

## HISTÓRIA EM QUADRINHOS E AUDIODESCRIÇÃO

João Victor Correia Barbosa<sup>1</sup>

Orientador Me. Anderson (Tabuh) Correia-Silva<sup>2</sup>

### RESUMO:

As histórias em quadrinhos têm sido um recurso educacional versátil, oferecendo narrativas diversas em múltiplas temáticas. Este estudo investiga o papel da audiodescrição como ferramenta inclusiva no âmbito dos quadrinhos, visando aprimorar a acessibilidade para pessoas com deficiência visual e beneficiar um público mais amplo. Baseando-se no trabalho de Correia-Silva, Paiva e teóricos da inclusão educacional, este estudo qualitativo utiliza pesquisa bibliográfica para explorar as possíveis aplicações da audiodescrição em quadrinhos. A pesquisa em andamento pelo grupo de Educação e Quadrinhos busca construir um arcabouço teórico e argumentativo. Ao introduzir uma tecnologia assistiva no universo dos quadrinhos, o estudo visa abordar barreiras inclusivas nas práticas educacionais, contribuindo para um ambiente de aprendizado mais acessível. No entanto, apesar dos avanços na pesquisa de educação inclusiva relacionada aos quadrinhos, ainda há uma lacuna significativa no desenvolvimento de materiais adaptados para pessoas com deficiência visual. Um desafio significativo é a complexidade da audiodescrição, que requer o envolvimento de profissionais especializados para uma implementação adequada. Essa limitação evidencia a necessidade de mais exploração e inovação na audiodescrição em quadrinhos. Embora os benefícios potenciais sejam evidentes, popularizar a audiodescrição de quadrinhos ainda não parece algo viável. Por fim, este estudo destaca a importância de usar a audiodescrição para promover a inclusão nos quadrinhos, especialmente em ambientes educacionais a fim de enriquecer a experiência de leitura para todos, promovendo um ambiente de aprendizado mais inclusivo e acessível.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos, audiodescrição, deficiência visual.

### INTRODUÇÃO

É indubitável que o gênero Histórias em Quadrinhos (HQs), com a evolução da tecnologia e o processo de compartilhamento de informação, possui atualmente autonomia como material em diversos campos, dentre eles o da educação na sua colaboração com os materiais didáticos e literários e em sua capacidade de abordagens em diversos temas e mais específicas práticas e instrumentos metodológicos. Um dos recursos da educação inclusiva é a audiodescrição, que em síntese, é um recurso de transcrição semiótica que promove acessibilidade para pessoas com deficiência visual e outros públicos.

O objetivo é apresentar essa tecnologia assistiva aplicada às HQs no entendimento de que favorecem um amplo público que faz uso dessa determinada ferramenta em um campo

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [joao.vcbarbosa@ufpe.br](mailto:joao.vcbarbosa@ufpe.br);

<sup>2</sup> Professor orientador: Mestre em Estudos da Tradução (UnB). Pedagogo (UFPE). [professortabuh@gmail.com](mailto:professortabuh@gmail.com).

educativo e de entretenimento. Como também, expandir diálogos acerca das questões do uso e entendimento das AD (audiodescrições) como meio de manifestação da acessibilidade. Ao introduzir uma tecnologia assistiva no universo dos quadrinhos, o estudo aborda e promove métodos de como superar barreiras inclusivas nas práticas educacionais, contribuindo assim para um ambiente de aprendizado mais acessível e inclusivo.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa adota uma abordagem de viés qualitativo por meio de pesquisa bibliográfica específica do artigo “Inclusão educacional e audiodescrição de histórias em quadrinhos” (CORREIA-SILVA; PAIVA; RIBEIRO,2020). Essa escolha foi feita buscando discutir a audiodescrição em HQs, tendo a motivação de sua seleção voltada para a crescente dessa demanda técnica específica com enfoque na inclusão socioeducacional e seu desdobramento nas histórias em quadrinhos. A análise envolveu uma leitura detalhada do texto, buscando identificar conceitos-chave e práticas já estabelecidas, além de lacunas que justificam a necessidade de mais pesquisas na área. A ênfase na análise do artigo garantiu que os dados extraídos fossem coerentes e alinhados com os objetivos do estudo, resultando em uma contribuição teórica que se integra ao contexto educacional e à prática da audiodescrição.

A pesquisa bibliográfica específica em resumo, refere-se a um método de investigação em que o pesquisador revisa, analisa e sintetiza obras acadêmicas, livros e artigos de periódicos relevantes para o tema em questão. Esse tipo de produção é focada em fontes que abordam diretamente o tópico estudado, permitindo identificar conceitos, teorias, metodologias e resultados de estudos anteriores. Com o objetivo de construir uma base teórica sólida e compreender o estado da arte sobre o tema, sendo essa abordagem crucial para construir um embasamento teórico, contribuições relevantes da comunidade academicista.

A coleta destes dados abordados foi de ordem exploratória e minuciosa a partir da leitura, estudos e seleção de seus principais pontos, considerando contexto de época de cada obra, imagens e citações usadas no decorrer das escritas das mesmas.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A construção deste trabalho foi baseada no artigo, “Inclusão educacional e audiodescrição de histórias em quadrinhos”, dos pesquisadores e professores Anderson Tabuh Tavares, Fábio Paiva e Ernani Ribeiro, que apresentam contribuição inédita para a temática, além destes para melhor análise da perspectiva, outros teóricos importantes se fizeram necessários, como Motta que destrincha os conceitos da audiodescrição no campo da educação e Sasaki que traz importantes definições para a conhecimento de termos e conceitos referentes à temática inclusiva.

Deste modo, toma de início os conceitos de acessibilidade e barreiras denominados assim por Sasaki, para o autor o processo de acessibilidade só é possível de ser alcançado com a eliminação das barreiras, que em contraponto são os meios de manifestação do processo exclusivo. Ele as classifica como sendo essas:

As seis dimensões são: arquitetônica (sem barreiras físicas), comunicacional (sem barreiras na comunicação entre pessoas), metodológica (sem barreiras nos métodos e técnicas de lazer, trabalho, educação etc.), instrumental (sem barreiras instrumentos, ferramentas, utensílios etc.), programática (sem barreiras embutidas em políticas públicas, legislações, normas etc.) e atitudinal (sem preconceitos, estereótipos, estigmas e discriminações nos comportamentos da sociedade para pessoas que têm deficiência). (SASSAKI, 2009, p. 1-2)

Entretanto para a leitura desta obra atentemos a um dimensão instrumental e metodológica, entendendo o processo de audiodescrição como técnica para acessibilizar, enquanto a barreira metodológica está relacionada a abordagens, práticas pedagógicas e concepções que dificultam a inclusão, a primeira citada se concentra mais na implementação de recursos concretos que facilitam a acessibilidade. Portanto, ela é uma resposta às necessidades que surgem das barreiras instrumentais e metodológicas, embora a depender de seu contexto o recurso ocupe mais de uma classificação.

Como já explicitado, a definição mais adequada a audiodescrição seria o processo de transcrição de elementos enxergados para palavras sendo escritas, verbalizadas ou sinalizadas, para o caso da Língua de Sinais. E é nesse contexto que Motta trabalha com a seguinte proposta:

A diversidade obriga escolas e professores a repensar a dinâmica de sala de aula, a introduzir novas ferramentas que possam colaborar para o sucesso de tarefas, dentre elas a tarefa de promover o acesso a esse universo repleto de imagens para todos os alunos, incluindo alunos com deficiência visual, alunos com dificuldades de aprendizagem, alunos que não conseguem compreender aquilo que leem, para despertar a curiosidade e ampliar sua visão de mundo. (MOTTA, 2016, p.2)

Sendo neste sentido, o presente artigo relata sobre a necessidade de adequação e diversidade no contexto educacional atual. A partir de sua análise dos materiais provenientes

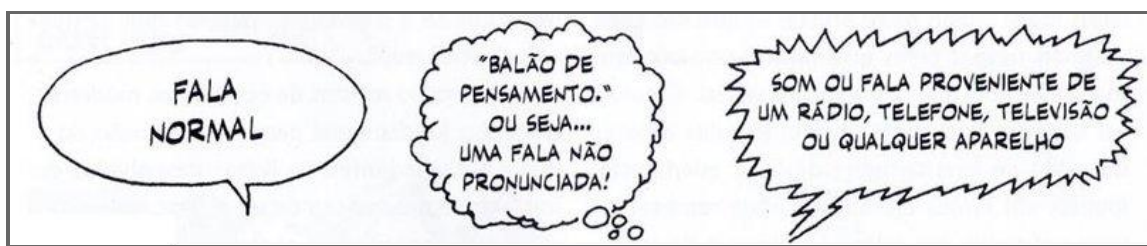
da obra selecionada e sua constante intencionalidade com o contexto da educação, que em dados palpáveis se localiza nos resultados e discussão.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa em andamento pelo grupo de Educação e Quadrinhos busca construir um arcabouço teórico e argumentativo voltado a esta arte em seu processo educacional. Para se abordar sobre as questões de acessibilidade deste material pedagógico primeiro deve-se explicar minimamente nos seus conceitos e na sua estrutura, posteriormente adentrando em seu caminho adequado que é a Audiodescrição, e permeando o viés da educação em todo seu corpo escrito e ilustrado.

As histórias em quadrinhos se classificam por um gênero textual com uma variado leque de usabilidades e diferentes campos, entretanto diversos autores entendem as HQ's não limitada como um processo textual ou um singular literatura, mas sim como uma arte subjetiva, em específico a nona arte, ou como para teóricos como Eisner (2010), “A arte sequencial”. Essa terminologia se dá justamente por um de seus aspectos na estrutura, que de modo mais simplório, dos quadrinhos que empregam uma série de símbolos repetitivos e culturalmente reconhecíveis. Sendo assim, usados inúmeras vezes para expressar significados semelhantes, tornam-se uma linguagem ou devida forma literária, se assim preferir. É determinada essa usabilidade disciplinada que identifica a ‘gramática’ da arte sequencial.

Figura 02: Categorias de balões de fala abordadas por Eisner.



Fonte: Eisner (2010, p. 25)

AD inserido na nota de rodapé<sup>3</sup>

<sup>3</sup>A imagem ilustra três balões de fala distintos, cada um com um estilo gráfico específico. O primeiro balão, com uma linha contínua e bem definida, apresenta a frase “FALA NORMAL”. O segundo balão, que possui um contorno ondulado, assemelha-se a uma nuvem e contém a frase “BALÃO DE PENSAMENTO, OU SEJA... UMA FALA NÃO PRONUNCIADA!”. O terceiro balão, com um contorno em ziguezague, transmite a mensagem: “SOM OU FALA PROVENIENTE DE UM RÁDIO, TELEFONE, TELEVISÃO OU QUALQUER APARELHO”.

Uma notória característica da nona arte são seus balões, que em níveis comparativos são um dos, se não o mais notório, e importante para a compreensão da narrativa dos quadrinhos. A caso de exemplo os balões de linhas de forma contínua indicam uma comunicação clara e direta entre os personagens, os balões semelhantes a nuvem sugerem um pensamento ou reflexão interna, não verbalizada, já os com linhas sinuosas indicam que o som representado é de uma fonte externa, como um dispositivo eletrônico e etc. Cada balão é projetado para refletir diferentes formas de comunicação, enriquecendo a narrativa visual. Entretanto, é importante compreender que os balões não são apenas a forma gramatical das Histórias em quadrinhos, essa estende a uma normativa mais complexa como é citado pelos autores:

Além da disposição das falas em balões, outros elementos constituem a gramática das HQs, como por exemplo palavras fora dos balões, a disposição das imagens, a divisão dos quadrinhos e páginas, as figuras (incluindo elementos gráficos convencionados, transmitindo sons e movimentos), a passagem de tempo e a passagem entre espaços. (CORREIA-SILVA;PAIVA;RIBEIRO, 2020, p. 940)

Como é apresentado pelos autores no trecho acima, a gramática das histórias em quadrinhos são demarcadas e caracterizadas em sua amplitude por outros elementos constituintes essenciais para a sua formativa como arte sequencial, como a disposição das imagens e suas divisões dos quadrinhos. Assim, seguindo uma incógnita de como adequar esses elementos para o público inicialmente de pessoas com deficiência visual, e como resposta surge a audiodescrição como técnica e tecnologia para isso.

Agora retomando uma visão voltada para os meios da inclusão, a AD é um recurso essencial visando o contexto educacional para acessibilidade de determinados materiais pedagógicos, sendo um deles o gênero textual central desta obra, as HQ 's. A “arte sequencial” como já abordado destrincha uma leitura de mundo não apenas mais lúdica, mas também, crítica e desdobrável, esse recurso didático deve ser inclusivo para todos.




Para os autores dos artigos analisados, a criação base do instrumento da audiodescrição vem para assistir pessoas com deficiência visual, entretanto ressalvam que com o avanço de suas pesquisas e práticas, o processo tem se ampliado alcançando novos públicos como: Pessoas autistas, com dislexia, deficiência intelectual, idosos ou até mesmo pessoas sem necessidades específicas. Em conjunto ao aumento do público surge a evolução dos critérios e metodologias, em sua elaboração e usabilidade, esse desdobramento crucial que nasce a partir da demanda da pesquisa exemplifica o forte vínculo entre prática e teoria. É com essa introdução que inicio a seguinte ponto:

Apesar da audiodescrição ser conceituada como a tradução de imagens em palavras, não basta apenas descrever o que se vê, mas o que é significativo e indispensável para a compreensão da imagem ou para a apreciação da obra. Não apenas os aspectos linguísticos, mas também os técnicos, precisam ser observados na construção dos roteiros. Entre as habilidades esperadas em um tradutor, está um profundo conhecimento referencial do texto fonte. Um audiodescritor de cinema, por exemplo, deve dominar as questões da linguagem cinematográfica. Da mesma forma, um audiodescritor de quadrinhos precisa conhecer as especificidades deste gênero artístico, seus aspectos históricos, teóricos e autorais. (CORREIA-SILVA;PAIVA;RIBEIRO, 2020, p. 938)

A partir disso, destaca-se a importância da capacitação especializada do profissional audiodescritor, pois tendo em vista que a complexidade de cada tema em que o técnico se propõe transcrever deve estar intrinsecamente vinculado às suas experiências formativas, o profissional deve promover a acessibilidade de modo mais claro e acessível e isso só é possível quando se tem conhecimentos sobre a área em questão.

Durante o processo tradutório, com frequência o audiodescritor cairá em dilemas quanto às escolhas das palavras que utilizará... defendendo que às vezes pode ser mais adequado abrir mão da objetividade rigorosa que defendem certos documentos e diretrizes de audiodescrição, desde que o objetivo seja auxiliar o entendimento da trama ou preservar traços do estilo e do ritmo da obra. (CORREIA-SILVA;PAIVA;RIBEIRO, 2020, p. 938-939)

Seguindo em viés para assim explicar a afirmação acima, haverá diversas situações que o audiodescritor se encontrará em uma vil dúvida entre atender as normas estabelecidas para a técnica ou deixá-las um pouco de lado, para que sua transcrição seja de maneira mais clara e descritiva fazendo a imersão da obra. Esse desprendimento das regulamentações se faz necessário para o pleno entendimento e aproveitamento do material, seja ele no campo educacional ou do lazer. A fim de que este se torne mais expositivo, segue uma imagem com a devida fuga audiodescritiva priorizando a narrativa:

 <p>QUE HORROR! SÓ TEM PALAVRÃO NESSES PROGRAMAS DE TV!</p>	<p>Notas Introdutórias: Uma história em quadrinhos intitulada "Palavrões", da série Quadrinhos Ácidos por Pedro Leite. O quadrinho apresenta um homem branco de cabelo curto, vestindo uma camisa azul e calça preta.</p>
 <p>CHEGA DE TANTO PALAVRÃO! VOU PRA UMA LIVRARIA!</p>	<p>Q1: O homem está sentado em uma poltrona, assistindo TV. Na frente dele, aparecem símbolos de raios, caveira e exclamação. Com uma expressão facial irritada, o homem diz: "Que horror! Só tem palavrão nesses programas de TV!"</p>
	<p>Q2: O homem caminha para fora de sua casa, ainda com uma expressão facial irritada, dizendo: "Chega de tanto palavrão! Vou pra uma livraria!"</p>
<p>Fonte: Quadrinhos Ácidos</p>	<p>Q3: O mesmo homem, agora dentro de uma livraria, segura um livro com expressão de insatisfação. O título do livro diz: "Fodeu Geral". Atrás dele, há duas prateleiras repletas de livros, todos com títulos variando entre diferentes palavrões.</p>

Após o levantamento do debate que os quadrinhos tem uma própria gramática já estabelecida, a sua versão adequada não seria diferente, destacando-se especificamente a sua estrutura dividida em tempos rítmicos para que siga a mesma premissa e se assemelha a uma experiência com o sentido da visão, não em intenção de copiar o que pode ser visto, mas sim dar subsídios para imersão proposta pela “Arte sequencial”, tanto em viés de entender determinada mensagem passada, no sentido educacional, quanto vivenciar como um lazer. No processo de categorização da AD e os quadrinhos os autores apontam o processo de produção de um roteiro audiodescritivo voltado para esse nicho. Dividido em três etapas, inicia-se com a primeira sendo o estudo e leitura da história, pois como foi abordado anteriormente seu conhecimento sobre o tema e obra somados a técnica formativa são equivalentes ao nível de imersão com a arte. Como segunda etapa ocorre a escrita do roteiro propriamente dito onde é subdividido em duas partes, a introdução onde são apresentados todas as informações prévias, como, personagens caracterização e etc, e a história como corpo onde a audiodescrição é feita em quadrinhos por quadrinhos. Por fim, a terceira fase é a difusão do roteiro, que seria o modo de efetivação, sendo ela por texto escrito em braille,

gravado em áudio, sinalizado, narrado ao vivo ou meio digital. Como é exemplificado na tabela:

**Tabela referente ao Resumo das etapas de produção de roteiro audiodescritivo.**

Etapa 1 Estudo do texto de partida	Leitura e estudo da história em quadrinho.
Etapa 2 Escrita do roteiro audiodescritivo	Parte 1: Introdução: Apresentação geral da história. Audiodescrição de cada um dos personagens principais e outras informações repetitivas que possam ser adiantadas.
	Parte 2: História: Audiodescrição de cada quadrinho, de forma sequencial.
Etapa 3 Difusão do roteiro	AD em língua oral: Disponibilização do roteiro em meio digital, impresso em Braille, gravado ou narrado ao vivo

Fonte: (CORREIA-SILVA;PAIVA;RIBEIRO, 2020)

Na educação essa implicação se dá como um forte processo de acessibilidade eliminando barreiras massivas como a metodológica e instrumental que fomentam na qualidade de como esse material robusto e autônomo, que são as HQ's, assim chegando nas ditas dimensões inclusivas. Pois é fundamental que os alunos com deficiência visual e os demais usuários da audiodescrição acessem diferentes materiais didáticos além do livro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar dos avanços na pesquisa de educação inclusiva relacionada aos quadrinhos, ainda há uma lacuna significativa no desenvolvimento de materiais adaptados para pessoas com deficiência visual, refletindo de modo direto no contexto de atuação. Um desafio significativo é a complexidade da audiodescrição, que requer o envolvimento de profissionais especializados e que entendam a gramática da nona arte, para uma implementação adequada e imersiva onde é possível desfrutar desse rico material como instrumento educacional.

Por fim, este estudo destaca a importância de usar a audiodescrição para promover a inclusão nos quadrinhos, especialmente em ambientes educacionais a fim de enriquecer a experiência de leitura para todos, promovendo um ambiente de aprendizado mais inclusivo e



acessível. Tendo em vista os mais diversos contextos dentro do campo da educação e também sendo esse um recurso não restrito para apenas pessoas com deficiência visual, mas sim um amplo grupo de beneficiados com determinada técnica.

## REFERENCIAL TEÓRICO

CORREIA-SILVA, A. T., PAIVA, F. da S., & RIBEIRO, E. N. (2020). Inclusão educacional e audiodescrição de histórias em quadrinhos. *REVISTA INTERSABERES*, 15(36), 936–962.

Disponível em : < <https://doi.org/10.22169/revint.v15i36.2011> > Acesso em: 9 de mar. de 2024.

DEPÓSITO DE TIRINHAS. Disponível em: <<http://deposito-de-tirinhas.tumblr.com>>

Acessado em 20 ago. de 2024.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*.

Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

Quadrinhos Ácidos. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/QuadrinhosAcidos/posts/3239247216096647/>>. Acesso em: 7 set. 2024.

MOTTA, Livia M. V. de Mello. *A audiodescrição na escola: abrindo caminhos para leitura de mundo*. Pontes Editores, Campinas, SP. 2016

SASSAKI, Romeu Kazumi. *Inclusão, construindo uma sociedade para todos*. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

\_\_\_\_\_. *Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação*. *Revista Nacional de Reabilitação (Reação)*, São Paulo, Ano XII, mar./abr. 2009, p. 10-16. Disponível em:

<[https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/211/o/SASSAKI\\_-\\_Acessibilidade.pdf?1473203319](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/211/o/SASSAKI_-_Acessibilidade.pdf?1473203319)>.

Acesso em : 10 de abr. de 2024.