

Tecnologia e acessibilidade: criação do audiolivro infantil “Quero ver a iemanjá de verdade”

Technology and accessibility: creation of the children’s audiobook “I want to see the real iemanjá”

Sílvia Maria Guerra Anastácio (UFBa)

Ricardo Oliveira Rocha (UFBa)

Resumo: O presente artigo tem como objeto de análise o processo de transposição para audiolivro do conto infantil “Quero ver a lemanjá de verdade”, que faz parte do livro *Minhas histórias com Belinha*. O foco é analisar o processo de criação de dois roteiros a partir do referido conto: o primeiro é o roteiro de uma peça radiofônica para audiolivro; o segundo é um roteiro de audiodescrição de ilustrações da história, que será gravado como suplemento da peça radiofônica. Para o embasamento teórico-crítico da análise, o seguinte material foi relevante: Comparato (2018) sobre construção de roteiro; Street (2006), Sperber (1980) e Huwiler (2010) sobre peça radiofônica; Bolter e Grusin (2000), Elleström (2010) sobre estudos de mídia; Hayles (2004), De Arzabal (2021) e de Gumbrecht (2004) sobre materialidade.

Palavras-chave: roteiro. peça radiofônica. audiodescrição. audiolivro. lemanjá.

Abstract: *This article has as its object of analysis the process of transposition to an audiobook the children’s story “Quero ver a lemanjá de verdade” (I want to see the real lemanjá) that is part of the book *Minhas histórias com Belinha* (My stories with Belinha). The focus is to analyze the process of creation of two audio scripts based on the referred story: the first is the script of a radio play for audiobook; the second one is an audio description script of illustrations from the story, which will be recorded as a supplement to the radio play. For the theoretical-critical basis of this analysis, the following material was relevant: Comparato (2018) about audio script; Street (2006), Sperber (1980) and Huwiler (2010) about radio play; Bolter and Grusin (2000), Elleström (2010) about media studies; Hayles (2004), Arzabal (2021) and Gumbrecht (2004) about materiality.*

Keywords: audio script. radio play. audio description. audiobook. lemanjá.

Introdução

Um breve histórico do PRO.SOM e como problemas técnicos foram solucionados

O Projeto Tradução, Processo de Criação e Mídias Sonoras (PRO.SOM): Estudos de Tradução Interlingual e Interartes é um grupo cujas bases foram lançadas extraoficialmente em 2006, mas só reconhecido como um projeto oficial em 2008, sob a coordenação da Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio e a vice coordenação da Profa. Dra. Marlene Holzhausen. Desde a sua fundação, o grupo desenvolve pesquisas sobre a estética radiofônica, utilizando como metodologia principal a Crítica Genética ou dos Estudos de Processos de Criação. Um aspecto relevante é que, pelo fato da Crítica Genética ter sido a principal referência teórico-metodológica do grupo, os índices dos trabalhos produzidos têm ficado armazenados em arquivos digitais organizados no *Google Drive*, assegurando assim, que o processo de criação dos audiolivros publicados não se perdesse. Também, o *Site* intervozes.lettras.ufba.br, que faz parte da plataforma oficial da Universidade Federal da Bahia (UFBA), contém todo o histórico do grupo sob a coordenação da Profa. Sílvia Anastácio, que foi concluída em 2022, incluindo uma amostra significativa das publicações da equipe e fichamentos de estudos relevantes sobre assuntos importantes para as pesquisas realizadas, a saber: Crítica Genética, Rádio, Narratologia, Peça Radiofônica, Audiolivros, Acessibilidade, Semiótica, Crítica Genética, Tradução, Adaptação e Intermidialidade.

Durante cerca de quinze anos, o grupo produziu audiolivros, contando quase todo esse tempo com a tutoria da Dra. Raquel Borges Dias, uma parceria dedicada à orientação dos integrantes da equipe, sempre engajada em eventos científicos, publicações acadêmicas e artísticas. Convém lembrar que coube ao músico e técnico André Tiganá também acompanhar a finalização de todos os audiolivros publicados até 2021, além de ter participado ativamente da reforma daquele espaço para torná-lo adequado.

O primeiro audiolivro publicado pelo PRO.SOM foi *Na Vila* (2009), traduzido por Sílvia Maria Guerra Anastácio, Sandra Corrêa e Andréa Gomes do conto “In the village”, de Elizabeth Bishop, sob a organização da Profa. Sílvia Anastácio. Esse audiolivro, bem como os demais, foi publicado pela Editora da UFBA (EDUFBA) e sempre com o apoio da FAPESB. O NUPEL também apoiou muito o projeto no início, dando bolsas de idiomas aos atores e, no ano de 2015, todos os seis audiolivros publicados contaram com o patrocínio do Desenbahia. Desde então, o Grupo publicou 15 audiolivros, muitos desses traduzidos e adaptados de obras de literaturas de língua inglesa escritas por autores da África do Sul, Escócia, Inglaterra, Estados Unidos, Canadá, Irlanda, dentre outros.

Após a publicação do primeiro audiolivro em 2009, ainda outro foi lançado no mesmo ano, *O Caminho para Meca* (2009), contando com igual time de tradutores e sob a mesma organização. *Vozes da Memória* (2015) e *Soltando a imaginação*:

lendas e contos infantis (2015) foram organizados pela Profa. Dra. Marlene Holzhausen e Profa. Sílvia Anastácio, incluindo também contos de língua alemã; *Uma luz na escuridão* (2015) pela Profa. Dra. Lúcia Terezinha Zanato Tureck, pelo Mestre Gideon Alves Rosa e pela Profa. Sílvia Anastácio. Quanto aos demais audiolivros, foram todos organizados por Sílvia Anastácio, a saber: *Sensações de um teatro da mente* (2015), *A acendedora de lampiões* (2015), *A guerra dos mundos* (2015), *A máquina do tempo* (2017), *A lenda de Iping* (2018), *Três vivas para o bebê!* (2017), *Sabor e som: causos contados de receitas nordestinas* (2019), *Nina vai à escola* (2019). *H. G. Wells: Ficções Clássicas* (2021) e *Sabor e som: causos de cozinha* (2021). Todo esse material de áudio está sendo colocado no *Spotify* para garantir maior acessibilidade ao mesmo.

As traduções dos audiolivros publicados foram feitas por professores, bolsistas e pesquisadores voluntários do Grupo. Considerando o perfil do intermediário e interdisciplinar do PRO.SOM, o grupo tem contado, desde a sua fundação, com bolsistas de Letras e de Teatro da UFBA, além de atores da comunidade. A rigor, os estudantes de Letras participariam de etapas, como a tradução das obras, enquanto os estudantes de Teatro seriam responsáveis pela sua gravação. Contudo, na prática, todos esses bolsistas sempre participaram como tradutores, revisores, roteiristas, diretores, atores e editores das mídias sonoras produzidas; ou seja, todas as etapas processuais pressupõem uma autoria colaborativa e coletiva.

Importante ressaltar o papel das bolsas de pesquisa Pro.Ext. — Extensão Universitária, que têm apoiado a comunidade, seja junto ao projeto Abraço à Microcefalia, seja junto ao CAP — Centro de apoio pedagógico ao deficiente visual da Bahia, seja junto à equipe médica do Setor de Oncologia do Hospital Infantil Martagão Gesteira. Os últimos quatro audiolivros publicados e listados acima correspondem às bolsas de apoio à nossa comunidade. Ainda os dois audiolivros solicitados para serem produzidos pelo Hospital Martagão Gesteira estão pendentes de serem publicados; quem sabe, encontrem o caminho da publicação em 2024. São eles duas traduções e adaptações para peças radiofônicas de dois manuais publicados em UK: *Facing the death of your child* (Enfrentando a morte de seu filho); e *Children and young people with cancer* (Crianças e jovens com câncer) da Editora MacMillan.

Para ser capaz de produzir as gravações de audiolivros de modo profissional, o PRO.SOM conta com um estúdio de gravação no terceiro andar do anexo do Instituto de Pro.Ext. Letras da UFBA (ILUFBA), que foi inicialmente construído com o apoio do Edital n. 05 2010. O edital foi apresentado ao PRO.SOM pelo professor e ator Gideon Alves Rosa, cuja experiência em leitura dramática, bem como nas áreas de Interpretação e Direção, serviu para lançar as bases do projeto estético do grupo.

Contudo, para que o estúdio pudesse começar a funcionar de modo competente,

houve um longo caminho a ser trilhado. Devido ao fato da firma que ganhou o processo de licitação para essa construção ter priorizado o uso de materiais de menor custo, o estúdio depois de pronto não se mostrou funcional, havendo vazamento de som durante as gravações. Isto porque a sala que deveria se tornar o Estúdio PRO.SOM não possuía a estrutura adequada para receber gravações. Por isso, os primeiros audiolivros não foram gravados no Instituto de Letras, mas em estúdios de músicos conhecidos em Salvador, como: Richard Mayer, Chico Gomes, Luciano Bahia e André Tiganá.

Ao ser feito um *checklist* dos problemas, constatou-se que não eram poucos, As paredes de gesso não foram construídas dentro das normas esperadas, nem na sala técnica, nem no “aquário”. Na primeira, a maior, trabalham no computador cerca de três editores de gravação, que costumam se revezar nas tarefas de gravar, editar, repassar o roteiro com os atores/alunos e monitorar os volumes da gravação ou resolver problemas técnicos com o equipamento. Na segunda, o “aquário”, os atores interpretam e gravam os textos; trata-se de um espaço onde há um painel de vidro através do qual alunos/atores se comunicam com os editores. Mas o fato é que nenhum desses espaços foi devidamente construído e as paredes de gesso acartonado eram tão finas, que mal comportavam a fixação de pregos para prender as espumas acústicas, aliás, de má qualidade, do tipo casca de ovo, que não serviam ao propósito de isolar devidamente o som.

O que também se constatou foi que a porta que dava para o local onde os alunos costumam gravar não tinha a espessura adequada de 60mm, assim como os vidros do “aquário” também não foram adequadamente dimensionados. Dividindo esse espaço da sala técnica, há um painel composto por dois vidros, cuja função é o isolamento acústico entre o “aquário” e a área externa. Os vidros que foram ali colocados possuíam espessura de 5mm, embora o recomendado seja que um deles tenha o dobro de espessura do outro; ou seja, 10mm. Como o som se propaga pelo ar, a combinação das duas camadas de vidro com um espaço de ar entre elas aumenta a massa total do material ali acumulado e cria uma barreira mais eficaz contra a passagem do som. Entenda-se que o espaço de ar entre as camadas de vidro atua como uma espécie de amortecedor para as ondas sonoras que tentam passar através delas, o que reduz a passagem de som de uma superfície para a outra, bloqueando assim, um possível vazamento sonoro. Mas, infelizmente, nem os vidros foram dimensionados corretamente.

Em resumo, o estúdio não poderia conviver com vazamentos de som inaceitáveis, pois a estrutura montada pelo edital não possuía a qualidade necessária para ali serem realizadas as gravações do grupo. Para resolver esses problemas e permitir que as gravações pudessem acontecer, a coordenadora do projeto investiu os valores da sua bolsa de produtividade do CNPQ para refazer o estúdio, instalando nas paredes internas do “aquário” seis placas absorvedoras compostas de lã de vidro de 50mm — 30 kg por m³, madeira pinus com 50mm de largura x 30mm de



Figura 1. Sala técnica. Estúdio. Fonte: acervo do autor.

espessura e tecido ortofônico, conhecido por reduzir os ecos, minimizar os ruídos indesejados, melhorar a clareza e a precisão do som dentro do ambiente. Na sala técnica, também foram colocadas duas placas absorvedoras, estas de tamanho maior, para bloquear a entrada de sons externos.

Foram adquiridos, posteriormente, mais equipamentos de alta qualidade, como os que serão listados abaixo, para tornar o *talkback*, ou seja, a passagem de som para os atores e conversa com eles mais funcional, enfim, com o mínimo ou nenhuma interferência. O problema da interferência que acontecia, a princípio, é que a acústica da sala técnica produzia reflexões sonoras, as quais ocorrem quando o som reflete pelas superfícies da sala, como paredes, teto e piso, antes de chegar ao microfone. Na sala técnica, foram colocados, então, cortinas e um grande tapete, que ajudam a absorver os reflexos sonoros e a amortecer a reverberação. Outras medidas foram adotadas para minimizar ou eliminar a



Figura 2. Sala técnica. Estúdio. Fonte: acervo do autor.

quantidade de sons indesejados, como colocar um pequeno pedestal de partitura para que os atores pudessem ler os roteiros sem ter que segurá-los, uma vez que o som do papel próximo ao microfone, especialmente em passagens de página, pode ser captado pelos microfones.

Entre os equipamentos, também estão dois microfones modelo AKG C3000, do tipo condensador, que são muito utilizados em estúdios por terem maior sensibilidade ao captar sons, inclusive, dispendo de um botão que alterna entre cardióide (que foca na fonte sonora principal, eliminando outros ruídos) e omnidirecional (que captura todos os sons ao redor, ideal para gravar burburinhos e ruídos de fundo). Foi instalado, ainda, um *pop filter*, um filtro circular de nylon posicionado na frente do microfone para minimizar ou eliminar os ruídos de explosão causados por certos sons plosivos de fala, como as letras p, t, k, b, d e

g.. Ainda foram adquiridos, posteriormente, filtros de reflexão, que são estruturas em forma de painel similares a um biombo, que minimizam reflexões sonoras indesejadas e reverberações, absorvendo e dispersando as ondas sonoras que seriam refletidas de volta para o microfone.

Para integrar os equipamentos de som ao computador Mac e introduzidos no estúdio após a reforma, a coordenadora adquiriu interfaces de áudio, FocusRite Scarlett 2i2, que convertem o sinal analógico emitido pelo microfone em digital; além disso, essas interfaces permitem o controle de ganho e nível de som durante o processo de gravação. Suas entradas de microfone possibilitam que duas gravações sejam realizadas ao mesmo tempo dentro do estúdio, o que pode se mostrar útil, caso dois atores tenham que gravar um diálogo. Além dos microfones, essas interfaces também podem aceitar outros aparelhos sonoros, como o teclado MIDI, que funciona como um teclado musical, o qual envia sons diretamente para o computador e modifica outros sons pré-existentes com efeitos de modulação ou alteração de volume. Para uma reprodução mais fiel desses áudios, foram escolhidos os monitores de som Yamaha HS5, projetados para não distorcer o som e reproduzir todas as frequências possíveis.

Importante ressaltar que, desde o início, o PRO.SOM utilizou como programa de gravação e edição o *software* Pro.Tools, uma estação de áudio digital muito utilizada pelos estúdios de rádio, cinema e televisão do mundo inteiro. Entre suas vantagens, o Pro.Tools é um programa de uso intuitivo, dividindo os sons em faixas multicoloridas, que podem ser recortadas, estendidas, reduzidas e deslocadas apenas com o toque de poucos cliques.

Outro diferencial do Pro.Tools é a quantidade de recursos digitais de edição de som que disponibiliza. O programa permite ao usuário monitorar e editar o som mesmo enquanto está sendo gravado, o que ajuda a manter a qualidade do áudio e identificar possíveis problemas no ato em que ocorrem. Um desses problemas é a *clipagem* (*Clipping*), que pode acontecer em algumas faixas quando o volume ultrapassa o máximo recomendado, o que pode ser monitorado dentro do próprio *software*. Esse máximo não é um valor fixo, mas um teto de ganhos sonoros variável e vale a pena perceber que a clipagem, embora não se limite aos sons agudos, ocorre mais frequentemente nestes. Durante as gravações, se uma faixa de som “clipa”, o Pro.Tools ativa um alerta visual na cor vermelha no local onde os medidores de volume se encontram e é necessário regravar o trecho com problema.

Dentro do Programa, além das opções de gravar e reproduzir sons, é possível, também, inserir efeitos ou até mesmo modificá-los, fazendo-os ecoar ou reverberar, alterando sua intensidade, velocidade ou volume, até intensificando ou diminuindo determinadas frequências ou notas. O Pro.Tools ainda permite que o usuário padronize aspectos sonoros em diferentes faixas, controlando-os através de uma faixa-mestra (*Master Track*), que garante unidade mesmo às

peças radiofônicas com diálogos gravados em momentos diferentes e fazendo-os soar parte do mesmo ambiente.

Diante do foco do grupo em estudar processos criativos, outro recurso bastante utilizado dentro do PRO.SOM é a possibilidade do editor da mesa de som poder “mutar” (ou seja, tornar sem som) determinada faixa ou trecho que constitua um “rascunho” a ser descartado. Essa opção permite ao editor deixar essas faixas que não serão utilizadas dentro do arquivo de trabalho caso alguém queira analisar todos os passos de um determinado processo, uma vez que elas mudam de cor para cor, permitindo aos editores e pesquisadores visualizar o que foi apagado.

Entre as opções mais básicas de sons que garantem a construção de uma ambientação sonora, o Pro.Tools oferece os *fades*, que são aumentos (*fade-in*) ou diminuições (*fade-out*) graduais de volume. Seu uso cuidadoso pode dar a impressão de que algo se aproxima ou se afasta do centro de escuta do ouvinte. Outro recurso que trabalha de forma similar com a percepção do espaço através do som é o *audio panning*, ou *pan*, que distribui a produção do som para o lado esquerdo ou direito, dando impressão de lateralidade a quem ouve.

As configurações técnicas para a gravação dos audiolivros do PRO.SOM foram definidas como: formato .wav, que suporta áudio não comprimido, ou seja, o áudio que não perde a qualidade e a fidelidade entre a gravação e a reprodução. A bitagem, ou seja, a quantidade de *bits* utilizada na gravação, foi definida em 24-bits, pois oferece mais detalhe, precisão e flexibilidade de edição na pós-produção. A taxa de amostragem foi definida em 48 kHz, que já é capaz de captar todas as frequências perceptíveis pelo ouvido humano e costuma ser o padrão da indústria audiovisual.

Após tantos anos de trabalho com som, com a produção de roteiros e gravações para audiolivros, o Grupo de Pesquisa Pro.Som segue sob nova coordenação, a da Profa. Dra. Eliza Mitiyo Morinaka. A professora atualmente dirige o Laboratório Pro.Som no Instituto de Letras da UFBA, tendo sugerido postar os trabalhos de áudio do grupo na Plataforma *Spotify*, o que dará mais divulgação às produções da equipe.

Desdobramentos das pesquisas desenvolvidas no Pro.Som

A proponente deste artigo, escrito em coautoria com o aluno Ricardo Oliveira Rocha, tutor do Grupo PRO.SOM, continua como pesquisadora do referido grupo e, também, da Equipe Intermídia da UFMG onde fez o primeiro Pós Doc. A título de esclarecimento, o grupo de Minas Gerais tem sido coordenado pela Profa. Dra Thais Flores.

Contando com uma ilha de gravação portátil e com o equipamento necessário para gravação e edição de áudio, tem sido possível continuar produzindo trabalhos úteis à comunidade, mesmo sem estar frequentando regularmente o Instituto de Letras da UFBA. Partindo do princípio de que o audiolivro é um

produto tecnológico relevante para a fruição literária, sobretudo por aquelas pessoas que têm uma deficiência visual, a escrita e a roteirização de livros infantis para essa mídia, objeto do projeto que vem sendo desenvolvido atualmente pela proponente, visa dar uma contribuição importante para a educação dessas crianças, sobretudo se suplementada pela audiodescrição das ilustrações das histórias produzidas.

Portanto, o presente artigo, que faz parte do Projeto *Tecnologia e acessibilidade*. Apresentando histórias infantis acessíveis com roteiros de audiodescrição, propõe uma amostra dos últimos desdobramentos de trabalhos recentemente desenvolvidos nessa direção. Como se pode perceber, tais desdobramentos continuam apontando para a questão da inclusão e da acessibilidade, agora com o interesse voltado sobretudo para a literatura infantil e privilegiando crianças com deficiência de visão. Nesse novo escopo de pesquisa, a ideia é suplementar roteiros para audiolivro com uma segunda modalidade de roteiro, agora voltada também para a audiodescrição.

Para dar conta desse desafio, gostaria de registrar a colaboração valiosa da Profa. Dra. Adriana da Paixão Santos, autora do *Guia prático para audiodescrição de livros ilustrados: uma proposta para profissionais e leigos* (2024), ainda em fase de publicação, que traz orientações e parâmetros importantes para quem trabalha nessa área. Também a Profa. Dra. Vera Lúcia Santiago Araújo, com uma vasta experiência em pesquisa e publicação sobre audiodescrição, tem se mostrado uma colaboradora generosa. Na elaboração de roteiros, gravação e edição de áudios, Ricardo Oliveira Rocha, coautor deste artigo, tem sido um grande parceiro.

A história infantil “Quero ver a lemanjá de verdade” é parte do livro *Minhas histórias com Belinha* a ser publicada em 2024 e se inclui no projeto referido acima. Ilustrada pela *designer* Iris Pirajá, a história conta com doze imagens, que acompanham um conto que narra a celebração da festa de lemanjá em Praia do Forte em 2023. A primeira versão do texto é de 20 de fevereiro de 2023; mas a sua escrita só foi retomada em 22 de fevereiro de 2024 e conta ao todo com cinco versões, datando a última de 13 de março de 2024. O roteiro para audiolivro conta com duas versões, a primeira de 28 de fevereiro de 2024 e a segunda de 22 março do corrente ano. Já o roteiro de audiodescrição data 05 de abril de 2024, tendo as ilustrações sido entregues pela *designer* no início de abril, também do corrente ano.

Quanto aos esboços das ilustrações em grafite, elas foram apresentadas para serem discutidas pela primeira vez no dia 31 de janeiro de 2024, desenhadas com base em quinze fotos enviadas do cenário e personagens para contextualizar o conto. Essas ilustrações estão em fase de finalização em aquarela. No presente artigo, serão incluídas duas imagens com a audiodescrição das mesmas e a ideia de construir o roteiro de uma peça radiofônica a partir do referido conto deveu-se

ao fato de ter a história uma forte marca de musicalidade. Quanto à audiodescrição das ilustrações, a ser gravada no gênero peça radiofônica, ela será importante para que as crianças tenham acesso à riqueza de detalhes culturais desse conto.

Entende-se como peça radiofônica aquela em que a voz costuma ser o ator mais importante e, juntamente com a música, os efeitos sonoros, os silêncios, as pausas, os ruídos, fazem com que o ouvinte consiga visualizar, através de sua imaginação, um teatro na sua mente (Street, 2006).

[...] Nem música, nem literatura. Estamos diante de som trabalhado enquanto material básico para a construção de obras [...] 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).

Trata-se de um gênero que surgiu na Alemanha nos anos 20 e que, na contemporaneidade, tem se adaptado aos novos tempos, de modo que:

Hoje, integra numerosos estilos e elementos acústicos. [...] Música pop, ópera, jingles, corais, hip

Hop, recitais diálogos, monólogos, citações, relatos, comentários, [...] manipulações eletroacústicas, estereofônicas e técnicas. Todos esses fatores juntos permitem que uma história seja contada indiretamente, ao invés de relatada apenas com a utilização de elementos linguísticos[...]. A tendência é uma dramaturgia aberta porque esse gênero ainda está em pleno desenvolvimento (Huwiler, 2010, p. 136). (Tradução nossa).

Para produzir uma peça radiofônica, é necessário escrever um roteiro, que pode ser considerado como um guia ou um plano de trabalho para o roteirista estruturar suas ideias. De acordo com Comparato, um roteiro deve ter três aspectos fundamentais:

O Logos é essa palavra, que dará forma ao roteiro, o discurso, a organização verbal de um roteiro, sua estrutura geral.

Pathos é o drama, o dramático de uma história humana. É portanto, a vida, a ação, o conflito cotidiano que vai gerando acontecimentos.

O Ethos é aquilo que se quer dizer, a razão pela qual se escreve. Não é imprescindível que seja uma resposta, pode ser uma simples pergunta". (Comparato, 2018, p. 21).

Importante observar como esses três elementos vão dialogar com as reflexões abaixo sobre roteiro e roteirista, bem como, com as etapas de pré-roteirização. Assim, entende-se que:

O roteirista está mais perto do diretor, da imagem, do que do escritor. Escrever um roteiro é

escrever com olhares e silêncios, movimentos e imobilidades, com conjuntos [...] complexos de [...] sons, que podem possuir mil relações entre si, que podem ser nítidos ou ambíguos [...] O romancista escreve; o roteirista *trama, narra e descreve*

[...] O roteiro deve conduzir o espectador de um lugar, e do começo ao fim de uma história. [...] Ele mostra o desenvolvimento de uma ação. A ação é o que um personagem faz com o propósito de alcançar alguma coisa[...]

[...] A ação [...] provoca uma oposição, ou obstáculo, cuja manifestação mais poderosa é a vontade oposta. Drama é ação, e conseqüentemente, conflito de vontades. O conflito dramático tem um objetivo, um propósito, um sentido.

[...] O trabalho de roteirizar supõe a existência prévia de uma história, com personagens que vão se delineando. O estabelecimento dessa narrativa é orientado pela enunciação do que se chama em inglês de *story-line* [...] (Comparato, 2018, p. 20).

Portanto, na etapa de pré-roteirização, o passo inicial é definir o argumento ou a motivação que inspirou a história. No conto em análise, foi a Festa de Iemanjá em Praia do Forte. Segue, então, a escrita da *storyline* em questão. Trata-se de um resumo, que se sugere que tenha no máximo cinco linhas, contendo a condensação do conflito. Deve ter início, meio e fim da história, incluindo o drama, o envolvimento dos personagens. Essa construção do conflito, que é o *Storyline*, corresponde ao *Pathos*, à ação referida acima. No caso do conto "Quero ver a Iemanjá de verdade", esta é a *storyline*:

Belinha e a avó acordam com fogos em comemoração ao Dia de Iemanjá. Tomam café e vão para a festa. Ao chegarem na vila, a avó lhe mostra uma imagem de Iemanjá e explica quem ela é. Baianas dão banho de pipocas e logo chega um cortejo com oferendas. O grupo entra no mar para levá-las a um barco. Belinha também quer ir de barco para ver Iemanjá de verdade, mas a avó diz que não é possível. Avó e Belinha jogam flores no mar e vão embora no triciclo da avó.

Ainda na etapa de pré-roteirização, segue a escrita da escaleta. É o esqueleto ou a estrutura geral do roteiro, cena a cena, podendo ser micro ou macro escaleta, quer dizer, mais ou menos detalhada. Aparecem, então, as personagens, especificando-se data e local onde a história acontece. Essa organização verbal,

que dará forma discursiva ao roteiro e vai estruturá-lo corresponde ao *Logos*, que é um dos aspectos importantes a ser considerado. Segue a micro escaleta do roteiro do conto:

Local: Praia do Forte.

Época: 02 de fevereiro de 2023.

CENA 1.

Atmosfera: interior e exterior:

Interior: Varanda da casa da avó.

Exterior: Paisagem do mar com barcos de pescadores passando.

Personagens:

Belinha – protagonista, garota de quatro anos, cabelo louro curto, magrinha, muito curiosa e falante

Avó — atua como avó e, também, no papel de narradora da história- senhora de setenta anos- cabelo claro curto, casada, professora.

Descrição: Avó e Belinha na varanda da casa vêem fogos de artifício no mar, vários barcos de pescadores indo em direção à vila onde será a Festa de Iemanjá. Tomam café depressa e vão para a festa no triciclo da avó.

CENA 2.

Atmosfera exterior: vila de Praia do Forte, pracinha ao lado da Igreja.

Personagens: Belinha e avó, cortejo com pais de santo, baianas, participantes da festa.

Descrição: Belinha e avó na vila. A garota faz muitas perguntas sobre a festa e sobre o cortejo que vem chegando ao som de vários instrumentos musicais. Baianas tirando fotos e dando banhos de pipoca.

CENA 3.

Atmosfera exterior: vila de Praia do Forte, pracinha ao lado da igreja, praia, mar.

Personagens: Belinha e avó, pais de santo, baianas, pescadores, participantes da festa.

O cortejo continua desfilando pela vila com as oferendas em direção à praia. A avó explica que Iemanjá merece presentes porque é a protetora dos pescadores e rainha do mar. Conta como a festa começou, que a Iemanjá veio da África, e o porquê de ter uma imagem de Iemanjá negra e outra branca, mas não importa a cor da pele; ambas são deusas e bonitas. Todos se dirigem para a praia. As baianas dançam na areia, o cortejo entra no mar e leva as oferendas para um barco de pescadores. Belinha também quer ir de barco ver a Iemanjá lá no fundo das águas, mas a avó diz que

não podem porque elas não têm barco. Jogam flores brancas no mar e vão embora. Na cestinha do triciclo, ouve-se no *Spotify* do celular a música infantil “No fundo do mar” do Mundo Bitá.

Após reler a escaleta acima, pode-se responder qual o *Ethos* do roteiro. Poderia ser a simples pergunta: Quem é Iemanjá? Caso se queira pensar sobre a justificativa ética e moral da história, poderia ser a valorização de crenças populares e o sincretismo religioso da cultura brasileira. Além disso, a defesa da igualdade étnica também fica marcada no conto em que a narradora afirma que não importa a cor da pele de Iemanjá, se negra ou branca, ambas são deusas e maravilhosas.

Vencida a etapa de pré-roteirização, chega o momento da construção do roteiro propriamente dito para a peça radiofônica ser gravada. Segue uma listagem de efeitos e ambientações sonoras usados em roteiros de audiolivros e, então, o roteiro propriamente dito. Embora nem todos esses símbolos constem do roteiro abaixo, convém fornecer uma listagem mais completa para informação dos interessados no assunto.

Lista de símbolos: sons ambientes e efeitos

Background (BG): Sons contínuos que representam o ambiente da cena (p. ex. som de vento, mar);

Background Effects (BG-Fx): Sons pontuais que representam o ambiente da cena (p. ex. som de pássaros em uma floresta);

Foley (F): Sons produzidos por seres humanos (p. ex. som de passos);

Hard Effects (HFx): Sons produzidos por máquinas ou instrumentos mecânicos (p. ex. som de automóvel);

Música (M): Sons produzidos por instrumentos, sintetizadores ou voz humana;

Sound Effects (Sfx): Sons sem referência material dentro da obra, feitos para indicar algo ao leitor-ouvinte (p. ex. som de uma caixa registradora para indicar a ganância de um personagem).

+ Volume maior

- Volume menor

← Fade in. Som inicia com o silêncio e vai aumentando de volume gradualmente.

→ Fade out. Som inicia no volume máximo e diminui gradualmente.



Audio panning direita. Som colocado do lado direito da saída estéreo.



Audio panning esquerda. Som colocado do lado esquerdo da saída estéreo.



Eco: Som refletido chega ao ouvinte após o som direto.



Reverberação: Som prolongado mesmo após se interromper a emissão.



Som abafado: Som parcialmente inaudível.



Som em loop: Som em uma sequência que, quando chega ao fim, começa outra vez em um processo ininterrupto.

** Sobreposição

I Início do som

F Fim do som

Roteiro de “Quero ver a IEMANJÁ DE VERDADE”

Cena 1


Índice de sons:

BG1: Som do mar à direita.

BG-Fx1: Som de fogos.

F1: Passos da vovó.

F2: Passos de Belinha.

BG1  I Narradora: Dia 2 de fevereiro em Praia do Forte. Festa de Iemanjá. Acordo cedo com fogos estourando bem perto de nossa casa. BG-Fx1 I Minha neta Belinha pergunta:

Belinha: Minha vó, por que esses fogos? E esses barcos todos aí na frente?

Vovó: É Dia de Iemanjá, Belinha. De celebrar Iemanjá com fogos e muita festa.

BG-Fx1  F

Belinha: Dia do quê?

Vovó: Iemanjá, a Rainha do Mar. Vamos trocar de roupa e correr pra vila. Pertinho da igreja é que vai ser a festa. Aqueles barcos de pescadores estão indo pra lá. Quando chegar lá, você vai ver.

Belinha: Eu quero ir.

Vovó: Viu. Vamos tomar café depressa e sair pra gente não perder nada. F1**F2

Cena 2

Índice de sons:

BG1: Som do mar à direita.

BG-Fx1: Burburinho de sons de pessoas se locomovendo.


BG-Fx2: Som de mar.

HfFx1: Som de bicicleta.

F1: Sons de passos variados.

M1: Som de instrumentos musicais.

BG1  Narradora: Cerca de quinze minutos depois, lá íamos nós, Belinha e eu, rumo à vila. HfFx1 Belinha como sempre atrás do meu triciclo.

Chegamos, então, na vila, que começava a se movimentar. BG-Fx1 | À medida que íamos nos aproximando da igreja, vimos uma tenda armada em frente ao mar, BG-Fx2  | toda decorada com cachos de bolas azuis e brancas e, bem grande, uma imagem de lemanjá.




Belinha (curiosa): Essa é que é lemanjá, minha vó?

Vovó: Sim. Ela é muito bonita e tem longos cabelos escuros. Você sabe o que a palavra lemanjá significa? “Mãe que tem filhos que são como peixes”. Por isso é que muitos acham que ela é uma sereia.

Belinha (animada): Como a Pequena Sereia, a princesa do desenho que eu gosto?

Vovó: Só que ela não é uma princesa, é uma rainha.


Narradora: Logo vimos baianas de branco com saias rendadas e turbantes dourados na cabeça tirando fotos com todos que desejavam posar com elas. E ainda davam banhos de pipoca nas pessoas, pipocas aos montes como Belinha nunca tinha visto! Ela até ganhou um banho de pipocas bem branquinhas. BG-Fx1 +

Belinha: Nossa, que banho engraçado é esse! Nunca tomei um banho de pipoca! Pra que isso? BG-Fx1  BG-Fx2  

Vovó: As pessoas acreditam que esses banhos podem trazer saúde, paz e coisas boas. Sabe, Belinha, se a gente realmente acredita que coisas boas vão acontecer, acabamos tendo mais sorte na vida. Parece engraçado, mas é assim que acontece. Portanto, sempre pense em coisas boas.

Belinha (sonhadora): Tipo bolo, sorvete, bicicleta, boneca, gira-gira...

Vovó (sorrindo): Mais ou menos isso. Também você pode pedir saúde, paz, alegria para sua família, seus amiguinhos e que nunca lhe falte uma boa escola, uma comida na mesa bem gostosa, ou uma cama quentinha na hora de dormir...

Narradora: Veio vindo, então, um grupo de pais de santo desfilando com seus instrumentos musicais, F1 M1  como atabaques, tambores, reco-recos e caxixis. Traziam na cabeça ou nos ombros presentes para lemanjá: enormes bifes à milanesa nadando em folhas de alface bem verdinhas, frutas frescas, enfim, coisas gostosas para serem oferecidas a lemanjá.

Cena 3

Índice de sons:

BG1: Ambiente de vila movimentada.

BG2: Ambiente de praia.

BG-Fx1: Som do mar à direita.

BG-Fx2: Vozes dos moradores.

Hf1: Som de fogos de artifício.

Hf2: Som de bicicleta.

F1: Passos da vovó.

F2: Passos de Belinha.

F3: Passos da vovó na areia.

F4: Passos de Belinha na areia.

F5: Som de pessoas dançando na areia.

M1: Som de atabaques.


M2: Som de tambores.

M3: Música *Fundo do Mar*, de Mundo Bitá.

BG1 F1 | F2 | Belinha (curiosa): O que é isso, minha vó? Todas essas pessoas de branco levando tanta comida?

Vovó: É um cortejo, Belinha.

Belinha: Um o quê? Corte...?

Vovó: Isso, um cortejo. É esse grupo de pessoas que chega, todas vestidas de branco, levando presentes para a Rainha do Mar. Muitas coisas gostosas. Mas olha que ela é vaidosa, gosta de se enfeitar e ficar cheirosa. Por isso, também trazem vidros de perfume, espelhos, pentes e flores. Muitas flores brancas porque lemanjá adora flores. Buquês enormes para jogar no mar. BG-Fx1  |

Belinha (animada): Nossa! Nunca vi tanto presente junto. Só nos aniversários. Hoje é o aniversário dela, vó?

Vovó (rindo): Não é bem um aniversário. Mas não deixa de ser uma festa com presentes e muita coisa gostosa.



Belinha: Hum, tantos presentes!

Vovó: A lemanjá recebe muitos presentes na sua festa porque ela é a Rainha do Mar. Protege os pescadores e é ela quem domina as marés. Ela decide se os pescadores vão ter uma maré calma ou agitada, se vão conseguir pegar muito ou pouco peixe.

Belinha (impressionada): Puxa, ela é muito poderosa mesmo!

Vovó: Sabe, Belinha, essa festa começou numa época em que os pescadores estavam tendo muita dificuldade pra pegar peixes com as suas redes. Daí resolveram dar presentes a lemanjá pra ver se teriam mais sorte. E não é que conseguiram? Por isso, todo ano nesse dia, muitas pessoas vêm para as praias pedir proteção.

Narradora: Com a chegada do cortejo, paramos de conversar. As baianas dançavam ao som dos atabaques. M1 O cortejo se dirigiu para a praia e as baianas dançavam na areia. Todos carregavam gigantescos cestos cheios presentes e cantavam alguma coisa, que chamou a atenção de Bela. F1 F2 Flbvçb


Belinha: O que eles estão dizendo? Não consigo ouvir. BG-Fx2  

Vovó: Estão dizendo umas palavras em Iorubá, não na nossa língua. “Odoiá, Odoiá, Odoiá”, que quer dizer “Mãe das Águas”. É uma saudação a Iemanjá.

Belinha (curiosa): Mas por que não estão falando na nossa língua?

Vovó: Porque essa festa veio de um outro continente do mundo, da África. Lá as pessoas falam essa língua e muitas delas são negras. Por isso tem imagem de Iemanjá negra, com cabelos escuros, longos e cacheados. Mas quando ela chegou ao Brasil, as pessoas começaram a representá-la como uma moça bem branquinha, de cabelos longos e lisos. Não importa a cor da pele, Bela. O que importa é que todas são lindas e deusas. Tem até quem compare Iemanjá com Nossa Senhora, aquela da Ave Maria, que a gente reza na hora de dormir.

BG2 BG-Fx1 + 


Narradora: Notei, então, que Belinha estava toda interessada em acompanhar o mais de perto possível aquelas pessoas vestidas de branco entrando na água e levando presentes para um barco grande onde estava uma bonita estátua de Iemanjá. M2  Ouviu-se o som de tambores, cada vez mais alto. Mais fogos Hfx1 estourando no ar, enquanto as baianas na praia dançavam e rodavam. F5 Era o grande momento da entrega dos presentes no barco, que iria levá-los para a Rainha do Mar.

Ao ver tudo isso, os olhos de Belinha cresceram, cresceram e cresceram.

Belinha (curiosa): Pra onde estão indo tantos barcos? BG-Fx1 + 

Vovó: Vão para o alto mar, lá pro fundo, entregar presentes. Vão jogar tudo no mar.

Belinha (animada, enfática): Também quero ir. BORA, vó. Eu não quero ver só a estátua de Iemanjá. Eu quero ver a IEMANJÁ DE VERDADE.



BG-Fx1 + 

Vovó (baixinho): Oh, Belinha, pena eu não ter um barco pra gente ir. Mas ano que vem, vou ver se consigo um. Quem sabe.

Belinha (batendo o pé): Mas vó, eu não quero ir embora sem JOGAR FLORES BRANCAS PRA IEMANJÁ. Ela ADORA FLORES BRANCAS. Vamos, vó, POR FAVOR. Vamos jogar no mar, mesmo sem barco. Quem sabe a Rainha do Mar gosta de mim e faz com que a água do meu aquário fique mais limpinha, cheia de peixes?

Vovó: Certo, Belinha. Vamos jogar as flores e fazer nossos pedidos.

F3 F4 Narradora: Logo, apanhamos ramalhetes de flores brancas para jogar no mar. Afinal, essa festa de Iemanjá era mesmo mágica, pensei.

F1 F2 Hfx2 Depois, pegamos nosso triciclo e coloquei para escutarmos aquela música gostosa no “Fundo do mar” M3. Lá fomos nós cantarolando e assim acabou nossa festa de Iemanjá. BG-Fx1  

Como se pode observar, cada cena inicia com uma lista dos sons que aparecerão a seguir, ressaltados em vermelho, o que possibilita um texto visualmente limpo,

prático para ser gravado e editado. Note-se que, dentre os sons de fundo, ou sons ambientes, ou BGs, o do mar é uma constante nesse conto. Logo, é importante ter atenção à questão do continuísmo, especialmente desse som, que torna o espaço e tempo da ação coerente e mais verossímil. Há, também, vários instrumentos musicais sonorizados pelos Pais de Santo que aparecerão no desfile de abertura dos festejos e sugere-se que cada um desses instrumentos entre separadamente, de modo audível, para o fruidor poder identificá-lo.

No final da última cena, pode-se ver um triciclo se afastando do mar e, assim, termina o conto. Na edição, o efeito de *fade out*, por exemplo, é útil para marcar esse momento em que o som do mar fica cada vez menor. O uso do *pan* também é interessante para marcar de que lado vem o som do mar, ao longo da narrativa.

Observa-se que quando o triciclo se afasta, ouve-se a música “No fundo do mar”, que vem da Plataforma *Spotify* do celular da avó, que está na cestinha. Logo, no roteiro do audiolivro, uma outra plataforma entra em cena através de outro artefato, que é o celular. O que se tem é uma mídia de rádio, o audiolivro, que hoje é frequentemente ouvido via *streaming*, remediando outro serviço de *streaming* bem popular, o *Spotify*.

Conceitos de mídia, suas modalidades e materialidades

Bolter e Grusin (2000) definem uma **mídia** como:

[...] a rede formal, social e material de práticas que gera uma lógica a partir da qual outras instâncias são repetidas ou remediadas. [...] remediação seria a lógica formal a partir da qual novas mídias remodelam/recriam formas midiáticas anteriores. [...] as novas mídias alcançam seu significado social em suas relações com as antecessoras. [...] além disso, as tecnologias utilizadas se entrecruzam através de empréstimos mútuos (2000, p. 273).

[...] nossa cultura reconhece e usa todas essas tecnologias como mídias. Esse reconhecimento cultural vem não apenas da maneira como cada uma das tecnologias funciona em si, mas também da maneira como cada uma se relaciona com outras mídias (2000, p. 65).

Esse cruzamento de mídias, tão encontrado sobretudo nas criações contemporâneas, utiliza todo um mosaico de citações e colagens com alusões intermediais, incorporando qualidades de artefatos diferentes. Propõe-se, então, “novas maneiras de ver, escrever e de pensar. Isso mostra que cada tecnologia de representação é ao mesmo tempo um artefato cultural e uma construção social” (2000, p. 78).

Tomando por base o modelo de Elleström (2010) para entender o produto em estudo, pode-se dizer que sua *modalidade material* é constituída por ondas sonoras gravadas pelo Programa Pro.Tools e mediada pelo corpo humano; ou seja, pelo corpo dos atores, que irão interpretar o roteiro. Quanto à *atividade*

sensorial e mental de percepção da interface da mídia, trata-se de uma percepção ou estimulação predominantemente sonora. Quanto ao *aspecto contextual*: o *espaço-temporal* é o amanhecer e uma manhã em Praia do Forte no dia de lemanjá de 2023; o *operacional* é o rádio mediando a difusão sonora de um conto literário; o *aspecto qualitativo* é a estética do rádio mediando uma peça radiofônica para difundir aspectos culturais relacionados à festa de lemanjá na Bahia.

Quanto às *modalidades semióticas*, primeiro destaca-se a *icônica*, das impressões e sensações que perpassam o produto sonoro, reiterando-se aqui que a linguagem sonora é a mais icônica. Podem ser incluídos nesse espectro os sons: dos diversos instrumentos musicais, que tomam conta do espaço e passam uma sensação de rebuliço na vila; do mar, que passa a impressão de movimento e energiza a narrativa; dos fogos de artifício, que marcam momentos de clímax da festa. A segunda instância semiótica é a *indexical*, que aponta para rastros ou índices de outras representações midiáticas entrando como colagem no roteiro, como no caso de parte da melodia de “No fundo do mar” do *Spotify*; ou aponta para reações das personagens diante da situação, como a reação de surpresa da protagonista diante do cortejo, da quantidade de presentes ou do banho de pipocas, enfim, diante de tantos rituais que até então desconhecia;; ou de susto da protagonista pelos fogos estourando no ar; ou a sua curiosidade para ver a lemanjá de verdade. A terceira instância é a *simbólica*, que tem a ver com as tradições, crenças e convenções culturais transmitidas através de signos diversos, inclusive pictóricos, sonoros e pela palavra. Podem ser incluídas representações de lemanjá em pintura e escultura; a recitação e *performance* ou danças das baianas na praia repetindo palavras em africano e que remetem às origens daquela festa; a entrega dos presentes; a crença dos pescadores no poder da rainha das águas; a crença e a força dos pais de santo carregando as oferendas. Enfim, estes poderiam ser destacados como exemplos da terceira instância semiótica.

Interessante acrescentar conceitos estendidos de materialidade, que poderiam dialogar com o modelo de Elleström. Hayles, por exemplo,

[...] considera também as relações de uso e interpretação que o objeto produz. [...] a materialidade dos objetos textuais se dá a partir da interação entre as características físicas de um texto e suas estratégias significantes. [...] é uma qualidade dinâmica que emerge entre o texto como um artefato físico, seu conteúdo conceitual e as atividades interpretativas de leitores e escritores. (Hayles, 2004, p. 72). (tradução nossa).

Já o crítico Arzabal (2021, p. 62) sugere que:

Se a materialidade são as interações entre os elementos físicos, tecnológicos, semióticos e as ações interpretativas, a materialidade dos meios digitais

[...] gera uma maior quantidade de camadas de interação. O que vemos na tela de um computador, por exemplo, é o resultado de uma interação de interfaces de uso e processamento [...] de uma escritura codificada da programação, que permanece oculta (tradução nossa).

Analisando o aspecto da materialidade dos meios de comunicação de massa, que está estreitamente relacionada às interações tecnológicas mencionadas acima, Gumbrecht (2004) propõe observar os efeitos que uma obra de arte pode suscitar no seu fruidor, provocando emoções, sensações, identificação ou até repulsão, dentre outras reações. Logo, ele privilegia essa perspectiva do efeito que a obra é capaz de produzir, indo, portanto, além da interpretação ou da pura hermenêutica dos textos.

O fato é que materialidades e abordagens diversas provocam percepções diferentes e, conseqüentemente, reações diferentes no fruidor. Até agora, o foco deste artigo foi o processo de criação de um roteiro para uma peça radiofônica em audiolivro. Mas se essa perspectiva mudar e o próximo roteiro em análise visar a gravação da audiodescrição de ilustrações do conto para dar maior acessibilidade a crianças cegas, que mudanças no roteiro deverão ser introduzidas para investir ainda mais na acessibilidade? Que reflexões e orientações serão propostas?

Roteiro para audiodescrição de “Quero ver a lemanjá de verdade” em audiolivro

A audiodescrição ou AD é um recurso de tecnologia assistiva incluído no escopo da tradução audiovisual, “que trabalha com uma relação intersemiótica – transformando imagem em palavras e se concretiza através da técnica de narração realizada por um audiodescritor narrador” (Santana, 2010, p. 119). O ideal é que o audiodescritor de um audiolivro seja um ator ou uma atriz que domine a arte da interpretação.


Quanto à linguagem, deve ser concisa e adequada à faixa etária do público-alvo, iniciando com a apresentação do audiodescritor, mencionando o título do livro, enfim, dando uma visão geral da obra, contextualizando-a e categorizando-a (Santos, 2023, no prelo). No caso em questão, reitera-se que se trata de um livro infanto-juvenil a ser gravado em audiolivro.

A linguagem descritiva do audiodescritor, também deve ser apreciativa, que dê conta das impressões que ele/ela tem ao se deparar com uma obra de arte e conectar a pessoa com deficiência visual a essa obra. O fato é que, segundo Holland (2009), quando ele foi treinado a fazer uma audiodescrição, devia-se buscar uma atitude imparcial e descrever apenas o que era visto. Mas como descrever arte de uma forma que não envolva sentimento e criatividade? Certamente, muito será perdido. Holland acredita que é a partir das impressões do audiodescritor que a pessoa com deficiência será capaz de formar as suas próprias impressões.

Interessante descrever, também, primeiro o que chamar mais atenção na imagem, indo do todo para as partes. É importante se concentrar, sobretudo, na aparência física e nas ações dos personagens, sobretudo nas “suas características marcantes, tais como, atributos físicos (idade, etnia, vestuário, expressões faciais e linguagem corporal) e estados emocionais (positivos e negativos) [...]” (Araújo, Vera Lúcia Santiago; Monteiro, Silvia Malena Modesto, 2024, no prelo). Contudo, sugere-se não privilegiar supostas motivações ou intenções dos personagens, de modo que a pessoa com deficiência possa tirar as próprias conclusões a partir do que estiver sendo audiodescrito. As **cores** devem fazer parte das descrições e, sempre que possível, sugere-se tecer uma relação com tamanho, sensações térmicas e textura.

Seguem, então, a título de amostragem das ilustrações do conto “Quero ver a lemanjá de verdade”, duas dessas imagens acompanhadas do roteiro de audiodescrição das mesmas. O audiolivro em questão será gravado em duas modalidades: a primeira, seguindo o roteiro sem audiodescrição; e a segunda, em que a narrativa do conto será intercalada com a sua respectiva audiodescrição. Seguem:

Ilustrações de duas imagens de lemanjá e audiodescrição das mesmas suplementando trecho do roteiro para audiolivro

Belinha: O que eles estão dizendo? Não consigo ouvir. BG-Fx2  

Vovó: Estão dizendo umas palavras em lorubá, não na nossa língua. “Odoiá, Odoiá, Odoiá”, que quer dizer “Mãe das Águas”. É uma saudação a lemanjá.

Belinha (curiosa): Mas por que não estão falando na nossa língua?

Vovó: Porque essa festa veio de um outro continente do mundo, da África. Lá as pessoas falam essa língua e muitas delas são negras. Por isso tem imagem de lemanjá negra, com cabelos escuros, longos e cacheados. Mas quando ela chegou ao Brasil, as pessoas começaram a representá-la como uma moça bem branquinha, de cabelos longos e lisos. Não importa a cor da pele, Bela. O que importa é que todas são lindas e deusas. Tem até quem compare lemanjá com Nossa Senhora, aquela da Ave Maria, que a gente reza na hora de dormir.

A artista e a técnica

Seguem duas ilustrações de lemanjá, de 40x20 cm, pela artista baiana Íris Pirajá, na técnica da aquarela, “com caneta hidrográfica branca e caneta em gel dourada. Traços finos,

com pinceladas que alternam a transparência das cores, a partir da aquarela, por vezes mais aguada e outras vezes com o pigmento mais concentrado, ressaltando a diferença de tonalidade” (Pirajá, 2024).



Início de Audiodescrição (IAD)

Fim de Audiodescrição (FAD)

(IAD Ilustração de Iemanjá, por Íris Pirajá, em lâmina dupla. Retratada em fundo esverdeado azulado bem claro, à esquerda da página. Iemanjá é uma mulher de pele negra, cabelos longos e ondulados, escuros e com alguns fios brancos. Com olhos fechados e a boca carnuda, a vaidosa deusa do mar segura com a mão esquerda, diante do rosto, um espelho redondo emoldurado por pequenas contas douradas. Retratada de frente, do alto de sua cabeça, saem dois pequenos raios dourados, que terminam com uma estrela dourada e cintilante. Atrás da cabeça, um imenso sol amarelado, com pinceladas das mais aguadas até as mais fortes. No fundo do mar, também atrás de Iemanjá e do círculo do sol, vários círculos menores em tons levemente esverdeados, que vão clareando até quase chegar ao branco. A figura de Iemanjá, que sugere encantamento e magia, tem o seu corpo submerso até a cintura nas ondas verdes do mar, e está enfeitado por flores em tons pastéis amarelo, verde, lilás e rosa claro, além de minúsculas flores brancas, que também se espalham pelo mar. Do lado direito da página, o fundo é de um esverdeado tão aguado, que chega a ser quase branco e nele destaca-se, ao centro, a cauda de sereia de Iemanjá com suas escamas em tons esverdeados, do mais claro ao mais escuro. Uma parte da cauda inclina-se na direção do céu, enquanto a outra está deitada sobre as ondas, que atravessam toda a borda inferior da página. Acompanhando o movimento das longas ondas do mar em tons de verde claro, leves pinceladas de finas linhas brancas sobem e descem da esquerda para a direita. Do lado esquerdo inferior da página, em frente a Iemanjá, um búzio em tom cinza claro, ao lado deste uma concha amarela clara e algumas folhas verdes claras. Ainda na borda inferior, mais à direita, outra vegetação com

folhas em um tom alaranjado, que se destaca na posição vertical, no meio de dois grandes ouriços arredondados de cor rosa, com pontinhos e traços brancos contornando toda a sua volta (FAD).



(IAD) Ilustração de lemanjá, por Íris Pirajá, também em lâmina dupla. Retratada de perfil à direita da página, é uma mulher de pele clara, nariz e lábios afilados, olhos fechados, cabelos longos, ondulados, escuros e com alguns fios brancos, enfeitados com uma estrela dourada no alto da cabeça, que está levemente inclinada para frente. A vaidosa deusa do mar segura com a mão direita, diante do rosto, um espelho redondo emoldurado por pequenas contas douradas. Por trás do espelho, uma grande lua em quarto crescente, tom amarelado claro com um brilho dourado. Ao fundo, todo o lado direito é em tons de azul acinzentado, com pinceladas das mais aguadas e claras às mais escuras, formando nuvens no céu salpicadas de minúsculos pontos brancos, que dão a impressão de pequenas estrelas. Há um ar de encantamento na figura de lemanjá, retratada da cintura para cima em um mar de tons esverdeados, e com seu corpo enfeitado por grandes rosas brancas, rosadas e em tons de lilás claro. Ao lado esquerdo, quase no centro da página, as duas partes da cauda de lemanjá, com escamas de vários tons esverdeados, se inclinam sobre as ondas, que sobem e descem, contornadas por finos fios brancos, que se movimentam da esquerda para a direita. A não ser pelas ondas que atravessam de ponta a ponta a parte inferior da página, todo o fundo esquerdo é branco. Na borda inferior, três peixes pequenos e arredondados, dois cor de rosa claro e um esverdeado mais escuro, rodeiam lemanjá. No canto esquerdo da página, mais um peixe, também de forma arredondada, tom amarelo esverdeado, nada em direção a lemanjá (FAD).

Como se pode perceber, deu-se importância ao tamanho, à forma e ao volume do que está sendo descrito. A linguagem para descrever as ilustrações não é assertiva, o que se pode ver na referência às cores que, por exemplo, são aludidas mais como esverdeadas ou amareladas do que propriamente como verde ou amarela, o que dá lugar a um espectro maior de tonalidades e impressões cromáticas. Também as impressões e interpretações do audiodescritor perpassam os textos audiodescritos, como por exemplo, os pontinhos brancos no céu dando a impressão de pequenas estrelas. Ou a interpretação de lemanjá como vaidosa por gostar de admirar sua beleza no espelho, envolta por uma atmosfera mágica. A descrição, logo no início, se ateuve ao que mais chamou a atenção do observador, a figura de lemanjá, para depois passar aos outros elementos. Ambas as figuras de lemanjá sugeriram ao fruidor magia e encantamento pelo fato de estarem inseridas em um ambiente que se poderia chamar de onírico. Logo, como se pode ver, a audiodescrição dessas ilustrações nada teve de imparcial e objetiva, mas abriu espaço para o audiodescritor colocar as suas impressões e imprimir afetividade ou um tom de apreciação na interpretação. Valorizou-se, portanto, os signos icônicos, incluídos nas modalidades semióticas da abordagem de Elleström (2010) de intermedialidade e que está em sintonia com a linha interpretativa de Holland (2009), o qual defende que uma obra de arte não deveria ser descrita sem incluir os sentimentos, as sensações, as impressões e a afetividade do fruidor. É a partir dessas impressões, que a pessoa com deficiência visual irá construir ou criar as suas próprias impressões.

Reflexões finais

Este artigo, que iniciou com um histórico do Grupo PRO.SOM, ressaltou os problemas inicialmente encontrados para a construção do estúdio e como foram solucionados. Assim, a intenção foi ajudar outros profissionais que se interessem em montar um espaço para gravação de qualidade dentro dos parâmetros técnicos necessários. Em seguida, foi introduzido o Projeto Tecnologia e acessibilidade. Apresentando histórias infantis acessíveis com roteiros de audiodescrição do qual faz parte o conto “Quero ver a IEMANJÁ DE VERDADE” do livro Minhas histórias com Belinha. Foram também introduzidos os conceitos de peça radiofônica e roteiro, incluindo reflexões e sugestões sobre o processo de roteirização. Seguiu-se uma listagem dos efeitos sonoros e sons de ambientação, que podem ser utilizados na construção de um roteiro, com os respectivos símbolos, muitos deles incluídos no roteiro do referido conto para audiolivro aqui apresentado na íntegra. Então, conceitos de mídia, modalidade e materialidade foram brevemente discutidos para, em seguida, serem apresentadas duas ilustrações do conto com roteiro de audiodescrição a ser gravado em audiolivro. Espera-se, com este artigo, ter compartilhado um pouco de uma longa trajetória dedicada a pesquisas e estudos minuciosos visando a gravação de peças radiofônicas em audiolivros.

Referências

ANASTÁCIO, Sílvia Maria Guerra. “Quero ver a lemanjá de verdade”. *In: Minhas histórias com Belinha*. Salvador: Editora Dialética, 2024 (no prelo).

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; MONTEIRO, Silvia Malena Modesto, 2024, no prelo). “Acessibilidade do vídeo *Arte no Confinamento*: Uma nova modalidade de audiodescrição”. *In: Cultura, Acessibilidade e Pessoas com Deficiência*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2024, no prelo.

ARZABAL, Roberto Cruz. “Materialidade”. *In: AKTORIES*, Susana Gonzáles; ARZABAL, Roberto Cruz; WALLS, Marisol García (orgs). **Vocabulário crítico para los estudios intermediales**. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2021.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**. Understanding new media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. São Paulo: Summus, 2018.

ELLESTRÖM, Lars (ed.) “Media, modalities and modes”. *In: Media borders, multimodalities and intermediality*. Londres: MacMillan, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. “Materialidades da comunicação: viagem de uma intuição”. *In: SÜSSEKIND, Flora; DIAS, Tânia (orgs.) A historiografia literária e as técnicas de escrita*. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa: Vieira e Lent, 2004.

HAYLES, Katherine. “Print is Flat, Code is Deep: The importance of media-specific analysis”. **Poetics Today 25 (1)**: 67-90, <https://doi.org/10.1215/03335372-25-1-67>, 2004.

HOLLAND, Andrew. “Audio description in the theatre and the visual arts: images into words”. *In: DÍAZ CINTAS, J., ANDERMAN, G. Audiovisual translation: language transfer on Screen*. Basingstoke; New York: Palgrave Macmillan, 2009, p. 170-185.

HUWILER, Elke. “Engaging the ear: teaching radio drama adaptation. *In: Redefining adaptation studies*. UK: Routledge, 2006.

MACIEL, Luis Carlos. **O poder do climax**: fundamentos do roteiro de cinema e TV. São Paulo: Giostri, 2017.

SANTANA, Maurício. “A primeira audiodescrição na propaganda da TV brasileira: Natura Naturé, um banho de acessibilidade”. *In*: MOTTA, Lívia Maria Villela de Mello; FILHO, Paulo Romeu (org.), **Audiodescrição**. Transformando imagens em palavras, São Paulo: Secretaria dos Direitos das Pessoas com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 117-128.

SANTOS, Adriana da Paixão. **Um guia prático para audiodescrição de livros ilustrados**. Uma proposta para Profissionais e leigos. Salvador, Bahia, 2024 (no prelo).

SPERBER, George (org.) **Introdução à peça radiofônica**. São Paulo: EPU, 1980.

STRAUMANN, Barbara. “Adaptation-remediation, transmediality”. *In*: RIPPL, Gabriele *et al.* **Handbook of intermediality**. Literature-Image-Sound-Music. Berne: De Gruyter, 2015, p. 249-267.

STREET, Eduardo. **O Teatro invisível**. História do teatro radiofônico. São Paulo, 2006.

THURLOW, C. “Multimodality, materiality and everyday textualities. The sensuous stuff of status”. *In*: G. Rippl (ed), **Handbook of intermediality**: Literature, 2015.

Sílvia Maria Guerra Anastácio

Formada em Letras com Especialização em Tradução, Interpretação e Revisão pela PUC-RJ; Especialização em Terapia de Família e em Terapia Narrativa pela PUC-BA; Especialização em Fundamentos de Áudio e Acústica pelo IAV, Instituto de Áudio e Vídeo, SP. Mestrado em Literaturas de Língua Inglesa pela UFRJ; Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP; Pós-Doutorado em Literatura Comparada pela UFMG e Pós-Doutorado em Mídias Digitais pela PUC-SP. Aposentada como Professora Titular do Instituto de Letras da UFBA, vinculada à Pós-Graduação em Literatura e Cultura, e Língua e Cultura. Fundadora do Grupo de Pesquisa Tradução, Processo de Criação e Mídias Sonoras (PRO. SOM); Estudos de Tradução Interlingual e Interartes.

ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3055-9107>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9694107968336236>

Ricardo Oliveira Rocha

Licenciado em Letras Vernáculas e Mestre em Literatura e Cultura pela Universidade Federal da Bahia (UFBA); estudante de Mestrado em Filosofia pelo PPGF/UFBA e estudante de Licenciatura em Letras Língua Estrangeira (Inglês).

ID ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-0164-0803>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8300550548520902>