções que nascem no papel e marcam nesse suporte os principais vestígios processuais, as criações que envolvem a performance deixam, na imagem em movimento, nos ensaios, nas tentativas de gravação em tempo real, os principais índices do seu nascimento e desenvolvimento, até que se chegue ao registro dado como final. Segala e Quadros (2015) destacam que a tradução de um texto para Libras tem como forma principal de registro o vídeo e, para atuar nesse vídeo, o intérprete, semelhante ao ofício do ator, realiza uma espécie de performance em sinais, cujo discurso é organizado através dos recursos característicos da produção na referida modalidade visual-espacial; ou seja, através do texto sinalizado em Libras (recursos linguísticos) e de descrições imagéticas, antropomorfismo, incorporações, dentre outros (recursos paralinguísticos).

Diante da efemeridade dos rastros de criação que o fazer performático, ao vivo, deixa para o pesquisador, solicitamos ao tradutor/intérprete que permitisse a gravação dos seus ensaios e das suas tentativas de gravação até que chegássemos àquela que seria a versão considerada como final da janela de Libras, o que nos foi, generosamente, concedido.

Por estarmos inseridos no universo dos estudos genéticos, ainda nos causa estranhamento ter que explicar o porquê da necessidade de preservar e disponibilizar os arquivos processuais. Tal explicação foi dada ao intérprete, que compreendeu os objetivos da pesquisa e não se opôs à manutenção dos registros. O mesmo, contudo, não aconteceu com o cinegrafista, que gravou e editou a janela de Libras em análise. Antes de começarem as gravações e durante os ensaios, foi explicado e reforçado que precisávamos que os ensaios e todas as atividades desenvolvidas no estúdio fossem gravados e disponibilizados para análise futura, pois este seria o *corpus* da pesquisa realizada. O que pode ser observado, nos trechos das transcrições abaixo:

**Transcrição do DP08 –Teste de enquadramento (00:04:22 – 00:05:34):**

**P:** *Você pode gravar... você pode gravar alguns ensaios? Só pra me dar. É porque eu estudo o processo de criação. Então, é por isso que ela tá gravando, porque tudo que acontece nos bastidores entra na minha pesquisa, entende?*

**C:** *Aqui, ó, ela já tá gravando aqui, ó.*

**I:** *Também?*

**P:** *É, não... é porque o dele é tão mais...*

**C:** *Mais o que?*

**P:** *...profissional...*

**P:** *Não, tudo bem, então deixa, a gente segue.*

**C:** *Tá, tá, bora fazer um balanço inteiro.*

**P:** *Não, mas como ensaio mesmo, só pra ter registrado.*

[...]

**C:** *Vou deixar gravando, já que o... vou deixar gravando congeladinho. Vá ensaiando aí, tá... um momentinho, segura aí.*

**A:** *Ele vai tá gravando o ensaio, aí. Qualquer coisa você me liga, tá? (Fala para a pesquisadora antes de ir embora).*

**Transcrição do DP12 – Tomadas 1 e 2 de gravação (00:00:14 – 00:00:30)**

**P:** *Você não dispensa essas versões, não, viu?! Deixa... Me dá tudo.*

**C:** *Porque? É tudo a mesma coisa!*

**P:** *Nãaaa, eh... eu vejo o movimento que ele muda de uma para a outra.*

Por mais que fosse explicada, antes, durante e depois das gravações, a importância de tais registros para a pesquisa, o cinegrafista não parecia entender o porquê de disponibilizar tudo o que foi gravado. Durante todo o período no estúdio, a câmera profissional ficou ligada, gravando o processo, porém, ao término da gravação, o profissional não entregou o material solicitado, justificando que editaria alguns trechos, mas disse que, em data futura, o entregaria. Em contatos posteriores, nos foi enviado apenas o vídeo final, já com a janela de Libras inserida; como justificativa para a não disponibilização do vídeo com todo o registro feito no estúdio, foi dito, em conversa telefônica, que o material completo tinha sido perdido ou deletado, sem querer, dos computadores do estúdio e que não havia forma de resgatá-lo.

A notícia foi recebida pela pesquisadora com tristeza, mas, felizmente, ela havia feito registros processuais com uma câmera portátil e com um aparelho celular, ambos de uso pessoal, que se tornaram os documentos que compõem o dossiê de criação da janela de Libras de *Raccoon & Crawfish*, apresentado a seguir. A qualidade das imagens não se equipara à registrada pela câmera profissional utilizada, mas permite a visualização das etapas transcorridas no estúdio.

### 5.1.1 Dossiê genético

O dossiê genético, referente à obra estudada, coletado e organizado pela pesquisadora, é composto por 76 documentos, sendo eles: 01 página com anotações manuscritas; 03 arquivos impressos; 10 vídeos<sup>47</sup>; 02 arquivos de áudio; 55 fotografias; 04 mensagens de *e-mail* e 01 arquivo com mensagens trocadas via *Whatsapp*. Tal dossiê foi descrito, de modo sucinto, no quadro 03, mostrado a seguir, e traz, como elementos descritivos: a sigla atribuída a cada documento; o tipo de materialidade (digital, impressa ou manuscrita); o nome do documento; sua data e hora de criação; suas características físicas ou digitais (formato, duração em minutos

---

<sup>47</sup> Constarão como anexos da pesquisa apenas os vídeos em que não apareça a imagem do cinegrafista, uma vez que não foi autorizada a divulgação da sua imagem. No entanto, nos apêndices serão disponibilizadas transcrições completas dos vídeos gravados no estúdio.

e segundos, extensão em linhas e páginas, tamanho (em *bytes* ou centímetros); e, por fim, uma breve descrição de cada documento.

Quadro 03 – Dossiê genético da tradução e interpretação em janela de Libras (continua)

Item	Sigla	Tipo	Nome do documento	Data de criação/Hora	Formato Duração/Extensão Tamanho	Breve descrição
01	DP01	D	Raccoon_Crawfish.avi	15/11/2010 00:38:00	AVI 7min33s 28.1MB	Vídeo do Filme <i>Raccoon &amp; Crawfish</i> , em inglês.
02	DP02	D	Script_do_filme. CORRIGIDO	08/05/2011 20:19:06	DOC (97-2003) 1 pág. 47 linhas. 33KB	Documento do <i>Word</i> com a transcrição das falas do filme, em inglês.
03	DP03	D	Raccoon & Crawfish - legendas em português	02/06/2016 14:57:52	DOCX (2010) 5 págs. 157 linhas. 13,6KB	Documento do <i>Word</i> com a lista de legendas em português e os tempos de entrada e saída de cada uma delas.
04	DP04	D	<i>E-mail</i> – Janela de libras – filme	10/07/2016 12:56	PDF 1 pág. 72KB	Mensagem encaminhando <i>link</i> do filme, <i>script</i> das falas em inglês e arquivo de legendas em português para avaliação do tradutor/intérprete.
05	DP05	M	Notas_tradução	09/2016 N/I	Caderneta 1 pág. 15 linhas. 21cmx14cm	Anotação de estratégias e elementos a serem considerados na tradução do filme para a Libras.
06	DP06	I	Plano de interpretação e Glosas	09/2016 N/I	Papel ofício 2 págs. 40 linhas. A4	Texto impresso com comentários, orientações e glosas para a interpretação.
07	DP07	D	Orientações	15/10/2016 09:14:02	MPEG 00:00:46 49,8 MB	Vídeo com orientações de enquadramento do intérprete no estúdio.
08	DP08	D	Teste de enquadramento	15/10/2016 09:22:10	MPEG 00:08:02 535 MB	Vídeo retratando ajustes do enquadramento e interpretação de trecho do filme.
09	DP09	D	Ensaio 01	15/10/2016 09:30:02	MPEG 00:07:29 498 MB	Vídeo do primeiro ensaio da interpretação fílmica em Libras.

Quadro 03 – Dossiê genético da tradução e interpretação em janela de Libras (continuação)

Item	Sigla	Tipo	Nome do documento	Data de criação/ Hora	Formato Duração/Extensão Tamanho	Breve descrição
10	DP10	D	Ensaio 02	15/10/2016 09:33:12	MPEG 00:02:17 149 MB	Vídeo do segundo ensaio da interpretação fílmica em Libras.
11	DP11	D	Ensaio 03	15/10/2016 09:42:48	MPEG 00:08:23 149 MB	Vídeo do terceiro ensaio da interpretação fílmica em Libras.
12	DP12	D	Tomadas 1 e 2 de gravação	15/10/2016 09:55:56	MPEG 00:12:42 844 MB	Vídeo da primeira e segunda tomadas de gravação da interpretação fílmica em Libras.
13	DP13	D	Interpretação final_bastidores	15/10/2016 10:07:46	MPEG 00:08:20 552 MB	Vídeo da gravação final da interpretação em Libras.
14	DP14	D	Fotografias – interpretação	15/10/2016 De 09:55 a 11:30	JPG 55 fotografias 75,7 MB	Pasta com 55 fotografias do processo de interpretação em Libras.
15	DP15	D	INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS	25/10/2016 10:41:00	MP4 00:07:27 114 MB	Filme com a janela de Libras integrada para verificação de sincronia.
16	DP16	D	INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS 1.1	03/11/2016 17:57:00	MP4 00:07:33 111 MB	Filme com a janela de Libras integrada depois do ajuste de sincronia.
17	DP17	D	Criação sinal guaxinim	03/07/2017 11:36:00	OPUS 00:00:23 54,6KB	Áudio do <i>Whatsapp</i> sobre a criação do sinal GUAXINIM.
18	DP18	D	Justificativa sinal caranguejo	03/07/2017 11:37:00	OPUS 00:00:15 36KB	Áudio do <i>Whatsapp</i> sobre a escolha do sinal CARANGUEJO.
19	DP19	D	<i>E-mail</i> – Filme com janela de Libras integrada	25/10/2016 10:41	PDF 1 pág. 76KB	Mensagem com o <i>link</i> para baixar o filme com janela de Libras.
20	DP20	D	<i>E-mail</i> – Solicitação de ajuste na sincronia da janela com o filme	25/10/2016 23:55	PDF 1 pág. 65KB	Mensagem solicitando ajuste na sincronia entre o filme e a janela de Libras.

Quadro 03 – Dossiê genético da tradução e interpretação em janelas de Libras (conclusão)

Item	Sigla	Tipo	Nome do documento	Data de criação/Hora	Formato Duração/Extensão Tamanho	Breve descrição
21	DP21	D	<i>E-mail</i> – Filme com janela de Libras – nova sincronia	03/11/2016 17:57	PDF 1 pág. 77KB	Mensagem com <i>link</i> para baixar o filme com a sincronia da janela de Libras ajustada.
22	DP22	D	Conversas via <i>Whatsapp</i>	07/07/2016 a 03/07/2017	DOCX (2013) 9 págs. 439 linhas. 20KB	Conversas entre a pesquisadora e o tradutor/intérprete referentes ao processo de criação da janela de Libras.

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

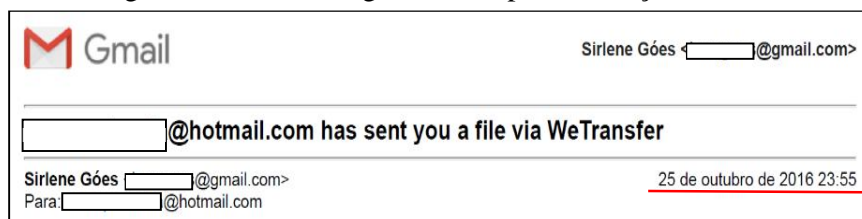
Para facilitar a identificação dos documentos, ao longo da pesquisa, classificamos cada um deles, atribuindo siglas nas quais DP significa documento de processo e o número seguinte faz referência à ordem cronológica em que os documentos foram criados. Cabe ressaltar que, embora, o documento DP22 – Conversas por *Whatsapp* apareça na última posição da ordenação dos itens do dossiê, as conversas entre a pesquisadora e o intérprete perpassaram todo o processo criativo. O conteúdo das conversas apresentado no DP22 representa o recorte que vai de 07 de julho de 2016 a 03 de julho de 2017, uma vez que as demais não interferem no processo estudado.

Em relação aos tipos de documento que compõem o dossiê, temos 74 digitais (D), nascidos em ambiente computacional ou registrados por equipamento eletrônico; 01 impresso (I), que, embora tenha sido criado no computador, nos foi entregue em formato impresso; e 01 documento manuscrito à caneta em folha de agenda pautada (M). Nos deparamos, então, com um dossiê misto, mas no qual os arquivos digitais são maioria. Dentro da gama de registros digitais, tivemos acesso a vídeos, áudios, *e-mails* (salvos no formato PDF), conversas via *Whatsapp* (salvas no formato DOCX) e fotografias que retratam características do estúdio e da ação do intérprete, desde os ensaios até a finalização da gravação.

Todos os documentos, devidamente, localizados e datados foram salvos em pastas do computador pessoal da pesquisadora com as cópias de segurança armazenadas em *HD* externo, *DVD* e no *Google Drive* (espaço de armazenamento virtual da *Google*). O documento impresso e o manuscrito foram digitalizados e salvos da mesma forma que os demais.

No que tange à datação, esta foi feita de acordo com as características específicas de cada categoria de documento. Para a datação dos *e-mails* e identificação dos seus respectivos remetentes, utilizamos as informações dispostas na visualização da tela de leitura de cada *e-mail*, por meio das quais temos acesso à data e ao horário em que cada correspondência foi recebida e ou enviada, além do seu conteúdo. Esses registros podem ser observados na figura 35, abaixo:

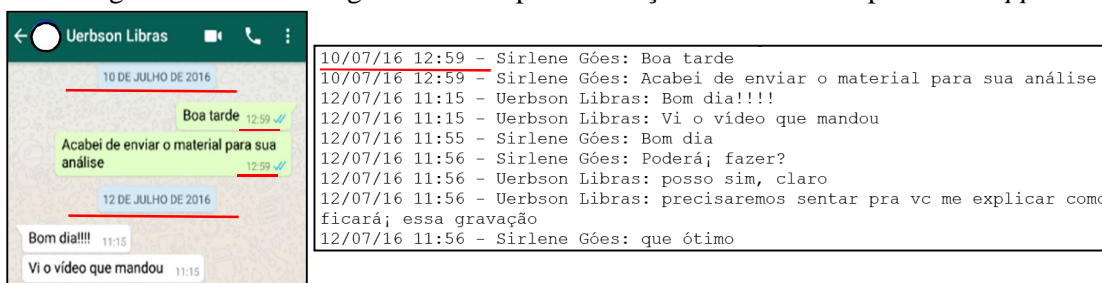
Figura 35 – Metodologia adotada para a datação de *e-mails*



Fonte: elaborada pela pesquisadora.

No que tange às conversas por *Whatsapp*, a datação pode ser atestada, tanto pelo *print* da tela do aplicativo, que mostra, em forma de *pop up*, a data e o horário em que as mensagens foram trocadas; ou por meio do arquivo completo das conversas, documento enviado pelo próprio aplicativo para um endereço de *e-mail* escolhido pelo usuário. O envio ocorre com o acionamento do comando *Exportar conversa*. Ambas as formas são apresentadas na figura 36:

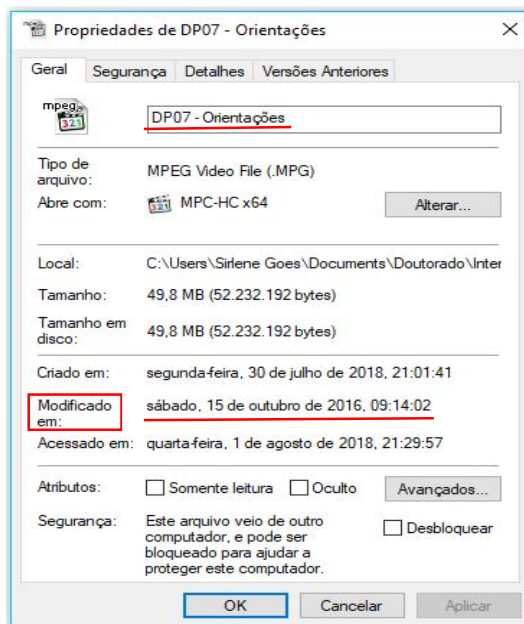
Figura 36 – Metodologias adotadas para a datação das conversas por *Whatsapp*



Fonte: elaborada pela pesquisadora.

Em relação aos vídeos, áudios, às fotografias e aos documentos do *Microsoft Word*, que compõem o dossiê, estes tiveram suas datas de criação checadas pela pesquisadora, clicando com o botão direito do *mouse* no nome de cada arquivo e, em seguida, na opção *Propriedades*. Tendo acesso às propriedades dos referidos arquivos, é possível identificar a data na qual este foi criado, bem como, o horário, no item *Modificado em*, conforme figura 37, a seguir:

Figura 37 – Metodologia adotada para a datação dos arquivos de áudio, vídeo, imagem e texto



Fonte: elaborada pela pesquisadora.

Embora em *Propriedades* exista o item *Criado em*, este se refere à data em que o arquivo foi salvo no computador e não à de sua criação. Como os arquivos do dossiê não sofreram modificações posteriores, são os dados descritos em *Modificado em* que coincidem com a criação dos mesmos. Aos documentos manuscrito e impresso, atribuímos o período aproximado de suas criações; no caso, setembro de 2016. Chegamos a essa conclusão, por meio de informação verbal do intérprete. Metodologia semelhante de datação de documentos digitais já havia sido utilizada pela pesquisadora em seu trabalho de mestrado.

Destacamos que, do dossiê listado, o DP02 - Script\_do\_filme.CORRIGIDO, transcrição das falas em inglês, não foi utilizado pelo intérprete e, por isso, não o selecionamos como parte do prototexto estudado; todos os demais documentos fazem parte do prototexto em análise. Uma vez concluída a contextualização da criação em apreço, partimos para a apresentação das fases genéticas identificadas no processo de tradução e interpretação em janelas de Libras, percorridas pelo TILS.

## 5.2 FASES GENÉTICAS: ETAPAS SEGUIDAS NA TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO EM JANELA DE LIBRAS

O agente de qualquer criação, no momento em que decide pôr em prática um projeto artístico, se lança em um trabalho de planejamento, pesquisa, escrita, correção, dentre outras atividades. Trata-se, geralmente, de um processo não linear, que culminará com a obra que se objetivou construir. Conforme Salles,

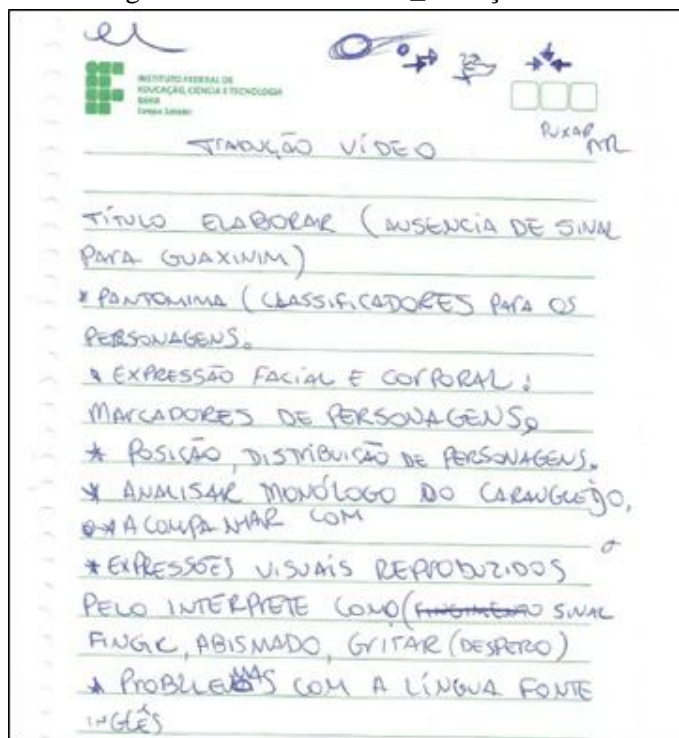
[...] a obra de arte é resultado de um trabalho, caracterizado por transformação progressiva, que exige, do artista, investimento de tempo, dedicação e disciplina. A obra é, portanto, precedida por um complexo processo, feito de ajustes, pesquisas, esboços, planos, etc. Os rastros deixados pelo artista de seu percurso criador são a concretização desse processo de contínua metamorfose (SALLES, 2008, p.25).

Observou-se que os artistas se utilizam de metodologias de trabalho diversas em suas produções. Alguns dedicam horas, dias, meses e até anos, à idealização de um projeto, antes de, realmente, dar corpo à sua construção; nesses casos, costumam seguir roteiros ou planos, que direcionam a criação. Outros lançam-se ao desenvolvimento de uma ideia, sem roteiros prévios ou esquemas, que lhes direcionem. Para as duas metodologias de trabalho descritas, Biasi (2010[2000]) dá o nome de escritura por “programação roteirizada” e escritura em “estruturação redacional”, respectivamente. Tal autor, ao citar os dois principais métodos de escrita, observados por ele, discorre em relação à produção de textos literários; mas, pensando no passo a passo dos processos de criação, em geral, percebemos que essa caracterização pode ser atribuída, também, a produções de diferentes áreas, sejam elas artísticas, técnicas ou científicas.

No caso da tradução e interpretação da obra em análise, observamos que o tradutor e intérprete construiu o seu trabalho a partir de um roteiro; houve uma espécie de orientação geral, mas norteadora dos elementos da tradução e da interpretação, que seriam desenvolvidos, ao longo do trabalho. Tal roteiro pode ser observado na figura 38, que mostra o DP05:



Figura 38 – DP05 - Notas\_tradução



Fonte: dossiê da pesquisa.

O DP05 mostra um pequeno planejamento feito pelo tradutor e intérprete, visando à tradução do filme de partida para a Libras. Pela ordenação dos pontos escritos pelo TILS, observamos índices de que tais notas foram escritas na sequência em que ele visualizava a obra fílmica.

Quando o intérprete começa a assistir ao filme, o primeiro elemento que aparece na tela é o título, momento em que percebe desconhecer o sinal que deverá utilizar para se referir ao guaxinim, um dos personagens da história. Este fato o leva a registrar no seu documento de processo, que necessita criar tal sinal. Na sequência fílmica, tem-se a interação entre o guaxinim e o caranguejo, na qual ambos os personagens aparecem, dividindo a cena. Uma vez que esta cena é carregada por expressões de sarcasmo, ironia, dor, raiva e curiosidade, tais características despertam no tradutor a necessidade de utilizar como recurso interpretativo a pantomima (imitações que não pertencem aos sinais convencionais da Libras); abusar das expressões faciais e corporais; e estabelecer marcadores posicionais para os personagens, elementos mostrados no segundo, terceiro e quarto pontos das anotações.

Depois disso, o filme apresenta um monólogo do caranguejo, momento em que ele usa a imaginação para simular cenas matando o guaxinim; ao assistir tal cena, o tradutor destaca a necessidade de analisar o trecho com mais cuidado, uma vez que nele ocorrem as falas mais

longas e rápidas da produção. Ao final do documento de registro do intérprete, aparece uma nota indicando algumas expressões visuais em Libras às quais o tradutor deverá se atentar (“fingir, abismado, gritar, desespero”); esses termos aparecem logo após o monólogo do caranguejo, no final do filme. Dessa forma, a ordem de escrita das notas do intérprete faz referência ao encadeamento das cenas do filme. Finalizando as notas, o tradutor destaca a sua dificuldade em relação à língua fonte, o inglês.

O DP05 ocupa, assim, esse espaço de concepção preliminar, que elenca uma programação roteirizada. Sobre este tipo de escritura, Biasi afirma que

[...] há um trabalho de concepção preliminar que precede a escritura, sob a forma de planos, roteiros, anotações, esboços, pesquisas documentais, que tem como função preparar e organizar uma redação que poderá depois ser realizada parte por parte, capítulo por capítulo, página por página (tipo Flaubert ou Zola), segundo um sistema de reescritura finalizante, ponderado por um jogo permanente de idas e vindas entre redação local e roteirização global (BIASI, 2010[2000], p. 44).

A programação roteirizada parece ser o modelo de trabalho mais aplicável à tradução e interpretação em janela de Libras de produtos audiovisuais, pois o ato de interpretar tais produções, como não se trata de uma prática feita e disseminada ao vivo, requer um planejamento prévio, que direcione e ordene a atuação do intérprete.

Para a escrita literária, Biasi classifica as etapas do trabalho artístico em quatro fases genéticas: a fase pré-redacional, na qual ocorre a elaboração de roteiros, esquemas e escritas norteadoras; a redacional, fase de escrita, correção e aperfeiçoamento do texto, etapa em que os rascunhos das versões iniciais e passadas a limpo aparecem; fase pré-editorial, momento em que o texto é revisto pelo autor e deixa, como legado, rascunhos com poucas intervenções e a última prova do material; e a fase editorial, aquela em que o texto é revisto por outrem, um editor, ou pelo próprio autor, pontuando correções ou mudanças textuais, que ainda podem ser inseridas no texto, antes da publicação, ou que irão figurar em edições subsequentes. Essas fases agrupam documentos específicos da gênese, podendo se dividir em subfases (BIASI, 1997[1990]; 2010[2000]).

Consideramos a ideia de subdividir o labor artístico em fases genéticas bastante produtiva para a análise de processos variados, uma vez que, essa discriminação torna mais clara a sequência criativa adotada nas produções. No entanto, as fases genéticas identificadas variam de acordo com as especificidades do empreendimento artístico analisado. Para identificar as fases genéticas do processo de tradução e interpretação em janela de Libras,

tomamos como base as etapas de trabalho sugeridas por Jakobsen (2002) para a tradução literária e adaptamos às especificidades do tipo de tradução/interpretação estudado.

Segundo Jakobsen (2002), o processo tradutório de textos escritos é dividido em três fases: a de orientação (*orientation*), fase de familiarização com a obra, levantamento de termos desconhecidos e escrita de notas superficiais; fase de redação (*drafting*), período em que se inicia a escrita da tradução e segue até a versão final; e a fase de revisão, momento de revisitação do texto no qual correções pontuais podem ser feitas até que se considere satisfatório para a publicação. Essas fases foram empregadas por Alves, Araújo e Pagano (2012) para estudar a produção de legendas fílmicas e adaptadas por Góes (2013) para o estudo do processo criativo das legendas de *Raccoon & Crawfish*. Mais uma vez, utilizaremos o embasamento teórico de Jakobsen para adaptar as fases tradutórias sugeridas por ele à realidade da tradução/interpretação em Libras.

Observando o trabalho do TILS, presencialmente e em análise documental, identificamos a existência de seis fases genéticas distintas: fase de orientação; fase de tradução em glosas; fase de ensaios; fase de gravação; fase de revisão da tradução e interpretação; e fase de edição da janela de Libras.

A primeira fase experienciada pelo TILS foi a de orientação. Nessa etapa, o profissional foi apresentado ao filme, teve ciência do público alvo ao qual o seu trabalho se direcionava, assistiu à obra fílmica pela primeira vez, leu as legendas em português e teceu notas preliminares sobre os aspectos que seriam adotados na tradução/interpretação futura. Como documento de processo desta fase, temos o DP05, já comentado e mostrado anteriormente (figura 38).

Na sequência, inicia-se a fase de tradução em glosas, etapa em que o TILS assiste, repetidamente, ao filme legendado para montar o encadeamento interpretativo da sua atuação, a partir da lógica enunciativa da obra fonte. Glosas podem ser definidas como palavras de uma língua oral, escritas em caixa alta, como representação de sinais com carga semântica semelhante. Elas funcionariam, então, como um sistema de tradução aproximado de itens lexicais visuais/espaciais em palavras escritas (WILCOX; WILCOX, 1997). Embora o intérprete tenha incluído a palavra “glossas” [sic.] no DP06, ele não utilizou o recurso da caixa alta para traduzir o texto em sinais. O que observamos no documento foi uma ordenação dos acontecimentos reproduzidos no filme para orientar a interpretação.

Não sabemos quanto tempo durou essa fase, visto o intérprete não ter registrado, visualmente, seja por captura de tela ou gravação em vídeo, os passos dados para a tradução. Contudo, o DP06 - Plano de interpretação e Glosas, é o produto do trabalho feito nesse período.

Segundo o intérprete, a tradução em glosas foi realizada, corrigida e ampliada, diretamente no computador, enquanto ele assistia ao filme, na mesma máquina. Vejamos o DP06 na figura 39:

Figura 39 – DP06 - Plano de interpretação e Glosas

<p>Vídeo para interpretar</p> <p><b>Título</b></p> <p>O animal não tem sinal catalogado em apostila e app de LIBRAS, e o desconhecimento de outros colegas em relação ao sinal deste animal, tive que criar o sinal do mesmo. (precisa criar um sinal para guaxinim).</p> <p>Levando em consideração a referência imagética do animal, ficou criado o sinal dando referência ao seu rosto e barba.</p> <p>Por conta de o vídeo ser em inglês e legendado, preciso decorar o máximo do texto, além de expressões sonoras emitidas pelos personagens para auxiliar na interpretação</p> <p>Ver o vídeo 3 vezes antes da primeira tentativa de ensaio, por conta da língua fonte, e da ausência de um narrador na língua português.</p> <p>Abusar das expressões não manuais, bem como de classificadores para garantir melhor compreensão do texto.</p> <p>"Glossa"</p> <p>Guaxinim e caranguejo</p> <p>Olhar para o lado</p> <p>O que acontecer,</p> <p>Colocar algo na boca</p> <p>Interação com caranguejo dentro do lago</p> <p>Grito de dor( expressão forte )</p> <p>Sério ( mostrar que não gostou)</p> <p>CL de pegar o caranguejo</p> <p>Jogar água na cara do guaxinim</p> <p>Expressão facial de esnobe</p> <p>Expressões de dor e gritos na hora que o guaxinim está atrás da rocha</p> <p>Expressão de surpresa seguindo o caranguejo</p> <p>Acompanhar a voz no monólogo na mesma velocidade que o caranguejo fala</p> <p>Expressão de esnobe pela conquista</p> <p>(não interpretar a hora que o caranguejo se bate para simular uma briga, pois já está implícito no vídeo)</p> <p>Mudança de marcadores a cada diálogo de personagens</p> <p>Classificador com relação aos olhos dos caranguejos</p> <p>"Mortinho da Silva"</p>
<p>Comemoração dos caranguejos com palmas e danças</p> <p>O guaxinim acorda com um grito forte</p> <p>CL come todos os caranguejos, alguns fogem e ele pega mesmo assim e come todos eles, se deliciando (já que no vídeo mostra só através de movimentos atrás da poeira, só fica claro isso por conta do som do guaxinim se deliciando ao comer eles. (Onomatopeia em LIBRAS através da expressão facial e corporal)</p> <p>O olha do caranguejo pra o outro dentro da barriga do guaxinim.</p>

Fonte: dossiê da pesquisa.

Observando a imagem anterior, as linhas iniciais, que antecedem a glosa, trazem a explicação dada para a criação do sinal guaxinim e algumas orientações para a sua interpretação. No que tange à criação de sinal em Libras para a palavra guaxinim, o intérprete afirma ter consultado apostilas, aplicativos de Libras e colegas de profissão, mas nenhum dos recursos ou das pessoas ouvidas conhecia o sinal atribuído à palavra guaxinim no Brasil, o que o levou à criação de um sinal lexical para o referido termo. Dentre os processos de formação de sinais, vistos na seção 3, o tradutor optou pelo processo de formação mimético ou icônico, já que ele diz que foi considerada a referência imagética ao animal, focalizando, especialmente, o rosto e a barba. Vejamos a silhueta do guaxinim mostrada no filme e o sinal criado pelo intérprete, nas figuras 40 e 41<sup>48</sup>, respectivamente:

Figura 40 – Silhueta do guaxinim



Fonte: filme *Raccoon & Crawfish*

Figura 41 – Sinal GUAXINIM criado pelo tradutor/intérprete



Fonte: dossiê da pesquisa.

A iconicidade se manifesta na Libras, na maioria das vezes, através da reprodução da forma, do movimento e/ou da relação espacial do referente, assim facilitando a compreensão do sinal por alguma semelhança com essa representação. Na criação do sinal GUAXINIM,

<sup>48</sup> A figura não consegue transmitir, com detalhes, o movimento feito no sinal GUAXINIM, mas o mesmo pode ser observado no DP15, vídeo do filme com janela integrada.

acima, percebemos que o tradutor se inspirou nos traços visuais da cabeça do animal, partindo da representação do contorno dos olhos e finalizando com os pelos da barba, puxados para as laterais da cabeça. No DP17, áudio do *Whatsapp* que versa sobre o tema, o TILS confirma o processo utilizado, ao dizer que:

[...] na verdade o sinal de guaxinim eu criei por conta da, da questão, da, da máscara né, vamos dizer assim, que ele utiliza. Aquela... aquela parte preta que a gente chama de máscara. Eh, eu fiz com o formato da máscara e ao mesmo tempo com aquele... aquele... com aquela barba lateral (Transcrição do DP17, 2017).

É interessante observar que o processo de criação desse sinal reforça a independência entre as línguas de sinais existentes e o seu caráter não universal. Uma vez que o guaxinim é um animal comum na América do Norte, no Canadá e nos Estados Unidos, principalmente, o sinal deste animal é facilmente encontrado na Língua Americana de Sinais (ASL). Na ASL, o guaxinim também é representado iconicamente, mimetizando a “máscara preta”, ao redor dos olhos do animal. O sinal é feito com as duas mãos em “V” na posição de parênteses angulares (<>); o movimento do sinal se inicia com os dedos sobre o nariz e a testa, com os dedos abertos, e segue fechando os dedos até alcançar as laterais fora do rosto, conforme figura abaixo:

Figura 42 – Sinal GUAXINIM em ASL



Fonte: ASL sign for raccoon<sup>49</sup>.

A diferença entre os sinais realizados na Língua Brasileira e Americana de Sinais atesta a arbitrariedade do signo linguístico, visto que, mesmo mantendo um certo caráter icônico, varia de uma língua para a outra. Assim, podemos constatar que:

[..] toda arbitrariedade é convencional, pois quando um grupo seleciona um traço como uma característica do sinal, outro grupo pode selecionar outro traço para identificá-lo. Assim, pode-se dizer que a aparência exterior de um sinal é enganosa, já que cada língua pode abordar um aspecto visual diferente em relação, por exemplo, ao mesmo objeto, diferenciando a representação lexical de língua para língua (QUADROS e KARNOPP, p. 32, 2004).

<sup>49</sup> ASL sign for raccoon. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PFjSdqC5Kr4>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

Em relação ao uso do sinal CARANGUEJO, na época em que a legendagem do filme foi realizada (2011), questionamos o legendista sobre o porquê da escolha do termo caranguejo, se a imagem do personagem mais se assemelhava a de uma lagosta ou lagostim. Em resposta, o legendista informou que o considerava mais familiar ao público infantil do que o lagosta e por isso, decidiu utilizá-lo na legendagem. Ainda pensando nas características icônicas adotadas em alguns sinais da Libras, resolvemos perguntar ao tradutor e intérprete se o sinal feito no título do filme correspondia a caranguejo mesmo, ou a outro crustáceo, como o camarão ou a lagosta. Sua resposta foi a seguinte:

Não, é caranguejo. O outro sinal é caranguejo. Camarão é um sinal diferente. Éhhhh, utilizei caranguejo porque na verdade é um siri, né?! E aí o siri, se ele não tem um sinal específico agente utiliza caranguejo mesmo (Transcrição do DP18, 2017).

Para o intérprete, o personagem em tela era um siri, e como este, segundo ele, não possui um sinal específico em Libras, ele preferiu empregar no texto o sinal CARANGUEJO, já corrente na língua. A escolha do sinal utilizado pelo intérprete ressalta a subjetividade do tradutor que, por desconhecer um sinal, cria outro correlato ou pega de empréstimo sinais mais gerais. Vejamos, abaixo, a silhueta de tal personagem do filme e o sinal empregado pelo intérprete:

Figura 43 – Personagem caranguejo



Fonte: *Real Reel International Film Festival*, 2013.<sup>50</sup>

<sup>50</sup> Disponível em: <<http://www.ccartscouncil.org/realtoreel/real2007.htm>>. Acesso em: 28 abr. 2013.



Figura 44 – Sinal CARANGUEJO



Fonte: dossiê da pesquisa.

Embora na legendagem, feita para o público ouvinte, o uso da palavra *caranguejo* possa causar estranhamento entre a imagem do personagem e a sua nomenclatura, em Libras não observamos este mesmo problema, uma vez que o sinal adotado representa, iconicamente, as pinças do animal, que são partes do corpo pertencentes, também, a vários outros crustáceos, como mostrado na figura anterior.

Retomando o DP06, após destacar a criação do sinal GUAXINIM, o tradutor segue listando orientações para a interpretação, elaborando um roteiro de cenas e falas, conforme a ordem diegética do filme. Um ponto interessante desse documento é quando o intérprete diz que, por conta do vídeo ser em inglês e legendado, ele precisa decorar o máximo do texto e das expressões sonoras para ajudar na interpretação. Essa fala mostra que o processo de tradução do TILS não parte da tradução das legendas em português, fala por fala, para uma versão transcrita em Libras, que serviria como texto base da interpretação. Grande parte da sua tradução ocorre concomitante ao ato interpretativo, a partir do texto internalizado. De modo que o intérprete memoriza as falas em português, os elementos sonoros relevantes que precisam ser interpretados para facilitar a compreensão do público e os traduz, praticando a interpretação, ainda que, seguindo algumas glosas e orientações pontuadas no momento de análise da obra fílmica, constantes no DP05 e DP06.

Nos deparamos, assim, com um tipo de tradução que tem na interpretação seus parâmetros norteadores e vice-versa; trata-se pois, de um trabalho contínuo e indissociável, considerando que uma atividade se reflete na outra. A tradução da língua portuguesa para a Libras envolve, então, uma mistura entre procedimentos característicos da Tradução (“tempo de análise do texto original e tempo disponível para o planejamento da versão na língua alvo”) e outros específicos da Interpretação (“produção oral do texto alvo”) (SEGALA; QUADROS, 2015, p. 363). Dessa forma, se a interpretação de uma fala não for considerada funcional, o TILS buscará outras estratégias linguísticas e tradutórias, que permitam a sua adequação ao



conteúdo enunciativo de partida; fato este ocorreu, por exemplo, na mudança interpretativa do sinal DEUS, mostrado na seção 4, que por não caber no enquadramento da cena, acabou gerando mudanças nos critérios tradutórios para que a interpretação mantivesse carga semântica semelhante à da língua de partida.

A fase seguinte é caracterizada como fase de ensaio. Nesse período, o intérprete, com a tradução internalizada, passa a ensaiar a interpretação da obra fílmica. É nessa fase, que observamos as mudanças tradutórias e interpretativas ocorridas até que se chegasse às gravações finais. Em tal fase, não contamos com os ensaios preliminares, feitos na residência do tradutor; o material que possuímos retrata ensaios ocorridos no estúdio, no dia da gravação final. Eles já apresentam uma estrutura interpretativa bem elaborada, mas servem para atestar o caráter versátil da interpretação, visto que, cada ensaio mostra mudanças sutis de um texto que, mesmo internalizado pelo TILS, se repete de modo diferente à cada reprodução. Como documentos dessa fase, temos os DP07, 08, 09, 10 e 11, que englobam orientações de posicionamento no estúdio e enquadramento do intérprete; os ensaios gerais e os de trechos específicos, que necessitam de aprimoramento, também constam desses documentos de processo.

Encerrados os ensaios, adentramos a fase de gravação, na qual ocorreram duas tomadas de gravação, sendo a primeira interrompida pelo próprio intérprete ao perceber que havia trocado a marcação lateralizada dos personagens, em um trecho em que a fala foi reproduzida com muita rapidez; e o segundo, por razões externas à interpretação, pois o computador, que estava sendo utilizado para exibir o filme, descarregou durante a interpretação, deixando o intérprete sem retorno visual. Logo depois, ocorreu a gravação final, sem interrupções.

É interessante observar que, como o filme possuía curta duração, foi opção do intérprete, a cada erro ou contratempo, recomeçar a interpretação do início. Para ele, a união de trechos interpretados, separadamente, poderia não dar uma boa fluidez à obra final. Contudo, se fosse um texto mais longo, o cinegrafista informou que apenas as cenas com problemas seriam regravadas e, em fase de edição, unificadas ao produto final. Figurando como documentos que retratam as gravações estão o DP12 e DP13.

A fase de revisão teve início, logo que se concluiu a gravação final. Tal etapa pode ser observada apenas com registros fotográficos. Após finalização da gravação, o intérprete pediu para assistir ao vídeo, que registrava a sua interpretação, visando decidir se aquela versão poderia ser tida como final ou se seria necessário repeti-la. Vejamos a figura 45:

Figura 45 – Intérprete assistindo ao vídeo final da interpretação

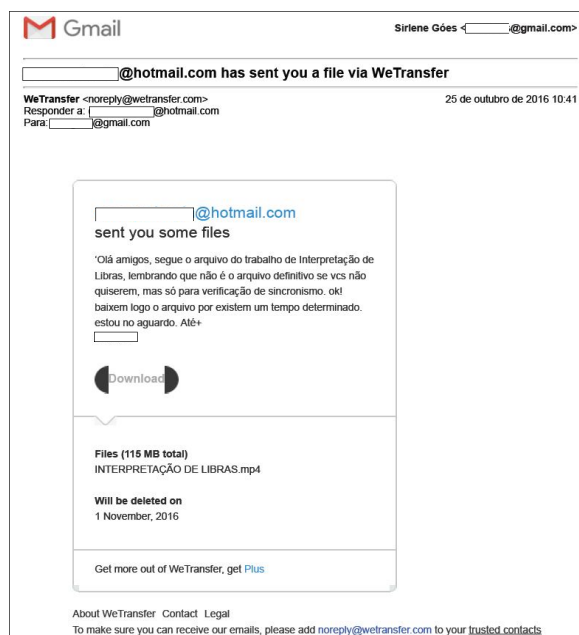


Fonte: dossiê da pesquisa.

O equipamento disponível para a visualização do vídeo era a tela da própria câmera filmadora. Por conta do seu tamanho, o intérprete assistiu duas vezes ao filme e decidiu utilizá-lo como produto final. Houve, nesse momento, a ressalva de que o olhar do intérprete, em várias cenas, se direcionava para baixo, mas pela falta de recursos técnicos adequados, não se justificava uma nova gravação. Foram percebidos, também, pelo próprio intérprete, alguns erros quanto à posição do seu corpo para diferenciar as falas dos personagens; contudo, o tempo de uso do estúdio e a disponibilidade de apoio da equipe já tinham se esgotado, o que não possibilitou nova gravação para efetuar tais ajustes.

Este processo é finalizado com a fase de edição da janela de Libras, iniciada logo após a última gravação no estúdio. Tal etapa começou na ilha de edição do estúdio, onde a pesquisadora, o intérprete e o cinegrafista se reuniram para definir o tamanho, formato e a posição da janela de Libras, a qual seria inserida no produto final, bem como, a sincronia entre a janela e o filme. Esses elementos tinham sido previamente estabelecidos pelo grupo, mas o trabalho não se concluiu naquele dia. O cinegrafista, que também atuava como editor de vídeo, acompanhou o trabalho, nos dias subsequentes, e, tendo-o concluído, nos enviou por *e-mail* o vídeo do filme com a janela de Libras integrada (DP15 - INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS), conforme figura 46:

Figura 46 – E-mail de envio do filme com janela de Libras integrada



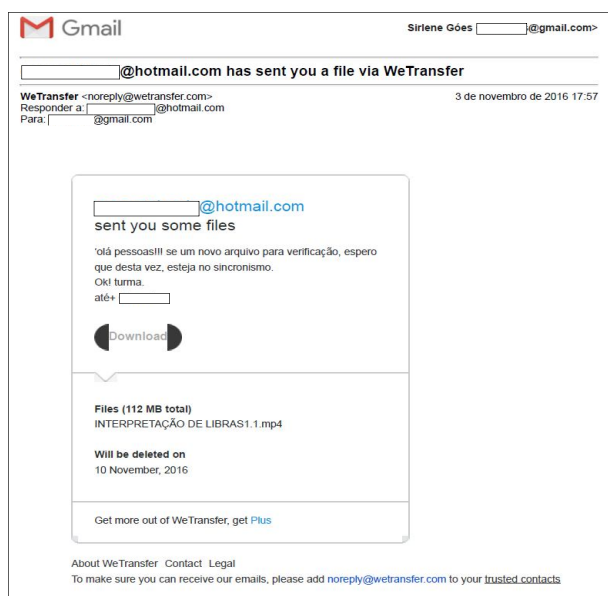
Fonte: dossiê da pesquisa.

Conforme imagem anterior do DP19, dez dias após a gravação, recebemos o primeiro vídeo com a janela integrada. Na mensagem, o cinegrafista informa que este não era, necessariamente, o vídeo final, mas apenas uma versão para checagem da sincronia. Ao assistir a este vídeo, a pesquisadora entrou em contato com o intérprete e, juntos, concordaram que a janela estava cerca de 2 segundos adiantada. A conversa ocorreu conforme trechos do *Whatsapp* mostrados abaixo:

25/10/16 12:20 - Sirlene Góes: o cinegrafista enviou pelo weTransfer o vídeo com a janela de Libras p vermos se está ok a sincronia ou se precisa mudar algo  
 25/10/16 12:20 - Sirlene Góes: Dá uma olhadinha p darmos o feedback p ele  
 26/10/16 00:29 - Uerbson Libras: Acabei de baixar  
 26/10/16 00:30 - Uerbson Libras: Ficou limpo  
 26/10/16 00:30 - Uerbson Libras: Gostei  
 26/10/16 00:30 - Sirlene Góes: Gostei muuuito  
 26/10/16 00:30 - Uerbson Libras: A câmera e ótima  
 26/10/16 00:31 - Uerbson Libras: Ficou em HD parece  
 26/10/16 00:31 - Sirlene Góes: A imagem tá ótima mesmo  
 26/10/16 00:32 - Uerbson Libras: E ficou um pouco adiantado o vídeo  
 26/10/16 00:32 - Uerbson Libras: Alguns milésimos  
 26/10/16 00:34 - Sirlene Góes: Vi que está um pouco adiantado tb  
 26/10/16 00:34 - Sirlene Góes: Ele disse que pode corrigir se quisermos.  
 Pefiu nosso feedback  
 26/10/16 00:34 - Sirlene Góes: \*pediu  
 26/10/16 00:38 - Sirlene Góes: Posso pedir p a janela começar uns 2 segundos depois, será q ficaria melhor?  
 26/10/16 00:38 - Uerbson Libras: Acho q sim  
 26/10/16 00:42 - Sirlene Góes: Amanhã vou pedir p ele ajustar em 2 segundos e mandar p gente novamente

Constatado o consenso acerca da sincronia, a pesquisadora entrou em contato com o cinegrafista e solicitou a correção, pedindo que a janela iniciasse dois segundos depois da marcação do primeiro vídeo recebido, o que pode ser observado no DP20. Uma semana depois, no dia 03 de novembro de 2016, recebemos novo *e-mail* com a referida correção de sincronia da janela de Libras, conforme imagem do DP21 a seguir:

Figura 47 – *E-mail* de envio do filme com janela de Libras integrada e sincronia ajustada



Fonte: dossiê da pesquisa.

Quando a pesquisadora recebeu o vídeo com sincronização atualizada, ela, mais uma vez, entrou em contato com o intérprete e pediu que ele avaliasse a nova versão. Em conversa, tanto a pesquisadora quanto o intérprete consideraram que a sincronia não estava adequada, pois, houve uma falha na comunicação e, ao invés do cinegrafista ajustar a janela iniciando 2 segundos depois, ele marcou o início para 2 segundos antes, o que deixou a interpretação ainda mais adiantada.

Embora nas mensagens, o cinegrafista tenha se disponibilizado a fazer os ajustes necessários, em conversas telefônicas, ele explicou que suas demandas profissionais não permitiam que continuasse se debruçando sobre o projeto. Diante disso, agradecemos a gentileza dos serviços prestados e ficamos de analisar as duas versões enviadas para optar pela qual seria escolhida como final. Ambos, a pesquisadora e o intérprete, julgaram que o primeiro vídeo enviado com a janela de Libras integrada possuía a sincronia mais próxima à desejada. E assim, o DP15 foi escolhido como produto final do processo.

Fazendo a leitura das fases identificadas na criação em apreço, observamos que duas outras etapas seriam importantes para o aprimoramento dessa prática: a fase de consultoria e a editorial. Na fase de consultoria, consultores surdos auxiliariam o intérprete na tradução e interpretação da obra e/ou assistiriam ao vídeo traduzido para validá-lo ou sugerir mudanças em trechos que achassem necessários. Tal aproximação traria para a interpretação o olhar especializado do falante nativo de Libras e suas contribuições para a fruição, bem como, à compreensão da obra interpretada. Caso a janela de Libras, em questão, fosse feita para fins comerciais, provavelmente, teríamos também uma fase editorial, período em que a obra passaria por uma análise detalhada e seria direcionada a correções que se fizessem necessárias.

### 5.3 OPERAÇÕES GENÉTICAS: IDENTIFICAÇÃO E LEITURA

Uma das principais características dos registros processuais é a existência de rasuras, operações genéticas que mostram a manipulação dada ao texto durante a criação. Tais rasuras podem ser entendidas como registros “de que um segmento foi objeto de exploração ou de reescritura” (BIASI, 2010[2000], p.72). Os vestígios de mudanças textuais ocorridos, ao longo de um processo de criação, são, de modo geral, os elementos buscados pelo pesquisador na análise dos documentos que constituem o dossiê, pois, é embasado nessas operações que ele constrói parte da leitura genética da gênese.

Analisar o processo de tradução e interpretação em janela de Libras é uma tarefa peculiar, visto que a busca por movimentos de gênese nas versões disponibilizadas nos vídeos de ensaios e gravações nos mostrou, que esse processo vive em constante mudança. Em todos os vídeos são encontradas variações na ação interpretativa, o que ocorre em, praticamente, todas as falas<sup>51</sup>. Nada que é dito em uma cena se repete de modo igual nos ensaios ou nas gravações subsequentes; as mudanças ocorrem na configuração da mão do intérprete para realizar um determinado sinal, na posição, no movimento e na intensidade do sinal feito, na posição e no direcionamento do corpo; enfim, cada interpretação é única, mesmo que o intérprete repita conteúdo semântico similar.

Dessa forma, analisar a tradução e interpretação em Libras com base nos movimentos de gênese é algo bastante desafiador. Por isso, tivemos que estabelecer critérios para definir o que seria considerado, neste estudo, como operações genéticas ou, apenas, variações na produção de um mesmo sinal, as quais não provocariam alteração semântica significativa, na

---

<sup>51</sup> Utilizamos o termo fala como manifestação oral ou sinalizada de uma língua, podendo se referir tanto à língua portuguesa quanto à Libras, dependendo do contexto.

emissão das falas em Libras. Logo, só serão analisadas alterações nas falas em Libras se estas trouxerem mudança semântica significativa ao texto, não se avaliando casos em que um mesmo sinal apareça com movimento mais longo ou mais curto, aberto ou fechado, a menos que tais características agreguem mudanças semânticas expressivas ao enunciado.

Ao contrário das criações escritas, em que as marcas do trabalho, geralmente, são deixadas no papel por meio de riscos ou traços em acréscimos marginais e interlineares, citando apenas alguns tipos, a tradução para Libras deixou apenas rasuras brancas ou imateriais; ou seja, marcas invisíveis no documento de processo, mas identificáveis através da comparação entre as versões existentes. (GRESILLON, 2007[1994]; BIASI, 2010[2000]).

O acompanhamento e a comparação entre os vídeos foi imprescindível para a visualização do modo como o texto traduzido e interpretado se reconstruiu, à cada nova versão feita. Porém, como não é possível inserir trechos do vídeo neste suporte impresso, e considerando que a disponibilização de fac-símiles seria uma tarefa exaustiva ou não suficiente para evidenciar a lógica das mudanças observadas, optamos por transcrever todos os vídeos e disponibilizar a transcrição no formato de glosas, nos apêndices deste trabalho. A elaboração de tais transcrições objetivou, ainda, facilitar o acompanhamento dos vídeos pelos leitores que desconhecem ou têm pouca competência linguística em Libras, de modo que a transcrição das falas sinalizadas oportunizaria o entendimento do público geral, que deseje acompanhar os resultados desta pesquisa.

Como mencionado, o tipo de transcrição adotado foi através de glosas, método já utilizado por estudiosos de línguas de sinais. Embora existam estudos bem detalhados sobre transcrições em glosas da ASL, tais como os de Friedman (1976), Liddell (2003), Liddell e Johnson (1989), Klima e Bellugi et al. (1979) e Padden (1983), não utilizamos o nível de detalhamento proposto por esses autores em nossas transcrições, de modo que não aparecem, por exemplo, marcações gráficas específicas para destacar expressões não-manuais, variantes de sinais, verbos direcionais, flexões de grau, etc. Nossas transcrições foram embasadas no sistema sugerido por Quadros e Karnopp (2004), já embasado em Klima e Bellugi (1979) e Ferreira-Brito (1995), conforme quadro mostrado a seguir:

Quadro 04 – Caracterização dos elementos das transcrições

	<b>Descrição</b>	<b>Exemplo</b>
1	Os sinais serão representados por glosas;	CASA
2	Se um sinal for traduzido por duas ou mais palavras do português, ele será representado por tais palavras separadas por hífen;	TOMAR-CAFÉ
3	Se o sinal for composto, formado por dois ou mais sinais, mas tiver a tradução em português feita por apenas uma palavra, tal sinal será representado pelas palavras em português referentes à cada uma de suas partes, separadas por circunflexo; logo após, aparecerá a palavra em português, entre parênteses, em caixa baixa;	CASA^CRUZ (igreja)
4	Se for usada a datilologia, o sinal será representado pela palavra em português, com suas letras separadas por hífen;	G-U-A-X-I-N-I-M
5	Ao final de frases interrogativas, acrescentaremos o ponto de interrogação; bem como, ao final de frases exclamativas, serão acrescentadas exclamações.	GUAXINIM MORRER? NOSSA!
6	Frases negativas, que não utilizarem o sinal NÃO em sua enunciação, terão a palavra NÃO acrescida ao verbo, separada por hífen;	ACREDITAR-NÃO
7	Sujeitos e objetos das ações, implícitos em Libras ou com decodificação visual (apontação, direcionamento do sinal ou do olhar) serão identificados pelo acréscimo de pronomes antes ou depois do verbo, entre parênteses e em caixa baixa;	EU MATAR (ele)
8	Os verbos serão representados na forma infinitiva devido à ausência de flexão em Libras;	CORRER
9	Expressões faciais e corporais não lexicais, mas que trazem carga semântica significativa ao texto interpretado, serão sublinhadas;	<u>PORQUE-NÃO!?</u>
10	Artigos e preposições não possuem representação;	-
11	A representação dos sinais que, em português, carregam traços de gênero e número receberão o símbolo arroba, marcando a ausências dessas desinências em Libras;	EL@
12	Nas cenas em que a ação é interpretada através de um classificador ou de uma criação/descrição imagética, a transcrição será antecedida pela sigla CL e acrescida de uma descrição sucinta da ação;	<b>CL – GUAXINIM (me) ATACAR</b>
13	As falas serão precedidas pela inicial do nome dos personagens, em negrito, seguidas de dois pontos. No caso de dois ou mais personagens com o mesmo nome, o primeiro receberá o número 1 após a inicial do nome, o segundo, o número 2, e assim, sucessivamente.	<b>C1:</b> Caranguejo – personagem principal <b>C2:</b> Caranguejo – personagem secundário <b>C3:</b> Caranguejo – personagem secundário 2 <b>C4:</b> Todos os caranguejos <b>G:</b> Guaxinim

Fonte: adaptado de Quadros e Karnopp, 2004.

Para entendermos melhor os códigos de transcrição descritos anteriormente, observemos as frases transcritas a seguir:

**G:** (eu) OLHO-ESCURECER, TONTO, RESPIRAR NÃO-CONSEGUIR

(Minhas vistas estão escurecendo, estou tonto, não consigo respirar)

A transcrição acima mostra que é o personagem guaxinim (**G**) quem está falando; o **eu** entre parênteses indica que o sujeito sobre o qual as ações incorrem é o próprio guaxinim; e, no caso do verbo NÃO-CONSEGUIR, existe em Libras um sinal próprio, em forma negativa, não sendo necessário o uso do sinal NÃO ou o movimento obrigatório da cabeça para demonstrar a negação.

**C1:** OK, (eu) PERTO CAMINHO^ÁGUA (rio) GUAXINIM CL – (me) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR.

(Ok, estou na beira do rio, o guaxinim me ataca, eu fujo rápido)

Analisando o trecho anterior, entendemos que o caranguejo principal (**C1**) é o personagem que fala; existe, também, a inserção das palavras, entre parênteses: eu, me e rio; as duas primeiras para determinar o sujeito e o objeto da fala e o segundo para indicar o significado do sinal composto CAMINHO^ÁGUA, que quer dizer rio em português. Nessa transcrição, aparece, ainda, a descrição imagética do ataque realizado pelo guaxinim contra o caranguejo, **CL – ATACAR**. Para tal representação, o intérprete não utiliza sinais específicos de Libras, mas realiza uma interpretação icônica da cena.

Como o vídeo traz interações entre a pesquisadora, o intérprete, o auxiliar de gravação e o cinegrafista, os textos orais também foram transcritos em português, mantendo os traços coloquiais da fala. A seguir, mostramos imagem de trecho da transcrição do DP08, que mistura parte da transcrição oral e parte da transcrição sinalizada:



Figura 48 – Trecho da transcrição do DP08 – Teste de enquadramento

<b>CHECANDO O ENQUADRAMENTO (00:00:04 – 00:00:34)</b>	
<b>A:</b>	É, vá falando aí como se tivesse...
<b>I:</b>	O máximo da saída tem que ser... não, o máximo da saída de corpo, vamos dizer assim, seria costa, tipo reto com a costa, agora, não pode cortar braço, entendeu? Nem que seja um pouquinho, assim. (Mostra no braço o limite de corte do enquadramento, mantendo todo o braço na imagem).
<b>A:</b>	Vá, vá lá, vá falando aí, qualquer coisa, não precisa nem ser do filme não, só pra gente...
<b>I:</b>	Não, mas aí é bom eu fazer logo em cima do filme, porque o filme tem ação, entendeu? Aí eu vou ter que...
<b>P:</b>	Isso, cê já tá gravando ou só tá visualizando?
<b>C:</b>	Tô visualizando.
<b>INTERPRETAÇÃO DE PARTE DO FILME (00:00:48 – 02:00:48)</b>	
<b>G:</b>	EU PEGAR NADA NADA COMER, PRECISAR ESPERAR PEGAR.
<b>G:</b>	AGUENTAR-NÃO, CONSEGUIR-NÃO!
<b>G:</b>	SENTIR MUNDO MIZERÁVEL!
<b>G:</b>	OLHO-ESCURECER, TONTO, RESPIRAR NÃO-CONSEGUIR, DOR, CL - MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR. DOR! A-! A-! A-!

Fonte: dados da pesquisa.

A imagem acima mostra um trecho da transcrição do documento de processo DP08, e, através desta, podemos observar que o início do documento traz um diálogo entre o cinegrafista, o intérprete e a pesquisadora, enquanto o final apresenta parte da transcrição do texto interpretado em Libras, sendo que cada uma é separada e identificada por título em negrito. O uso da transcrição, tanto do conteúdo oral dos diálogos, quanto da sinalização em Libras, visa facilitar o acompanhamento dos vídeos de processo pelos leitores, de modo que não seja necessário recorrer, a todo momento, aos vídeos fonte.

A simplificação das transcrições de Libras para português foi uma forma de não tornar a leitura das mesmas muito complexa, o que foi possível pelo fato desta pesquisa não possuir um foco estritamente linguístico. Contudo, é notório que qualquer tipo de transcrição, por mais detalhada que seja, perde a riqueza dos movimentos, das expressões faciais e corporais enunciadas no ato interpretativo. Ainda que existam códigos e símbolos que tentem descrever tais expressões, a imagem animada, no caso desta pesquisa, ainda é o melhor recurso para representá-las.

Para facilitar a visualização das operações genéticas identificadas entre os documentos de processo, nós criamos, a partir das transcrições anteriores, o quadro 05, intitulado *Movimentos genéticos entre as versões da tradução e interpretação em Libras do filme Raccoon & Crawfish*. Tal quadro funciona como uma espécie de reconstituição processual escrita, constituída a partir do cotejo entre os documentos DP03, DP08, DP09, DP10, DP11, DP12 e DP15 para disponibilizar a lógica criativa em apreço. Além das glosas das transcrições

mencionadas anteriormente, o quadro traz: o texto das legendas em português, que direcionaram a tradução; os tempos de entrada e saída de cada sinalização em Libras para que possam ser verificadas nos vídeos fonte, se necessário; a duração, em segundos, de cada fala; o número de falas resultante da interpretação; e o texto sinalizado da forma como foi dada ao público.

Para atender aos critérios dos estudos genéticos deixando as mudanças tradutórias e interpretativas claras, adaptamos, no referido quadro, o modelo da transcrição em glosas à transcrição linearizada codificada, considerada de fácil leitura pelo emprego de códigos simplificados, mas que não respeita a topografia do manuscrito; e, também, recorreremos à diacrônica linearizada, que simula versões sucessivas da escritura, neste caso, seguindo a ordem de aparição das falas sinalizadas entre os documentos de processo (BIASI, 2010[2000]). Em tal empreitada, utilizamos operadores genéticos, a fim de identificar os principais fenômenos, que regeram essa criação, quais sejam: < > = Acréscimo; [ ] = Eliminação; e  $\Omega$  = Deslocamento. Também, utilizamos o código / ?/, indicando Inferência, usado nos casos em que não havia certeza de qual foi o sinal proferido.

Apresentamos, a seguir, o quadro mencionado para, a partir dele, continuar com as interpretações genéticas.

Quadro 05 - Movimentos genéticos entre as versões da tradução e interpretação em Libras do filme *Raccoon & Crawfish*

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos) <sup>1</sup>			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas <sup>2</sup>	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)
	Início	Fim								Dur. (s)
O guaxinim e o caranguejo	DP09	GUAXINIM CARANGUEJO.	00:14	00:17	3	F1	GUAXINIM CARANGUEJO	00:07	00:11	4
	DP11	GUAXINIM CARANGUEJO.	01:29	01:34	5					
	DP12	GUAXINIM <TAMBÉM> CARANGUEJO.	02:34	02:40	6					
	DP12	GUAXINIM [TAMBÉM] CARANGUEJO.	08:06	08:10	4					
	DP15	GUAXINIM CARANGUEJO.	00:07	00:11	4					
-	DP09	(Guaxinim) CHEIRO NÃO-CONSEGUIR-IDENTIFICAR.	00:30	00:33	3	-	-	-	-	-
-	DP12	(Guaxinim) CL - IR COLOCAR ALGO NA BOCA, GOSTO-ESTRANHO, HORRÍVEL, RUIM, NÃO-QUERER. - OLHAR-LADO...OK.	02:50	02:58	8	F2	OLHAR-LADO, O-QUE? ACONTECER BARULHO PARECER. CHEIRO HORRÍVEL GOSTO- ESTRANHO, NÃO-QUERER CL – IR COLOCAR ALGO NA BOCA, BARULHO, OLHAR-LADO. NÃO-SER- NADA.	00:25	00:43	18
			03:06	03:11	5					
	DP12	(Guaxinim) CL –IR COLOCAR ALGO NA BOCA, Ω HORRÍVEL Ω, GOSTO-ESTRANHO, RUIM, [NÃO-QUERER], < CL – SOLTAR BAFO PELA BOCA, MAU-CHEIRO.> [- OLHAR-LADO...OK.]	08:23	08:32	9					
	DP15	(Guaxinim) <OLHAR-LADO, O-QUE? ACONTECER BARULHO PARECER. CHEIRO> HORRÍVEL, GOSTO-ESTRANHO, [RUIM] <NÃO- QUERER>. [CL – SOLTAR BAFO PELA BOCA, MAU-CHEIRO] Ω CL – IR COLOCAR ALGO NA BOCA, Ω <BARULHO,> Ω OLHAR- LADO. Ω <NÃO-SER-NADA.>	00:25	00:43	18					
-	DP15	(Guaxinim) EU IR COMER MELHOR.	00:44	00:46	2	F3	EU IR COMER MELHOR	00:44	00:46	2

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)
	Início	Fim								Dur. (s)
-	DP15	(Guaxinim) PROCURAR AQUI.	00:46	00:49	3	F4	PROCURAR AQUI	00:46	00:49	3
-	DP12	(Guaxinim) EU IR CL – ANDAR. PROCURAR CL – MÃO (configuração de pegar) ENFIAR ÁGUA, OLHAR EMBAIXO, PROCURAR.	03:11	03:24	13	F5	CL – MÃO ENFIAR ÁGUA, PROCURAR	00:50	00:57	7
	DP12	(Guaxinim) EU IR <CAMINHO-ÁGUA (rio)> [CL – ANDAR. PROCURAR] CL – MÃO (configuração em tesoura) ENFIAR ÁGUA, [OLHAR EMBAIXO] PROCURAR <COMIDA, VÁRIOS,> PROCURAR	08:41	08:57	16					
	DP15	(Guaxinim) [EU IR CAMINHO-ÁGUA (rio)] CL – MÃO (configuração de pegar) ENFIAR ÁGUA, [COMIDA, VÁRIOS,] PROCURAR.	00:50	00:57	7					
-	DP09	(Guaxinim) GRITAR! DOR!	01:07	01:13	1	F6	GRITAR! CL – SOPRAR E TOCAR DEDO, DOR!	01:02	01:08	6
	DP11	(Guaxinim)GRITAR! DOR!	02:23	02:30	7					
	DP12	(Guaxinim) GRITAR! <CL - SOPRAR DEDO, DEIXAR DEDO EXPOSTO,> DOR!	03:28	03:35	7					
	DP12	(Guaxinim) GRITAR! CL - SOPRAR DEDO [DEIXAR DEDO EXPOSTO], DOR! <CL - APERTAR DEDO, DOR!>	08:58	09:04	6					
	DP15	(Guaxinim) GRITAR! CL – SOPRAR <E TOCAR> DEDO, DOR! [CL - APERTAR DEDO, DOR!]	01:02	01:08	6					
-	DP09	(Guaxinim) COM-RAIVA!	01:14	01:16	6	F7	(Guaxinim) COM-RAIVA. (Caranguejo) DEBOCHE, DESPREZAR-VOCÊ.	01:09	01:14	5
	DP11	(Guaxinim) COM-RAIVA! <(Caranguejo) DEBOCHE.>	02:31	02:36	2					
	DP12	(Guaxinim) COM-RAIVA! (Caranguejo) DEBOCHE.	03:36	03:40	4					
	DP12	(Guaxinim) COM-RAIVA! (Caranguejo) DEBOCHE.	09:04	09:09	5					
	DP15	(Guaxinim) COM-RAIVA. (Caranguejo) DEBOCHE, <DESPREZAR-VOCÊ.>	01:09	01:14	5					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
						Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)		
	Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)			Início	Fim	Dur. (s)
-	DP12	CL – (Guaxinim) PRENDER RESPIRAÇÃO Mergulhar cara água. PROCURAR, CL – (Caranguejo) PINÇAR NARIZ, (Guaxinim) GRITAR!	03:41	03:46	5	F8	CL – (Guaxinim) PRENDER RESPIRAÇÃO, Mergulhar cara água. PROCURAR. CL – (Caranguejo) PINÇAR NARIZ. (Guaxinim) GRITAR!	01:14	01:20	6
	DP12	CL – (Guaxinim) [PRENDER RESPIRAÇÃO] Mergulhar cara água. PROCURAR, CL – (Caranguejo) PINÇAR NARIZ, (Guaxinim) <DOR!> GRITAR!	09:10	09:16	6					
	DP15	CL – (Guaxinim) <PRENDER RESPIRAÇÃO,> Mergulhar cara água. PROCURAR. CL – (Caranguejo) PINÇAR NARIZ. (Guaxinim) [DOR!] GRITAR!	01:14	01:20	6					
Que....	DP09	(Guaxinim) OXE! CL – PINÇA APERTAR NARIZ, (Guaxinim) GRITAR!	01:26	01:29	3	F9	(Guaxinim) O-QUE? QUE!?! QUAL-FOI? GRITAR!	01:20	01:28	4
	DP11	(Guaxinim) CL - PINÇA APERTAR NARIZ, (Guaxinim) GRITAR! Ω OXE! Ω	02:39	02:45	6					
	DP12	(Guaxinim) Ω OXE! Ω, [CL - PINÇA APERTAR NARIZ] <ACONTECER O-QUÊ?> GRITAR!	03:46	03:54	8					
	DP12	(Guaxinim) OXE! [ACONTECER] O-QUE? <CL – PINÇA APERTAR NARIZ,> GRITAR!	09:17	09:23	6					
	DP15	(Guaxinim) O-QUE? QUE? <QUAL-FOI!?!> [CL – PINÇA APERTAR NARIZ,] GRITAR!	01:20	01:28	4					
-	DP11	CL - PINÇA APERTAR NARIZ, DE-NOVO, GRITAR!	02:45	02:50	5	-	-	-	-	-

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)
	Início	Fim								Dur. (s)
Eu te pego, seu ....	DP09	EU CL – (Guaxinim) PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ. CL - (Caranguejo) ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM. CL - (Guaxinim) AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. (Guaxinim) DOR!	01:37	01:48	11	F10	EU CL – (Guaxinim) PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ. CL – (Caranguejo) ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM. CL - (Guaxinim) AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. (Guaxinim) GRITAR! DOR! GRITAR! DOR!	01:30	01:42	12
	DP11	[EU] <(Guaxinim) O-QUÊ!> CL – (Guaxinim) PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ. [CL - (Caranguejo) ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM.] CL - (Guaxinim) AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. (Guaxinim) <GRITAR!> DOR! <GRITAR! DOR!>	02:52	03:04	11					
	DP12	(Guaxinim) [O-QUE] <VOCÊ,> CL – (Guaxinim) PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ. <(Caranguejo) ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM.> CL - (Guaxinim) AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. (Guaxinim) GRITAR! DOR! GRITAR! DOR!	03:58	04:09	11					
	DP12	(Guaxinim) [VOCÊ] <EU> CL – (Guaxinim) PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ. (Caranguejo) ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM. CL - (Guaxinim) AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. (Guaxinim) GRITAR! DOR! [GRITAR! DOR!]	09:25	09:38	13					
	DP15	EU CL – (Guaxinim) PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ. CL – (Caranguejo) ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM. CL - (Guaxinim) AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. (Guaxinim) GRITAR! DOR! <GRITAR!>	01:30	01:42	12					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)
	Início	Fim								Dur. (s)
-	DP11	(Caranguejo) DEBOCHE, CL - DAR LÍNGUA.	03:04	03:08	4	F11	(Caranguejo) DEBOCHE, DESPREZAR-VOCÊ, NÃO- ESTAR-NEM-AÍ!	01:42	01:45	3
	DP12	(Caranguejo) DEBOCHE. [CL - DAR LÍNGUA] NÃO-ESTAR-NEM-AÍ!	04:10	04:13	3					
	DP12	(Caranguejo) DEBOCHE, [NÃO-ESTAR-NEM-AÍ!] <DESPREZAR-VOCÊ!>	09:39	09:42	3					
	DP15	(Caranguejo) DEBOCHE, DESPREZAR-VOCÊ, Ω NÃO-ESTAR-NEM-AÍ!Ω	01:42	01:45	3					
-	DP11	PROCURAR.	03:09	03:12	3	-	-	-	-	-
-	DP09	AGONIA.	01:57	01:59	2	-	-	-	-	-
Bem, acho que já chega.	DP09	(Guaxinim) OK EU ESTAR-DE-SACO-CHEIO! OK.	02:02	02:06	4	F12	(Guaxinim) COM-RAIVA, ÓDIO! OK, ESTAR-DE- SACO-CHEIO, DESISTIR!	01:51	02:00	8
	DP11	(Guaxinim) <CL - RESPIRAR FUNDO - AFF,> OK <OK> EU <ACHAR> ESTAR-DE-SACO-CHEIO! [OK] <PRONTO DESISTIR.>	03:15	03:24	9					
	DP12	(Guaxinim) [CL - RESPIRAR FUNDO - AFF,] OK [OK] EU [ACHAR] ESTAR-DE-SACO-CHEIO! <OK.> [PRONTO DESISTIR.]	04:24	04:28	4					
	DP12	(Guaxinim) <ENTÃO> OK [EU] ESTAR-DE-SACO-CHEIO! [OK] <DESISTIR!>	09:53	09:57	4					
	DP15	(Guaxinim) [ENTÃO OK] <COM-RAIVA! ÓDIO! OK,> ESTAR-DE-SACO- CHEIO, DESISTIR!	01:51	02:00	8					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
						Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)		
	Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)			Início	Fim	Dur. (s)
O Caranguejo me enganou de novo.	<b>DP08</b>	(Guaxinim) EU PEGAR NADA NADA COMER, PRECISAR ESPERAR PEGAR.	00:48	00:53	5	<b>F13</b>	CARANGUEJO VENCER. NOVAMENTE ME- ENGANAR, COMO? <b>CL – PEGAR PARA COMER</b> NADA ESPERAR NADA, NADA!	02:02	02:12	10
	<b>DP09</b>	(Guaxinim) EU <CARANGUEJO ME-ENGANAR NOVAMENTE OK. EU CAPITURAR> [PEGAR] NADA [NADA] COMER. [PRECISAR] ESPERAR [PEGAR] <NADA!>	02:07	02:18	11					
Nunca pegou nada para comer.	<b>DP11</b>	(Guaxinim) EU CARANGUEJO Ω NOVAMENTE Ω ME-ENGANAR [OK]. [ EU CAPITURAR] <CL: PEGAR ALGO LEVAR PARA BOCA> NADA <NADA CL – AQUI-EM-VOLTA> COMER. ESPERAR NADA <NADA! POXA!>	03:24	03:34	10					
	<b>DP12</b>	(Guaxinim) [EU] CARANGUEJO Ω ME-ENGANAR Ω NOVAMENTE. <EU> CL – PEGAR ALGO [LEVAR PARA BOCA] NADA NADA [CL – AQUI-EM-VOLTA] <CL – POR-AQUI> COMER <NADA>. ESPERAR NADA [NADA! POXA!] <ACONTECER.>	04:28	04:40	12					
	<b>DP12</b>	(Guaxinim) CARANGUEJO ME-ENGANAR NOVAMENTE, EU CL – PEGAR [ALGO] <PARA COMER> NADA! [NADA CL – POR AQUI COMER NADA] <POXA!> ESPERAR, NADA NADA.	09:58	10:08	10					
	<b>DP15</b>	(Guaxinim) CARANGUEJO <ME-VENCER>. Ω NOVAMENTE Ω ME-ENGANAR, < COMO?> [EU] CL – PEGAR PARA COMER NADA ESPERAR NADA NADA!	02:02	02:12	10					
Só espero, espero e nada!										



DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)		
	Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência						Início	Fim	Dur. (s)
Eu... não ... aguento .... mais.	<b>DP08</b>	(Guaxinim) AGUENTAR-NÃO CONSEGUIR-NÃO!	00:54	00:58	4	<b>14</b>	(Guaxinim) EU CONSEGUIR-NÃO!	02:13	02:15	2
	<b>DP09</b>	(Guaxinim) <EU> AGUENTAR-NÃO, CONSEGUIR-NÃO!	02:19	02:22	3					
	<b>DP11</b>	(Guaxinim) [EU] Ω CONSEGUIR-NÃO! Ω Ω AGUENTAR-NÃO! Ω	03:35	03:39	4					
	<b>DP12</b>	(Guaxinim) <ESTAR-DE-SACO-CHEIO!> CONSEGUIR-NÃO! [AGUENTAR-NÃO]	04:40	04:43	3					
	<b>DP12</b>	(Guaxinim) <EU> [ESTAR-DE-SACO-CHEIO!] CONSEGUIR-NÃO!	10:08	10:10	2					
	<b>DP15</b>	(Guaxinim) EU CONSEGUIR-NÃO!	02:13	02:15	2					
Que mundo cruel!	<b>DP08</b>	(Guaxinim) SENTIR MUNDO MIZERÁVEL!	00:59	01:04	5	<b>F15</b>	EU MUNDO MIZERÁVEL!	02:19	02:22	3
	<b>DP09</b>	(Guaxinim) SENTIR MUNDO MIZERÁVEL!	02:24	02:27	3					
	<b>DP11</b>	(Guaxinim) [SENTIR] <EU TRISTE AQUI,> MUNDO MIZERÁVEL!	03:40	03:45	5					
	<b>DP12</b>	(Guaxinim) [EU TRISTE AQUI] MUNDO MIZERÁVEL!	04:45	04:49	4					
	<b>DP12</b>	(Guaxinim) <AGONIA EU> MUNDO <É> MIZERÁVEL!	10:11	10:18	7					
	<b>DP15</b>	(Guaxinim) [AGONIA] EU MUNDO [É] MIZERÁVEL!	02:19	02:22	3					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)
	Início	Fim								Dur. (s)
Está escurecendo. / Não consgo respirar.	DP08	(Guaxinim) OLHO-ESQUIRECER, TONTO, RESPIRAR NÃO-CONSEGUIR, DOR, <b>CL - MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR.</b> DOR! A-I! A-I! TONTO.	01:06	01:16	10	F16	OLHO ESCURECER, VISÃO-EMBASSAR. <b>CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR.</b> DOR! <b>CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR!</b> DOR! <b>CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR!</b> DOR! GRITAR!	02:23	02:34	11
	DP09	(Guaxinim) <EU> OLHO-ESQUIRECER, [TONTO, RESPIRAR NÃO-CONSEGUIR] <VISÃO-EMBASSAR>, DOR! <b>CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR.</b> DOR! [A-I! A-I! TONTO] <GRITAR!>	02:29	02:39	10					
	DP11	(Guaxinim) EU <AGONIA>, OLHO-ESQUIRECER, [VISÃO-EMBASSAR] DOR! <b>CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR,</b> [DOR!] GRITAR!	03:46	03:57	11					
	DP12	(Guaxinim) [EU AGONIA OLHO-ESQUIRECER] <OLHO ESCURECER, VISÃO-EMBASSAR>, DOR! [ <b>CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR</b> ] GRITAR! <DOR! GRITAR!>	04:50	05:03	13					
	DP12	(Guaxinim) <EU AGONIA> OLHO-ESQUIRECER, [VISÃO-EMBASSAR] <PASSAR-MAL> DOR! GRITAR! DOR! GRITAR!	10:19	10:30	11					
	DP15	(Guaxinim) [EU AGONIA OLHO-ESQUIRECER, PASSAR-MAL] <OLHO ESCURECER, VISÃO-EMBASSAR. <b>CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR.&gt;</b> DOR! < <b>CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR!</b> > [GRITAR!] DOR! GRITAR!	02:23	02:34	11					
-	DP08	(Guaxinim) CANSADO, AGONIA, TONTO^CAIR (desmaiar), MORRER.	01:20	01:29	9	F17	MORRER.	02:45	02:47	2
	DP09	(Guaxinim) [CANSADO, AGONIA,] <GRITAR!> TONTO^CAIR (desmaiar). [MORRER]	02:51	02:53	2					
	DP11	(Guaxinim) [GRITAR, TONTO^CAIR (desmaiar).] < <b>CL - ANDAR DEVAGAR</b> >, TONTO, MORRER.>	04:02	04:10	8					
	DP12	(Guaxinim) [ <b>CL - ANDAR DEVAGAR</b> ] TONTO, MORRER.	05:12	05:15	3					
	DP15	(Guaxinim) [TONTO] MORRER.	02:45	02:47	2					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)
	Início	Fim								Dur. (s)
Ele tá morto.	<b>DP08</b>	(Caranguejo) O-QUÊ, OLHAR-LADO, ACONTECER? <b>CL - PINÇA TOCAR GUAXINIM.</b> (ele) MORRER? ACREDITAR-NÃO, NADA ESPALHAR ESPERAR POUCO, PODER EU MATAR ELE. CERTO, IMAGINAR:	01:31	01:54	23	<b>F18</b>	OLHO OLHO-ARREGALAR! CL - REPRESENTAÇÃO CORPÓREA-DO CARANGUEJO. <b>CL – SE- PREPARAR PARA DAR MURRO, PINÇA APERTAR GUAXINIM.</b> ELE MORRER? ACREDITAR-NÃO ESTRANHO ESPALHAR. <u>ESPERAR-AÍ!</u> PERDER- VIDA NADA. ESPERAR, PODER EU MATAR. EU SIM. IMAGINAR:	02:49	03:12	16
Não... Não acredito.	<b>DP09</b>	(Caranguejo) [O-QUE] <EU> OLHAR-LADO, [ACONTECER?] <CURIOSO>. <b>CL - PINÇA [TOCAR] &lt;APERTAR&gt; GUAXINIM &lt;ELE&gt;</b> MORRER? ACREDITAR [-NÃO] NADA, <COMO?!>. ESPALHAR, <PRECISAR> ESPERAR POUCO, [PODER] <EU ESPALHAR>, EU MATAR [ELE. CERTO, IMAGINAR].	02:55	03:17	22					
	<b>DP11</b>	(Caranguejo) [EU] OLHAR-LADO, [CURIOSO] <ESTRANHO!> <b>CL – [PINÇA APERTAR] &lt;TOCAR&gt; GUAXINIM,</b> <ESTRANHO>, MORRER? Ω ELE? Ω ACREDITAR-<NÃO!> [NADA, COMO?!] <EU> ESPALHAR, [PRECISAR] ESPERAR [POUCO], EU, <ESPERAR, PODER> ESPALHAR, EU MATAR <SIM. OK. PREPARAR:>	04:11	04:36	25					
Melhor contar aos outros.	<b>DP12</b>	(Caranguejo) [OLHAR-LADO] <OLHO-ARREGALAR!> <b>CL – &lt;PINÇA APERTAR&gt; [TOCAR] GUAXINIM, &lt;SE RETRAIR&gt;. Ω ELE Ω</b> MORRER!? <CONSEGUIR-NÃO>, ACREDITAR-NÃO. [EU] ESPALHAR <NÃO!> ESPERAR, [EU ESPERAR PODER ESPALHAR] <MUDAR> EU MATAR [SIM] <ELE, ESPALHAR.> OK. [PREPARAR] IMAGINAR:	05:16	05:41	25					
Espere um minuto. / Posso dizer que o matei.	<b>DP12</b>	(Caranguejo) OLHO-ARREGALAR! <O QUÊ?> [ <b>CL – PINÇA APERTAR GUAXINIM, SE RETRAIR</b> ] <SÉRIO> ELE MORRER? [CONSEGUIR- NÃO] ACREDITAR-NÃO! <NADA NADA>, ESPALHAR? NÃO! ESPERAR. [MUDAR] <PODER> EU MATAR ELE [ESPALHAR. OK.] <SIM>. IMAGINAR:	10:44	11:08	15					
	<b>DP15</b>	(Caranguejo) <OLHO> OLHO-ARREGALAR! [O-QUE] <CL - <b>REPRESENTAÇÃO CORPÓREA DO CARANGUEJO&gt;. CL – &lt;SE- PREPARAR PARA DAR MURRO, PINÇA APERTAR GUAXINIM&gt;.</b> [SÉRIO] ELE MORRER? ACREDITAR-NÃO! [NADA NADA] <ESTRANHO> ESPALHAR. [NÃO] <ESPERAR-AÍ! PERDER-VIDA NADA>. ESPERAR, PODER EU MATAR. [ELE]. <EU> SIM. IMAGINAR:	02:49	03:12	16					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
	Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)		
								Início	Fim	Dur. (s)
Ok. Eu tou na beira do rio. / O Guaxinim me ataca.	DP08	(Caranguejo) PERTO EU CAMINHO^ÁGUA (rio) EU GUAXINIM CL – (Guaxinim) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR, TAMBÉM EU CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR BRAÇO@, BRAÇO@ CAIR. (eles) OLHAR VER (Guaxinim) TER BRAÇO, TAMBÉM DEIXAR-PRA-LÁ.	01:54	02:08	14	F19	OK, PERTO CAMINHO^ÁGUA (rio) GUAXINIM CL – (me) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR. TAMBÉM CL – (eu) ATACAR, PINÇA APERTAR ELE, CORTAR BRAÇO@. <u>ESPERAR-ÁÍ</u> , ISSO TER, POSSUIR, DEIXAR-PRA-LÁ.	03:12	03:26	14
Ele tenta me pegar, / mas sou rápido.	DP09	(Caranguejo) [PERTO EU] <OK, OK,> CAMINHO^ÁGUA (rio) [EU GUAXINIM] </IR?/>. (Gaxinim) CL – ATACAR. [EU RÁPIDO FUGIR, TAMBÉM EU] <(eu) ATACAR,> CL – PINÇA APERTAR (ele), <ELE-FUGIR, OK.> CL – <PINÇA APERTAR (ele),> CORTAR BRAÇO@ [, BRAÇO@ CAIR]. [(eles) OLHAR VER (Guaxinim) TER BRAÇO, TAMBÉM DEIXAR-PRA-LÁ.] <ESPERAR. PORQUE VER CL - PINÇAS MOSTRAR BRAÇO.>	03:18	03:32	14					
Ataco com minhas PINÇAS abertas.	DP11	(Caranguejo) [OK, OK,] CAMINHO[-ÁGUA] <PERTO, CAMINHO> [IR?] (Guaxinim) CL – [ATACAR] <(me) CAPTURAR>. <RÁPIDO EU> ATACAR, [CL – PINÇA APERTAR (ele) ELE FUGIR, OK] CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR BRAÇO@, <BRAÇO@ CAIR>. [ESPERAR. PORQUE VER CL - PINÇAS MOSTRAR BRAÇO.] <EU VER-BRAÇO TER. DEIXAR-PRA-LÁ.>	04:37	04:50	13					
Corto um braço... Depois o outro ..	DP12	(Caranguejo) <EU> [CAMINHO PERTO] CAMINHO<^ÁGUA (rio)> GUAXINIM CL – (me) [CAPTURAR] <ATACAR>, Ω EU Ω RÁPIDO [ATACAR] <FUGIR> CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR <UM> BRAÇO [, BRAÇO CAIR. EU] <NÃO! OLHAR> VER-BRAÇO TER <CONTINUAR.> DEIXAR-PRA-LÁ.	05:41	05:54	5					
Espera aí! / Ele ainda tá com os braços.	DP12	(Caranguejo) <OK>, EU <PERTO> CAMINHO^ÁGUA (rio), GUAXINIM CL – (me) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR [UM] BRAÇO@. [NÃO! OLHAR VER-BRAÇO, TER CONTINUAR] <ESPERAR, DEIXAR-PRA-LÁ, ISSO VER POSSUIR JÁ.> DEIXAR-PRA-LÁ.	11:07	11:24	17					
	DP15	(Caranguejo) OK, [EU] PERTO CAMINHO^ÁGUA (rio) GUAXINIM CL – (me) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR. <TAMBÉM > CL – <(eu) ATACAR,> PINÇA APERTAR (ele), CORTAR BRAÇO@. [ESPERAR] <ESPERAR-ÁÍ.> ISSO [VER] <TER>, POSSUIR [JÁ], DEIXAR-PRA-LÁ.	03:12	03:26	14					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)
	Início	Fim								Dur. (s)
Ok, Apaga isso. Um soco na esquerda, / outro na direita	DP08	(caranguejo dar) MURRO. (guaxinim) TAMBÉM FUGIR. (caranguejo) ESPERAR, FÁCIL, ESTRANHO, ACREDITAR NÃO, DEIXAR-PRA-LÁ.	02:09	02:17	8	F20	(caranguejo dar) MURRO, (guaxinim) TAMBÉM FUGIR. ESTRANHO, ACREDITAR NADA, TAMBÉM NADA NADA, DEIXAR-PRA-LÁ.	03:27	03:36	9
	DP09	(caranguejo dar) MURRO. (guaxinim) [TAMBÉM] FUGIR. ESPERAR, [FÁCIL] <NADA>, [ESTRANHO] ACREDITAR [NÃO] <NADA. OK.> DEIXAR-PRA-LÁ.	03:33	03:42	16					
Esquerda, direita, direita, direita... / Ele foge.	DP10	(caranguejo dar) MURRO. (guaxinim) FUGIR. (caranguejo) ESPERAR [NADA] <POUCO>, ACREDITAR [NADA] <NÃO>. [OK.] DEIXAR-PRA-LÁ.]	00:42	00:48	6					
	DP11	(caranguejo dar) MURRO. (guaxinim) <ELE> FUGIR, [ESPERAR POUCO] <DEIXAR-PRA-LÁ.> ACREDITAR NÃO, <OK>.	04:50	04:58	8					
Espere! Assim tão fácil, / eles não vão acreditar.	DP12	(caranguejo dar) MURRO. (guaxinim) [ELE] <TAMBÉM> FUGIR. [DEIXAR-PRA-LÁ] <DIFERENTE, EU> ACREDITAR NÃO.	11:24	11:31						
	DP15	(caranguejo dar) MURRO. (guaxinim) TAMBÉM FUGIR. [DIFERENTE] <ESTRANHO>, [EU] ACREDITAR [NÃO] <NADA, TAMBÉM NADA NADA, DEIXAR-PRA-LÁ.>.	03:27	03:36	9					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)		
	Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência						Início	Fim	Dur. (s)
Ele me chuta / e me acerta um soco.	DP08	(caranguejo) OK, (guaxinim) CHUTAR. CL - (eu) CAIR BATER OBSTÁCULO. CL - (ele) ATACAR, ABRIR BOCA MOSTRAR PRESA@. ATACAR EU CL - PINÇA@ VOAR, APERTAR ELE, FURAR PESCOÇO. (guaxinim) TONTO^CAIR (desmaiar). (caranguejo) CAMPEÃO.	02:18	02:36	18					
Eu caio nas rochas.	DP09	(caranguejo) [OK] <EU> [(guaxinim) CHUTAR] <CL - (guaxinim) DAR MURRO CARA (caranguejo)> CL - (caranguejo) CAIR BATER OBSTÁCULO. <EU> CL - (guaxinim) ATACAR, ABRIR BOCA MOSTRAR PRESA@. [ATACAR. EU] CL - (eu) [PINÇA@ VOAR,] <ATACAR,> PINÇA@ APERTAR ELE, FURAR PESCOÇO. (guaxinim) TONTO[^CAIR (desmaiar)], (caranguejo) CAMPEÃO.	03:42	04:00	18					
Ele me cerca... recua	DP10	(caranguejo) [EU] <OK, (guaxinim) CHUTAR.> CL - DAR MURRO CARA (caranguejo). CL - (eu) CAIR BATER OBSTÁCULO, [EU] <PEDRA>. CL - (guaxinim) ATACAR, [ABRIR BOCA MOSTRAR PRESA@] <RECUAR E ATACAR NOVAMENTE. EU> CL - [ATACAR] PINÇA@ [APERTAR ELE] <VOAR,> FURAR PESCOÇO. (guaxinim) TONTO. [ (caranguejo) CAMPEÃO]	00:48	01:05	17					
		[(caranguejo) OK, (Guaxinim) CHUTAR, CL - DAR MURRO CARA. (caranguejo)] CL - (Caranguejo) CAIR BATER OBSTÁCULO. [PEDRA] CL - (Guaxinim) ATACAR, RECUAR, <MOSTRAR PRESA@,> ATACAR [NOVAMENTE]. EU CL - PINÇA@ VOAR <DO CHÃO, APERTAR ELE,> FURAR PESCOÇO. (Guaxinim) TONTO.	01:15	01:28	13					
Mostra os dentes, / pronto pra matar.	DP10	[CL - (caranguejo) CAIR BATER OBSTÁCULO. CL -] (guaxinim) ATACAR, RECUAR,] MOSTRAR PRESA@. <CL - (guaxinim)> ATACAR. EU CL - PINÇA@[ ] VOAR DO CHÃO [APERTAR ELE] FURAR PESCOÇO. (guaxinim) TONTO<^CAIR (desmaiar). (caranguejo) CAMPEÃO>	01:31	01:44	13					
Então, pulo e pego / direto na jugular		(guaxinim) [MOSTRAR PRESA] <CHUTAR, CL - DAR MURRO CARA (caranguejo).> CL - (caranguejo) CAIR BATER OBSTÁCULO, PEDRA.> CL - (guaxinim) ATACAR <MARCAR PERSONAGEM CARANGUEJO, RECUAR, ATACAR NOVAMENTE.> [EU] CL - (caranguejo) PINÇA VOAR [DO CHÃO] FURAR PESCOÇO, <DUAS VEZES>. (guaxinim) TONTO^CAIR (desmaiar). (caranguejo) CAMPEÃO!	01:55	02:13	18					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
						Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)		
			Início	Fim	Dur. (s)			Início	Fim	Dur. (s)
Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência									
apontando minhas pinças.	DP11	(guaxinim) CHUTAR, CL – DAR MURRO CARA (caranguejo). CL - (caranguejo) CAIR BATER OBSTÁCULO, PEDRA. CL – (guaxinim) ATACAR, [MARCAR PERSONAGEM CARANGUEJO] RECUAR, ATACAR NOVAMENTE. CL – (caranguejo) PINÇA VOAR <APERTAR ELE>, FURAR PESCOÇO [DOIS] <QUATRO> VEZES. (guaxinim) TONTO^CAIR (desmaiar). (caranguejo) CAMPEÃO!	04:58	05:17	19	F21	OK, (guaxinim) CHUTAR, MURRO CL - (caranguejo) DAR MURRO CARA (guaxinim). CL – (guaxinim) DAR MURRO CARA (caranguejo). CL - (caranguejo) CAIR BATER OBSTÁCULO. (caranguejo) PARECER PASSAR-MAL. CL – (Guaxinim) ATACAR TAMBÉM CL - Ω MOSTRAR PRESA@ Ω, ATACAR. CL – (eu) PINÇA VOAR. FURAR PESCOÇO. (guaxinim) TONTO^CAIR (desmaiar). EU (caranguejo) CAMPEÃO!	03:36	03:55	19
	DP12	<OK,> (guaxinim) CHUTAR. <CL - (caranguejo) DAR MURRO CARA (guaxinim).> CL – (guaxinim) DAR MURRO CARA (caranguejo). CL - (caranguejo) CAIR BATER OBSTÁCULO, PEDRA. CL – (guaxinim) ATACAR, RECUAR, ATACAR NOVAMENTE, <MOSTRAR PRESA@, ATACAR.> CL – (caranguejo) PINÇA VOAR <DO CHÃO> APERTAR ELE, FURAR PESCOÇO. (guaxinim) TONTO^CAIR (desmaiar). (caranguejo) CAMPEÃO!	11:32	11:51	19					
DP15	OK, (guaxinim) CHUTAR, <MURRO> CL - (caranguejo) DAR MURRO CARA (guaxinim). CL – (guaxinim) DAR MURRO CARA (caranguejo). CL - (caranguejo) CAIR BATER OBSTÁCULO [PEDRA]. <(caranguejo) PARECER PASSAR-MAL> CL – (Guaxinim) ATACAR <TAMBÉM.> [RECUAR ATACAR NOVAMENTE] CL - MOSTRAR PRESA@, ATACAR. CL – (eu) PINÇA VOAR [DO CHÃO, APERTAR ELE], FURAR PESCOÇO. (guaxinim) TONTO^CAIR (desmaiar). <EU> (caranguejo) CAMPEÃO!	03:36	03:55	19						
Ele cambaleia e cai. / Sou o vencedor.										

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
						Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)		
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início			Fim	Dur. (s)	Início
Oh! Eles vão me amar.	<b>DP08</b>	(Caranguejo) NOSSA! TODO@-ME-AMAR, MARAVILHOSO, GLORIOSO, EU SUPER HERÓI, REI, PRÓPRIO DEUS!	02:37	02:48	11	<b>F22</b>	(Caranguejo) NOSSA! TODO@-ME-AMAR, APLAUDIR, MARAVILHOSO, GLÓRIOSO, EU SUPER- HERÓI, REI, DEUS! GRITAR!	03:55	04:06	11
Vão me encher de elogios. / Vão me encher de glórias.	<b>DP09</b>	(Caranguejo) [NOSSA] TODO@-ME-AMAR, MARAVILHOSO, GLORIOSO! <CL – O PRÓPRIO,> EU SUPER-HERÓI, REI, DEUS!	04:01	04:11	10					
	<b>DP11</b>	(Caranguejo) <SIM!> TODO@-ME-AMAR, <APLAUDIR!> MARAVILHOSO! GLORIOSO! [CL – O PRÓPRIO,] EU SUPER-HERÓI, REI, DEUS! <GRITAR!>	05:17	05:29	12					
Vou ser um herói, / um rei, um Deus!	<b>DP12</b>	(Caranguejo) [SIM!] <EL@ PESSOA@> TODO@-ME-AMAR! MARAVILHOSO! Ω APLAUDIR! Ω GLORIOSO! [EU] SUPER-HERÓI, REI, DEUS, GRITAR!	11:51	12:03	12					
	<b>DP15</b>	(Caranguejo) [EL@ PESSOA@] <NOSSA!> TODO@-ME-AMAR, Ω APLAUDIR, Ω MARAVILHOSO, GLÓRIOSO, <EU> SUPER-HERÓI, REI, DEUS! GRITAR!	03:55	04:06	11					
	<b>DP11</b>	(Caranguejo) ORGULHO!	05:32	03:35	3	<b>F23</b>	(Caranguejo) CL – SOPRAR UNHA@, PASSAR UNHA@ CORPO! (estou-podendo!)	04:10	04:13	3
-	<b>DP12</b>	(Caranguejo) [ORGULHO] <CL – PASSAR UNHA@ CORPO, SOPRAR UNHA@, PASSAR UNHA@ CORPO NOVAMENTE! (estar-podendo!)>	12:05	12:09	4					
	<b>DP15</b>	(Caranguejo) CL – [PASSAR UNHA@ CORPO,] SOPRAR UNHA@, PASSAR UNHA@ CORPO [NOVAMENTE]! (estar-podendo!)	04:10	04:13	3					
-	<b>DP09</b>	(Caranguejo) AGONIA.	04:37	04:41	5	-	-	-	-	-
-	<b>DP15</b>	(Caranguejo) CARANGUEJO OLHAR AMIG@, OLHAR.	04:15	04:19	4	<b>F24</b>	(Caranguejo) CARANGUEJO OLHAR AMIG@, OLHAR.	04:15	04:19	4
-	<b>DP15</b>	(Caranguejo) FINGIR.	04:21	04:23	2	<b>F25</b>	(Caranguejo) FINGIR.	04:21	04:23	2



DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
						Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)		
	Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)			Início	Fim	Dur. (s)
Vai crescer de novo.	DP09	GRITAR! NÃO-ESTAR-NEM-AÍ, CL – BRAÇO CRESCER, NOVAMENTE.	04:44	04:55	11	F26	GRITAR! NÃO-ESTAR-NEM-AÍ. CL – BRAÇO-CRESCER NOVO, NOVAMENTE.	04:39	04:46	7
	DP11	GRITAR! <NOSSA!> NÃO-ESTAR-NEM-AÍ, CL – BRAÇO CRESCER NOVAMENTE.	06:01	06:11	10					
	DP15	GRITAR! [NOSSA!] NÃO-ESTAR-NEM-AÍ. CL – BRAÇO CRESCER <NOVO>, NOVAMENTE.	04:39	04:46	7					
O que houve com você?	DP09	(Caranguejo 2) O-QUÊ ACONTECER VOCÊ?	04:57	04:58	1	F27	(Caranguejo 2) ACONTECER O-QUÊ VOCÊ?	04:51	04:54	3
	DP11	(Caranguejo 2) ACONTECER Ω O-QUÊ Ω VOCÊ?	06:12	06:15	3					
	DP15	(Caranguejo 2) ACONTECER O-QUÊ VOCÊ?	04:51	04:54	3					
O poderoso Guaxinim...  está .... morto.	DP09	(caranguejo) EU VENCER, CAMPEÃO. GUAXINIM, ELE, (eu) MATAR, (ele) MORRER!	05:03	05:09	6	F28	(caranguejo) LEMBRAR GUAXINIM? (eu) CAMPEÃO MATAR!	04:57	05:03	6
	DP11	(caranguejo) [EU VENCER] (eu) CAMPEÃO. GUAXINIM [ELE (eu) MATAR] (ele) MORRER!	06:19	06:25	3					
	DP15	(caranguejo) <LEMBRAR GUAXINIM?> (eu) CAMPEÃO [GUAXINIM (ele) MORRER] <MATAR>!	04:57	05:03	6					
Impossível. / Como ele morreu?	DP09	(guaxinim) IMPOSSÍVEL! COMO ACONTECER?	05:10	05:12	2	F29	(caranguejo) EU, <u>PORQUE-NÃO!</u> ? EU MATAR IMPOSSÍVEL!	05:04	05:07	3
	DP11	(guaxinim) IMPOSSÍVEL! <PODER-NÃO, MENTIRA!> COMO?	06:25	06:29	4					
	DP15	(caranguejo) <EU, <u>PORQUE-NÃO!</u> ? EU MATAR> IMPOSSÍVEL! [PODER-NÃO, MENTIRA, COMO?]	05:04	05:07	3					
Eu o matei.	DP09	(caranguejo) EU MATAR!	05:12	05:14	2	F30	EU MATAR SIM!	05:07	05:08	1
	DP11	(caranguejo) EU MATAR!	06:29	06:30	1					
	DP15	(caranguejo) EU MATAR <SIM>!	05:07	05:08	1					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
						Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)		
	Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)			Início	Fim	Dur. (s)
Matou o Guaxinim?	DP09	(caranguejo 2) VOCÊ MATAR, ELE GUAXINIM? TIRAR-SARRO!	05:14	05:19	5	F31	VOCÊ MATAR ELE GUAXINIM? IMPOSSÍVEL!	05:09	05:13	4
	DP11	(caranguejo 2) VOCÊ MATAR [ELE GUAXINIM]? [TIRAR-SARRO] <DEBOCHE>!	06:30	06:33	3					
	DP15	(caranguejo 2) VOCÊ MATAR <ELE GUAXINIM>? [DEBOCHE] <IMPOSSÍVEL!>	05:09	05:13	4					
Eu tava na beira do rio...	DP09	(caranguejo) CARANGUEJO (REPRESENTAÇÃO CORPORAL) CL – <b>OLHAR DO ALTO</b> VER, VAMOS!	05:19	05:22	3	F32	OLHAR VER EM-CIMA LÁ, VAMOS.	05:14	05:16	2
	DP11	(caranguejo) [CARANGUEJO (REPRESENTAÇÃO CORPORAL) CL – <b>OLHAR DO ALTO</b> VER, VAMOS!] <EU CAMINHO^ÁGUA (rio) CAMINHO...>	06:34	06:37	3					
	DP15	(caranguejo) [EU CAMINHO^ÁGUA (rio) CAMINHO...] <OLHAR VER EM-CIMA LÁ, VAMOS.>	05:14	05:16	2					
-	DP11	(caranguejo 3) CL – <b>OLHO@ SAINDO DA ÁGUA.</b>	06:38	06:42	7	F33	OLHAR, CL – <b>OLHO@ SAINDO DA ÁGUA.</b>	05:18	05:21	3
	DP15	(caranguejo)<OLHAR,> (caranguejo 3) CL – <b>OLHO@ SAINDO DA ÁGUA.</b>	05:18	05:21	3					
Tem certeza que ele tá morto?	DP09	(caranguejo 2) VOCÊ CERTO ELE MORRER?	05:26	05:29	3	F34	CERTO ELE MORRER?	05:21	05:24	3
	DP11	(caranguejo 2) [VOCÊ] CERTO ELE MORRER?	06:43	06:45	2					
	DP15	(caranguejo 2) CERTO ELE MORRER?	05:21	05:24	3					
Mortinho da silva.	DP11	(caranguejo) MORRER SIM!	06:49	06:51	2	F35	MORRER SIM!	05:28	05:30	2
	DP15	(caranguejo3) MORRER SIM!	05:28	05:30	2					
Eu ... Não acredito.	DP09	(caranguejo 3) NOSSA! MORRER! ACREDITAR-NÃO!	05:33	05:38	5	F36	NOSSA! ACREDITAR-NÃO! ESTRANHO!	05:30	05:35	5
	DP11	(caranguejo 3) NOSSA! [MORRER] ACREDITAR-NÃO! <ESTRANHO! COMO!>	06:51	06:58	7					
	DP15	(caranguejo 3) NOSSA! ACREDITAR-NÃO! ESTRANHO! [COMO!>	05:30	05:35	5					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)
	Início	Fim								Dur. (s)
Ele desma...	<b>DP09</b>	(caranguejo) ELE TONTO^CAIR (desmaiar), É! ELE MORRER VERDADE.	05:47	05:53	6	<b>F37</b>	EU TONTO^CAIR (desmaiar), É! MORRER SIM. VERDADE!	05:42	05:47	5
Ele tá morto mesmo.	<b>DP11</b>	(guaxinim 2) ELE TONTO^CAIR (desmaiar), É! (caranguejo) <NÃO,> ELE MORRER [VERDADE] <SIM!>	07:02	07:07	5					
	<b>DP15</b>	(caranguejo) [ELE] <EU> TONTO^CAIR (desmaiar), É! [NÃO, ELE] MORRER SIM. <VERDADE!>	05:42	05:47	5					
O Guaxinim morreu. O Guaxinim morreu. / O Guaxinim morreu.	<b>DP09</b>	(caranguejo 3) PALMAS, PULAR, PALMAS. ELE GUAXINIM MORRER! <b>CL – SORRISO NÃO CABER NO ROSTO</b> , GUAXINIM MORRER, PALMAS, DANÇAR, PALMAS.	05:53	06:08	15	<b>F38</b>	(caranguejo 3) PALMAS! GUAXINIM MORRER, GUAXINIM MORRER, GRITAR! PALMAS, DANÇAR, PALMAS, DANÇAR, PALMAS, CANTAR, PALMAS!	05:47	06:18	31
	<b>DP11</b>	(caranguejo 3) PALMAS, PULAR, [PALMAS] <FELICIDADE,> [ELE] GUAXINIM MORRER, [CL – SORRISO QUE NÃO CABE NO ROSTO,] GUAXINIM MORRER! PALMAS, DANÇAR, PALMAS, <DANÇAR, FELICIDADE, PALMAS.>	07:08	07:34	26					
	<b>DP15</b>	(caranguejo 3) PALMAS! [PULAR, FELICIDADE] GUAXINIM MORRER, GUAXINIM MORRER, <GRITAR!> PALMAS, DANÇAR, PALMAS, DANÇAR, [FELICIDADE] PALMAS, <CANTAR, PALMAS!>	05:47	06:18	31					
-	<b>DP09</b>	(guaxinim) GRITAR! <b>CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@</b> , VÁRI@S, <b>CL – MORDER PEDAÇO</b> , VÁRI@S, GOSTOSO! <b>CL – PEGAR COM MÃOS@ COMER VÁRI@S VEZ@</b> .	06:25	06:39	14	<b>F39</b>	(guaxinim) GRITAR! <b>CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@</b> . <b>CL – MORDER PEDAÇO</b> . GOSTOSO! PERFEITO! <b>CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@</b> . <b>CL – LIMPAR BOCA</b> , <b>CL – BARRIGA ENTUPIDA!</b> HUMMM! GOSTOSO!	06:20	06:37	17
	<b>DP11</b>	(guaxinim) GRITAR! <b>CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@</b> . [VÁRI@S] <b>CL – MORDER PEDAÇO</b> , <COMER> VÁRI@S, <COMER, PERFEITO,> GOSTOSO! <b>CL – PEGAR COM MÃ@S COMER, VÁRI@S VEZ@</b> . <CL – LIMPAR BOCA. MARAVILHOSO!>	07:42	07:57	15					
	<b>DP15</b>	(guaxinim) GRITAR! <b>CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@</b> . <b>CL – MORDER PEDAÇO</b> . [COMER, VÁRI@S, COMER] Ω GOSTOSO! Ω Ω PERFEITO! Ω <b>CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@</b> . <CL – PEGAR DISTANTE COMER.> <b>CL – LIMPAR BOCA</b> , [MARAVILHOSO], <CL – BARRIGA ENTUPIDA! HUMMM! GOSTOSO!>	06:20	06:37	17					

DP3 - Raccoon & Crawfish - legendas em português	Movimento Genético		Tempo (minutos e segundos)			Interpretação dada ao público (DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS)				
			Nome do doc.	Glosa dos ensaios e gravações em ordem de ocorrência	Início	Fim	Dur. (s)	Nº de falas	Glosa da interpretação	Tempo (min e s)
	Início	Fim								Dur. (s)
-	DP09	(guaxinim) CL – SE-ESPREGUIÇAR, SATISFEITO, SONO. BARRIGA-CHEIA, GOSTOSO.	06:43	06:50	7	F40	CL – SE-ESPREGUIÇAR, SONO CL – DAQUI PRA FRENTE. CL – BARRIGA ENTUPIDA!	06:38	06:43	5
	DP11	(guaxinim) [CL – SE-ESPREGUIÇAR,] SATISFEITO, SONO, [BARRIGA-CHEIA] <CL – BARRIGA ENTUPIDA!> [GOSTOSO]	07:59	08:04	5					
	DP15	(guaxinim) <CL – SE-ESPREGUIÇAR,> [SATISFEITO] SONO <CL – DAQUI PRA FRENTE.> CL – BARRIGA ENTUPIDA!	06:38	06:43	5					
Você é um mentiroso.	DP09	(caranguejo 2) VOCÊ MENTIR! CL – CARA DE PAU!	06:50	06:54	4	F41	VOCÊ MENTIR!	06:44	06:50	6
	DP11	(caranguejo 2) VOCÊ MENTIR! [CL – CARA DE PAU!]	08:05	08:08	3					
	DP15	(caranguejo 2) VOCÊ MENTIR!	06:44	06:50	6					

Fonte: DP03, DP08, DP09, DP10, DP11, DP12 e DP15, 2016.

<sup>1</sup> Horário de exibição das falas, em minutos e segundos, em relação ao documento identificado na segunda coluna. Apresentam-se: horário de início, fim e duração da exibição da interpretação nos vídeos que compõem o dossiê estudado.

<sup>2</sup> Número de falas disponibilizadas na versão dada ao público, a DP15. Esse número é aproximado e baseia-se nas pausas de interpretação realizadas pelo TILS. Tais blocos de fala foram separados identificando a posição de mãos unidas e fechadas, adotada pelo intérprete nas pausas discursivas, bem como, considerando quebras na sinalização que deixassem o enunciado claro e coerente.

A partir do cotejo entre os documentos de processo, mostrados no quadro anterior, conseguimos identificar sete versões da interpretação em Libras, todas oriundas das fases genéticas de ensaio e gravação. Tais versões foram determinadas, conforme ordem cronológica a seguir:

Quadro 06 – Versões da interpretação

<b>Versão</b>	<b>Documento</b>	<b>Identificação no vídeo</b>	<b>Característica</b>
1	DP08	00:00:48 – 00:02:48	Interpretação parcial para ajustes de enquadramento.
2	DP09	00:00:14 – 00:06:54	Interpretação completa da obra.
3	DP10	00:00:13 – 00:02:13	Interpretação seletiva de apenas uma cena do filme para ajustes e internalização das falas.
4	DP11	00:01:29 – 00:08:08	Interpretação completa da obra.
5	DP12	00:02:34 – 00:05:59	Interpretação parcial identificada diacronicamente, ao acompanharmos o transcorrer do vídeo em questão.
6	DP12	00:08:06 – 00:12:09	Interpretação parcial identificada diacronicamente, ao acompanharmos o transcorrer do vídeo em questão.
7	DP15	00:00:07 – 00:06:50	Interpretação completa e final da obra.

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Uma peculiaridade desse processo de tradução e interpretação em janela de Libras é que não observamos mudanças ou correções interpretativas feitas dentro de uma mesma versão. Ou seja, em alguns casos, ao interpretar uma fala de maneira que não o agradasse, o intérprete interrompia a gravação e a reiniciava, partindo do início da obra, o que gerava uma nova versão. Outras vezes, ele seguia a interpretação até o final do filme e só, então, informava que iria repeti-la para correção de algum aspecto que considerou inadequado.

Com exceção da versão 6, que foi interrompida pelo desligamento do computador, todas as demais visaram corrigir pequenos erros interpretativos, identificados ao longo dos ensaios e das gravações. A versão 2 surge, por exemplo, devido à interpretação adiantada de uma cena na versão 1. Na primeira versão, o intérprete conclui a interpretação de uma cena, mas, ao voltar os olhos para a tela do computador, percebe que o conteúdo interpretado ainda estava sendo mostrado. Nessa ocasião, ele diz que se adiantou e dá a seguinte justificativa:

**I:** *Eu me adiantei... [...] Por causa do inglês. Eu... Na minha cabeça tem a tradução, já. Só que pra acompanhar o ing... como eu não sei bem o inglês aí pra acompanhar ficou..., eu fiquei, vou ou não vou, é isso, é isso que tá na minha cabeça, o significado? Entendeu?* (Transcrição do DP08 – 00:02:57 - 00:03:17).

A dificuldade em relação ao áudio ser em inglês foi recorrente em todo o processo de tradução e interpretação; isso deveu-se ao fato do intérprete não compreender o idioma oral de partida. Sendo assim, o único retorno para auxiliá-lo na interpretação era o visual, por meio da leitura das legendas na tela, o que prendia o seu olhar ao computador, que disponibilizava a obra de partida, atrapalhando, por vezes, a interpretação.

Na versão 2 (DP09), é feita a interpretação completa do filme, mas o intérprete volta a tocar no problema do idioma de partida, como elemento complicador:

**I:** *[...] Agora... teve algumas confusões aí da, de algumas partes mais rápidas por causa do inglês, né?! Porque na minha cabeça já está traduzido em português, na hora que eu... para acompanhar a minha trad... a tradução da minha cabeça com a tradução do vídeo, vamos dizer assim, aí eu, aí, travou, entendeu?. Vocês perceberam na hora do...*

**P:** *Eu vi, eu vi.*

**I:** *tipo eu percebi que... eu tinha adian... eu me adiantei demais*<sup>31</sup> (Transcrição do DP09 – 00:06:57 - 00:07:26).

**I:** *[...] Já sei aonde tá o erro. Na parte... Ele recua. Ele fala: ele recua, eu já... eu pulei o recua, já fui para o ataque, entendeu? Porque ele recua e depois é que ele vai para o ataque. Foi por isso que atrapalhou na hora da tradução. Vou colocar só mais uma vez* (Transcrição do DP10 – 00:00:13 - 00:00:35).

No DP09, o intérprete informa que havia se adiantado na interpretação e, no início do DP10, explica que, na verdade, a fala foi antecipada devido ao esquecimento de um trecho. Devido à falha ocorrida na versão 2, surge a versão 3 (DP10). Nesta, o intérprete treina, repetidamente, o mesmo trecho em que se confundiu no ensaio anterior para aprimorá-lo e internalizar a sequência enunciativa. Trata-se da parte do filme na qual as falas são mais longas e rápidas.

A versão 4 (DP11) vem depois do treino anterior. Mas, ao final da atuação, o intérprete diz que vai repetir a interpretação, pois se atrapalhou em um trecho<sup>32</sup>. Nesse caso, o TILS se confundiu com o léxico, ao sinalizar uma frase. Por esse motivo, surge a versão 5 (DP12), que

<sup>31</sup> O Trecho no qual o intérprete percebe ter antecipado a interpretação pode ser observado entre os 00:03:50 e 00:03:58 do DP09.

<sup>32</sup> O Trecho no qual o intérprete percebe ter se atrapalhado pode ser observado entre os 00:04:35 e 00:04:40 do DP11.

é interrompida no decorrer da gravação pelo fato do intérprete ter trocado os personagens durante o ato interpretativo.

**I:** *Eu, eu, eu troquei o personagem, é porque é muito rápido. É porque é muito rápido o personagem, aí..., Tem dois personagens: o caranguejo e o guaxinim, aí uma hora o guaxinim tá atacando, outra hora é o caranguejo que tá atacando, entendeu? Por isso eu tenho que ficar olhando para baixo para saber quem é que tá atacando porque eu não conheço inglês* (Transcrição do DP12 – 00:06:06 - 00:06:30).

A troca de personagem mencionada pelo TILS refere-se à mudança na posição adotada pelo corpo dele para a emissão das falas de cada personagem durante a interpretação (*role-play*). Em obras audiovisuais em que ocorre a interação entre mais de um personagem na cena, orienta-se que seja utilizado o movimento do corpo “[...] para a marcação do local de sinalização, do espaço, da apontação e da direção” (NAVES, et al., 2016, p. 39), elementos importantes para a identificação dos referentes do discurso. Assim,

[...] nas línguas de sinais o mecanismo utilizado para este fim é o processo anafórico ou anaforismo. Trata-se de uma mudança de posição corporal que o narrador assume para distinguir as falas dos personagens em cena. Um mecanismo fundamental para a compreensão da dinâmica da narrativa. Sem o uso deste mecanismo, os espectadores poderiam confundir-se quanto a distinção das ações e falas de cada um dos personagens. Isto compromete a percepção e a relação de sentidos. A percepção visual necessita desta riqueza de informações para ativação de espaços mentais em nossa rede neural que produzirá sentidos (RIBEIRO, 2016, p.135).

O processo anafórico costuma agir em simultaneidade ao dêitico. Através da dêixis, os elementos do discurso são introduzidos na cena, a partir da sua referência espacial; a anáfora complementa a referência anterior, retomando os locais estabelecidos para tais personagens sempre que eles aparecerem no discurso, de modo a deixar a sinalização coerente com as imagens exibidas na obra fílmica. Com base nesses processos, o intérprete se posiciona e direciona a sua fala conforme a localização dos personagens em cena.

No caso da interpretação de *Raccoon & Crawfish*, em algumas cenas, a atuação realizada do lado direito é atribuída ao caranguejo principal, enquanto a que ocorre do lado esquerdo representa o guaxinim. Tais espaços não são fixos, pois costumam variar conforme à disposição dos personagens na tela. Quando todos os caranguejos se encontram reunidos, é o espaço central de sinalização que é utilizado para identificá-los; Vejamos a figura 49:

Figura 49 – Uso do espaço para identificação e diferenciação de personagens



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Dessa forma, a imagem anterior exemplifica a diferenciação lateralizada dos personagens, recurso utilizado, principalmente, quando ambos interagem em uma mesma cena. Notamos, também, que o direcionamento do olhar é imprescindível para a sintaxe visual, de modo que a sinalização, o posicionamento corporal e o direcionamento do olhar precisam estar harmonizados com o conteúdo enunciado nas imagens. Ao interpretar o caranguejo, por exemplo, o TILS direciona o seu olhar para cima, pois, sendo o guaxinim um personagem mais alto que ele, a interação provoca o direcionamento de sua cabeça para cima; o oposto ocorre quando a ação parte do guaxinim, pois, nesse caso, o olhar volta-se para baixo. Quando o TILS representa o grupo de caranguejos cantando e dançando, a sua interpretação domina o espaço central, mas move-se para as laterais, demonstrando que aquelas ações partem de personagens vindos de todos os lados.

Embora o intérprete já houvesse internalizado as falas traduzidas, nos momentos em que a interpretação demandava a alternância entre as posições adotadas como traços distintivos entre os personagens que dividiam a cena, o olhar do TILS era desviado da tela do computador para a área espacial, que identificava cada personagem em ação. Dessa forma, ele passava a não contar com o retorno visual das falas, feito pelas legendas, e, algumas vezes, se perdia na interpretação, pois, em tais momentos, o único recurso disponível para a sua orientação era o áudio em inglês, que, para ele era incompreensível.

Percebemos, então, que para a tradução e interpretação de obras audiovisuais em Libras é preferível que o intérprete, se ouvinte, além do visual, tenha o retorno auditivo das falas da obra de partida em sua língua materna ou em idioma de seu domínio; isso lhe dará mais liberdade para a interpretação, para o uso de referentes visuais e para o aproveitamento do



espaço comunicativo à sua volta. Trabalhando com os recursos técnicos adequados, o intérprete não precisará manter o seu corpo, até certo ponto, preso à direção da tela, que reproduz as legendas.

Por causa das condições de trabalho, o TILS enfrentou mais dificuldades, necessitando repetir ensaios e gravações por ter que dividir a sua atenção entre a internalização das sequências imagéticas do filme, a leitura das legendas que ditavam o conteúdo narrativo, bem como, as características visuais e locativas necessárias para a interpretação. Segundo o intérprete, se a obra fosse dublada em português ou se houvesse um leitor repetindo as falas para ele, em seu idioma nativo e em sincronia com o enredo fílmico, o processo interpretativo teria sido mais rápido.

A versão 6 (DP12) surgiu para a correção do erro da referência espacial mencionado anteriormente, mas foi interrompida, por razões adversas; como já foi mencionado, o computador, que exibia o filme, descarregou. A versão 7 fecha o ciclo de gravação, uma vez que, nessa tomada, o intérprete conseguiu levar o trabalho até o final, sem interrupções ou equívocos que tenha percebido e justificassem um novo registro. O texto em Libras constante na versão 7 foi o mesmo disponibilizado no filme com janela de Libras integrada (DP15), configurando-se como a versão final.

Ainda com base no quadro 05, percebemos que somente as versões 2, 4 e 7 representam interpretações completas da obra; as demais tiveram seus percursos interrompidos ou atentaram para objetivos específicos, tais como, treinar falas particulares do texto. Em tal quadro, atribuímos um número à cada fala sinalizada em Libras a fim de se comparar a quantidade e extensão das falas em português (legendas) com as reproduzidas na língua brasileira de sinais e, assim, inferir se este é um tipo de tradução regido por critérios de expansão textual ou condensação. Buscamos delimitar as falas a partir das pausas do discurso, observando, principalmente, os momentos em que o TILS posicionava suas mãos em descanso (conforme figura 50); ainda assim, algumas sinalizações foram agrupadas pelo fato da pausa ter sido muito rápida ou para manter uma unidade coerente na transcrição.

Figura 50 – Pausas na fala marcadas pela posição das mãos em repouso



Fonte: dossiê da pesquisa.

A partir de tais análises, chegamos ao número total de 41 falas sinalizadas em Libras, enquanto o número de legendas em português foi 47. Em uma leitura precipitada, poderíamos afirmar que a tradução e interpretação para Libras é um processo ainda mais reducionista, no sentido de economia textual, do que o de legendagem. Porém, embora o número de falas seja menor, o desenvolvimento dos blocos textuais é maior e mais detalhado do que no texto de partida.

Para entender quais foram as motivações dos fenômenos que regeram a criação em apreço (acréscimo, supressão, substituição e condensação (BIASI, 2010[2000]), buscamos interpretar tais movimentos a partir dos critérios linguísticos e tradutórios sugeridos no Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (2016). Nesse guia, toma-se, principalmente, como base orientadora da elaboração de roteiros para Libras, as estratégias tradutórias sugeridas por Barbosa (1990). Em nosso texto, utilizaremos as propostas dessa mesma autora, mas na edição do livro Procedimentos Técnicos da Tradução de 2004, adaptando-o, sempre que possível, às peculiaridades da Libras.

No texto de Barbosa, ela realiza uma comparação entre modelos de tradução sugeridos pelos autores Catford (1980[1965]), Nida (1959; 1964; 1982) Newmark (1981;1988) e Vinay e Darbelnet (1977[1958]; 1968), e analisa os procedimentos tradutórios propostos por cada um deles, estabelecendo similitudes ou discrepâncias entre tais modelos. A partir daí a autora propõe uma categorização de treze procedimentos técnicos para a tradução, acreditando que tais técnicas poderão facilitar a tarefa do tradutor, “[...] que terá à sua disposição uma série de procedimentos que efetivamente recobrem o que acontece no ato da tradução” (BARBOSA, 2004, p.64). Tais procedimentos, quando discutidos, visavam facilitar a tradução de textos escritos; contudo, alguns deles podem ser identificados na análise da tradução e interpretação em janela de Libras, como já utilizado por Anjos, 2017 e Lemos, 2014; 2012. Dentre as

estratégias listadas por Barbosa, as identificadas no processo em estudo foram: a explicitação, a omissão, a reconstrução de períodos e a equivalência, mostradas ao longo do texto.

De modo geral, a tradução para Libras do filme *Raccoon & Crawfish* foi um processo marcado pelo acréscimo de informações necessárias para a explicitação do conteúdo imagético e sonoro do texto de partida. Na produção, em análise, foram inseridas 15 falas sinalizadas, que não advinham dos textos das legendas. Em contrapartida, as 47 legendas que orientavam o tradutor e intérprete foram condensadas em apenas 26 enunciados em Libras. Contudo, essa condensação não exprimiu eliminações, visto que o conteúdo comunicativo das legendas se encontra presente nas sinalizações feitas em Libras.

Partindo dos acréscimos feitos ao texto fonte, observamos que eles obedeceram a critérios de explicitação para deixar claro o que estava sendo mostrado e evitar ambiguidades na interpretação. As explicitações, também, atuaram em torno de informações sonoras que, caso não fossem evidenciadas, ficariam alheias à compreensão dos surdos. Para Perego (2003), a explicitação é um elemento facilitador, pois acrescenta detalhes ao texto fonte, tornando mais fácil a compreensão do espectador. Na obra em questão, a explicitação foi utilizada seguindo os objetivos de: recriar ou descrever, imageticamente, algumas cenas; contextualizar as ações dos personagens; antecipar situações mostradas em cenas subsequentes; além de demonstrar conteúdos sonoros percebidos na obra. Vale ressaltar que tais intenções não são excludentes, sendo que várias delas podem estar presentes em uma mesma fala sinalizada.

Vejamos, abaixo, o quadro 07, com os casos de acréscimos de falas ocorridos na tradução para Libras:

Quadro 07 – Sinalizações em Libras acrescentadas ao texto fonte tiradas do DP15 (continua)

Nº da Fala	Texto em Libras
F2	(Guaxinim) OLHAR-LADO, O-QUE? ACONTECER BARULHO PARECER. CHEIRO HORRÍVEL GOSTO-ESTRANHO, NÃO-QUERER <b>CL – IR COLOCAR ALGO NA BOCA</b> , BARULHO, OLHAR-LADO. NÃO-SER-NADA.
F3	EU IR COMER MELHOR
F4	PROCURAR AQUI
F5	<b>CL – MÃO ENFIAR ÁGUA</b> , PROCURAR
F6	GRITAR! <b>CL – SOPRAR E TOCAR DEDO</b> , DOR!
F7	(Guaxinim) COM-RAIVA. (Caranguejo) DEBOCHE, DESPREZAR-VOCÊ (nem-te-ligo)

Quadro 07 – Sinalizações em Libras acrescentadas ao texto fonte tiradas do DP15 (conclusão)

Nº da Fala	Texto em Libras
F8	<b>CL – (Guaxinim) PRENDER RESPIRAÇÃO, MERGULHAR CARA ÁGUA. PROCURAR. CL – (Caranguejo) PINÇAR NARIZ. (Guaxinim) GRITAR!</b>
F11	(Caranguejo) DEBOCHE, DESPREZAR-VOCÊ, NÃO-ESTAR-NEM-AÍ!
F17	(Guaxinim) MORRER.
F23	(Caranguejo) <b>CL – SOPRAR UNHA@, PASSAR UNHA@ CORPO! (estar-podendo!)</b>
F24	(Caranguejo) CARANGUEJO OLHAR AMIG@, OLHAR.
F25	(Caranguejo) FINGIR.
F33	OLHAR, <b>CL – OLHO@ SAINDO DA ÁGUA.</b>
F39	(Guaxinim) GRITAR! <b>CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@. CL – MORDER PEDAÇO. GOSTOSO! PERFEITO! CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@. CL – LIMPAR BOCA, CL – BARRIGA ENTUPIDA! HUMMM! GOSTOSO!</b>
F40	<b>CL – SE-ESPREGUIÇAR, SONO CL – DAQUI PRA FRENTE. CL – BARRIGA ENTUPIDA!</b>

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

As falas F2, F3 e F4 são sinalizadas, logo no início do filme; nessas cenas, apenas as imagens e os sons das ações dos personagens transmitem o conteúdo significativo da obra. O tradutor decide, então, facilitar a compreensão do conteúdo imagético, fazendo a recriação visual da cena em Libras e sinalizando a percepção de sons significativos. A atuação do intérprete, nessas três falas, funciona como uma explicitação do pensamento do guaxinim, mostrando sua percepção enquanto caminha à procura de alimentos no local, bem como, demonstrando as suas ações (IR COMER MELHOR, PROCURAR AQUI).

Em F2, além de contextualizar a cena, o TILS evidencia a existência de um barulho, que é percebido duas vezes pelo guaxinim. Cabe pontuar que a primeira representação do barulho (ACONTECER BARULHO PARECER) não existe no áudio da cena fílmica exibida. Esse acréscimo parece ter sido feito para chamar a atenção do público para o fato de que havia algo em volta, provavelmente, se movendo, que causava tal barulho. Como a percepção do barulho ocorre duas vezes na sinalização, supõe-se que o público já fique atento à aparição de algum elemento surpresa.

As falas F5, F6, F7, F8, F11, F23, F39 e F40 correspondem a ações construídas ou descrições imagéticas elaboradas pelo intérprete em referência e complementariedade ao material visual ou auditivo disponíveis nas cenas. Conforme Luchi (2014), as descrições

imagéticas são reproduções visuais do discurso, que enriquecem o texto de chegada com construções não lexicais, mas de grande expressividade comunicativa. Nessas criações, o intérprete pode associar elementos linguísticos (configurações de mão, movimentos, expressões visuais e corporais) a outros mais imagéticos e icônicos, que retratam, visualmente, os elementos representados (SEGALA; QUADROS, 2015).

Para tanto, o intérprete optou por utilizar como critérios condutores da sua interpretação o antropomorfismo, recurso que atribui características físicas e sentimentos humanos a animais ou seres inanimados (SUTTON-SPENCE; NAPOLI, 2010); a incorporação dos personagens, “processo de transpor referentes da história, animados ou inanimados, para o corpo do ator ou do contador de histórias” (ANJOS, 2018, p. 122), com o objetivo de auxiliar o público na compreensão das atitudes e comportamentos dos animais ou objetos da trama; e o anaforismo, além do uso constante de classificadores. Os classificadores representam os seres e objetos exibidos em um evento, de modo a preservar a iconicidade na emissão em Libras. Eles denotam características percebidas no elemento representado, mas variam em relação à forma, ao tamanho, à intensidade e ação do que está sendo sinalizado (FERREIRA-BRITO, 1995). Tais estratégias interpretativas convergem para uma perspectiva imagética em que o intérprete/ator teatraliza as cenas visualizadas, fazendo com que a sua interpretação não verbalize apenas as falas orais emitidas na obra fílmica, mas também, a carga dramática vivida pelos personagens do filme.

Acreditamos que a decisão de realizar a interpretação em Libras ricamente acrescida de descrições e criações imagéticas teve como principal motivação o fato da obra fílmica visar, como público alvo, as crianças. Para esse público, em processo de letramento, o transitar entre dois textos exibidos na tela, como a obra fílmica e o da janela de Libras, poderia levar a falhas interpretativas, se a atenção estivesse voltada mais para o intérprete do que para as imagens ou vice-versa. Dessa forma, enriquecer a interpretação com a construção de imagens facilitaria o acompanhamento diegético do filme pelo público alvo. Cabe destacar que existe uma discussão sobre o uso exagerado e a negligência da explicitação no trabalho dos TILS, no sentido de que esse recurso não pode nem ser utilizado em demasia para não tirar do surdo a possibilidade de construir sua própria interpretação a partir dos elementos visuais observados, nem negligenciado, de modo que o público tenha dificuldade interpretativa. De fato, são a experiência e a subjetividade de cada intérprete, que balancearão o emprego de tal estratégia.

O trabalho do intérprete, sob essa perspectiva, assemelha-se, também, ao do narrador de histórias infantis, pois diante de uma língua com enorme carga expressiva visual, como a Libras, ele incorpora os personagens e recria suas ações, fazendo com que a narrativa

transpareça em sua atuação. Essa segunda tela narrativa, o corpo do intérprete, envolve os espectadores por não se tratar da transmissão de um texto meramente informativo, mas dinâmico e expressivo. Conforme Pimenta,

[...] sendo a língua de sinais imagética, também surge o efeito de visualização da narrativa em três dimensões dependendo de como esta é produzida, ou seja, quando uma produção em sinais se limita à composição lexical a narrativa parece linear, plana e até mesmo irreal ou desprovida de sentido. Ao contrário, se são utilizados recursos imagéticos como expressões faciais e corporais, movimentos, gestos, antropomorfismos diversos e classificadores (CL), o interlocutor surdo conseguirá visualizar a história e formar significado (PIMENTA, 2012, p. 61).

Dessa forma, para que o surdo tenha uma experiência de imersão no texto narrativo, este deve prender a sua atenção, levar-lhe ao processamento de informações e produção de sentidos a partir da experiência visual que a Libras proporciona. Assim, observamos que a narrativa em Libras de *Raccoon & Crawfish* não buscou uma estruturação estritamente lexical, em que sinais convencionais fossem utilizados para toda a enunciação. Ao invés disso, valorizou-se uma sintaxe visual, combinando anaforismo, antropomorfismo, sinais lexicais e expressões corporais para que a sinalização ficasse dentro de um contexto característico do público surdo infantil.

Para “dar vida” à sua produção, o intérprete utilizou-se do antropomorfismo. No caso do filme em questão, o guaxinim e o caranguejo já são personagens personificados na narrativa e esse traço é mantido na interpretação com o antropomorfismo e a incorporação dos personagens feita pelo intérprete. A utilização do antropomorfismo ligado à incorporação dos personagens é observada a partir do momento em que o TILS não atua apenas como narrador do texto, mas assume os papéis dos personagens ficcionalizados na tela, reproduzindo as suas características físicas e comportamentais, bem como, as falas e ações dos personagens na sequência discursiva da obra fílmica. Vejamos a figura 51, a seguir:

Figura 51 – Antropomorfismo e incorporação: caranguejo simulando ataque do guaxinim



Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Nessa construção imagética, o TILS observa as características físicas e atitudinais dos personagens, adotando traços que possibilitam a sua identificação na trama. No caso retratado na figura acima, o intérprete adota o posicionamento físico do guaxinim, pronto para o ataque, representando as presas do animal direcionadas para o caranguejo e movendo as suas mãos para baixo para sugerir a eminência da captura. Toda a recriação cênica é reforçada pela expressão facial do intérprete em consonância com a do guaxinim, além de pelo direcionamento do corpo e do olhar do TILS, que se volta para baixo, em concordância visual com a localização do caranguejo, objeto do ataque. Assim, segundo Andrade (2015, p. 66-67), “[...] quando os sinalizantes encarnam uma entidade em alguma história ou poesia, o seu corpo torna-se o corpo da entidade e pode, desta forma, comunicar todas as emoções da entidade, assim como as emoções dos próprios sinalizantes”.

O uso de classificadores ocorre, ao longo de toda a interpretação e em todas as descrições imagéticas. O seu emprego facilita a visualidade da produção e uma melhor compreensão da narrativa. Conforme Pimenta (2009; 2012), os classificadores podem substituir sinais lexicais específicos dentro de uma dada categoria e são utilizados para descrever pessoas, animais e objetos, bem como, para indicar a movimentação ou a localização desses seres. Vejamos um exemplo de classificador na figura 52:

Figura 52 – Uso de classificadores<sup>33</sup>



Fonte: dossiê da pesquisa.

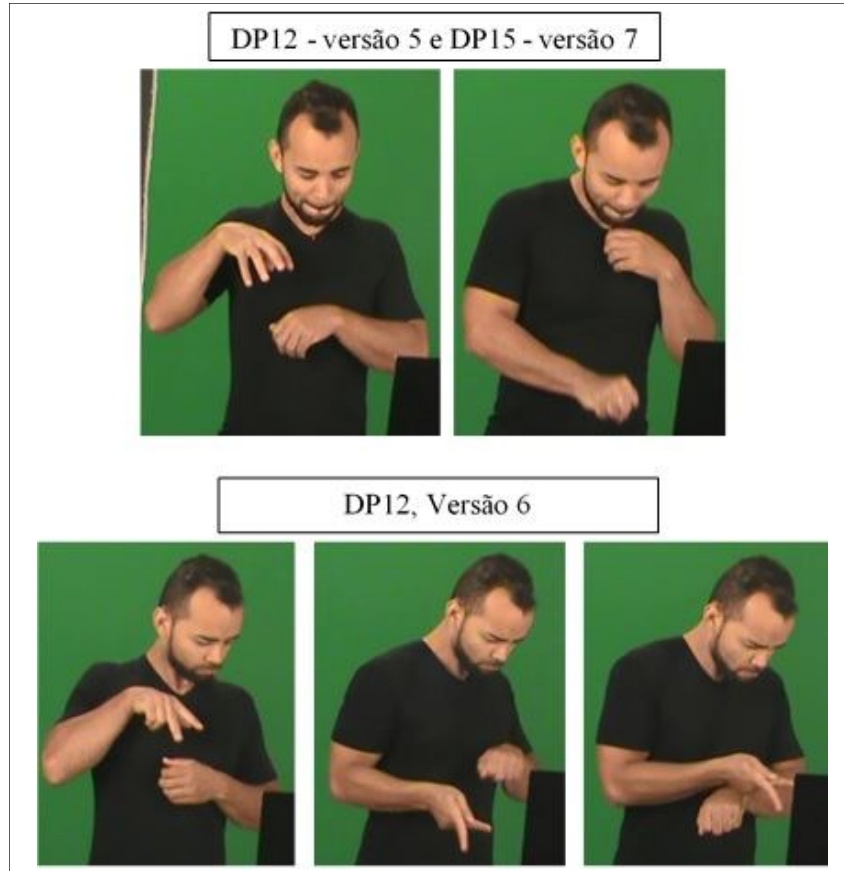
A figura 52 mostra o uso do classificador **IR COLOCAR ALGO NA BOCA**, utilizado em F2. Este classificador mostra a imagem do intérprete abrindo a boca e levando algo pequeno, nas mãos, até bem próxima a ela. Essa construção imagética isenta o intérprete de emitir uma narrativa lexical, que o obrigaria a sinalizar cada palavra da sentença. Os classificadores aparecem de formas variadas. Seguindo o exemplo acima, se o elemento levado à boca fosse algo, como uma maçã, uma bolacha, etc., o formato adotado pela mão ou pelas mãos do intérprete se modificaria, uma vez que ele simboliza o contorno, tamanho, peso e as características físicas do tipo do elemento representado.

A fala F5, em suas diferentes versões, traz um exemplo dessas variações, que podem ocorrer nos classificadores:

<sup>33</sup> A cena poderá ser observada no DP15 em, aproximadamente, 00min37s.



Figura 53 – Diferentes configurações para um mesmo tipo de classificador



Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Na figura 53, identificamos que no DP12, versão 5, e no DP15, versão 7, o intérprete usa o classificador **MÃO ENFIAR ÁGUA** com o movimento da mão simulando a ação de ir pegar algo abaixo. Já na gravação DP12, versão 6, ele utiliza uma configuração de mão em formato de V, de cabeça para baixo, para o mesmo classificador, pois já incorpora o modo da mão adotado no sinal PROCURAR, proferido na sequência frasal. Dessa forma, ainda que um classificador caracterize palavras de um mesmo grupo semântico ou construções sinônimas, a sua apresentação visual poderá ser variada, já que seguem os aspectos físicos do objeto retratado ou referenciam uma dada ação realizada.

O uso de classificadores não se restringe ao seu emprego linear em frases, um por vez. Eles podem ocorrer em simultaneidade e referindo-se a diferentes figuras do discurso. Um exemplo de classificadores feitos em simultaneidade, representando dois personagens e usando as duas mãos pode ser evidenciado na imagem 54, a seguir.

Figura 54 – Classificadores representando dois personagens, aparecendo simultaneamente<sup>34</sup>



Fonte: dossiê da pesquisa.

Na figura 54, observamos a utilização de dois classificadores: a mão em punho fechado representa o guaxinim, que deseja bater no caranguejo por este último ter lhe mordido; enquanto a mão direita, com o dedo indicador estendido, representa o caranguejo, que está sendo segurado pelo guaxinim, personagem incorporado pelo intérprete. Na sequência, observamos outro exemplo em que as mãos são utilizadas para representar classificadores distintos, mas neste caso, o tronco do intérprete entra em ação, exercendo o papel de um terceiro componente do discurso, conforme figura 55:

Figura 55 – Classificadores representando três elementos, aparecendo simultaneamente<sup>35</sup>



Fonte: dossiê da pesquisa.

Na figura 55, é possível diferenciar a presença de três elementos, que constituem a cena. A mão direita do intérprete permanece representando o caranguejo, porém, a esquerda,

<sup>34</sup> A cena poderá ser observada no DP15 em, aproximadamente, 01min31s.

<sup>35</sup> A cena poderá ser observada no DP15 em, aproximadamente, 01min33s.

nessa imagem em posição aberta, passa a representar a água que o caranguejo esguicha na cara do guaxinim. Este último, por sua vez, passa a ter como representação o tronco e o rosto do intérprete, que pendem para trás, na tentativa de se livrar da água e evitar o sufocamento. Nos exemplos retratados, percebemos a multiplicidade de referências, que os classificadores podem exercer em relação aos elementos do discurso, tornando-os visualmente distintivos e esclarecedores. Os classificadores são, assim, acréscimos importantes na tradução do português para a Libras.

As falas F17 - (Guaxinim) MORRER e F25 - (Caranguejo) FINGIR, também são acréscimos feitos ao texto de partida, porém, nesses casos, funcionam com objetivos distintos. F17 exerce a explicitação do resultado de uma ação sofrida pelo guaxinim, enquanto F25 faz a antecipação ou dá a explicação de uma ação, que ainda seria feita pelo caranguejo. F17 é sinalizada para evidenciar que, após o longo sofrimento do guaxinim, atrás das rochas, ele cai na beira do rio e essa queda representa a sua morte. F25, por sua vez, funciona como uma dica, ou antecipação, do que iria acontecer na cena seguinte, o fingimento do caranguejo de que havia se machucado lutando com o guaxinim.

É importante destacar que as escolhas desses dois acréscimos serem feitos na narrativa tiveram objetivos congruentes com o enredo e o clímax do filme. Sabemos que o guaxinim não morre no início do filme, ele apenas finge; mas o intérprete opta por confirmar a sua morte para que seja mantido o clímax da obra, marcado pela surpresa do momento em que o guaxinim levanta em um salto e promove o ataque contra os caranguejos.

Na sinalização F25, por sua vez, o acréscimo do verbo FINGIR é utilizado para que não haja confusão quanto ao entendimento da cena. Em tal sequência, o caranguejo bate em seu próprio corpo para depois mentir aos colegas, dizendo que se machucara em luta com o guaxinim. No momento em que a cena é precedida pelo esclarecimento do que iria acontecer, por meio do sinal FINGIR, o entendimento é facilitado em relação ao porquê da ação do caranguejo e, na sequência fílmica, percebe-se o efeito que ele esperava com tal simulação.

Embora a obra audiovisual inter-relacione imagens, informações sonoras e discursos verbais em sua completude significativa, algumas vezes, mesmo com a ausência de falas, o conteúdo imagético é suficiente para dar conta da percepção das ações e sensações representadas por elas. O início da cena em que o caranguejo se mutila para simular ter se machucado em luta com o guaxinim e enganar os colegas, comentada anteriormente, pode ser considerado um exemplo desses casos em que a imagem possui carga semântica de fácil dedução, não sendo necessárias explicitações referentes ao entorno acústico. Vejamos a figura 56:

Figura 56 – Imagens como principais agentes comunicativos<sup>36</sup>

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Na sequência mostrada acima, não foi necessário acrescentar nenhuma sinalização, explicitando o conteúdo, pois a ausência de falas é suplementada pela expressão visual do caranguejo, tornando as imagens suficientes para o entendimento do trecho exibido. Algumas cenas, no entanto, têm no áudio a fonte principal de decodificação. Em tais casos, a explicitação em Libras é imprescindível para a compreensão fílmica. Essas ocorrências foram observadas em duas sinalizações feitas em Libras: na fala F16 e na F39. Observemos a figura 57, a seguir:

<sup>36</sup> A cena poderá ser observada no DP15 em, aproximadamente, 04min24s.

Figura 57 – Áudio como principal agente comunicativo (guaxinim sofrendo antes da morte)<sup>37</sup>



Fonte: dossiê da pesquisa.

Para simular o sofrimento “pré-morte”, o guaxinim se joga atrás das rochas, de modo que o caranguejo não possa visualizá-lo, e o conteúdo comunicativo fica por conta dos sons de dor, batidas, grunhidos e gritos emitidos pelo animal. O guaxinim só retorna ao quadro visual para cair morto. Como os surdos não conseguiriam apreender, de maneira clara, o sofrimento vivido pelo guaxinim apenas pelas imagens, já que tudo acontece atrás das rochas e em meio à poeira, o intérprete faz uma adaptação do conteúdo oral para o visual, explicitando-o, conforme figura 57, acima. A transcrição desse complemento dado à fala 16 ficou a seguinte: **CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR. DOR! DOR! CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR! DOR! DOR! GRITAR! GRITAR!**

O segundo exemplo em que o conteúdo enunciativo do texto de partida se sustentava, principalmente, nos elementos sonoros, acontece no final do filme, na cena em que o guaxinim se levanta e ataca o grupo de caranguejos, devorando-os, um por um. Um trecho dessa cena pode ser observado na figura seguinte:

Figura 58 – Áudio como principal agente comunicativo (guaxinim atacando os caranguejos)<sup>38</sup>



Fonte: dossiê da pesquisa.

<sup>37</sup> A cena poderá ser observada no DP15 em, aproximadamente, 02min18s.

<sup>38</sup> A cena poderá ser observada no DP15 em, aproximadamente, 06min22s.

Observando a imagem anterior, percebemos que toda a cena que retrata o guaxinim comendo os caranguejos acontece em meio a uma nuvem de poeira, que deixa à mostra, apenas, a calda do guaxinim e alguns pedaços dos caranguejos jogados para cima. Para a interpretação em Libras, mais uma vez, o intérprete optou por explicitar o conteúdo percebido pelo canal auditivo, por meio de uma criação imagética. Dessa forma, ele traduz em imagens o que imagina serem as ações do guaxinim e as sensações que tem ao se alimentar. Tal sinalização pode ser transcrita da seguinte forma: (Guaxinim) GRITAR! **CL – PEGAR** (caranguejo) **COM MÃO@, COMER VÁRI@S VEZ@. CL – MORDER PEDAÇO. GOSTOSO! PERFEITO! CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@. CL – LIMPAR BOCA, CL – BARRIGA ENTUPIDA! HUMMM! GOSTOSO!**

Como parte da criação da cena anterior, percebemos o emprego de uma onomatopeia visual, conforme figura 59:

Figura 59 – Onomatopeia visual para o termo delicioso<sup>39</sup>



Fonte: dossiê da pesquisa.

Enquanto o guaxinim se delicia com os caranguejos, o intérprete faz um sinal que mistura configuração de mão, movimento corporal das mãos e da boca, além de expressão facial de satisfação para retratar o que, na língua oralizada, seria um “hummm”, onomatopeia que indica que algo é ou está delicioso. Assim, na figura 59, podemos ter uma ideia de como essa onomatopeia visual foi reproduzida.

Na interpretação de *Raccoon & Crawfish*, nenhuma fala foi suprimida, em relação ao texto de partida. Porém, ocorreram vários casos de condensação em que enunciados, segmentados em português para caber no número de caracteres definidos para a legendagem, foram, aqui, reagrupados e, algumas vezes, expandidos para dar a completude visual-espacial

<sup>39</sup> A cena poderá ser observada no DP15 em, aproximadamente, 06min34s.

esperada na Libras. Entre as falas geradas a partir da integração de várias legendas, estão a F13, F18, F19, F20, F21 e F22. Para demonstrar como ocorreram tais condensações, trazemos, abaixo, um quadro com as legendas do texto de partida e o seu equivalente na fala 21:

Quadro 08 – Legendas que embasaram a sinalização F21

	<b>Legendas em Português</b>	<b>Sinalização em Libras</b>
<b>1</b>	Ele me chuta / e me acerta um soco.	OK, (guaxinim) CHUTAR, DAR MURRO. <b>CL - (caranguejo) DAR MURRO CARA</b>
<b>2</b>	Eu caio nas rochas.	<b>(guaxinim). CL - (guaxinim) DAR MURRO CARA (caranguejo). CL - (caranguejo)</b>
<b>3</b>	Ele me cerca... recua	<b>CAIR BATER OBSTÁCULO.</b> (Caranguejo)
<b>4</b>	Mostra os dentes, / pronto pra matar.	PARECER PASSAR-MAL. <b>CL - (Guaxinim) ATACAR TAMBÉM CL - MOSTRAR</b>
<b>5</b>	Então, pulo e pego / direto na jugular	<b>PRESA@, ATACAR. CL - (caranguejo)</b>
<b>6</b>	apontando minhas pinças.	<b>PINÇA VOAR, FURAR PESCOÇO (guaxinim).</b> (Guaxinim) TONTO^CAIR
<b>7</b>	Ele cambaleia e cai. / Sou o vencedor.	(desmaiar). EU (caranguejo) <b>CAMPEÃO!</b>

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

No quadro anterior, podemos observar que as sete legendas, que compõem o texto legendado foram traduzidas na interpretação em Libras, formando apenas uma fala sinalizada, emitida em cerca de 20 segundos. Enquanto nas legendas o número de caracteres e a velocidade de leitura são critérios que limitam a extensão das linhas do texto e a sua segmentação, na Libras, o tempo de sinalização acompanha o da fala oralizada e o enredo visível da tela, sem a necessidade de pausas em curtos espaços de tempo para a sua decodificação.

Comparando os textos, escrito e sinalizado, percebemos que parte da legenda 3 foi eliminada, a ação de *recuar*. Lembramos que o movimento de recuar foi esquecido no primeiro ensaio e trazido para o ensaio seguinte. No ensaio 3 (DP11), bem como, nas tomadas 1 e 2 de gravação (DP12), essa ação também permanece; contudo, na gravação final, o intérprete parece ter esquecido de representá-la. A linha 6, por sua vez, foi integrada ao movimento interpretativo (caranguejo) PINÇA VOAR, uma vez que a imagem do voo do caranguejo já revela que as pinças estão apontando para o guaxinim. Os casos de condensação identificados no processo em estudo podem ser classificados como de reconstrução de períodos, procedimento entendido por Naves et al. (2016) e Barbosa (2004) como uma reordenação das orações e períodos do texto de partida, dividindo-os ou agrupando-os de modo a fazer sentido na língua de chegada.

Pensando nos movimentos genéticos ocorridos entre as versões da interpretação, observamos que as mudanças identificadas voltam-se, majoritariamente, para o acréscimo de

detalhes às descrições imagéticas criadas, como por exemplo: o intérprete na sinalização F6 parte da produção (Guaxinim) GRITAR! DOR!, que aparece no teste de enquadramento (DP08) para a construção (Guaxinim) GRITAR! **CL – SOPRAR E TOCAR DEDO**, DOR!, na gravação final (DP13). Esse acréscimo demonstra que as inserções buscavam o enriquecimento do enunciado com elementos visuais constantes nas imagens do filme de partida. Acréscimos desse tipo podem ser observados, também, nas falas F7 e F18, conforme quadro 09, abaixo:

Quadro 09 – Acréscimo de sinais e construções imagéticas, gerando falas mais detalhadas

Fala	Doc.	Transcrição
F7	DP09	(Guaxinim) COM-RAIVA!
	DP15	(Guaxinim) COM-RAIVA! (Caranguejo) DEBOCHE, DESPREZAR-VOCÊ (nem te ligo).
F18	DP08	(Caranguejo) O-QUÊ, OLHAR-LADO, ACONTECER? <b>CL - PINÇA TOCAR GUAXINIM.</b> (ele) MORRER? ACREDITAR-NÃO, NADA ESPALHAR, ESPERAR POUCO, PODER EU MATAR ELE. CERTO, IMAGINAR:
	DP15	(Caranguejo) OLHO OLHO-ARREGALAR! <b>CL - REPRESENTAÇÃO CORPÓREA DO CARANGUEJO. CL – SE-PREPARAR PARA DAR MURRO, PINÇA APERTAR GUAXINIM.</b> ELE MORRER? ACREDITAR-NÃO! ESTRANHO, ESPALHAR. <u>ESPERAR-AÍ!</u> PERDER-VIDA NADA. ESPERAR, PODER EU MATAR. EU SIM. IMAGINAR:

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

De modo geral, os acréscimos aparecem com mais expressividade nas versões finais, como se nos ensaios iniciais fossem produzidas interpretações mais simples e, sentindo-se a necessidade de trazer mais detalhes e criações imagéticas, novos elementos entrassem nas cenas das versões subsequentes. Os classificadores e as descrições imagéticas foram os recursos mais utilizados na amplificação do texto sinalizado.

Os movimentos contrários, de supressão e redução textual, também foram percebidos, ao longo do processo. Nas falas F5, F14 e F17, por exemplo, o intérprete utiliza nos ensaios e nas primeiras tomadas de gravação, sinalizações mais longas, com mais criações imagéticas ou ênfases atribuídas aos sentimentos expressos pelos personagens; porém, na interpretação final, ele disponibiliza uma sinalização mais enxuta. Vejamos alguns exemplos no quadro 10:



Quadro 10 – Supressões, gerando sinalizações mais simples

<b>Fala</b>	<b>Doc. / Versão</b>	<b>Transcrição</b>
<b>F5</b>	<b>DP12 / v.5</b>	(Guaxinim) EU IR <b>CL – ANDAR. PROCURAR CL – MÃO ENFIAR ÁGUA, OLHAR EMBAIXO, PROCURAR.</b>
	<b>DP12 / v.6</b>	(Guaxinim) EU IR CAMINHO-ÁGUA (rio) <b>CL – MÃO ENFIAR ÁGUA, PROCURAR COMIDA, VÁRIOS, PROCURAR</b>
	<b>DP15 / v.7</b>	(Guaxinim) <b>CL – MÃO ENFIAR ÁGUA, PROCURAR.</b>
<b>F17</b>	<b>DP08 / v.1</b>	(Guaxinim) CANSADO, AGONIA, TONTO^CAIR (desmaiar), MORRER.
	<b>DP09 / v.2</b>	(Guaxinim) GRITAR! TONTO^CAIR (desmaiar).
	<b>DP11 / v.4</b>	(Guaxinim) <b>CL - ANDAR DEVAGAR, TONTO, MORRER.</b>
	<b>DP12 / v.5</b>	(Guaxinim) TONTO, MORRER.
	<b>DP15 / v.7</b>	(Guaxinim) MORRER.

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

O exemplo mostrado em F17 traz o trabalho de enxugamento do texto feito pelo intérprete. Nos ensaios iniciais, ele busca enfatizar nas falas os sentimentos do guaxinim antes de morrer (CANSADO, AGONIA, TONTO^CAIR, TONTO); mas, a cada ensaio, essa ideia vai se modificando e o TILS elimina tais acréscimos da interpretação. Isso ocorre, provavelmente, pelo fato das imagens já mostrarem o guaxinim moribundo e titubeando antes de cair. A sinalização da versão final se resume, então, ao verbo morrer, que explicita ao espectador o que teria acontecido ao animal. Nos três casos acima, as imagens exibidas complementam a interpretação, de modo que esta pode recriar imagens e explicitações mais gerais. As supressões, também, podem ser encontradas como correções do texto sinalizado. Vejamos dois exemplos nas falas F13 e F16:

Quadro 11 – Supressões para correção textual

Fala	Doc. / Versão	Transcrição
F13	DP09 / v.2	(Guaxinim) <i>EU</i> CARANGUEJO ME-ENGANAR NOVAMENTE OK. <i>EU</i> CAPITURAR NADA COMER. ESPERAR, NADA!
	DP15 / v.7	(Guaxinim) CARANGUEJO ME-VENCER. NOVAMENTE ME-ENGANAR, COMO? <b>CL – PEGAR PARA COMER NADA ESPERAR NADA NADA!</b>
F16	DP08 / v.1	(Guaxinim) OLHO-ESCURECER, TONTO, RESPIRAR NÃO-CONSEGUIR, DOR, <b>CL - MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR. DOR! A-I! A-I! TONTO.</b>
	DP09 / v.2	(Guaxinim) EU OLHO-ESCURECER, VISÃO-EMBASSAR, DOR! <b>CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR. DOR! GRITAR!</b>

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Em relação à sinalização realizada em F13, observamos, nas versões iniciais, a presença do pronome EU, que aparece através do apontar do dedo indicador. Mas, ao longo das gravações, os pronomes são retirados, culminando com uma fala sem o uso dos dêiticos. Isso decorre, provavelmente, do fato de que nessa construção é o guaxinim quem emite a fala, fazendo com que o contexto dos acontecimentos já o identifique como o objeto das ações do caranguejo. Além disso, dois verbos direcionais são utilizados na frase, VENCER e ENGANAR, de modo que não há necessidade do uso do pronome, pois deixaria o texto redundante.

Em F16, temos o único caso de datilologia utilizado no processo de interpretação de *Raccoon & Crawfish*, o que ocorreu na primeira versão do texto, em uma expressão de dor do guaxinim, que foi representada pela soletração A-I! A-I! Naves et al. (2016, p. 36) dizem que “o uso da datilologia tem como foco, segundo Wilcox (1992), representar a palavra na língua-fonte, nomes próprios, lugares, quando não existe sinal convencionado na língua-alvo. Também é utilizada para representar acrônimos ou abreviações”. No caso do uso mencionado, já existe em Libras um sinal para expressões de dor, de modo que o intérprete abandonou a datilologia da palavra e passou a utilizar apenas o sinal DOR em todas as demais versões. Este sinal foi associado, várias vezes, ao GRITAR, com o objetivo de enfatizar o que o animal estava sentindo.

Comparando as versões da interpretação, é possível observar, também, a mudança da posição de alguns sinais dentro das frases. Em analogia aos processos escritos, poderíamos considerar tal movimentação como operações genéticas de deslocamento. Vejamos os termos marcados em itálico nos exemplos do quadro 12, abaixo:

Quadro 12 – Exemplos de deslocamentos ao longo do processo interpretativo

Fala	Doc. / Versão	Transcrição
F13	DP09 / v.2	(Guaxinim) EU CARANGUEJO ME-ENGANAR <i>NOVAMENTE</i> OK. ...
	DP11 / v.4	(Guaxinim) EU CARANGUEJO $\Omega$ <i>NOVAMENTE</i> $\Omega$ ME-ENGANAR....
	DP12 / v.6	(Guaxinim) CARANGUEJO ME-ENGANAR $\Omega$ <i>NOVAMENTE</i> $\Omega$ ...
	DP15 / v.7	(Guaxinim) CARANGUEJO ME-VENCER. $\Omega$ <i>NOVAMENTE</i> $\Omega$ ME-ENGANAR.
F18	DP09 / v.2	(Caranguejo) EU OLHAR-LADO, CURIOSO. <b>CL - PINÇA APERTAR GUAXINIM ELE MORRER?</b> ...
	DP11 / v.4	(Caranguejo) OLHAR-LADO, ESTRANHO! <b>CL – TOCAR GUAXINIM, ESTRANHO, MORRER?</b> $\Omega$ <i>ELE?</i> $\Omega$ ...
	DP12 v.5	(Caranguejo) OLHO-ARREGALAR! <b>CL – PINÇA APERTAR GUAXINIM, SE RETRAIR.</b> $\Omega$ <i>ELE</i> $\Omega$ MORRER!?
F22	DP11 / v.4	(Caranguejo) SIM! TODO@-ME-AMAR, <i>APLAUDIR!</i> MARAVILHOSO! GLORIOSO! ...
	DP12 / v.6	(Caranguejo) EL@ PESSOA@ TODO@-ME-AMAR! MARAVILHOSO! $\Omega$ <i>APLAUDIR!</i> $\Omega$ GLORIOSO! ...
	DP15 / v.7	(Caranguejo) NOSSA! TODO@-ME-AMAR, $\Omega$ <i>APLAUDIR</i> , $\Omega$ MARAVILHOSO, GLÓRIOSO ...
F39	DP11 / v.4	(guaxinim) GRITAR! <b>CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@.</b> <b>CL – MORDER PEDAÇO,</b> COMER VÁRI@S, COMER, <i>PERFEITO!</i> GOSTOSO! ...
	DP15 / v.7	(guaxinim) GRITAR! <b>CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@.</b> <b>CL – MORDER PEDAÇO.</b> GOSTOSO! $\Omega$ <i>PERFEITO!</i> $\Omega$ ...

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Observando o quadro anterior, percebemos que há alternância na posição do advérbio *NOVAMENTE*, empregado em F13; o pronome *ELE* aparece tanto antes, quanto depois do verbo *MORRER*, em F18; bem como, o sinal *APLAUDIR* se move dentro da frase em F22, e os adjetivos *GOSTOSO* e *PERFEITO* trocam de lugar entre as versões de F39. No entanto, tais deslocamentos não ocorrem com um propósito linguístico específico. O intérprete não emprega tais movimentações visando melhorias ou ajustes no texto final. Os deslocamentos observados retratam apenas a dinamicidade do ordenamento frasal em Libras e do ato interpretativo.

Embora tenhamos trazido exemplos de acréscimos e supressões em quadros separados ou em exemplos específicos, esses procedimentos de criação, na maioria das vezes, não aparecem isoladamente. Cada versão da interpretação traz para uma mesma fala diferentes acréscimos e supressões, que agem na sua construção significativa, até que se chegue ao produto definido como final. Vários acréscimos e supressões mostrados no quadro 05 não retratam

decisões conscientes de apagamento ou inserção feitas para correção textual. Eles surgem demonstrando a dinamicidade do texto sinalizado que, mesmo sob uma base significativa comum, varia à cada produção; ou seja, à cada nova interpretação, temos acesso a um texto singular, com novos sinais, construções imagéticas, classificadores, etc. Tais fatos podem ser observados, por exemplo, com a oração EU RÁPIDO FUGIR e com o classificador **BRAÇO@CAIR**, que surgem e desaparecem, várias vezes, entre as versões da sinalização de F19:

Quadro 13 – Exemplos de acréscimos e supressões como lapsos da memória

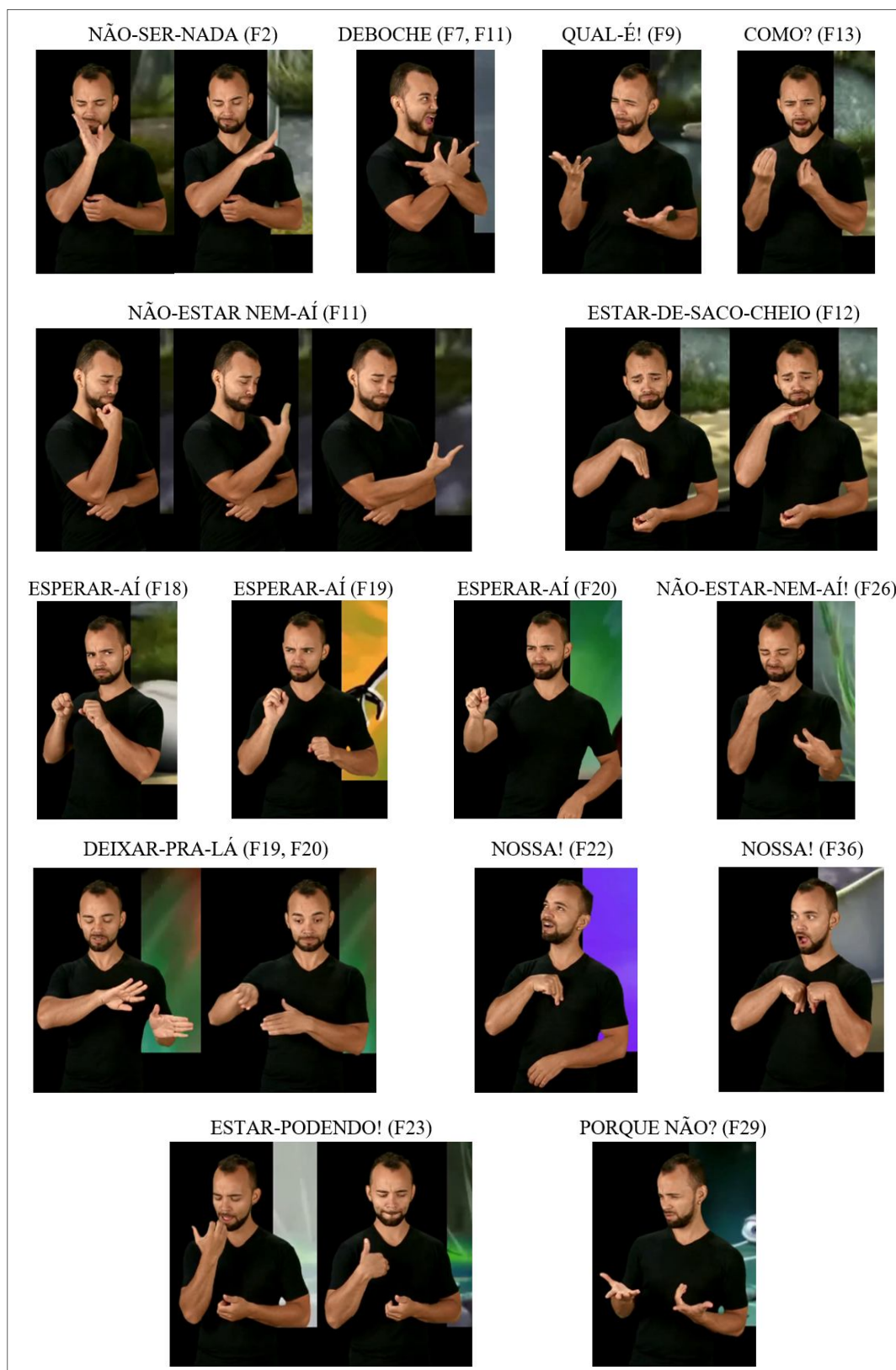
FALA	DOC. / VERSÃO	TRANSCRIÇÃO
F19	DP08 / v.1	(Caranguejo) PERTO EU CAMINHO^ÁGUA (rio) EU GUAXINIM CL – (Guaxinim) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR, TAMBÉM EU CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR BRAÇO@, BRAÇO@ CAIR. ...
	DP09 / v.2	(Caranguejo) [PERTO EU] <OK, OK,> CAMINHO^ÁGUA (rio) [EU GUAXINIM] </IR?/ >. (Gaxinim) CL – ATACAR. [EU RÁPIDO FUGIR, TAMBÉM EU] <(eu) ATACAR,> CL – PINÇA APERTAR (ele), <ELE-FUGIR, OK.> CL – <PINÇA APERTAR (ele),> CORTAR BRAÇO@ [ , BRAÇO@ CAIR]. ...
	DP11 / v.4	(Caranguejo) [OK, OK,] CAMINHO[-ÁGUA] <PERTO, CAMINHO> [IR?] (Guaxinim) CL – [ATACAR] <(me) CAPTURAR>. <RÁPIDO EU> ATACAR, [CL – PINÇA APERTAR (ele) ELE FUGIR, OK] CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR BRAÇO@, <BRAÇO@ CAIR>. ...
	DP12 / v.5	(Caranguejo) <EU> [CAMINHO PERTO] CAMINHO<^ÁGUA (rio)> GUAXINIM CL – (me) [CAPTURAR] <ATACAR>, Ω EU Ω RÁPIDO [ATACAR] <FUGIR> CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR <UM> BRAÇO [ , BRAÇO CAIR. EU]
	DP12 / v.6	(Caranguejo) <OK>, EU <PERTO> CAMINHO^ÁGUA (rio), GUAXINIM CL – (me) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR [UM] BRAÇO@. ...
	DP15 / v.7	(Caranguejo) OK, [EU] PERTO CAMINHO^ÁGUA (rio) GUAXINIM CL – (me) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR. <TAMBÉM > CL – <(eu) ATACAR,> PINÇA APERTAR (ele), CORTAR BRAÇO@. [ESPERAR] <ESPERAR-AÍ,> ISSO [VER] <TER>, POSSUIR [JÁ], DEIXAR-PRA-LÁ.

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

Para deixar mais clara a identificação dos elementos, marcamos com azul os momentos em que os termos foram acrescentados e em vermelho aqueles em que foram suprimidos. Desse modo, é possível perceber que as duas construções exemplificadas transitam entre as versões, sendo sinalizadas em algumas e em outras não. Vários são os casos em que há um acréscimo na versão 2, a supressão do mesmo item na versão 3, o retorno do item na versão 4 e, assim, sucessivamente, indiciando o que aparenta estar mais próximo de lapsos de memória no ato interpretativo, já que o texto interpretado não foi memorizado *ipsi litteris*.

Analisando o processo criativo da janela de Libras de *Raccoon & Crawfish*, observamos que o intérprete buscou manter em sua interpretação marcas da informalidade do texto de partida e traços da linguagem coloquial na sinalização feita. Uma vez que o filme retrata um discurso oral, em ambiente informal, e com tom de espontaneidade, o intérprete manteve esse tom em sua fala, através de marcadores conversacionais, (OK, ESPERAR-AÍ), perguntas retóricas (COMO?! PORQUE-NÃO?!), expressões idiomáticas (ESTAR-DE-SACO-CHEIO, NÃO-ESTAR-NEM-AÍ, ESTAR-PODENDO) e interjeições (NOSSA! QUAL-É!). Tais marcas podem ser analisadas na figura 60, a seguir:

Figura 60 – Marcas da linguagem coloquial nas falas em Libras



Fonte: elaborada pela pesquisadora.

Nos exemplos de falas mostradas na figura anterior, percebemos o uso da língua de maneira mais descontraída, mais próxima do registro coloquial, que utilizamos em nosso cotidiano, com a inclusão de expressões idiomáticas e gírias. Dentre as expressões mostradas, encontramos aquelas que são dicionarizadas, ou seja, que constam como sinais lexicais de Libras, enquanto outras se enquadrariam como marcadores discursivos. O uso desses marcadores pode ser observado nas falas F9 (QUAL-É!), F18, F19 e F20 (ESPERAR-AÍ!) e na F29 (PORQUE-NÃO!). Tais construções são marcações corporais, enfatizadas por expressões faciais, que estabelecem relações semânticas com as demais unidades do discurso, mas não correspondem a itens lexicais, propriamente ditos.

Os marcadores exemplificados, no entanto, não possuem sentidos ou formatos únicos; o contexto será responsável pela decodificação do seu significado e a forma de emissão, também, dependerá dos elementos textuais do entorno. Nas figuras que representam ESPERAR-AÍ (F18, 19 e 20), por exemplo, a expressão facial de dúvida e incoerência, associada à pausa feita na emissão do discurso, nos leva a entender que essa expressão corresponde a um “espera aí” da língua portuguesa, pois, nesse trecho, o intérprete está sinalizando a cena na qual o caranguejo inventa as histórias sobre como aconteceu o seu confronto com o guaxinim; e, em determinadas partes de cada narrativa, ele pausa o seu relato, ao perceber que os fatos não são críveis. Notem que, nas pausas feitas pelo personagem caranguejo, o intérprete também para, com o corpo e as mãos posicionados na forma do último sinal emitido e expressão de dúvida. Depois dessas pausas, é empregado o sinal DEIXAR-PRA-LÁ, que descarta a história imaginada.

Os dois exemplos de uso da interjeição NOSSA, utilizada pelo intérprete, demonstram como as expressões faciais são versáteis e indispensáveis à produção em língua de sinais. No primeiro caso, F22, o termo NOSSA é utilizado com expressão de alegria, satisfação, admiração; enquanto em F36, ele carrega o tom de surpresa e espanto, sendo enfatizado com a duplicação do sinal feita com as duas mãos e expressão facial característica de espanto, ou seja, olhos arregalados e boca aberta.

A ênfase dada aos adjetivos e verbos na interpretação em estudo, além de ser realizada pelas expressões faciais, também aparece marcada pela amplitude e repetição de movimentos durante a emissão de um sinal. Para Felipe (2007), expressões faciais e repetições do movimento de sinais podem funcionar, de fato, como intensificadores, dispensando os falantes de Libras do uso de advérbios de intensidade, tais como: MUIT@ e POUC@. Vejamos, na figura 61, exemplos com o sinal GRITAR:

Figura 61 – Ênfase marcada por expressão facial, amplitude e repetição de movimentos



Fonte: elaborado pela pesquisadora

Na imagem anterior, percebemos a realização do sinal GRITAR sendo emitido em intensidades variadas. Na figura da esquerda, vemos o grito interpretado no momento em que o caranguejo pinça o guaxinim, pela primeira vez; nessa cena, o intérprete representa o grito com apenas uma das mãos, o movimento é mais curto e a expressão facial amenizada antes da finalização do sinal. A imagem à direita, por sua vez, mostra a emissão do mesmo sinal, porém, de modo intensificado. Este sinal ocorre quando o caranguejo pinça o nariz do guaxinim, pela segunda vez, e, para dar mais expressividade ao sentimento de dor do personagem, o intérprete emite o sinal com as duas mãos, com um movimento mais alargado dos braços e a expressão facial de dor se prolonga até que suas mãos retomem a posição de descanso.

Além das características destacadas acima, o intérprete utiliza-se, também, da repetição do movimento do sinal para demonstrar que um determinado sentimento é mais intenso, condição em que o sinal DOR chega a ser repetido 8 vezes (exemplo: DP11, v.5, F7). Tal repetição foi empregada, também, para demonstrar que uma dada ação estava acontecendo de modo contínuo, dentro de um espaço de tempo determinado. Esse tipo de uso ocorreu com o verbo PROCURAR, em F5. Na referida fala (DP15), o tal sinal é repetido por volta de quinze vezes, o que agrega a ideia de durabilidade à ação realizada. Como complemento semântico, o intérprete mexe o corpo e direciona o olhar para pontos variados, indicando a extensão da área coberta pela ação de procurar.

Nas atividades tradutórias/interpretativas, os acréscimos, as supressões, adaptações, escolhas terminológicas utilizadas, bem como as descrições imagéticas e toda a sintaxe que organiza a fala sinalizada são permeadas pela subjetividade do TILS, de modo que a interpretação de um mesmo filme feita por um profissional diferente resulta em um produto que apresente escolhas tradutórias diversas, já que a experiência do profissional, a sua vivência de mundo, o seu local de fala e tantos outros elementos integrarão o arcabouço da sua tradução.



Assim, não nos coube, neste espaço, julgar as escolhas do intérprete, mas sim, apresentar o seu método de trabalho e as especificidades do lidar com a janela de Libras, a fim de esmiuçar como a atividade se processa e, assim, enriquecer as pesquisas de tal natureza.

Muitas outras discussões acerca de aspectos linguísticos relacionados à tradução e interpretação em janela de Libras podem ser feitas em relação ao objeto desta pesquisa, de modo que a leitura genética apresentada aqui não esgota a riqueza de interpretações, que o olhar do pesquisador pode direcionar ao dossiê. No entanto, nos coube analisar os procedimentos técnicos empregados na produção, bem como, tecer considerações sobre as características interpretativas e tradutórias mais evidentes do processo estudado.

Embasados pelas orientações teóricas e procedimentais adotadas dentro dos estudos de processo, apresentamos, nesta seção, os contextos da criação, além do autor, da obra e do dossiê trabalhado, bem como, trazemos exemplos das operações genéticas basilares, presentes em todos os processos criativos, quais sejam: os acréscimos e as eliminações, buscando caracterizá-los dentro das especificidades que o modelo de tradução audiovisual adotado e a língua empregada demandaram em sua produção. Além disso, foram discutidas estratégias tradutórias e recursos linguísticos adotados pelo intérprete para a criação de um texto visual-espacial destinado ao público infantil.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No Brasil, os estudos de processo voltados para obras audiovisuais ainda se encontram em estágio inicial. A escolha de adotar como objeto de pesquisa o processo de tradução e interpretação em janela de Libras, sob a base teórico-metodológica da crítica genética, tem, nesta tese, uma aproximação inédita. A partir de tal empreitada, nos aproximamos da Língua Brasileira de Sinais, que, embora tenha adquirido o *status* legal de língua oficial para a comunicação e expressão dos surdos no Brasil, em 2002, ainda é negligenciada nas escolas inclusivas, não muito difundida dentro da população brasileira e pouco utilizada na promoção de acessibilidade a obras audiovisuais na programação televisiva do país.

Dessa forma, enxergamos na associação dos estudos de processo a esse tipo de tradução audiovisual uma oportunidade de investigar os critérios utilizados, as etapas seguidas e especificidades da produção de janelas de Libras, a fim de contribuir para o conhecimento e a divulgação de tal técnica entre diferentes áreas do conhecimento. Buscamos, ainda, explicitar a importância do seu uso para que o sujeito surdo, de fato, exerça o direito ao acesso autônomo dos meios de comunicação e à informação.

Trazer para os estudos de gênese uma construção cujos documentos de processo fogem, em sua maioria, da materialidade manuscrita e impressa nos levou a refletir acerca das mudanças metodológicas, que o surgimento dos documentos digitais tem demandado aos estudos de Crítica Genética. A primeira mudança ocorreu na lógica de aquisição e organização do dossiê de análise, uma vez que não tivemos acesso, como de costume, a um dossiê finalizado, que nos seria cedido para análise. O desejo de trabalhar com algo novo nos levou a sugerir a criação da janela de Libras, buscar um intérprete que aceitasse participar da pesquisa, discutir sobre as formas de registro documental que seriam utilizadas, bem como, orientar os participantes do processo quanto à importância de manter tais documentos, já que não é costume da maioria dos TILS registrar o seu processo de trabalho.

O uso da base teórico-metodológica da Crítica Genética para a análise de ferramentas que atuam na promoção de acessibilidade, como a realizada neste estudo, também objetiva dar visibilidade a um viés de análise bastante recente, que vem sendo desenvolvido na Universidade Federal da Bahia pelo Grupo Pro.Som, a Crítica Genética Inclusiva Prospectiva. Tal abordagem visa lidar com obras de caráter inclusivo, nas quais os pesquisadores acompanham os processos criativos e buscam apresentar leituras genéticas, que divulguem tais objetos. Dessa forma, os estudos também se empenham no aprimoramento das técnicas utilizadas na elaboração de

produtos acessíveis, exercendo, além do seu papel científico, o social. Trata-se, então, de um desafio ímpar ao unirmos os estudos de processo à promoção de acessibilidade, o que leva, ainda, a reflexões e ajustes de critérios ou parâmetros dos estudos genéticos existentes para tratarmos objetos de investigação, que trazem à tona a riqueza do universo digital.

Como discutido na pesquisa, o nascimento do manuscrito digital não preconiza o fim dos estudos de processo, mas estes apenas necessitam se adaptar à nova materialidade dos documentos a fim de se conseguir uma aproximação produtiva com o fazer artístico em ambiente digital. Para demonstrar tais possibilidades, buscamos apresentar formas de registro e resgate de operações genéticas a partir de equipamentos eletrônicos. Assim, foram mostradas a utilização de ferramentas, como, *Controlar alterações*, do *Microsoft Word*, ou do recurso *Histórico de revisões/versões* do *Google Docs*, o registro da escrita em processo através da *Smartpen* (caneta inteligente), o uso de *software* de captura de tela e o emprego de câmeras filmadoras para registro de obras nas quais o corpo é responsável pela enunciação, assumindo os papéis de instrumento, suporte e obra. O pensamento de que a era digital trazia consigo o risco de colocar um termo aos estudos de processo, pela eliminação dos rastros da criação, começa a apontar caminhos para sua revitalização e continuidade; vê-se, então, o emprego de outras linguagens, aquelas que dão livre acesso ao espaço de criação, proporcionando um frescor aos estudos de processo.

Além disso, buscamos refletir sobre a influência exercida pela inteligência artificial na escrita digital feita pelo uso de teclados sensíveis ao toque, com o apoio de dicionários de sugestão de palavras e corretores automáticos, que não só sugerem termos a serem escritos, facilitando e intervindo na lógica do pensamento do escritor, como também, corrigem e alteram palavras sem uma prévia autorização, o que pode estar anunciando um novo tipo de rasura para os estudos de processo: a rasura de sistema ou eletrônica, de caráter não autógrafo, imposta pelo programa de escrita utilizado, e não, propriamente, pelo autor.

No que tange aos Estudos Surdos, buscamos discutir questões sobre a educação, cultura e identidade dos Surdos a fim de que o público leitor conhecesse o grupo ao qual a janela de Libras se destinaria. Além disso, apresentamos as principais características fonológicas, morfológicas e sintáticas da Libras para a construção de um entendimento geral sobre a língua, que seria discutida na análise do processo criativo em questão, destacando o caráter visual-espacial de sua enunciação e a percepção visual, que envolvem todas as relações cognitivas do público surdo.

Para destacar a importância e necessidade da promoção de acessibilidade audiovisual ao público investigado, elencamos os principais marcos legais sobre a acessibilidade

audiovisual no Brasil. Através de tal levantamento, chegamos à conclusão de que o espectro legal tem recebido especial atenção, porém, não existe a vigilância e cobrança efetivas para que as leis de inclusão sejam cumpridas à risca, o que deixa o uso dos recursos acessíveis aquém do que seria uma situação ideal, o que incluiria sua presença em toda a programação, aberta ou fechada, da televisão brasileira.

Uma vez que os recursos de acessibilidade audiovisual são analisados sob o guarda-chuva teórico da tradução audiovisual, buscamos apresentar as características principais desse campo de estudos, destacando as práticas tradutórias voltadas para o público ouvinte e para o público surdo e/ou ensurdecido, alvo principal ao qual a nossa pesquisa se direciona. Ao tratar da LSE e da janela de Libras, destacamos as especificidades técnicas, linguísticas e tradutórias a partir da NBR 15290 (2016) e do Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (2016), principais publicações que orientam a produção das ferramentas supracitadas.

A partir da leitura de tal processo criativo, identificamos a presença de um profissional multifacetado, que emerge na criação e transita dentro dos papéis de técnico em janela de Libras, tradutor, intérprete, autor, ator, narrador e tantos outros, que se façam necessários. Percebemos, também, que o corpo tem primazia nesse discurso, considerando que ele cria, fala, corrige e disponibiliza o texto interpretado. Não há invisibilidade do tradutor; ele já é texto. As expressões visuais e corporais, por meio das descrições imagéticas, recriam imagens que aproximam os espectadores da natureza visual-espacial de sua língua materna, a Libras. O corpo não se manifesta apenas pelos sinais lexicais, mas também, por elementos discursivos que escapam da fixidez dos dicionários e se impõem à coesão e coerência do texto interpretado.

Quanto à tradução e interpretação, essas atividades, por nós vistas como indissociáveis, transitam entre buscas de possíveis equivalências entre o texto de partida e o de chegada, abdicando de escolhas literais e voltando-se para o emprego de aproximações semânticas entre as línguas trabalhadas, que sejam funcionalmente equivalentes (NAVES et al., 2016; BARBOSA, 2004). Sua ênfase recai na funcionalidade do texto, em uma tradução na qual a função comunicativa é privilegiada e o conteúdo semântico interpretado respeita as estruturas fonológicas, morfológicas, sintáticas e semânticas da língua de chegada. Além disso, o texto de chegada manteve o uso de expressões características da linguagem coloquial, preservando o tom informal do texto de partida e, ao mesmo tempo, construindo uma interpretação, que aproximasse a obra do seu público principal, as crianças surdas.

Enfim, ter a oportunidade de acompanhar o processo de criação da janela de Libras do filme *Raccoon & Crawfish* nos permitiu conhecer as etapas seguidas para a criação desse tipo de tradução audiovisual, escassa nos programas televisivos brasileiros, mas de grande

importância para a promoção da acessibilidade audiovisual ao público Surdo. Assistir apenas a janela de Libras pronta, já inserida na obra audiovisual, não nos permite remontar o quebra-cabeças de sua elaboração; assim, experienciar tal processo, pensar formas de registrá-lo e interpretar tais registros, nos aproximou dos critérios técnicos, tradutórios e interpretativos caros a esse tipo de produção, que transita entre as culturas ouvinte e surda; entre as línguas orais e sinalizadas; entre públicos que merecem ter a mesma oportunidade de acesso à informação, em suas línguas maternas. Acompanhar esse processo peculiar nos permitiu, também, disponibilizar ao público uma aproximação inédita entre a criação de janelas de Libras e os estudos de processo, dando visibilidade à gênese de obras audiovisuais acessíveis, campo carente de investigação.

Promover esta pesquisa sobre o processo de criação da janela de Libras só intensificou o nosso interesse em continuar trabalhando com modalidades da tradução audiovisual. Já tendo produzido uma pesquisa sobre a criação de legendas e, agora, de posse de um estudo sobre janela de Libras, temos, como meta futura, o estudo comparativo dessas duas práticas aplicadas como ferramentas de acessibilidade para o público surdo. De modo que pretendemos trabalhar com testes de recepção, de ambos os formatos, a fim de identificar aqueles que apresentem resultados de compreensão mais funcionais para o público em questão.

Adentrar o ateliê de criação do tradutor e intérprete de Libras, acessando os documentos de processo, que geraram o filme *Raccoon & Crawfish* com janela de Libras integrada, nos trouxe a grata sensação de poder ocupar um lugar privilegiado dentro dos estudos de crítica genética: o de testemunha de uma gênese singular. Contudo, a nossa vivência e familiarização com tal processo não sugere, de modo algum, o entendimento ou a interpretação desse ato criativo, na íntegra. O material que disponibilizamos se configura apenas como uma leitura singular e aproximativa dos processos cognitivos, que envolvem a mente criadora, inacessíveis em sua plenitude, mas passíveis de leituras a partir dos índices deixados no prototexto trazido para análise.

Dessa forma, almejamos que esta tese desperte, em outros pesquisadores, o interesse de seguir com novas pesquisas dentro do campo dos estudos de processo, envolvendo obras audiovisuais, ao se aprofundarem nas novas configurações que o documento digital e a escrita mediada pela inteligência artificial podem trazer. Temos certeza, ainda, da relevante contribuição dada aos estudos de tradução e interpretação em janelas de Libras destinados às obras audiovisuais, campos carentes de investigação.

## REFERÊNCIAS

ABNT. **NBR 15290**: acessibilidade em comunicação na televisão. Rio de Janeiro, 2016.

\_\_\_\_\_. **NBR 15610-3**: Televisão digital terrestre — Acessibilidade Parte 3: Língua de Sinais (LIBRAS). Rio de Janeiro, 2016.

\_\_\_\_\_. **NBR 15290**: acessibilidade em comunicação na televisão. Rio de Janeiro, 2005 (Cancelada).

ALONSO, Fernando. Algo más que suprimir barreras: conceptos y argumentos para una accesibilidad universal. **TRANS. Revista de Traductología**, Málaga, n. 2, p. 15-30, 2007. Disponível em: <[http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_11/T.1530.FernandoAlonso.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_11/T.1530.FernandoAlonso.pdf)>. Acesso em: 09 out. 2016.

ALVES, F.; ARAÚJO, V. L. S.; PAGANO, A. Approaching expertise in subtitling: A pilot experiment. In: LAVAUR, J. M.; MATAMALA, A.; SERBAN, A. **Audiovisual translation in close-up**: practical and theoretical approaches. 2. ed. Oxford: Peter Lang, 2012. p. 133-160.

ANASTÁCIO, S. M. G. **Definindo a Crítica genética Inclusiva**. IV Simpósio de Crítica Genética e Arquivologia (informação verbal). Universidade Estadual do Piauí. Teresina – PI, 23 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. Processos de Criação: Crítica Genética e Autoria Colaborativa. In: MOTA, Mailce Borges et al. (Org.). **Língua e literatura na época da tecnologia**. Florianópolis: EdUFSC, 2014.

ANASTÁCIO, S. M. G. et al. Criação de Mídias Sonoras como Proposta de uma Crítica Genética Inclusiva. In: **Anais XI Congresso Iberoamericano de Extension Universitaria**: Integracion, extension, docencia e investigacion para la inclusion y cohesion social. Santa Fe, Argentina. 22 a 25 nov. 2011. Disponível em: <<https://www.unl.edu.ar/iberoextension/dvd/archivos/ponencias/mesa3/criacao-de-midias-sonoras-co.pdf>>. Acesso em: 13 mai. 2018.

ANDRADE, B. L. L. de. **A tradução de obras literárias em língua brasileira de sinais**: antropomorfismo em foco. Dissertação (mestrado). 120 f. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução. Florianópolis, 2015.

ANJOS, R. P. dos. **Cinema para Libras**: reflexões sobre a estética cinematográfica na tradução de filmes para surdos. 94 p. Dissertação (mestrado). Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília, 2017. Disponível em: <[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/31027/1/2017\\_RaphaelPereiradosAnjos.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/31027/1/2017_RaphaelPereiradosAnjos.pdf)>. Acesso em: 27 ago. 2018.

ANJOS, S. O. P. Antropomorfismo e o espaço metafórico nas narrativas literárias em língua de sinais. **Revista Sinalizar**. Goiânia. V. 3, n. 1, p. 114-135, jan./jun., 2018. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/revsinal/article/view/37158/25826>>. Acesso em: 14 ago. 2018.

ARAÚJO, T. M. U. de et al. An approach to generate and embed sign language video tracks into multimedia contents. In: **Information Sciences**. v. 281, 2014. p. 762–780. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0020025514004551?via%3Dihub>>. Acesso em: 19 fev. 2018.

ARAÚJO, V. L. S.; ARRAES, D. A; ASSIS, I. A. P. de. Segmentação Linguística das legendas para Surdos e ensurdecidos (LSE) de telenovelas: uma pesquisa baseada em corpus. In: **Trabalhos em Linguística Aplicada**. v. 56, n. 2. Campinas, mai./ago, 2017. p. 997-1024. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/tla/v56n2/2175-764X-tla-56-02-00589.pdf>>. Acesso em: 19 ago. 2018.

ARAÚJO, V. L. S; ASSIS, I. A. P. A segmentação linguística na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) de ‘Amor Eterno Amor’: uma análise baseada em corpus. In: **Letras & Letras**, v. 30, n. 2, 2014. p. 56-184. Disponível em: < <http://www.seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/27962/15809>>. Acesso em: 02 set. 2018.

ARAÚJO, V. L. S. Por um modelo de legendagem para Surdos no Brasil. In: VERAS, V. (Org.). **Tradução e Comunicação**, Revista Brasileira de Tradutores. São Paulo: UNIBERO, 2008. n. 17, p. 59-76.

ARAÚJO, V. L. S. Subtitling for the deaf and hard-of-hearing in Brazil. In: DÍAZ-CINTAS, j.; ORERO, P; REMAEL, A. **Media for All**: subtitling for the deaf, audio description and sign language. Amsterdam: Rodopi. v. 30, 2007. p. 99-107.

ARAÚJO, V. L. S. O processo de legendagem no Brasil. In: **Revista Gelne**. v. 4, n. 1. 2002. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/gelne/article/view/9143/6497>>. Acesso em: 27 mar. 2018.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE RÁDIO E TELEVISÃO. **TV digital**: Fórum SBTVD aprova proposta para transmissão de Libras na TV. Disponível em: <<http://abratel.org.br/noticia/tv-digital-forum-sbtvd-aprova-proposta-para-transmissao-de-libras-na-tv/>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

BAJARD, Élie. O signo gráfico, chave da aprendizagem da escrita. **Ensino Em Re-Vista**. v.23, n.1. jan./jun. 2016. Uberlândia, 2016. p. 201-225. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/35412/18636>>. Acesso em: 14 set. 2016.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BALFOUR, I; EGOYAN, A. (Ed.). **Subtitles on the foreignness of film**. Massachusetts: Alphabet City Media, 2004.

BARBOSA, Heloísa Gonçalves. **Procedimentos técnicos da tradução**: uma nova proposta. 2. ed. Campinas: Pontes, 2004.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: **O Rumor da língua**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988 [1968]. p. 65-70.

BIASI, Pierre-Marc de. Genética dos processos criativos na idade digital. In: PASSOS, Marrie-Hélène Paret et al. (Org.). **Processo de criação interartes: cinema, teatro e edições eletrônicas**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2014. p. 199-224.

\_\_\_\_\_. **A genética dos textos**. Tradução de Marie-Hélène Paret Passos. Porto Alegre: RDIPUCRS, 2010[2000].

\_\_\_\_\_. O horizonte genético. In: ZULAR, Roberto. (org.). **Criação em Processo: ensaios de crítica genética**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002. p. 219.

\_\_\_\_\_. **Métodos críticos para a análise literária**. Tradução de Olinda Maria Rodrigues Prata. São Paulo: Martins Fontes, 1997 [1990].

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation**. Understanding New Media. Cambridge, MA; London: MIT Press, 2000.

BOSI, E. **O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

BRASIL. **Decreto nº 8.061**, de 29 de julho de 2013. Altera o Decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006, o Regulamento dos Serviços de Radiodifusão, aprovado pelo Decreto nº 52.795, de 31 de outubro de 1963, e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2013/Decreto/D8061.htm#art4](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Decreto/D8061.htm#art4)>. Acesso em: 16 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. **Decreto nº 5.820**, de 29 de junho de 2006. Dispõe sobre a implantação do SBTVD-T, estabelece diretrizes para a transição do sistema de transmissão analógica para o sistema de transmissão digital do serviço de radiodifusão de sons e imagens e do serviço de retransmissão de televisão, e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2006/decreto/d5820.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/decreto/d5820.htm)>. Acesso em: 16 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. **Decreto nº 5.645**, de 28 de dezembro de 2005. Dá nova redação ao art. 53 do Decreto nº 5.296, de 2 de dezembro de 2004. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/decreto/d5645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5645.htm)>. Acesso em: 16 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. **Decreto nº 5.296**, de 2 de dezembro de 2004. Regulamenta as Leis nºs 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2004-2006/2004/Decreto/D5296.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2004/Decreto/D5296.htm)>. Acesso em: 16 ago. 2018.

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). Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm)>. Acesso em: 15 set. 2016.



\_\_\_\_\_. **Lei Nº 12.796**, de 04 de abril de 2013. Alteração da Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2013/Lei/L12796.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12796.htm)>. Acesso em: 17 set. 2016.

\_\_\_\_\_. **Lei Nº 12.319**, de 01 de setembro de 2010. Regulamenta a profissão de Tradutor e Intérprete da Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS. Disponível em: <<http://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=1&data=02/09/2010>>. Acesso em: 13 set. 2017.

\_\_\_\_\_. **Lei Nº 10.436**, de 24 de abril de 2002. Língua Brasileira de Sinais - Libras. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/2002/L10436.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2002/L10436.htm)>. Acesso em: 15 set. 2016.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 10.098**, de 19 de dezembro de 2000b. Estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L10048.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L10048.htm)>. Acesso em: 16 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 10.048**, de 8 de novembro de 2000a. Dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L10048.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L10048.htm)>. Acesso em: 16 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. **Lei Nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/Ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9394.htm)>. Acesso em: 17 set. 2016.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 6.606**, de 7 de dezembro de 1978. Obriga as emissoras de televisão a incluir, nas suas programações semanais de filmes estrangeiros, um filme, pelo menos, com legenda em português. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1970-1979/lei-6606-7-dezembro-1978-366460-publicacaooriginal-1-pl.html>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações. **Portaria nº 2.992**, de 26 de maio de 2017. Estabelece o cronograma de transição da transmissão analógica dos serviços de radiodifusão de sons e imagens e de retransmissão de televisão para o SBTVD-T. Disponível em: <[https://www.mctic.gov.br/mctic/opencms/legislacao/portarias/Portaria\\_MCTIC\\_n\\_2992\\_de\\_26052017.html](https://www.mctic.gov.br/mctic/opencms/legislacao/portarias/Portaria_MCTIC_n_2992_de_26052017.html)>. Acesso em: 16 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. Ministério de Estado das Comunicações. **Portaria nº 188**, de 27 de junho de 2010. Altera a redação da Norma Complementar nº 01/2006 – Recursos de acessibilidade, para pessoas com deficiência, na programação veiculada nos serviços de radiodifusão de sons e imagens e de retransmissão de televisão, aprovada pela Portaria nº 310, de 27 de junho de 2006. Disponível em: <<http://www.anatel.gov.br/legislacao/normas-do-mc/443-portaria-188>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. Ministério de Estado das Comunicações. **Portaria nº 310**, de 27 de junho de 2006. Aprova a Norma Complementar nº 01/2006 - Recursos de acessibilidade, para pessoas com deficiência, na programação veiculada nos serviços de radiodifusão de

sons e imagens e de retransmissão de televisão. Disponível em:

<<http://www.anatel.gov.br/legislacao/normas-do-mc/442-portaria-310>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

CALIL, Eduardo; AMORIM, Kall Anne e LIRA, Lidiane. Letramento e processo de escritura de alunos recém-alfabetizados. **Cadernos Cedes** – Alfabetização: dimensões políticas, pedagógicas e práticas. Campinas, v. 33, n. 89, p. 73-89, jan.-abr. 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v33n89/a05v33n89.pdf>>. Acesso em: 31 set. 2016.

CALLOU, Dinah; LEITE, Yonne. **Iniciação à fonética e à fonologia**. ed. 11. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

CAPOVILLA, Fernando César et al. **Dicionário da Língua de Sinais do Brasil: A Libras em suas mãos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2017.

CASTRO, N. P. A tradução de fábulas seguindo aspectos imagéticos da linguagem cinematográfica e da língua de sinais. Dissertação (mestrado). 165 f. Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em estudos da Tradução. Florianópolis, 2012.

CHARTIER, Roger. **A Aventura do Livro: do leitor ao navegador**. Tradução Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

CHAUME, F. *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester: St. Jerome, 2012.

CHURCHES, O. et al. **Emoticons in Mind: An Event-Related Potential Study**. *Social Neuroscience*, v. 9, n. 2, p. 196-202, 2014. Disponível em: <[https://www.academia.edu/23012693/Emoticons\\_in\\_mind\\_An\\_event-related\\_potential\\_study](https://www.academia.edu/23012693/Emoticons_in_mind_An_event-related_potential_study)>. Acesso em: 23 fev. 2017.

COELHO, Maria do Carmo Pereira. **As narrações da cultura indígena da Amazônia: lendas e histórias**. 2003. 125 f. Tese (Doutorado em Linguística). São Paulo: PUC, 2003.

CONARQ - CÂMARA TÉCNICA DE DOCUMENTOS ELETRÔNICOS. **Documento digital é a mesma coisa que documento eletrônico?** Disponível em: <<http://www.conarq.arquivonacional.gov.br/documentos-eletronicos-ctde/perguntas-mais-frequentes.html>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

CORRÊA, Sandra Cristina Souza. **O Processo de criação da tradução da opera Wonyosy**. Salvador, BA, 2012. 110f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. Salvador, 2012.

CROCHÍK, José Leon. Prefácio. In: SANTOS, Jaciete Barbosa dos; SILVA, Luciene Maria da (Org.). **Estudos sobre preconceito e inclusão educacional**. Salvador: EDUFBA, 2014.

DÍAZ-CINTAS, J.; BAÑOS, R. Language and translation in film: dubbing and subtitling”. In: MALMKJAER, Kirsten (Ed.) **The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics**. London: Routledge, 2018, p. 313-326.

DÍAZ-CINTAS, J.; ANDERMAN, G. (Ed.). **Audiovisual translation: language transfer on screen**. London: Palgrave Macmillan, 2009.

DÍAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester: St Jerome, 2007. E-book.

DÍAZ-CINTAS, J. Subtitling: theory, practice and research. In: MILLÁN, C.; BARTRINA, F. **The Routledge Handbook of Translation Studies**. London: Routledge, 2012. p. 273-287.

\_\_\_\_\_. Audiovisual Translation Today. A question of accessibility for all. In: **Translating Today**, v. 4, p. 3-5, 2005.

\_\_\_\_\_. **Subtitles for Almodóvar – Workshop: Subtitling**. UK: The British Council, 2002.

ERWAY, Ricky. **Defining “Born Digital”**. Online Computer Library Center: Estados Unidos, 2010. Disponível em: <<https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/157daf3d9743f6fd?projector=1>>. Acesso em: 19 out. 2016.

FARIA, N. G.; SILVA, D. C. Legendas e janelas: questão de acessibilidade. In: **Revista Sinalizar**. v.1. n.1. jan./jun, 2016. p. 65-77.

FRANCO, E. P. C.; ARAÚJO, V. L. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). In: **Tradução em Revista**. n. 11, 2011/2.

\_\_\_\_\_. Reading Television: Checking deaf people’s Reactions to Closed Subtitling in Fortaleza, Brazil. In: **The Translator: studies in intercultural communication**. v. 9, n. 2, 2003. p. 249-267. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13556509.2003.10799156>>. Acesso em: 19 ago. 2018.

FELIPE, Tanya Amara. **Libras em Contexto: curso básico**. Livro do estudante. 8. ed. Rio de Janeiro: WalPrint Gráfica e Editora, 2007.

\_\_\_\_\_. Os processos de formação de palavra na Libras. In: **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, v.7, n.2, p.200-217, jun. 2006. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/803/818>>. Acesso em: 29 mar. 2018.

\_\_\_\_\_. Introdução à Gramática de Libras. In: FERREIRA-BRITO, L. (Org.) **Educação Especial – Língua Brasileira de Sinais**. Brasília: MEC/SEESP, 1997. v. III. Série Atualidades Pedagógicas, n. 4. p. 81-123.

\_\_\_\_\_. Por uma tipologia dos verbos da LSCB. In: **Anais do VII Encontro Nacional da ANPOL**. Goiânia: Linguística, 1993. p. 724-744.

\_\_\_\_\_. A estrutura frasal na LSCB. In: **Anais do IV encontro nacional da ANPOL**, Recife, 1989.

FERRARI, Flávio Azevêdo. **Do romance à peça radiofônica: estratégias de adaptação no processo de criação do audiolivro *A Guerra dos Mundos***, de H. G. Wells. 140f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Letras. Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2016.

FERREIRA-BRITO, Lucinda. **Por uma gramática da Língua de Sinais**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1995.

\_\_\_\_\_. Uma abordagem fonológica dos sinais da LSCB. In: **Revista Espaço**: Informativo Técnico-científico do INES. Ano 1. nº.1. Rio de Janeiro: INES, 1990. Disponível em: <<http://www.ines.gov.br/seer/index.php/revista-espaco/article/view/179/167>>. Acesso em: 24 set. 2017.

FERREIRA-BRITO, Lucinda et al. (Org.). **Educação Especial: Língua Brasileira de Sinais**. V. 3 (Série Atualidades Pedagógicas, n. 4). Brasília: SEESP, 1997.

FERREIRA-BRITO, Lucinda; LANGEVIN, R. Sistema Ferreira-Brito-Langevin de Transcrição de Sinais. In: FERREIRA-BRITO, Lucinda. **Por uma gramática da Língua de Sinais**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1995.

FERRER, Daniel. A Crítica Genética do século XXI será transdisciplinar, transartística e transemiótica ou não existirá. In: ZULAR, Roberto. (Org.). **Criação em processo**: ensaios de crítica genética. São Paulo: Iluminuras, 2002. p. 203-217.

FRIEDMAN, L. **Phonology of a soundless language**: phonological structure of the American Sign Language. Doctoral Dissertation, University of California, Berkeley, 1976.

GAMBIER, Y.; GOTTLIEB, H. (Org.). **(Multi) Media translation**: concepts, practices and research. Philadelphia: John Benjamins, 2001.

GESSER, Audrei. **LIBRAS? que língua é essa?** Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola, 2009.

GÓES, Sirlene Ribeiro. **Legendando Raccoon & Crawfish**: proposta de estudo do processo criativo de uma legendagem fílmica e de edição genética. 128f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. Salvador, 2013.

GOTTLIEB, H. Subtitling. In: Baker, M. (Ed.). **Routledge encyclopedia of translation studies**. Londres: Routledge, 1998. p. 244-248.

GRECO, G. M. On Accessibility as a Human Right, with an Application to Media Accessibility. In: MATAMALA, A.; ORERO, P. (Ed.) **Researching Audio Description**: new approaches. London: Palgrave Macmillan, 2016. p. 11-33.

GRÉSILLON, Almuth. **Elementos de crítica genética**: ler os manuscritos modernos. Tradução Cristina de Campos Velho Birck et al. Porto Alegre: EDUFRGS, 2007[1994].

HAY, Louis. A Literatura sai dos Archivos. In: SOUZA, Eneida Maria de; MIRANDA, Wander Melo Miranda. **Arquivos Literários**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003. p. 65-81.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Cartilha do Censo 2010**: Pessoas com Deficiência. Brasília: SDH-PR/SNDP, 2012. Disponível em: <<http://www.pessoacomdeficiencia.gov.br/app/sites/default/files/publicacoes/cartilha-censo-2010-pessoas-com-deficiencia-reduzido.pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2015.

IVARSSON, J.; CARROLL, M. **Subtitling**. Simrishamn: TransEdit, 1998.

KAHMANN, Andrea. **Introdução aos estudos de tradução**. UFPB, s/d, p. 89. Disponível em: <[http://biblioteca.virtual.ufpb.br/sistema/app/webroot/docs/letraslibras/Introducao\\_aos\\_Estudios\\_da\\_Traducao.pdf](http://biblioteca.virtual.ufpb.br/sistema/app/webroot/docs/letraslibras/Introducao_aos_Estudios_da_Traducao.pdf)>. Acesso em: 26 abr. 2018.

KARAMITROGLOU, F. A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe. **Translation Journal**, v. 2, n. 2. Abril, 1998. Disponível em: <<http://translationjournal.net/journal/04stndrd.htm>>. Acesso em: 21 jan. 2016.

JAKOBSEN, Arnt L. Translating drafting by professional translators and by translation students. In: HANSEN, G. (Ed.). **Empirical translation studies: process and product**. Copenhagen Studies in language. v. 27. Copenhagen: Samfundslitteratur, 2002. p. 191-204.

JAMES, Karin H.; ENGELHARDT, Laura. The effects of handwriting experience on functional brain development in pre-literate children. **Trends in Neuroscience and Education**, 2012. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.tine.2012.08.001>>. Acesso em: 17 set. 2016.

KLIMA, E.; BELLUGI, U. **The signs of language**. Cambridge: Harvard University Press, 1979.

KOCH, Ingedore Grunfeld Vilhça. **O texto e a construção dos sentidos**. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2011.

KRESS, G. **Literacy in the new media age**. New York: Routledge, 2010.

LE GOFF J. Documento/Monumento. In: **História e Memória**. Tradução Bernardo Leitão, Irene Ferreira e Suzana Borges. Campinas: Editora Unicamp, 1990, p. 535-553.

LEMOS, A. M. Fraseologismo em língua de sinais e tradução: uma discussão necessária. In: **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 14, n. 4, p. 1173-1196, 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbla/v14n4/aop5714.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2018.

\_\_\_\_\_. As estratégias de interpretação de unidades fraseológicas do português para a Libras em discursos de políticos. 175 f. Dissertação (mestrado). Programa de Pós-Graduação em Linguística do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2012.

LEONTIEV, A. **O desenvolvimento do psiquismo**. Lisboa: Livros Horizonte, 1978.

LÉVY, P. **A conexão planetária**. Tradução de Maria Lúcia Homem e Ronaldo Entler. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.

\_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LIDDELL, S. K. **Grammar, gesture, and meaning in American Sign Language**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

LIDDELL, S. K.; JOHNSON, R. E. American Sign Language: the phonological base. In: **Sign Language Studies**, v. 64, p. 195-278, 1989. Disponível em: <[https://www.jstor.org/stable/26204052?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/26204052?seq=1#page_scan_tab_contents)>. Acesso em: 09 jul. 2018.

LINDE, Zoe de; KAY, Neil. **The Semiotics of Subtitling**. Great Britain: St. Jerome, 1999.

LOURENÇO, Isabel Maria da Graça. **The William Blake Archive**: da gravura iluminada à edição eletrónica. 2009. 490 f. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Programa de Pós-Graduação em Língua e Literaturas Modernas, Coimbra. Disponível em: <[https://estudogeral.sib.uc.pt/jspui/bitstream/10316/12069/3/IsabelLouren%C3%A7o\\_tese.pdf](https://estudogeral.sib.uc.pt/jspui/bitstream/10316/12069/3/IsabelLouren%C3%A7o_tese.pdf)>. Acesso em: 09 ago. 2016.

LOVE, Harold. **Attributing authorship**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. (E.Book).

LUCHI, Marcos. **Interpretação de descrições imagéticas**: onde está o léxico? 116 p. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina, centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução. Florianópolis, 2013.

LUCÍA MEGÍAS, José Manuel. **Elogio del texto digital**: claves para interpretar el cambio de paradigma. Madrid: Editora Fórcola, 2012.

LUYKEN, G.-M. et al. **Overcoming Language Barriers in Television**: Dubbing and Subtitling for the European Audience. Manchester: European Institute for the Media, 1991.

MACHADO, Paulo César. Integração/Inclusão na Escola Regular: um olhar do egresso surdo. In: QUADROS, Ronice Müller de. (Org.). In: QUADROS, R. M de. (Org.) **Estudos Surdos I**, Petrópolis: Arara Azul, 2006. p. 38-75. Disponível em: <<http://www.editora-arara-azul.com.br/ParteA.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

MARQUES, R. R.; OLIVEIRA, J. S. de. A normatização de artigos acadêmicos em Libras e sua relevância como instrumento de constituição de corpus de referência para tradutores. In: **Anais III Congresso Nacional de Pesquisas em Tradução e Interpretação de Libras e Língua Portuguesa**. UFSC. Santa Catarina, 2012. Disponível em: <[http://www.congressotils.com.br/anais/anais/tils2012\\_metodologias\\_traducao\\_marquesoliveira.pdf](http://www.congressotils.com.br/anais/anais/tils2012_metodologias_traducao_marquesoliveira.pdf)>. Acesso em: 15 ago. 2018.

MCKENZIE, D. F. **Bibliografía y sociología de los textos**. Trad. Fernando Bouza. Madrid: Ediciones Akal, 2005; Cambridge University Press, 1999.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES. Portaria nº 310 de 27 de junho de 2006. Disponível em: <<http://www.mc.gov.br/portarias/24680-portaria-n-310-de-27-de-junho-de-2006>>. Acesso em: 15 set. 2016.

MUELLER, Pam A.; OPPENHEIMER, Daniel M. The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over Laptop Note Taking. In: **Psychological Science OnlineFirst**, 2014. Disponível em: <<https://sites.udel.edu/victorp/files/2010/11/Psychological-Science-2014-Mueller-0956797614524581-1u0h0yu.pdf>>. Acesso em: 18 set. 2016.

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.

NASCIMENTO, M. V. B. Interpretação da Libras no gênero jornalístico televisivo: elementos extralinguísticos na produção de sentidos. In: **Anais do Congresso Nacional de Pesquisas em Tradução & Interpretação de Libras e Língua Portuguesa**. UFSC. Santa Catarina, 2010. Disponível em: <[http://www.congressotils.com.br/anais/anais2010/marcus\\_vinicius\\_batista\\_nascimento.pdf](http://www.congressotils.com.br/anais/anais2010/marcus_vinicius_batista_nascimento.pdf)>. Acesso em: 25 jan. 2018.

ORERO, P. Voice-over in Audiovisual Translation. In: DIAZ-CINTAS, J. ANDERMAN, G. (Org.) **Audiovisual translation: language transfer on screen**. London: Palgrave Macmillan, 2009, p.130-139.

PAGURA, R. J. Tradução & interpretação. In: AMORIM, L. M.; RODRIGUES, C. C.; STUPIELLO, ÉNA. (Org.). **Tradução & perspectivas teóricas e práticas** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, p. 183-207. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/6vkk8/pdf/amorim-9788568334614-09.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2018.

PAGURA, R. J. A interpretação de conferências: interfaces com a tradução escrita e implicações para a formação de intérpretes e tradutores. In: **DELTA**. vol.19, n. spe, p. 209-236. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/delta/v19nspe/13.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2018.

PEREGO, E. Evidence of explicitation in subtitling: towards a characterization. In: **Across Languages and Cultures**, v. 4, n. 1, p. 63-88, 2003.

PEREIRA, Marieli de Jesus. **Shakespeare na Bahia e no Harlem: a recriação do texto dramático nas culturas afro-brasileira e afro-americana**. 158 f. Tese (Doutorado) - Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. Salvador, 2016.

PERLIN, Gladis Teresinha Taschetto. Identidades Surdas. In: SKLIAR, Carlos (Org.). **A surdez: um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre: Mediação, 2010. p. 51-73.

PIMENTA, Nelson; QUADROS, Ronice Müller de. **Curso LIBRAS 1**. 3. ed. Rio de Janeiro: LSB vídeo, 2008.

QUADROS, Ronice Muller; PIZZIO, Aline Lemos de; REZENDE, Patrícia Luiza Ferreira. **LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS II**. Florianópolis: UFSC, 2008.

QUADROS, Ronice Müller de; KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de sinais brasileira: estudos lingüísticos**. Porto Alegre: ArtMed. 2004.

**RACCOON & CRAWFISH.** Direção: Mark Edwards, Peter Hale, Heather Carpini, Shaun Foster, Karabo Legwaila e Cal Waller. Nova York. Produtora: Four Directions Productions, 2007. 1 DVD (8 min), son., color. Disponível em: <<http://www.haydenfilms.com/Festivals/Fest2008/film/44>>. Acesso em: 15 nov. 2010.

RIBEIRO, V. P. **A linguística cognitiva e construções corpóreas nas narrativas infantis em libras:** uma proposta com foco na formação de TILS. 362f. Tese (doutorado), Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução. Florianópolis, 2016.

RICOEUR, P. **A memória, a história, o esquecimento.** Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2007.

ROBATTO, Lia. **Dança em processo:** a linguagem do indizível. Salvador: EDUFBA, 1994.

ROSA, Andréa da Silva. **Entre a visibilidade da tradução de sinais e a invisibilidade da tarefa do intérprete.** Campinas, Arara Azul: 2008.

ROSA, Andréa da S. A presença do intérprete de língua de sinais na mediação social entre surdos e ouvintes. In: SILVA, Ivani. **Cidadania, surdez e linguagem:** desafios e realidades. São Paulo: Plexus, 2003.

SALARELLI, Alberto e TAMMARO, Anna Maria. **A biblioteca digital.** Tradução de Antonio Agenor Briquet de Lemos. Brasília: Briquet de Lemos / Livros, 2008 [2006].

SALLES, Cecília Almeida. **Arquivos da Criação: arte e curadoria.** São Paulo: Editora Horizonte, 2010.

\_\_\_\_\_. **Crítica genética:** fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. São Paulo: Educ, 2008.

SALLES, C. A.; ANASTÁCIO, S. M. G. (Org.). **A diversidade dos estudos de processo no século XXI.** Salvador: EDUFBA, 2017.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica.** Coleção primeiros passos. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTIAGO, Silviano. (Org.) **Glossário de Derrida.** Rio de Janeiro: Francisco Alves. 1976.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral.** 27. ed. São Paulo: Cultrix, 2006[1916].

SEGALA, R. R.; QUADROS, R. M. de. Tradução intermodal, intersemiótica e interlinguística de textos escritos em português para a Libras oral. In: **Cad. Trad.,** Florianópolis, v. 35, nº especial 2, p. 354-386, jul-dez, 2015.

SEGALA, Rimar Ramalho. **Tradução intermodal e intersemiótica/interlingual:** português brasileiro escrito para Língua Brasileira de Sinais. 74f. Dissertação (Mestrado) – Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010. Disponível em:



<[http://www.ronice.cce.prof.ufsc.br/index\\_arquivos/Documentos/Rimar%20Ramalho%20Segala.pdf](http://www.ronice.cce.prof.ufsc.br/index_arquivos/Documentos/Rimar%20Ramalho%20Segala.pdf)>. Acesso em: 19 mar. 2018.

SILVA, Maria Cristina Figueiredo. **Morfologia**. Florianópolis: UFSC, 2009.

SILVA, Paulo Henrique Trocoli da. **Seis mãos e o roteiro**: o estudo do processo de criação do roteiro da microssérie. 144f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. Salvador, 2013.

SKLIAR, Carlos. (Org.). **Surdez**: um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre: Mediação, 2010.

\_\_\_\_\_. **Educação & Exclusão**: abordagens sócio-antropológicas em educação especial. Porto Alegre: Mediação, 1997.

SOARES, Fabiana M. R.; LACERDA, Cristina B. F. de. O aluno surdo em escola regular: um estudo de caso sobre a construção da identidade. In GÓES, Maria Cecília Rafael de e LAPLANE, Adriana Lia Frizman de. (Org.). **Políticas e práticas de educação inclusiva**. Campinas: Autores Associados, 2004.

SPERBER, George Bernard. (Org.). **Introdução à peça radiofônica**. S. Paulo, EPU, 1980.

SUTTON-SPENCE, R; NAPOLI, D. J. Anthropomorphism in Sign Languages: A Look at Poetry and Storytelling with a Focus on British Sign Language. In: **Sign Language Studies**. V. 10. n. 4, 2010, p. 442-475.

VIEIRA, M. I. I. Acessibilidade sem esforço para Surdos: janela de libras ou legenda? Uma análise dos instrumentos de acessibilidade para surdos usados no filme “o grão”. In: **Anais III Congresso Nacional de Pesquisas em Tradução e Interpretação de Libras e Língua Portuguesa**. 2012. Disponível em: <[http://www.congressotils.com.br/anais/anais/tils2012\\_metodologias\\_traducao\\_vieira.pdf](http://www.congressotils.com.br/anais/anais/tils2012_metodologias_traducao_vieira.pdf)>. Acesso em: 23 jan. 2018.

WILCOX, S.; WILCOX, P. P. **Learning to see**: teaching American Sign Language as a second language. Washington D.C.: Gallaudet University Press, 1997.

WILLEMART, Philippe. Como se constitui a escritura literária. In: ZULAR, R. (Org.). **Criação em processo**: ensaios de crítica genética. São Paulo: Iluminuras, 2002. p. 73 – 94.

WRIGLEY, Owen. **The politics of deafness**. Washington: Gallaudet University Press, 1996.

## APÊNDICES

## APÊNDICE A – Transcrição do DP07 – Orientações

Duração do vídeo: 00:00:46

**MARCANDO O ENQUADRAMENTO (00:00:04 – 00:00:47)**

- A:** Tá dando para pegar aí?
- I:** O ponto que o senhor quer que eu fique? (Fala procurando a marcação no chão).
- C:** Você consegue ver aí? (Fala em relação à distância do intérprete para o computador no qual o filme é exibido). Eu tenho que pegar você aonde? (Fala em relação à parte do corpo que deve ser enquadrada na gravação).
- I:** O senhor tem que pegar daqui. Da altura um pouco acima da...da cintura, só um pouquinho, do umbigo... pra cima e tem que pegar, pelo menos, um palmo, he... do meu braço pra cá, entendeu? Assim... (Mostra um palmo para fora em relação ao braço direito).
- C:** Ah, ok. Para lá, né?
- I:** Então, eu vou fazer esse...eu vou fazer essa movimentação, ó. (Gira o corpo para a esquerda e para a direita).
- C:** Faz de novo. Tá dentro. É isso aí. Vamos tirar esse negócio daí primeiro. (Um púlpito é retirado do local de gravação).

---

NOTA: Os traços de oralidade foram mantidos nas transcrições. Trechos inaudíveis e conversas em segundo plano e/ou não concernentes à produção não foram transcritos.

**Legenda**

A: Auxiliar de gravação

C: Cinegrafista

I: Intérprete

( ): Comentários do transcritor

APÊNDICE B – Transcrição do DP08 – Teste de enquadramento

Duração do vídeo: 00:08:02

**CHECANDO O ENQUADRAMENTO (00:00:04 – 00:00:34)**

- A:** É, vá falando aí como se tivesse...
- I:** O máximo da saída tem que ser... não, o máximo da saída de corpo, vamos dizer assim, seria costa, tipo reto com a costa, agora, não pode cortar braço, entendeu? Nem que seja um pouquinho, assim. (Mostra no braço o limite de corte do enquadramento, mantendo todo o braço na imagem).
- A:** Vá, vá lá, vá falado aí, qualquer coisa, não precisa nem ser do filme não, só pra gente...
- I:** Não, mas aí é bom eu fazer logo em cima do filme, porque o filme tem ação, entendeu? Aí eu vou ter que...
- P:** Isso, cê já tá gravando ou só tá visualizando?
- C:** Tô visualizando.

**INTERPRETAÇÃO DE PARTE DO FILME (00:00:48 – 02:00:48)**

- G:** EU PEGAR NADA NADA COMER, PRECISAR ESPERAR PEGAR.
- G:** AGUENTAR-NÃO, CONSEGUIR-NÃO!
- G:** SENTIR MUNDO MIZERÁVEL!
- G:** OLHO-ESCURECER, TONTO, RESPIRAR NÃO-CONSEGUIR, DOR, **CL - MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR. DOR! A-I! A-I! TONTO.**
- G:** (eu) CANSADO, AGONIA, TONTO^CAIR (desmaiar), MORRER.
- C1:** O-QUÊ? OLHAR-LADO, ACONTECER? **CL - PINÇA TOCAR GUAXINIM.** (ele) MORRER? ACREDITAR-NÃO, NADA. ESPALHAR. ESPERAR POUCO, PODER EU MATAR ELE. CERTO, IMAGINAR:
- C1:** PERTO EU CAMINHO^ÁGUA (rio), EU GUAXINIM **CL – (me) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR, TAMBÉM EU CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR**

**BRAÇO@, BRAÇO@ CAIR.** (eles) OLHAR VER (guaxinim) TER BRAÇO. TAMBÉM DEIXAR-PRA-LÁ.

**C1:** (eu dar) MURRO, (ele) TAMBÉM FUGIR. (eu) ESPERAR, FÁCIL, ESTRANHO, ACREDITAR NÃO, DEIXAR-PRA-LÁ.

**C1:** OK, (ele) CHUTAR. **CL - (eu) CAIR BATER OBSTÁCULO. CL – (ele) ATACAR, ABRIR BOCA, MOSTRAR PRESA@.** ATACAR EU **CL – PINÇA@ VOAR, APERTAR ELE, FURAR PESCOÇO.** (ele) TONTO^CAIR (desmaiar), (eu) CAMPEÃO.

**C1:** NOSSA! (eu) TOD@-ME-AMAR, MARAVILHOSO, GLORIOSO, EU SUPER HERÓI, REI, PRÓRIO DEUS!

### COMENTÁRIO DO INTÉRPRETE E DÚVIDA SOBRE A JANELA DE LIBRAS

(00:02:57 – 00:04:07)

**I:** Eu me adiantei.

**C:** Volta de novo aí... porque é uma pergunta que a gente tá querendo te fazer.

**I:** Por causa do inglês. Eu. Na minha cabeça tem a tradução, já. Só que pra acompanhar o ing... como eu não sei bem o inglês aí pra acompanhar ficou..., eu fiquei, vou ou não vou, é isso, é isso que tá na minha cabeça o significado, entendeu?

**A:** Uma dúvida, você que tá acostumado. Nesse momento onde não tem fala, a imagem continua, né?

**I:** Continua.

**A:** Não sai hora nenhuma, você?

**I:** Não, não.

**P:** Você fica o filme todo?

**I:** Cem por cento, cem por cento.

**A:** Mesmo que não tenha fala nenhuma, você não pode ficar de fora..

**I:** Porque não tem...porque não tem fala, mas tem expressões: aí, ui, uhm, uhm, uhm, tudo isso tem, entendeu? Porque o surdo não vai consi..., por exemplo quando ele tá lá atrás, tem uma parte do filme que ele está atrás de uma pedra, e aí ele tá se fazendo que ele tá morrendo, ele tá, ele começa a gritar: ai, uhm, uhm, ai, uhm, isso o surdo não vai..., não tem aces..., não tem acesso, então ele tem que saber que atrás da pedra o bicho continua sentindo dor, ai, uhm, uhm, uhm, uhm, entendeu? Na parte onde não tem fala,

porque a fala entra de uma vez, então, pra aparecer a janela, não, a janela de Libras ela fica lá, cem por cento.

**PEDIDO DA PESQUISADORA PARA GRAVAR OS ENSAIOS (00:04:22 – 00:05:34)**

- P:** Você pode gravar, você pode gravar alguns ensaios? Só pra me dar. É porque eu estudo o processo de criação. Então, é por isso que ela tá gravando, porque tudo que acontece nos bastidores entra na minha pesquisa, entende?
- C:** Aqui, ó, ela já tá gravando aqui, ó.
- I:** Também?
- P:** É não, é porque o dele é tão mais...
- C:** Mais o que?
- P:** ...profissional....
- P:** Não, tudo bem, então deixa, a gente segue.
- C:** Tá, tá, bora fazer um balanço inteiro.
- P:** Não, mas como ensaio mesmo, só pra ter registrado.

**RECHECANDO O ENQUADRAMENTO – (00:05:02 – 00:07:09)**

- P:** Ah, tá. É que muda na... no pra valer. (A pesquisadora fala em relação ao acendimento dos refletores do estúdio).
- C:** Vou deixar gravando, já que o... vou deixar gravando congeladinho. Vá ensaiando aí, tá... um momentinho, segura aí.
- A:** Ele vai tá gravando o ensaio, aí. Qualquer coisa você me liga, tá? (Fala para a pesquisadora antes de ir embora).
- C:** Segura aí.
- I:** Se eu... quando eu virar pra cá (direita), dá pra me ver?
- C:** Você tá dentro do quadro.
- I:** E aqui também? (Vira para a esquerda).
- C:** Isso. Com folga. Bote a mão em cima como você faz uma hora. (O intérprete suspende os braços). É até aonde, essa mãozinha que vai aí em cima?
- P:** Eu sou um Deus. (Intérprete faz o sinal DEUS).

- C:** Peraí, peraí, segura aí. Isso aí! (Pede para o intérprete esperar enquanto checa o enquadramento).
- C:** Vou gravar. Olhe seu ponto, viu? Você vai... (Fala em relação à marcação do chão onde o intérprete deve ficar).
- I:** Meu ponto é esse?
- C:** Não, seu ponto é aí mesmo. (Vai até o computador) Onde é o play? Qualquer lugar aqui?
- I:** Tá gravando ainda? Paaaara! (Fala para a pesquisadora).
- P:** Tem alguma marcação no chão?
- I:** Tem um na frente. Só que fica muito...
- P:** Não, na frente tá muito na frente. É aí.
- C:** (Faz nova marcação no chão, no local correto do intérprete se posicionar).

---

NOTA: Os traços de oralidade foram mantidos nas transcrições. Trechos inaudíveis e conversas em segundo plano e/ou não concernentes à produção não foram transcritos.

#### **Legenda**

**A:** Auxiliar de gravação

**C:** Cinegrafista

**C1:** Caranguejo – personagem principal

**G:** Guaxinim

**I:** Intérprete

**P:** Pesquisadora

( ): Comentários do transcritor, nome do personagem ou pronome referente a quem realiza ou sofre a ação das cenas e palavras em português traduzidas de sinais compostos em Libras.

## APÊNDICE C – Transcrição do DP09 – Ensaio 01

Duração do vídeo: 00:07:29

**PRIMEIRO ENSAIO DA INTERPRETAÇÃO (00:00:14 – 00:06:54)**

GUAXINIM CARANGUEJO.

**G:** CHEIRO NÃO-CONSEGIR-IDENTIFICAR.

**G:** GRITAR! DOR!

**G:** COM-RAIVA!

**G:** OXE! (?), GRITAR!

**C1:** **CL – PINÇA APERTAR NARIZ.**

**G:** GRITAR!

**G:** **EU CL – (Guaxinim) PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ.**

**C1:** **CL – ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM.**

**G:** **CL – AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. DOR!**

**G:** AGONIA.

**G:** OK EU ESTAR-DE-SACO-CHEIO! OK.

**G:** EU CARANGUEJO ENGANAR NOVAMENTE OK. EU CAPITURAR NADA  
COMER. ESPERAR, NADA!

**G:** EU AGUENTAR-NÃO, CONSIGUIR-NÃO!

**G:** SENTIR MUNDO MIZERÁVEL!

**G:** EU OLHO-ESCURECER, VISÃO-EMBASSAR, DOR! **CL – MARCAR NO  
CORPO LOCAL DA DOR. DOR! GRITAR!**

**G:** GRITAR, TONTO^CAIR (desmaiar).

**C1:** EU OLHAR-LADO, CURIOSO. **CL - PINÇA APERTAR GUAXINIM. ELE  
MORRER? ACREDITAR NADA, COMO!? ESPALHAR, PRECISAR ESPERAR  
POUCO. EU ESPALHAR, EU MATAR.**

**C1:** OK, OK, CAMINHO^ÁGUA (rio) IR **CL – (ele) ATACAR, (eu) ATACAR CL –  
PINÇA APERTAR ELE. ELE FUGIR. OK, CL – PINÇA APERTAR (ele)  
CORTAR BRAÇO@. ESPERAR POQUE VER CL – PINÇA@ MOSTRAR  
BRAÇO.**



- C1:** (eu dar) MURRO, (ele) FUGIR. ESPERAR, NADA ACREDITAR NADA. OK, DEIXAR-PRA-LÁ.
- C1:** EU CL – (ele) **DAR MURRO CARA, CL – (eu) CAIR BATER OBSTÁCULO, EU CL – GUAXINIM ATACAR, ABRIR BOCA MOSTRAR PRESA@. CL – (eu) ATACAR, PINÇA@ APERTAR ELE, FURAR PESCOÇO.** (ele) TONTO, (eu) CAMPEÃO.
- C1:** TODO@-ME-AMAR, MARAVILHOSO. GLORIOSO, **CL – O PRÓPRIO, EU SUPER-HERÓI, REI, DEUS!**
- C1:** AGONIA.
- C1:** GRITAR! NÃO-ESTAR-NEM-AÍ, **CL – BRAÇO-CRESCER, NOVAMENTE.**
- C2:** O-QUÊ ACONTECER VOCÊ?
- C1:** EU VENCER, CAMPEÃO. GUAXINIM ELE (eu) MATAR (ele) MORRER!
- C2:** IMPOSSÍVEL! COMO ACONTECER?
- C1:** EU MATAR!
- C2:** VOCÊ MATAR, ELE GUAXINIM? TIRAR-SARRO!
- C1:** CARANGUEJO (REPRESENTAÇÃO CORPORAL) **CL – OLHAR DO ALTO** VER, VAMOS!
- C2:** VOCÊ CERTO ELE MORRER?
- C3:** NOSSA! MORRER! ACREDITAR-NÃO!
- C1:** ELE TONTO^CAIR (desmaiar) É! ELE MORRER VERDADE.
- C4:** PALMAS, PULAR, PALMAS. ELE GUAXINIM MORRER! **CL – SORRISO NÃO CABER NO ROSTO, GUAXINIM MORRER, PALMAS, DANÇAR, PALMAS.**
- G:** GRITAR! **CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@, VÁRI@S, CL – MORDER PEDAÇO, VÁRI@S, GOSTOSO! CL – PEGAR COM MÃOS@ COMER VÁRI@S VEZ@.**
- G:** **CL – SE-ESPREGUIÇAR, SATISFEITO, SONO. BARRIGA-CHEIA, GOSTOSO.**
- C2:** VOCÊ MENTIR! **CL – CARA DE PAU!**

#### COMENTÁRIOS DO INTÉRPRETE (00:06:57 – 00:07:26)

- I:** Agora... teve algumas confusões aí da, de algumas partes mais rápidas por causa do inglês, né?! . Porque na minha cabeça já está traduzido em português, na hora que eu...

para acompanhar a minha trad... a tradução da minha cabeça com a tradução do vídeo, vamos dizer assim, aí eu, aí, travou, entendeu? Vocês perceberam na hora do...

**P:** Eu vi, eu vi.

**I:** Tipo eu percebi que... eu tinha adian... eu me adiantei demais.

---

NOTA: Os traços de oralidade foram mantidos nas transcrições. Trechos inaudíveis e conversas em segundo plano e/ou não concernentes à produção não foram transcritos.

**Legenda:**

**C1:** Caranguejo – personagem principal

**C2:** Caranguejo – personagem secundário

**C3:** Caranguejo – personagem secundário 2

**C4:** Todos os caranguejos

**I:** Intérprete

**P:** Pesquisadora

( ): Comentários do transcritor, nome do personagem ou pronome referente a quem realiza ou sofre a ação das cenas e palavras em português traduzidas de sinais compostos em Libras.

APÊNDICE D – Transcrição do DP10 – Ensaio 02

Duração do vídeo: 00:02:17

**COMENTÁRIO DO INTÉRPRETE (00:00:13 – 00:00:35):**

**I:** Já sei aonde tá o erro. Na part... Ele recua. Ele fala: ele recua, eu já... eu pulei o recua, já fui para o ataque, entendeu? Porque ele recua e depois é que ele vai para o ataque. Foi por isso que atrapalhou na hora da tradução. Vou colocar só mais uma vez.

**ENSAIO DO TRECHO QUE O INTÉRPRETE SE CONFUNDIU NO ENSAIO 01 –  
TENTATIVA 1 (00:00:42 – 00:01:05)**

**C1:** (eu dar) MURRO. (ele) FUGIR. ESPERAR POUCO, ACREDITAR NÃO.

**C1:** OK, (ele) CHUTAR, **CL: DAR MURRO (minha) CARA.** (eu) **CL – CAIR BATER OBSTÁCULO, PEDRA. CL – (ele) ATACAR, RECUAR E ATACAR NOVAMENTE. EU CL – PINÇA@ VOAR, FURAR PESCOÇO.** (ele) TONTO.

**ENSAIO DO TRECHO QUE O INTÉRPRETE SE CONFUNDIU NO ENSAIO 01 –  
TENTATIVA 2 (00:01:15 – 00:01:28)**

**C1:** **CL – (eu) CAIR BATER OBSTÁCULO. CL – (ele) ATACAR, RECUAR, MOSTRAR PRESA@, ATACAR. EU CL – PINÇA@ VOAR DO CHÃO, APERTAR ELE, FURAR PESCOÇO.** (ele) TONTO.

**ENSAIO DO TRECHO QUE O INTÉRPRETE SE CONFUNDIU NO ENSAIO 01 –  
TENTATIVA 3 (00:01:31 – 00:01:44)**

**C1:** (ele) MOSTRAR PRESA@ **CL – (ele) ATACAR. EU CL - PINÇA VOAR DO CHÃO, FURAR PESCOÇO,** (ele) TONTO^CAIR (desmaiar), (eu) CAMPEÃO!

**ENSAIO DO TRECHO QUE O INTÉRPRETE SE CONFUNDIU NO ENSAIO 01 –  
TENTATIVA 4 (00:01:55 – 00:02:13)**

**C1:** (ele) CHUTAR, CL – DAR MURRO CARA. CL – (eu) CAIR BATER OBSTÁCULO, PEDRA.

**C1:** CL – (ele) ATACAR, MARCAR PERSONAGEM CARANGUEJO, RECUAR, ATACAR NOVAMENTE. CL - PINÇA VOAR, FURAR PESCOÇO DUAS VEZES. (ele) TONTO^CAIR (desmaiar), (eu) CAMPEÃO!

---

NOTA: Os traços de oralidade foram mantidos nas transcrições. Trechos inaudíveis e conversas em segundo plano e/ou não concernentes à produção não foram transcritos.

**Legenda**

**C1:** Caranguejo – personagem principal

**I:** Intérprete

( ): Comentários do transcritor, nome do personagem ou pronome referente a quem realiza ou sofre a ação das cenas e palavras em português traduzidas de sinais compostos em Libras.

APÊNDICE E – Transcrição do DP11 – Ensaio 03

Duração do vídeo: 00:08:23

**NOVA CHECAGEM DE ENQUADRAMENTO (00:00:02 – 00:00:45)**

- I:** Aqui, o dedinho.
- C:** Vai lá em cima.
- I:** Deus! (Faz o sinal DEUS, pois é o que o dedo vai mais alto).
- C:** Deus, né?! Vamos lá!
- I:** Não corte Deus não, viu. Rrs
- C:** Não, bote aí. Bote aí... isso... tem folga (O intérprete está fazendo o sinal DEUS). Lateral... lateral.... dá um lateral... o seu movimento lateral. Isso! O outro. Então, tá tudo no quadro... Tô pegando... tô pegando.
- I:** Esse aqui, consegue? (Faz o sinal ESPALHAR para checar a lateral).
- C:** Tá dentro do quadro, com folga. Eh, tô pegando você exatamente aqui (mostra a altura do umbigo).
- I:** Daqui? (Mostra a altura do seu umbigo).
- C:** É, tem uma folguinha pequenininha pra baixo. Venha mais aí (pede para o intérprete baixar um pouco a mão, do umbigo para baixo). Aí, ah, já tá.. no limite.
- I:** Sei.

**INTERPRETAÇÃO EM LIBRAS (00:01:29 – 00:08:08)**

GUAXINIM CARANGUEJO.

- G:** GRITAR! DOR!
- G:** COM-RAIVA. DEBOCHE!
- C1:** **CL – PINÇA APERTAR NARIZ.**
- G:** GRITAR! OXE! INTERROGAÇÃO (?)
- C1:** **CL - PINÇA APERTAR NARIZ, DE-NOVO.**
- G:** GRITAR!
- G:** O-QUÊ! **CL – PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ, CL - AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. GRITAR! DOR! GRITAR! DOR!**
- C1:** DEBOCHE, **CL - DAR LÍNGUA.**

- G:** PROCURAR.
- G:** **CL - RESPIRAR FUNDO – AFF! OK. OK. EU ACHAR ESTAR-DE-SACO-CHEIO! PRONTO DESISTIR.**
- G:** EU CARANGUEJO NOVAMENTE (me) ENGANAR. **CL – PEGAR ALGO LEVAR PARA BOCA NADA NADA CL – AQUI EM VOLTA COMER.** (eu) ESPERAR, NADA NADA! POXA!
- G:** CONSIGUIR- NÃO, AGUENTAR-NÃO!
- G:** EU TRISTE AQUI, MUNDO MISERÁVEL!
- G:** EU AGONIA, OLHO-ESCURECER, DOR! **CL - MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR, GRITAR!**
- G:** **CL – ANDAR DEVAGAR, TONTO, MORRER.**
- C1:** OLHAR-LADO, ESTRANHO! **CL – TOCAR GUAXINIM, ESTRANHO! MORRER? ELE? ACREDITAR-NÃO! EU ESPALHAR, ESPERAR, EU ESPERAR PODER ESPALHAR, EU MATAR SIM. OK. PREPARAR:**
- C1:** (eu) CAMINHO PERTO, CAMINHO CL – (me) CAPTURAR. (eu) RÁPIDO EU ATACAR. **CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR BRAÇO@ (dele), BRAÇO@ CAIR.** EU VER-BRAÇO TER. DEIXAR-PRA-LÁ.
- C1:** (eu dar) MURRO. ELE FUGIR, DEIXAR-PRA-LÁ. ACREDITAR NÃO, OK.
- C1:** (ele) CHUTAR, **CL – DAR MURRO CARA,** (eu) **CL – CAIR BATER OBSTÁCULO,** PEDRA. (ele) **CL – ATACAR, RECUAR, ATACAR NOVAMENTE.** (eu) **CL – PINÇA VOAR APERTAR ELE, FURAR PESCOÇO QUATRO VEZES.** (ele) TONTO^CAIR (desmaiar). (eu) CAMPEÃO!
- C1:** SIM! TODO@-ME-AMAR, APLAUDIR! MARAVILHOSO! GLORIOSO! EU SUPER-HERÓI, REI, DEUS! GRITAR!
- C1:** ORGULHO!
- C1:** GRITAR! NOSSA! NÃO-ESTAR-NEM-AÍ, **CL – BRAÇO-CRESCER NOVAMENTE.**
- C2:** ACONTECER, O-QUÊ VOCÊ?
- C1:** (eu) CAMPEÃO, GUAXINIM MORRER!
- C2:** IMPOSSÍVEL! PODER-NÃO, MENTIRA! COMO?
- C1:** EU MATAR!
- C2:** VOCÊ MATAR? DEBOCHE!
- C1:** EU, CAMINHO^ÁGUA (rio) CAMINHO...

- Cs:** CL – OLHO@ SAINDO DA ÁGUA.
- C2:** CERTO ELE MORRER?
- C1:** MORRER SIM!
- C3:** NOSSA! ACREDITAR-NÃO! ESTRANHO! COMO!?
- C2:** ELE TONTO^CAIR (desmaiar), É!
- C1:** NÃO! ELE MORRER SIM!
- C4:** PALMAS, PULAR, FELICIDADE, GUAXINIM MORRER, GUAXINIM MORRER!  
PALMAS, DANÇAR, PALMAS, DANÇAR, FELICIDADE, PALMAS.
- G:** GRITAR! CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@. CL –  
MORDER PEDAÇO, COMER VÁRI@S. COMER, PERFEITO! GOSTOSO! CL –  
PEGAR COM MÃ@S COMER, VÁRI@S VEZ@. CL – LIMPAR BOCA.  
MARAVILHOSO!
- G:** SATISFEITO, SONO, CL – BARRIGA ENTUPIDA!
- C2:** VOCÊ MENTIR!

#### COMENTÁRIO DO INTÉRPRETE (00:08:15 – 00:08:23)

- I:** Vou fazer de novo, tipo, teve uma parte assim que eu... me atrapalhei e... Viu? Só um pedacinho.

---

NOTA: Os traços de oralidade foram mantidos nas transcrições. Trechos inaudíveis e conversas em segundo plano e/ou não concernentes à produção não foram transcritos.

#### Legenda

**C:** Cinegrafista

**C1:** Caranguejo – personagem principal

**C2:** Caranguejo – personagem secundário

**C3:** Caranguejo – personagem secundário 2

**C4:** Todos os caranguejos

**G:** Guaxinim

**I:** Intérprete

( ): Comentários do transcritor, nome do personagem ou pronome referente a quem realiza ou sofre a ação das cenas e palavras em português traduzidas de sinais compostos em Libras.

## APÊNDICE F – Transcrição do DP12 – Tomadas 1 e 2 de gravação

Duração do vídeo: 00:12:42

**CONVERSA ENTRE INTÉRPRETE, PESQUISADORA E CINEGRAFISTA**

**(00:00:00 – 00:02:23)**

- I:** Prometo que dessa vez vai, perai.
- P:** Você não dispensa essas versões, não, viu?! Deixa... Me dá tudo.
- C:** Porque? É tudo a mesma coisa!
- P:** Nãaaaa, eh... eu vejo o movimento que ele muda de uma para a outra.
- C:** Olhe só, é... eu tô preocupado com a questão do... da mão... da mão embaixo. Né, tá, quando você tá falando me parece que eu tô pegando tudo, mas às vezes sua mão desce, um braço desce e o outro fica, né e tal... Aí, mas, a fala tá aqui né isso?
- I:** Não, se uma mão descer, a outra pode estar com outra fala, por exemplo: gritar. A outra... A que está sendo utilizada é essa (mostra a mão).
- C:** Certo.
- I:** Entendeu? Somente a mão fica aqui, ó, (mostra a posição das mãos quando não tem fala), quando eu paro.
- C:** Sim, mas quando você vem, vem, vem de baixo, quando você tá com a mão aqui e vem de baixo, você vem falando, não é isso?
- I:** Não (tom de quem não compreendeu a pergunta).
- C:** Não? Não necessariamente é assim, né?
- I:** Não, só se eu tiver falando que algo tá embaixo, subindo uma bolha, algo assim (demonstra em Libras enquanto fala).
- C:** Umbora de novo?
- I:** Porque normalmente eu fic..., porque assim, normalmente fica, um, um ou dois dedos, mais ou menos abaixo do umbigo. Que é pra poder ficar aqui, entendeu? (Mostra as mãos unidas na posição sem fala).
- C:** Eu tô, eu abri mais um pouquinho, tô levemente abaixo da sua, da sua camisa, sem você mexer.
- I:** Certo.
- C:** Certo?



- I: Certo.
- C: Certo.
- I: Mas dá pra ver a, a sinalização normal?
- C: Dá.
- I: Dá?
- C: Dá.
- I: O senhor tá entendendo tudo?
- C: Tô, tô, tô entendendo a linguagem, tô entendendo tudo já. Entendeu? Rsr
- P: Tá tão lindo, rsrs
- I: Eu tô brincando com o senhor. Rsr
- C: Você falou alguma coisa de comida aí, não foi isso?
- I: Sim, que é no final ele tá comendo uns bichinhos.
- C: Tá comendo uns bichinhos, né?
- I: É, rsrs
- C: Vamos lá, né!
- I: Seu dedo e, vamos lá apertar o *play* (chama o cinegrafista para dar o *play* no vídeo).

**TENTATIVA 1 DE INTERPRETAÇÃO (00:02:34 – 00:05:59)**

GUAXINIM TAMBÉM CARANGUEJO.

- G: **CL – IR COLOCAR ALGO NA BOCA, GOSTO-ESTRANHO, HORRÍVEL, RUIM, NÃO-QUERER.**
- G: OLHAR-LADO...OK.
- G: EU IR **CL – ANDAR. PROCURAR CL – MÃO ENFIAR ÁGUA, OLHAR EMBAIXO, PROCURAR.**
- G: **GRITAR! CL – SOPRAR DEDO, DEIXAR DEDO EXPOSTO, DOR!**
- G: COM-RAIVA!
- C1: DEBOCHE.
- G: **CL – PRENDER RESPIRAÇÃO MERGULHAR CARA ÁGUA. PROCURAR. GRITAR!**
- C1: **CL – PINÇAR NARIZ.**
- G: **GRITAR! OXE! ACONTECER O-QUE? GRITAR!**
- G: **VOCÊ, (eu) CL – PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ.**

- C1:** CL - ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM.
- G:** CL – AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. (Guaxinim) GRITAR! DOR! GRITAR! DOR!
- C1:** DEBOCHE. NÃO-ESTAR-NEM-AÍ!
- G:** OK. EU ESTAR-DE-SACO-CHEIO! OK.
- G:** CARANGUEJO ENGANAR, NOVAMENTE. EU CL – PEGAR ALGO NADA NADA CL – POR-AQUI COMER NADA. ESPERAR, NADA ACONTECER.
- G:** ESTAR-DE-SACO-CHEIO! CONSIGUIR-NÃO!
- G:** MUNDO MISERÁVEL!
- G:** OLHO ESCURECER, VISÃO-EMBASSAR, DOR! GRITAR! DOR! GRITAR!
- G:** TONTO, MORRER.
- C1:** OLHO-ARREGALAR! CL – PINÇA APERTAR GUAXINIM, (caranguejo) SE RETRAIR. ELE MORRER!? CONSEGUIR-NÃO, ACREDITAR-NÃO. ESPALHAR. NÃO, ESPERAR. MUDAR, EU MATAR ELE, ESPALHAR. OK, IMAGINAR:
- C1:** EU CAMINHO^ÁGUA (rio) GUAXINIM CL – (me) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR CL – PINÇA APERTAR (ele), CORTAR UM BRAÇO. NÃO! OLHAR, VER-BRAÇO, TER, CONTINUAR, DEIXAR-PRA-LÁ.
- C1:** (dar) MURRO...

#### COMENTÁRIO DO INTÉRPRETE (00:06:00 – 00:07:01)

- I:** Volta. Oh meu Deus. Desculpe Sr. Gerson.
- C:** O que foi que houve?
- I:** Eu, eu, eu troquei o personagem, é porque é muito rápido. É porque é muito rápido o personagem, aí..., Tem dois personagens: o caranguejo e o guaxinim, aí uma hora o guaxinim tá atacando, outra hora é o caranguejo que tá atacando, entendeu? Por isso eu tenho que ficar olhando para baixo para saber quem é que tá atacando porque eu não conheço inglês.
- C:** A gente volta aí. Volta aí!
- I:** Não me bate. Rsrs
- C:** Hein?
- P:** Não fica zangado com a gente, rsrs

- I:** Falar igual a meu pai, não me briga.  
**C:** Vá lá pro seu lugar.  
**I:** Já dei play.  
**C:** Já deu? Não, meu trabalho...  
**C:** Uerbson... puxe sua camisa, por favor! (Puxar para baixo para tirar o franzido).

**TENTATIVA 2 DE INTERPRETAÇÃO (00:08:06 – 00:12:09)**

GUAXINIM CARANGUEJO.

- G:** **CL – IR COLOCAR ALGO NA BOCA, HORRÍVEL, GOSTO-ESTRANHO, RUIM! CL – SOLTAR BAFO PELA BOCA, MAU-CHEIRO.**
- G:** EU IR CAMINHO-ÁGUA (rio). **CL – PINÇA ENFIAR ÁGUA, PROCURAR, COMIDA VÁRIOS, PROCURAR.**
- G:** GRITAR! **CL – SOPRAR DEDO, DOR! CL – APERTAR DEDO, DOR!**
- G:** COM-RAIVA!
- C1:** DEBOCHE.
- G:** **CL – MERGULHAR CARA ÁGUA. PROCURAR, DOR! GRITAR!**
- C1** **CL – PINÇAR NARIZ.**
- G:** DOR! GRITAR!
- G:** OXE! O-QUE?
- C1:** **CL – PINÇA APERTAR NARIZ.**
- G:** GRITAR!
- G:** EU **CL – PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ.**
- C1:** **CL – ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM.**
- G:** **CL – AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. GRITAR! DOR!**
- C1:** DEBOCHE, DESPREZAR-VOCÊ!
- G:** ENTÃO, OK. ESTAR-DE-SACO-CHEIO! DESISTIR!
- G:** CARANGUEJO ENGANAR NOVAMENTE, EU **CL – PEGAR PARA COMER NADA! POXA! ESPERAR, NADA NADA.**
- G:** EU CONSIGUIR-NÃO!
- G:** AGONIA EU, MUNDO É MISERÁVEL!
- G:** EU AGONIA OLHO-ESCURECER, PASSAR-MAL, DOR! GRITAR! DOR!  
GRITAR!

- C1:** OLHO-ARREGALAR! O QUÊ? SÉRIO ELE MORRER? ACREDITAR-NÃO! NADA NADA, ESPALHAR? NÃO! ESPERAR. PODER EU MATAR ELE SIM. IMAGINAR:
- C1:** OK, EU PERTO CAMINHO^ÁGUA (rio), GUAXINIM **CL – (me) ATACAR**, EU RÁPIDO FUGIR **CL – PINÇA APERTAR (ele)**, **CORTAR BRAÇO@**. ESPERAR, DEIXAR-PRA-LÁ, ISSO VER POSSUIR JÁ, DEIXAR-PRA-LÁ.
- C1:** (dar) MURRO, (ele) TAMBÉM FUGIR. DIFERENTE, EU ACREDITAR NÃO.
- C1:** OK, (ele) CHUTAR. **CL – (eu) DAR MURRO CARA. CL – (ele) DAR MURRO CARA. CL - (eu) CAIR BATER OBSTÁCULO**, PEDRA. **CL – (ele) ATACAR, RECUAR, ATACAR NOVAMENTE, MOSTRAR PRESA@, ATACAR. CL – PINÇA VOAR DO CHÃO APERTAR ELE, FURAR PESCOÇO.** (ele) TONTO^CAIR (desmaiar). (eu) CAMPEÃO!
- C1:** EL@ PESSOA@ TOD@-ME-AMAR! MARAVILHOSO, APLAUDIR, GLORIOSO, SUPER-HERÓI, REI, DEUS! GRITAR!
- C1:** **CL – PASSAR UNHA@ NA CAMISA, SOPRAR UNHA@, PASSAR UNHA@ NA CAMISA NOVAMENTE.**

### COMENTÁRIO DO INTÉRPRETE (00:12:38 – 00:12:43)

- I:** Eu acho que o seu computador descarregou.

---

NOTA: Os traços de oralidade foram mantidos nas transcrições. Trechos inaudíveis e conversas em segundo plano e/ou não concernentes à produção não foram transcritos.

#### Legenda

**C:** Cinegrafista

**C1:** Caranguejo – personagem principal

**I:** Intérprete

**P:** Pesquisadora

( ): Comentários do transcritor, nome do personagem ou pronome referente a quem realiza ou sofre a ação das cenas e palavras em português traduzidas de sinais compostos em Libras.

APÊNDICE G – Transcrição do DP13 – Interpretação final\_bastidores

Duração do vídeo: 00:08:20

**AJUSTE DE POSICIONAMENTO (00:00:18 – 00:01:11)**

- I:** Tá bom Sr. cinegrafista?
- C:** Cuidado com a sua mão em baixo, tá?
- I:** Se eu puser, se o senhor quiser me lembrar, fazer assim, ó (mostra a mão p cima), eu já sei que é a mão. Faz assim, (mostra a mão para baixo) a mão. Caso, é... Aí eu tô vendo que estou baixando muito a mão...
- C:** Quase que DEUS saiu, viu!
- I:** Quase?
- C:** Quase que DEUS cortou, viu!
- P:** Faça Deus...
- I:** Aí é por sua conta...
- C:** Não é por minha conta, não!
- I:** O senhor é [inaudível] por ele.
- C:** Tá, é você que tá cortando Deus, aí, tá!
- I:** É não, mas é porque ele...ele, o senhor vê que ele grita, né! Deeeeus! Good, ele fala. (Mostra o sinal DEUS, indicando que o sinal vai alto em decorrência de ser um grito) É porque...tá...então tá. Até... passando da minha cabeça, quanto eu tenho, quatro dedos? (Faz o sinal DEUS).
- C:** Aí, exatamente aí, aí. Sobe mais um pouquinho, aí! (Indica a altura máxima que o dedo pode alcançar).  
Ok, tem que mostrar o muque (fala em relação a posição do braço).  
Bó lá, então, né?

**NOTA: A transcrição da interpretação desse vídeo está no arquivo Transcrição do DP15 - INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS, pelo fato desta ter sido a interpretação incorporada ao filme e em tal arquivo de vídeo obtermos uma visualização mais nítida dos sinais, já que a gravação foi feita com a câmera profissional do estúdio.**

**COMENTÁRIO DO INTÉRPRETE (00:08:15 – 00:08:17)**

- I:** Eu posso ver? (O intérprete pede para assistir a gravação).
- P:** Êhhh! (A pesquisadora comemora a interpretação ter sido feita até o fim sem contratempos).

---

NOTA: Os traços de oralidade foram mantidos nas transcrições. Trechos inaudíveis e conversas em segundo plano e/ou não concernentes à produção não foram transcritos.

**Legenda**

**C:** Cinegrafista

**I:** Intérprete

**P:** Pesquisadora

( ): Comentários do transcritor, nome do personagem ou pronome referente a quem realiza ou sofre a ação das cenas e palavras em português traduzidas de sinais compostos em Libras.

APÊNDICE H – Transcrição do DP15 – INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS

Duração do vídeo: 00:07:23

**INTERPRETAÇÃO INCORPORADA AO FILME (00:00:07 – 00:06:50)**

GUAXINIM CARANGUEJO.

**G:** OLHAR-LADO, O-QUE? ACONTECER BARULHO PARECER. CHEIRO HORRÍVEL GOSTO-ESTRANHO, NÃO-QUERER.

**G:** **CL – IR COLOCAR ALGO NA BOCA, BARULHO OLHAR-LADO. NÃO-SER-NADA.**

**G:** EU IR COMER MELHOR.

**G:** PROCURAR AQUI.

**G:** **CL – MÃO ENFIAR ÁGUA, PROCURAR.**

**G:** GRITAR! **CL – SOPRAR E TOCAR DEDO, DOR!**

**G:** COM-RAIVA.

**C1:** DEBOCHE, DESPREZAR-VOCÊ.

**G:** **CL – PRENDER RESPIRAÇÃO MERGULHAR CARA ÁGUA. PROCURAR. CL – (ELE) PINÇAR NARIZ. (eu) GRITAR!**

**G:** OXE! O-QUE! O-QUE!? GRITAR!

**G:** EU **CL – PEGAR-VOCÊ, APERTAR-VOCÊ, IR-BATER-VOCÊ.**

**C1:** **CL – ESGUICHAR ÁGUA CARA GUAXINIM.**

**G:** **CL – AFASTAR CARA PARA TRÁS, SUFOCAR. GRITAR! DOR! GRITAR!**

**C1:** DEBOCHE, DESPREZAR-VOCÊ, NÃO-ESTAR-NEM-AÍ!

**G:** COM-RAIVA, ÓDIO! OK, ESTAR-DE-SACO-CHEIO, DESISTIR!

**G:** CARANGUEJO VENCER NOVAMENTE ME-ENGANAR, COMO? **CL – PEGAR PARA COMER NADA, ESPERAR, NADA NADA! POXA!**

**G:** EU CONSIGUIR-NÃO!

**G:** EU MUNDO MIZERÁVEL!

**G:** OLHO ESCURECER, VISÃO-EMBASSAR. **CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR. DOR! CL – MARCAR NO CORPO LOCAL DA DOR. DOR! GRITAR!**

**G:** MORRER.

- C1:** OLHO-ARREGALAR! **CL – REPRESENTAÇÃO CORPÓREA DO CARANGUEJO. CL – SE-PREPARAR DAR MURRO, PINÇA APERTAR GUAXINIM. ELE MORRER? ACREDITAR-NÃO, ESPALHAR. ESPERAR-AÍ, PERDER-VIDA NADA. ESPERAR, PODER EU MATAR. EU SIM. IMAGINAR:**
- C1:** OK, PERTO CAMINHO^ÁGUA (rio) GUAXINIM **CL – (me) ATACAR, EU RÁPIDO FUGIR. TAMBÉM CL – (eu) ATACAR, PINÇA APERTAR (ele), CORTAR BRAÇO@. ESPERAR-AÍ, ISSO TER, POSSUIR, DEIXAR-PRA-LÁ.**
- C1:** (eu dar) MURRO. TAMBÉM (ele) FUGIR, ESTRANHO, ACREDITAR NADA, TAMBÉM NADA NADA, DEIXAR-PRA-LÁ.
- C1:** OK, (ele) CHUTAR, MURRO **CL – (eu) DAR MURRO CARA. CL – (ele) DAR MURRO CARA. CL – (eu) CAIR BATER OBSTÁCULO. (eu) PARECER PASSAR-MAL. CL – (ele) ATACAR TAMBÉM. CL - MOSTRAR PRESA@, ATACAR. CL – (eu) PINÇA VOAR, FURAR PESCOÇO. (ele) TONTO^CAIR (desmaiar). EU CAMPEÃO!**
- C1:** NOSSA! TODO@-ME-AMAR, APLAUDIR, MARAVILHOSO, GLORIOSO, EU SUPER HERÓI, REI, DEUS, GRITAR!
- C1:** **CL – SOPRAR UNHA@, PASSAR UNHA@ CORPO! (estar-podendo!)**
- C1:** CARANGUEJO OLHAR AMIG@, OLHAR.
- C1:** FINGIR.
- C1:** GRITAR! NÃO-ESTAR-NEM-AÍ. **CL – BRAÇO CRESCER NOVO, NOVAMENTE.**
- C2:** ACONTECER O-QUÊ VOCÊ?
- C1** LEMBRAR GUAXINIM? (eu) CAMPEÃO MATAR!
- C2:** EU, PORQUE-NÃO! EU MATAR IMPOSSÍVEL!
- C1:** EU MATAR SIM!
- C2:** VOCÊ MATAR ELE GUAXINIM? IMPOSSÍVEL!
- C1:** OLHAR VER EM-CIMA LÁ, VAMOS.
- C4:** OLHAR, **CL – OLHOS SAINDO DA ÁGUA**
- C2:** CERTO ELE MORRER?
- C1:** MORRER SIM!
- C3:** NOSSA! ACREDITAR-NÃO, ESTRANHO!
- G:** EU TONTO^CAIR (desmaiar), É! MORRER SIM, VERDADE!



- C4:** PALMAS! GUAXINIM MORRER, GUAXINIM MORRER, GRITAR! PALMAS, DANÇAR, PALMAS, DANÇAR, PALMAS, CANTAR, PALMAS!
- G:** GRITAR! **CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@. CL – MORDER PEDAÇO. GOSTOSO! PERFEITO! CL – PEGAR COM MÃO@ COMER VÁRI@S VEZ@. CL – PEGAR DISTANTE COMER. CL – LIMPAR BOCA. CL – BARRIGA ENTUPIDA! HUMMM! GOSTOSO!**
- G:** **CL – SE-ESPREGUIÇAR, SONO CL – DAQUI PRA FRENTE. CL – BARRIGA ENTUPIDA!**
- C2:** VOCÊ MENTIR!

---

NOTA: Os traços de oralidade foram mantidos nas transcrições. Trechos inaudíveis e conversas em segundo plano e/ou não concernentes à produção não foram transcritos.

**Legenda**

**C1:** Caranguejo – personagem principal

**C2:** Caranguejo – personagem secundário

**C3:** Caranguejo – personagem secundário 2

**C4:** Todos os caranguejos

**G:** Guaxinim

( ): Comentários do transcritor, nome do personagem ou pronome referente a quem realiza ou sofre a ação das cenas e palavras em português traduzidas de sinais compostos em Libras.

## APÊNDICE I – Transcrição do DP17 – Criação sinal guaxinim

Duração do áudio: 00:00:23

- I:** Oi Lene. Eh... na verdade o sinal de guaxinim eu criei por conta da, da questão, da, da máscara né, vamos dizer assim, que ele utiliza.
- Aquela... aquela parte preta que a gente chama de máscara. Eh, eu fiz com o formato da máscara e ao mesmo tempo com aquele... aquele... com aquela barba lateral.
- Eh..., esse foi o intuito do, da criação do sinal.

---

**Legenda:**

**I:** Intérprete

## APÊNDICE J – Transcrição do DP18 – Justificativa sinal caranguejo

Duração do áudio: 00:00:15

**I:** Não, é caranguejo. O outro sinal é caranguejo. Camarão é um sinal diferente. Éhhhh, utilizei caranguejo porque na verdade é um siri, né. E aí o siri, e se ele não tem um sinal específico agente utiliza caranguejo mesmo.

---

**Legenda:**

**I:** Intérprete

## **ANEXOS**

ANEXO A – DP01 - Raccoon\_Crawfish (DVD-ROM)

## ANEXO B – DP02 - Script\_do\_filme.CORRIGIDO

**Raccoon & Crawfish**

- BLAAAAAAAAAHHHHH!!!!
- YEOWWWWWWW!!!!
- URRGGH!!!!
- AAUGH!!! What the ...?!
- [Laugh] (Crawfish)
- AAUGHHHHHHHHHH!!!
- I'm gonna get you, your little...
- [Spitting water] (Crawfish)
- YEOWW!! AAUGH, AAUGH, AAUGH!! Get off!! AAUGH AAUGHHHHHH!!!!
- HEHEHEHE
- URRRGGH!!!! [SIGH] Well, I guess that's it for me. The mighty crawfish has outsmarted me again. AHH, I'll never catch anything to eat. I'll just waste away to nothing. I just can't go on...cruel, cruel world. It is getting so dark... I can't breathe.
- [struggle noises]
- Ahhhhhhhhhhhhh
- Hey!!!! He... he's dead... I can't... I can't believe it. I better go tell the others. Wait a minute... I can say I killed him.
- Yeah...Ok!!! I'm on the bank, the raccoon comes charging out of nowhere; He lunges at me but I'm too fast. I charge at 'em with my paws snapping. I cut off one arm then the other, then... wait... he's still gotta his arms.
- Oh, all right...scratch that. Ok, I come at 'em...I give'em a left and a right, I give'em a left, right, right, right. I get him on the run. Wait, I can't make it that easy. They'll never believe it.
- Ok! And he kicks me and he knocks me a good one. I go flyin' into the rock. He has me cornered, he rears up...his dagger sharp teeth cryin' for the kill. When all of a sudden, I leap up straight for the jugular with my mighty claws dashin', he sways, and falls. I am the victor. Ahhhh, How they'll adore me? They'll shower me with praise, they'll bath me in glory. I'll be a hero, a king, a Godddddd!!!!
- A God! ARRGH....LALALALALA....AAAWWW...HUH...It'll grow back.
- What happened to you?
- The mighty raccoon is dead.
- Impossible. How did he die?
- I killed'em
- You killed the raccoon? Ha!!!!
- There I was on the bank...
- Are you sure he is dead?
- Dead as a doornail.
- uuhhhhh [everybody]
- I don't believe it.
- eeeeeewwwwww
- He's become under rath...
- He really is dead.
- Whoooaaahhhh! Raccoon is dead! Raccoon is dead!!! Raccoon is dead!!!
- [singing & chanting]
- Ahaaaa!!! Oh yeahhhhhhh!!!!!!! Oh yeahhh!!!
- [screams]
- You are a liar.

## ANEXO C – DP03 - Raccoon &amp; Crawfish - legendas em português

00:00:14,386 --> 00:00:17,969

O guaxinim e o caranguejo

00:01:28,177 --> 00:01:29,515

Que ....

00:01:38,694 --> 00:01:40,776

Eu te pego, seu ....

00:02:04,755 --> 00:02:06,477

Bem, acho que já chega.

00:02:08,835 --> 00:02:11,396

O caranguejo me enganou de novo.

00:02:13,022 --> 00:02:14,974

Nunca pego nada para comer.

00:02:15,642 --> 00:02:17,415

Só espero, espero e nada!

00:02:19,652 --> 00:02:23,107

Eu... não ... aguento .... mais.

00:02:25,510 --> 00:02:27,916

Que mundo cruel!

00:02:30,644 --> 00:02:33,340

Está escurecendo.

Não consigo respirar.

00:03:08,615 --> 00:03:09,757

Ele tá morto.

00:03:09,858 --> 00:03:11,386

Não... Não acredito.

00:03:11,577 --> 00:03:13,328

Melhor contar aos outros.

00:03:14,331 --> 00:03:17,693

Espere um minuto.

Posso dizer que o matei.

00:03:20,933 --> 00:03:23,787

Ok. Eu tou na beira do rio.

O guaxinim me ataca.

00:03:24,093 --> 00:03:26,423

Ele tenta me pegar,  
mas sou rápido.

00:03:26,708 --> 00:03:28,200

Ataco com minhas garras abertas.

00:03:28,616 --> 00:03:31,388

Corto um braço ... Depois o outro ..

00:03:30,669 --> 00:03:32,931

Espera aí!

Ele ainda tá com os braços.

00:03:33,350 --> 00:03:36,780

Ok, Apaga isso. Um soco na esquerda,  
outro na direita



00:03:37,313 --> 00:03:39,904

Esquerda, direita, direita, direita...

Ele foge.

00:03:39,933 --> 00:03:42,698

Espera! Assim tão fácil,

eles não vão acreditar.

00:03:42,759 --> 00:03:45,331

Ele me chuta

e me acerta um soco.

00:03:45,410 --> 00:03:47,362

Eu caio nas rochas.

00:03:47,530 --> 00:03:49,082

Ele me cerca... recua

00:03:49,411 --> 00:03:51,751

Mostra os dentes,

pronto pra matar.

00:03:52,321 --> 00:03:55,711

Então, pulo e pego

direto na jugular

00:03:56,391 --> 00:03:57,901

apontando minhas garras.

00:03:58,263 --> 00:04:01,221

Ele cambaleia e cai.

Sou o vencedor.

00:04:02,320 --> 00:04:04,305

Oh! Eles vão me amar.

00:04:04,433 --> 00:04:08,103

Vão me encher de elogios.

Vão me encher de glórias.

00:04:08,204 --> 00:04:12,132

Vou ser um herói,

um rei, um Deus!

00:04:54,910 --> 00:04:55,918

Vai crescer de novo.

00:04:58,618 --> 00:05:00,072

O que houve com você?

00:05:04,950 --> 00:05:06,609

O poderoso guaxinim...

00:05:07,250 --> 00:05:09,578

está .... morto.

00:05:10,000 --> 00:05:12,820

Impossível.

Como ele morreu?

00:05:13,363 --> 00:05:14,424

Eu o matei.

00:05:15,334 --> 00:05:16,615

Matou o guaxinim?

00:05:17,398 --> 00:05:19,421

Eu tava na beira do rio...

00:05:27,744 --> 00:05:29,212

Tem certeza que ele tá morto?

00:05:35,188 --> 00:05:37,196

Mortinho da silva.

00:05:38,488 --> 00:05:41,105

Eu ... Não acredito.

00:05:48,629 --> 00:05:49,909

Ele desma...

00:05:50,010 --> 00:05:51,710

Ele tá morto mesmo.

00:05:57,596 --> 00:06:01,906

O guaxinim morreu. O guaxinim morreu.

O guaxinim morreu.

00:06:51,715 --> 00:06:53,364

Você é um mentiroso.

## ANEXO D – DP04 - E-mail – Janela de Libras – filme

05/07/2018

Gmail - Janela de libras - filme



Sirlene Góes &lt;[redacted]&gt;

---

**Janela de libras - filme**

---

**Sirlene Góes** <[redacted]@gmail.com>  
Para: [redacted]@gmail.com

10 de julho de 2016 12:56

Oi Uerbson, tudo bem?

Encaminho abaixo o link do filme e o arquivo com as legendas em inglês e português. Não sei se ajuda, mas deixei no arquivo das legendas em português os tempos em que aparecem e desaparecem da tela.

Filme:

<http://www.haydenfilms.com/Festivals/Fest2008/film/44>

Você faz os dois tipos de legendagem: em janela de libras e as legendas para surdos? Fico no aguardo do orçamento para conversarmos melhor.

Eu estudo o processo de criação de obras artísticas e literárias, nesse caso estudarei o processo de criação das legendas que vc fará. Dessa forma, precisarei do registro do seu trabalho, uma espécie de making of.

Caso aceite o trabalho, agendaremos para conversar sobre como registrar esse processo de criação.

Grande abraço!


--

Sirlene Góes

---

**2 anexos**

 **Script\_do\_filme.CORRIGIDO.doc**  
33K

 **Raccoon & Crawfish - legendas em português.docx**  
14K

## ANEXO E – DP05 - Notas\_ tradução

el

PUXAR  
RTL

TRANUÇÃO VÍDEO

TÍTULO ELABORAR (AUSENCIA DE SINAL PARA GUAXINIM)

\* PANTOMIMA (CLASSIFICADORES PARA OS PERSONAGENS)

\* EXPRESSÃO FACIAL E CORPORAL!  
 MARCADORES DE PERSONAGENS

\* POSIÇÃO, DISTRIBUIÇÃO DE PERSONAGENS

\* ANALISAR MONÓLOGO DO CARANGUEJO,  
 \* A COMPANHAR COM

\* EXPRESSÕES VISUAIS REPRODUZIDOS PELO INTERPRETE COMO (FINGIMENTO SINAL FINGIR, ABISMADO, GRITAR (DESPERO))

\* PROBLEMAS COM A LÍNGUA FONTE INGLÊS

## ANEXO F – DP06 - Plano de interpretação e Glosas

Vídeo para interpretar

Título

O animal não tem sinal catalogado em apostila e app de LIBRAS, e o desconhecimento de outros colegas em relação ao sinal deste animal, tive que criar o sinal do mesmo. (precisa criar um sinal para guaxinim).

Levando em consideração a referência imagética do animal, ficou criado o sinal dando referência ao seu rosto e barba.

Por conta de o vídeo ser em inglês e legendado, preciso decorar o máximo do texto, além de expressões sonoras emitidas pelos personagens para auxiliar na interpretação

Ver o vídeo 3 vezes antes da primeira tentativa de ensaio, por conta da língua fonte, e da ausência de um narrador na língua português.

Abusar das expressões não manuais, bem como de classificadores para garantir melhor compreensão do texto.

“Glossa”

Guaxinim e caranguejo

Olhar para o lado

O que acontecer,

Colocar algo na boca

Interação com caranguejo dentro do lago

Grito de dor( expressão forte )

Sério ( mostrar que não gostou)

CL de pegar o caranguejo

Jogar agua na cara do guaxinim

Expressão facial de esnobe

Expressões de dor e gritos na hora que o guaxinim está atrás da rocha

Expressão de surpresa seguindo o caranguejo

Acompanhar a voz no monologo na mesma velocidade que o caranguejo fala

Expressão de esnobe pela conquista

(não interpretar a hora que o caranguejo se bate para simular uma briga, pois já está implícito no vídeo)

Mudança de marcadores a cada diálogo de personagens

Classificador com relação aos olhos dos caranguejos

“Mortinho da Silva”

Comemoração dos caranguejos com palmas e danças

O guaxinim acorda com um grito forte

CL come todos os caranguejos, alguns fogem e ele pega mesmo assim e come todos eles, se deliciando (já que no vídeo mostra só através de movimentos atrás da poeira, só fica claro isso por conta do som do guaxinim se deliciando ao comer eles. (Onomatopeia em LIBRAS através da expressão facial e corporal)

O olha do caranguejo pra o outro dentro da barriga do guaxinim.

ANEXO G – DP15 - INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS (DVD-ROM)

ANEXO H – DP16 - INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS1.1 (DVD-ROM)

ANEXO I – DP17 - Criação sinal guaxinim (DVD-ROM)

ANEXO J – DP18 - Justificativa sinal caranguejo (DVD-ROM)



ANEXO K – DP19 - *E-mail* – Filme com janela de Libras integrada

19/09/2018

Gmail [redacted]@hotmail.com has sent you a file via WeTransfer



Sirlene Góes &lt;[redacted]&gt;


## [redacted] has sent you a file via WeTransfer

**WeTransfer** <noreply@wetransfer.com>  
 Responder a: [redacted]@hotmail.com  
 Para: [redacted]@gmail.com

25 de outubro de 2016 10:41

[redacted]@hotmail.com  
 sent you some files

'Olá amigos, segue o arquivo do trabalho de Interpretação de Libras, lembrando que não é o arquivo definitivo se vcs não quiserem, mas só para verificação de sincronismo. ok! baixem logo o arquivo por existem um tempo determinado. estou no aguardo. Até+

 Download

---

**Files (115 MB total)**  
 INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS.mp4

**Will be deleted on**  
 1 November, 2016

Get more out of WeTransfer, get [Plus](#)

About WeTransfer Contact Legal

To make sure you can receive our emails, please add [noreply@wetransfer.com](mailto:noreply@wetransfer.com) to your [trusted contacts](#)

ANEXO L – DP20 - *E-mail* – Solicitação de ajuste na sincronia da janela com o filme

19/09/2018

Gmail [redacted]@hotmail.com has sent you a file via WeTransfer



Sirlene Góes &lt;[redacted]@gmail.com&gt;

---

**[redacted]@hotmail.com has sent you a file via WeTransfer**

---

Sirlene Góes &lt;[redacted]@gmail.com&gt;

25 de outubro de 2016 23:55

Para: [redacted]@hotmail.com

Boa noite sr. [redacted]

O vídeo está muito bom, parabéns pelo trabalho!

Avaliei com Uerbson e achamos que a libras está um pouco adiantada. Pensamos que resolveria se o vídeo de libras começasse dois segundos antes do que está.

Posso ir aí verificar com o senhor, se achar melhor.

Agradeço imensamente!

Forte abraço!

[Texto das mensagens anteriores oculto]

ANEXO M – DP21 - *E-mail* – Filme com janela de Libras – nova sincronia

19/09/2018

Gmail [redacted]@hotmail.com has sent you a file via WeTransfer



Sirlene Góes <[redacted]@gmail.com>


[redacted]@hotmail.com has sent you a file via WeTransfer

**WeTransfer** <noreply@wetransfer.com>  
Responder a: [redacted]@hotmail.com  
Para: [redacted]@gmail.com

3 de novembro de 2016 17:57

[redacted]@hotmail.com  
sent you some files

'olá pessoas!!! se um novo arquivo para verificação, espero que desta vez, esteja no sincronismo.  
Ok! turma.  
até+ [redacted]

 Download

---

**Files (112 MB total)**  
INTERPRETAÇÃO DE LIBRAS1.1.mp4

**Will be deleted on**  
10 November, 2016

Get more out of WeTransfer, get [Plus](#)

About WeTransfer Contact Legal

To make sure you can receive our emails, please add [noreply@wetransfer.com](mailto:noreply@wetransfer.com) to your [trusted contacts](#)

ANEXO N – DP22 - Conversas por *Whatsapp*

07/07/16 22:22 - As mensagens e chamadas desta conversa estão agora seguras com criptografia de ponta-a-ponta. Toque para obter mais informações.

07/07/16 22:22 - Sirlene Góes: Olá; Uerbson, boa noite!  
xxxxxxx te indicou para fazer uma legendagem em janela de Libras que estou precisando

07/07/16 22:22 - Sirlene Góes: Me chamo Sirlene

07/07/16 22:23 - Sirlene Góes: Vc mora em Salvador?

07/07/16 22:23 - Sirlene Góes: Gostaria de marcar algum dia para conversarmos sobre o assunto

07/07/16 22:53 - Uerbson Libras: Oi sirlene

07/07/16 22:53 - Uerbson Libras: Boa noite

07/07/16 22:53 - Uerbson Libras: Moro em Salvador sim

07/07/16 22:59 - Sirlene Góes: Que ótimo

07/07/16 23:00 - Sirlene Góes: Vc trabalha com legendagem p surdos e janela de Libras tb?

07/07/16 23:00 - Uerbson Libras: Já trabalhei sim

07/07/16 23:01 - Uerbson Libras: Sou intérprete de libras e professor de libras

07/07/16 23:02 - Sirlene Góes: Preciso que alguém faça a janela de libras em um filme curta metragem, 8 min, para uma pesquisa que estou desenvolvendo

07/07/16 23:03 - Sirlene Góes: O filme não tem muitas falas, mas posso mostrar p vc avaliar

07/07/16 23:04 - Uerbson Libras: Sim claro... prefiro por que faço uma análise e te falo

07/07/16 23:04 - Uerbson Libras: Qual é o tema sirlene

07/07/16 23:04 - Uerbson Libras: ?

07/07/16 23:04 - Sirlene Góes: Vc é da ufba?

07/07/16 23:04 - Sirlene Góes: É uma adaptação de uma lenda indígena

07/07/16 23:05 - Sirlene Góes: Os personagens são animais

07/07/16 23:05 - Uerbson Libras: Não, sou do IFBA e trabalha na APADA tbm

07/07/16 23:05 - Uerbson Libras: Entendi

07/07/16 23:05 - Sirlene Góes: Onde fica a Apada?

07/07/16 23:06 - Uerbson Libras: Se quiser mandar pra mim por email xxxxx@gmail.com

07/07/16 23:06 - Uerbson Libras: Rio vermelho

07/07/16 23:07 - Sirlene Góes: o filme é em inglês, mas tenho o script e tradução das legendas, pois em pesquisa anterior estudei a legendagem p ouvintes

07/07/16 23:08 - Sirlene Góes: Ok amanhã te mando o link do vídeo

07/07/16 23:08 - Sirlene Góes: E te explico alguns detalhes por email

07/07/16 23:09 - Sirlene Góes: Boa noite!

07/07/16 23:17 - Uerbson Libras: Tá certo

07/07/16 23:17 - Uerbson Libras: Fico no aguardo boa noite

10/07/16 12:59 - Sirlene Góes: Boa tarde

10/07/16 12:59 - Sirlene Góes: Acabei de enviar o material para sua análise

12/07/16 11:15 - Uerbson Libras: Bom dia!!!!

12/07/16 11:15 - Uerbson Libras: Vi o vídeo que mandou

12/07/16 11:55 - Sirlene Góes: Bom dia

12/07/16 11:56 - Sirlene Góes: Poderá; fazer?  
12/07/16 11:56 - Uerbson Libras: posso sim, claro  
12/07/16 11:56 - Uerbson Libras: precisaremos sentar pra vc me explicar como ficará; essa gravação  
12/07/16 11:56 - Sirlene Góes: que ótimo  
12/07/16 11:57 - Uerbson Libras: e seu interesse nos meus serviços  
12/07/16 11:57 - Sirlene Góes: P vc é ruim ir na Ufba?  
12/07/16 11:57 - Uerbson Libras: seria já pra gravar ou pra conversar?  
12/07/16 11:58 - Uerbson Libras: se for pra conversar, e se for essa semana, não posso, só se vc vier ate mim aqui na APADA (rio vermelho)  
12/07/16 11:58 - Uerbson Libras: estou essa semana dia todo  
12/07/16 11:59 - Uerbson Libras: menos na sexta  
12/07/16 11:59 - Sirlene Góes: Seria p conversar  
12/07/16 12:00 - Uerbson Libras: então sugiro que vc venha ate mim  
12/07/16 12:00 - Uerbson Libras: pra agilizar o processo  
12/07/16 12:01 - Sirlene Góes: Se for ruim, te encontro na próxima semana, pois estou participando do congresso ufba 70 anos que vai dessa quinta a domingo  
12/07/16 12:01 - Sirlene Góes: Ok  
12/07/16 12:02 - Sirlene Góes: Vou na apada, na próxima terça  
12/07/16 12:02 - Sirlene Góes: Que horário?  
12/07/16 12:03 - Uerbson Libras: terça a tarde  
12/07/16 12:03 - Uerbson Libras: 15:00  
12/07/16 12:03 - Uerbson Libras: pode ser?  
12/07/16 12:03 - Sirlene Góes: Pode  
12/07/16 12:04 - Sirlene Góes: Tá marcado então  
12/07/16 12:05 - Sirlene Góes: Veja um orçamento p discutirmos.  
12/07/16 12:13 - Uerbson Libras: certo  
19/07/16 08:42 - Sirlene Góes: Bom dia Uerbson  
19/07/16 08:43 - Sirlene Góes: Confirmado hj 15h?  
19/07/16 08:44 - Sirlene Góes: Me dá um ponto de referência da APADA, não conheço muito bem o Rio Vermelho  
19/07/16 09:56 - Uerbson Libras: Bom dia  
19/07/16 09:56 - Uerbson Libras: Fica perto do acarajé da dinha  
19/07/16 09:56 - Uerbson Libras: Perto da casa de Yemanjá  
19/07/16 09:57 - Uerbson Libras: Na rua ilhéus  
19/07/16 09:58 - Uerbson Libras: Tem uma corporação da polícia militar na mesma rua  
19/07/16 10:22 - Sirlene Góes: ok  
28/07/16 11:09 - Sirlene Góes: Bom dia Uerbson! Desculpe a demora em contata-lo novamente, mas tive que concluir um trabalho que me tomou bastante tempo.  
Se estiver na Apada na próxima terça, posso ir às 15h novamente?  
28/07/16 11:12 - Uerbson Libras: Pode ser então  
28/07/16 11:12 - Uerbson Libras: Te aguardo  
28/07/16 11:13 - Sirlene Góes: Ok, obrigada!  
04/08/16 22:35 - Sirlene Góes: Boa noite, não mandei o filme pq não anexa no email Vou levar na APADA terça-feira em CD  
04/08/16 22:35 - Sirlene Góes: Já estou vendo a questão do estúdio  
04/08/16 22:35 - Sirlene Góes: Até mais!  
04/08/16 22:47 - Uerbson Libras:  
09/08/16 09:28 - Sirlene Góes: Bom dia Uerbson!  
09/08/16 09:29 - Sirlene Góes: Preciso saber +- o tempo que usaremos o estúdio de gravação

09/08/16 09:30 - Sirlene Góes: E uma provável data  
09/08/16 09:30 - Sirlene Góes: não consegui na Tve. Meu primo está vendo em outro local  
09/08/16 09:39 - Sirlene Góes: Pensei em gravar na primeira quinzena de setembro, está bom pra vc?  
09/08/16 09:41 - Sirlene Góes: Me diga o que precisa ter no estúdio. Boa iluminação, cor do fundo... (posso estar perguntando o óbvio, mas se tiver alguma especificação, me avise)  
09/08/16 10:48 - Uerbson Libras: Certo  
01/09/16 07:25 - Sirlene Góes: Bom dia Uerbson. Tô sumida pq tô escrevendo a tese p qualificação, mas tudo continua de pé  
Na próxima semana te escrevo para, finalmente, levar o filme já com a legenda  
Abraços!  
01/09/16 12:31 - Uerbson Libras: Certo moça  
01/09/16 12:31 - Uerbson Libras: Fico bo aguardo  
01/09/16 12:31 - Uerbson Libras: Boa tarde  
05/09/16 08:40 - Sirlene Góes: Bom dia! Meu primo conseguiu que a gente grave em um estúdio gratuitamente  
05/09/16 08:41 - Sirlene Góes: Mas... eles só permitem que a gravação seja em um sábado  
05/09/16 08:42 - Sirlene Góes: Se não me engano vc disse que trabalha aos sábados, não foi?  
05/09/16 08:43 - Sirlene Góes: Vc teria algum sábado livre nesse mês ou em outubro?  
05/09/16 10:15 - Uerbson Libras: Bom dia  
05/09/16 10:15 - Uerbson Libras: Tudo depende de organização antecipada  
05/09/16 10:15 - Uerbson Libras: Trabalho nos sábados  
05/09/16 10:15 - Uerbson Libras: Mas podemos tentar ajustar  
05/09/16 10:25 - Sirlene Góes: Que ótimo!  
05/09/16 10:25 - Sirlene Góes: Ele pediu para avisar a data que queremos gravar. Só não pode ser dia 10/09.  
05/09/16 10:26 - Sirlene Góes: Me diga a data que vc pode que eu passo p eles  
05/09/16 10:26 - Sirlene Góes: Vou passar na APADA amanhã de tarde p deixar o cd com o filme  
05/09/16 10:28 - Sirlene Góes: Vc quer que eu já converse com o pessoal da APADA sobre o projeto?  
05/09/16 15:08 - Uerbson Libras: Amanhã a gente conversa melhor  
05/09/16 16:25 - Sirlene Góes: Certo  
06/09/16 15:17 - Sirlene Góes: Tô aqui  
27/09/16 10:45 - Sirlene Góes: Bom dia Uerbson  
27/09/16 10:46 - Sirlene Góes: Meu primo acabou de me falar que poderemos usar o estúdio dia 15/10, mas o único horário disponível é 8:00  
27/09/16 10:47 - Sirlene Góes: Vc pode organizar sua agenda p ir nesse horário?  
27/09/16 19:24 - Uerbson Libras: Pode sim  
10/10/16 09:18 - Sirlene Góes: Bom dia Uerbson, com vai? E o trabalho, tudo em ordem?  
Me tire uma dúvida, esse processo vcs chamam de tradução- interpretação em janela de libras ou tem algum termo específico?  
10/10/16 13:46 - Uerbson Libras: Interpretação em LIBRAS  
10/10/16 13:47 - Uerbson Libras: E janela de LIBRAS

10/10/16 13:47 - Uerbson Libras: A tradução está relacionada a texto

14/10/16 10:47 - Sirlene Góes: Bom dia rapaz, tudo em ordem p gravarmos amanhã?

14/10/16 15:52 - Uerbson Libras: Tudo sim

15/10/16 00:12 - Uerbson Libras: Q hras

15/10/16 00:12 - Sirlene Góes: 8h

15/10/16 00:13 - Uerbson Libras: ok

15/10/16 12:02 - Uerbson Libras: Valeu pelo lanche rrsrsrs

15/10/16 18:04 - Sirlene Góes: não tem o que agradecer, eu que agradeço a gentileza de ter aceitado me ajudar nesse projeto, acordar cedo e passar sua manhã criando meu objeto de pesquisa

15/10/16 18:10 - Sirlene Góes: Podemos conversar em novembro, quando eu entregar o material da qualificação p vc me dar as glossas e vc "traduzir" p mim os sinais

15/10/16 18:33 - Uerbson Libras: Vamos sim

25/10/16 12:19 - Sirlene Góes: Bom dia rapaz

25/10/16 12:20 - Sirlene Góes: o cinegrafista enviou pelo weTransfer o vídeo com a janela de Libras p vermos se está ok a sincronia ou se precisa mudar algo

25/10/16 12:20 - Sirlene Góes: Dá uma olhadinha p darmos o feedback p ele

25/10/16 12:21 - Sirlene Góes: Tô baixando aqui ðŸ~~ðŸ~~

25/10/16 12:56 - Sirlene Góes: Tá lindo demais!

26/10/16 00:20 - Uerbson Libras: eu ainda nao vi o video

26/10/16 00:20 - Uerbson Libras: nao foi enviado pra mim

26/10/16 00:22 - Sirlene Góes: Ele enviou pelo etransfer

26/10/16 00:22 - Uerbson Libras: ?

26/10/16 00:22 - Sirlene Góes: O email é estranho, xxxxxxxxxxxxxx

26/10/16 00:22 - Uerbson Libras: sou leigo

26/10/16 00:22 - Uerbson Libras: nao se esqueçaa

26/10/16 00:22 - Sirlene Góes: No meu chegou nas atualizações

26/10/16 00:22 - Uerbson Libras: srrs

26/10/16 00:22 - Sirlene Góes: Rs

26/10/16 00:23 - Uerbson Libras: ??????????????????????

26/10/16 00:25 - Sirlene Góes: Te encaminhei, veja se chegou

26/10/16 00:26 - Sirlene Góes: No Gmail tem uma aba chamada atualizações

26/10/16 00:26 - Sirlene Góes: não é a caixa de entrada

26/10/16 00:26 - Uerbson Libras: mas nao veio pra mim

26/10/16 00:28 - Uerbson Libras: Hummm

26/10/16 00:28 - Uerbson Libras: Veio

26/10/16 00:28 - Sirlene Góes: ok

26/10/16 00:28 - Uerbson Libras: Mas foi pra lixeira

26/10/16 00:29 - Sirlene Góes: Ahhh quase deletei o meu kkkk

26/10/16 00:29 - Sirlene Góes: Sorte q ele me ligou

26/10/16 00:29 - Uerbson Libras: O meu só tá o áudio

26/10/16 00:29 - Uerbson Libras: não veio o vídeo

26/10/16 00:29 - Uerbson Libras: Acabei de baixar

26/10/16 00:29 - Uerbson Libras: No vlc não abriu

26/10/16 00:30 - Uerbson Libras: Agora

26/10/16 00:30 - Uerbson Libras: Abriu

26/10/16 00:30 - Uerbson Libras: Ficou limpo

26/10/16 00:30 - Sirlene Góes: Ok

26/10/16 00:30 - Uerbson Libras: Gostei

26/10/16 00:30 - Sirlene Góes: Gostei muuuito

26/10/16 00:30 - Uerbson Libras: A câmera e ótima  
26/10/16 00:31 - Uerbson Libras: Ficou em HD parece  
26/10/16 00:31 - Sirlene Góes: A imagem tá ótima mesmo  
26/10/16 00:31 - Uerbson Libras: <Arquivo de mÃdia oculto>  
26/10/16 00:32 - Sirlene Góes: Tese kkkkk  
26/10/16 00:32 - Uerbson Libras: E ficou um pouco adiantado o vídeo  
26/10/16 00:32 - Uerbson Libras: Alguns milésimos  
26/10/16 00:33 - Sirlene Góes: Sim, já pensei nisso e irei justificar com a estrutura ou falta de estrutura do estúdio, falta de teleprompt no caso  
26/10/16 00:34 - Uerbson Libras: Isso  
26/10/16 00:34 - Sirlene Góes: Vi que está um pouco adiantado tb  
26/10/16 00:34 - Uerbson Libras: <Arquivo de mÃdia oculto>  
26/10/16 00:34 - Sirlene Góes: Ele disse que pode corrigir se quisermos. Pefiu nosso feedback  
26/10/16 00:34 - Sirlene Góes: \*pediu  
26/10/16 00:35 - Uerbson Libras: <Arquivo de mÃdia oculto>  
26/10/16 00:36 - Sirlene Góes: Fique tranquilo, é um objeto experimental, inovador, conseguimos um espaço gratuito com tempo e estrutura limitados  
26/10/16 00:38 - Sirlene Góes: Posso pedir p a janela começar uns 2 segundos depois, serÃ; q ficaria melhor?  
26/10/16 00:38 - Sirlene Góes: Tô achando super profissional kkkk  
26/10/16 00:38 - Uerbson Libras: Acho q sim  
26/10/16 00:38 - Uerbson Libras: Está sim  
26/10/16 00:38 - Uerbson Libras: Tirando esses detalhes  
26/10/16 00:38 - Uerbson Libras: Mas que isso faz parte da riqueza da sua tese  
26/10/16 00:38 - Uerbson Libras: Parabéns  
26/10/16 00:38 - Uerbson Libras: Ficou bonito mesmo  
26/10/16 00:42 - Sirlene Góes: Amanhã vou pedir p ele ajustar em 2 segundos e mandar p gente novamente  
26/10/16 00:43 - Uerbson Libras: SerÃ; que nãovai se chatear?  
26/10/16 00:43 - Sirlene Góes: Ele escreveu no email pedindo p gente avaliar  
26/10/16 00:44 - Sirlene Góes: Vou arriscar. Se achar que ele não gostou, eu agradeço e deixo como esta. Na hora justifico na tese  
26/10/16 00:44 - Sirlene Góes: O atraso na sincronia  
07/11/16 22:41 - Sirlene Góes: Oi menino, o cinegrafista enviou o novo vídeo  
07/11/16 22:41 - Sirlene Góes: Naquele mesmo email  
07/11/16 22:42 - Uerbson Libras: Tá bom  
07/11/16 22:42 - Sirlene Góes: Quando puder, dê uma olhada p vermos o que ficou melhor  
07/11/16 22:42 - Uerbson Libras: Vou ver daqui a pouco , to aqui fazendo um relatório  
07/11/16 22:42 - Sirlene Góes: Certo  
07/11/16 23:09 - Sirlene Góes: Já adianto que prefiro o primeiro, esse ficou mais adiantado ainda. Ao invés de começar dois segundos depois acho que ele colocou antes. não vou pedir novamente pq ele não gostou quando eu pedi a correção. Então, vou só esperar ver se vc concorda que o primeiro ficou melhor. Pra dar o trabalho por encerrado.  
não sei ainda se ele me dará os vídeos dos ensaios, mas. ... bola pra frente.  
Bom relatório!



10/11/16 22:04 - Uerbson Libras: Oi  
10/11/16 22:04 - Uerbson Libras: Eu procurei o email e não achei  
10/11/16 22:12 - Sirlene Góes: Vou te encaminhar agora  
10/11/16 22:13 - Uerbson Libras: Achei  
10/11/16 22:15 - Sirlene Góes: Esse só chega nas atualizações  
10/11/16 22:15 - Sirlene Góes: Já tinha te encaminhado rs  
10/11/16 22:22 - Uerbson Libras: Valeu  
10/11/16 22:29 - Sirlene Góes: Semana que vem vou tentar passar na Apada p pegar as glosas, mas aviso antes  
11/11/16 00:07 - Sirlene Góes: Depois me dê seu parecer sobre o segundo vídeo  
11/11/16 00:27 - Uerbson Libras: Ta  
11/11/16 19:26 - Sirlene Góes: <Arquivo de mÃdia oculto>  
22/01/17 17:42 - Sirlene Góes: Oi Uerbson, como vai?  
22/01/17 17:43 - Sirlene Góes: Queria te ver pra pegar o material da interpretação de libras  
22/01/17 17:43 - Sirlene Góes: Vai estar na Apada essa semana?  
22/01/17 18:09 - Uerbson Libras: Oii  
22/01/17 18:09 - Uerbson Libras: não, eu volto dia 6 só  
22/01/17 18:10 - Uerbson Libras: Mas se for urgente, me diz oq vc precisa, que dou um jeito de mandar pra vc por email  
22/01/17 18:14 - Sirlene Góes: Poderia pegar em outro lugar? não tão urgente, mas já queria começar a trabalhar com o material  
29/03/17 15:34 - Sirlene Góes: Vc lembrou dos papéis?  
29/03/17 15:37 - Uerbson Libras: Quais papéis  
29/03/17 15:38 - Uerbson Libras: O que segui pra interpretar?  
29/03/17 15:44 - Sirlene Góes: Vou deixar para pegar na terça então.  
29/03/17 15:45 - Uerbson Libras: <Arquivo de mÃdia oculto>  
29/03/17 15:45 - Uerbson Libras: A glosa inteira eu fiz no computador mesmo  
29/03/17 15:45 - Uerbson Libras: E isso?  
29/03/17 15:47 - Sirlene Góes: você imprimiu e fez alguma anotação no papel ou só utilizou o arquivo no computador?  
29/03/17 15:47 - Uerbson Libras: Anotei num caderno  
29/03/17 15:48 - Uerbson Libras: <Arquivo de mÃdia oculto>  
29/03/17 15:51 - Sirlene Góes: Entendi  
29/03/17 15:52 - Sirlene Góes: Rsrtrs  
29/03/17 15:52 - Sirlene Góes: Preciso das anotações também  
29/03/17 15:53 - Uerbson Libras: Anotações tipo oq  
29/03/17 15:53 - Sirlene Góes: Se você não quiser tirar as páginas do caderninho pode xerocar ou escanear e me enviar por e-mail  
29/03/17 15:54 - Sirlene Góes: O que você escreveu no caderninho  
03/04/17 19:10 - Sirlene Góes: Boa noite, rapaz!  
03/04/17 19:11 - Sirlene Góes: Me mande o material q vc tem no computador pq com essa chuva não sei como será amanhã  
03/04/17 19:12 - Sirlene Góes: De qq forma leve o q tiver amanhã que se não estiver diluviando eu passo p pegar  
04/04/17 14:17 - Sirlene Góes: Levou?  
04/04/17 14:17 - Sirlene Góes: Boa tarde  
04/04/17 14:29 - Uerbson Libras: Boa tarde  
04/04/17 14:29 - Uerbson Libras: Sim  
04/04/17 14:29 - Uerbson Libras: Está aqui comigo  
04/04/17 14:54 - Sirlene Góes: Certo  
04/04/17 14:56 - Sirlene Góes: Chego entre 16 e 16:30, tá bom?  
04/04/17 15:18 - Uerbson Libras: Ok  
04/04/17 16:29 - Sirlene Góes: Cheguei