

## Áudio-descrição de animação: caminho para o letramento literário das crianças com deficiência visual

Fabiana Tavares dos Santos Silva <sup>1</sup> (FAINTVISA)

Francisco José de Lima <sup>2</sup> (UFPE)

### Resumo

Neste trabalho conceitua-se animação como um gênero de linguagem híbrida, essencialmente visual; demonstrando o valor contributivo da animação para o letramento literário das crianças. Apresenta um roteiro possível, como exemplo de aplicação da áudio-descrição numa animação disponível na *internet*. Argumenta que a falta de acessibilidade a este gênero artístico/literário impossibilita às crianças com deficiência visual de vivenciarem o direito ao lazer, a cultura e a educação. Conclui que a tradução intersemiótica das animações é um caminho valoroso para que se oferte experiências formativas para as crianças com e as sem deficiência, colocando-as em equidade de oportunidades e de direitos.

---

<sup>1</sup> Mestranda em Educação Inclusiva (UFPE). Aluna do *III Curso de Tradução Visual com ênfase em Áudio-descrição "Imagens que Falam"* (CEI/UFPE). Especialista em Literatura Infante-Juvenil (FAFIRE). Graduada em Letras (FAINTVISA). Professora dos cursos de licenciatura em Pedagogia e Letras (FAINTVISA- Faculdades Integradas da Vitória de Santo Antão). Professora conteudista e executora do curso de licenciatura em Pedagogia (UFRPE-EaD). Professora do curso de Especialização *lato sensu* em Educação Especial ( Faculdade Joaquim Nabuco). Professora da rede pública estadual de Pernambuco. E-mail: fabianatavares\_letras@yahoo.com.br

<sup>2</sup> Tradutor e Intérprete (Escola Americana Instituto Mackenzie-SP, 1983); Licenciado e Bacharel com formação em Psicologia (UNESP-Assis/SP, 1995); PHD em Psicofísica Sensorial (USP-RP/SP, 2001). Membro Internacional do *Tactile Research Group* (TRG-USA). Professor Adjunto da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Coordenador do Centro de Estudos Inclusivos (CEI/UFPE). Idealizador e Formador do Curso de Tradução Visual com ênfase em Áudio-descrição "Imagens que Falam" (CEI/UFPE). E-mail: limafj@associadosdainclusao.com.br

**Palavras-chave:** animação; crianças com deficiência visual; áudio-descrição; letramento literário.

### **Abstract**

The present article argues that animation is a textual gender of hybrid language. It shows the value of animation as means of children's literary literacy. A script of an audio described animation is presented. And it makes the assertion that the lack of accessibility to this art genre avoids children with visual disability from experiencing the right to leisure, culture and education empowerment. It concludes that audio description of animations is a valuable way to offer such experiences, placing children with and without disabilities, on equal state of opportunities and rights.

**Keywords:** animation; children with visual disability; audio description;\_literary literacy.

### **Considerações iniciais**

Os desenhos animados, desde a sua criação, sempre atraíram e reuniram diferentes públicos. O reconhecimento da influência deste gênero na formação linguística, ética, cultural e afetiva da pessoa humana tem originado estudos que atravessam diversas áreas do conhecimento, dentre estas, estão: a Linguística, a Sociologia, a Antropologia, a Psicologia e a Pedagogia. (GIROX, 2002; BOYNARD, 2005; ESPERANÇA; DIAS, 2010).

Assim, o que antes era visto como gênero menor, destinado principalmente às crianças, passa a alcançar estágios tecnológicos e de valoração que imprimem a maioria a oitava arte - a animação. (CÔRREA, 2006).

Este gênero nos remete ao resgate temporal acerca do momento em que o homem buscou não apenas registrar percepções, pensamentos, desejos, objetivos e devaneios através da arte pictórica, mas o momento em que, através desta arte, buscou fornecer ao leitor a ideia óptica de movimento. Este elemento constitutivo da animação ganha maior vividez através da sonoridade,

do jogo claro/escuro, do uso de cores entre outros recursos que possibilitam ao leitor construir sentidos, interpretar, projetar-se na animação.

Entretanto, quando não se tem total ou parcialmente acesso a estes elementos perde-se a possibilidade de melhor apreciação da obra, isto é, a oportunidade de construir sentidos, de vivenciar a experiência catártica, de vivenciar o lúdico, construir o simbólico e de perceber representações sociais contidas nas animações.

Assim, quando a animação não está disponível num formato acessível, por exemplo sem a legendagem ou o *closed caption* para pessoas surdas e sem áudio-descrição<sup>3</sup> para pessoas com deficiência visual, as animações não beneficiam uma grande parcela de leitores/espectadores que ficam alijados do direito ao lazer, à cultura e à educação.

Dentre estes leitores/espectadores estão, em particular, as muitas crianças cegas ou com baixa visão. Para elas a falta de acessibilidade implica na impossibilidade de equidade formativa no que se refere ao letramento literário, o qual, segundo Cosson (2006), deve fornecer a cada pessoa e a todos uma maneira própria de ver e viver o mundo.

É, então, sob a percepção da falta de acessibilidade às animações e sob a atmosfera de resgate histórico e de percepção dos avanços deste gênero, que discutimos sobre: a) o conceito, o surgimento e a linguagem da animação; b) a relevância desta arte na formação cultural das crianças; c) os prejuízos que a inacessibilidade a essa arte trazem para as crianças com deficiência visual.

No decorrer deste percurso discursivo, defendemos que a áudio-descrição é um caminho contributivo para a vivência da catarse e do deleite; ponte cujo ponto de partida e de chegada é a imagem, o letramento literário, o respeito às idiossincrasias das crianças com deficiência, à efetivação do direito à cultura, ao lazer e à educação; pois a animação, recurso literário, artístico e lúdico, permeado por construções sócio-históricas, traz a perspectiva formativa de valores, de ideologias e de atitudes.

---

<sup>3</sup> A áudio-descrição é uma tecnologia assistiva prevista pela portaria número 310 de 27/07 de 2006 (Diário Oficial da União de 28/07/2006).

## 1. Conceituando “animação”

A animação é um gênero de linguagem híbrida (composto por códigos verbais, visuais e sonoros), cujo panorama histórico e teórico é ainda esquelético. É uma arte dependente dos avanços da tecnologia e que naturalmente tem evoluído consoante os passos dos novos recursos digitais.

A animação, enquanto construção social que produz, reproduz e vivifica práticas e significados culturais, pode ser compreendida como uma das importantes formas de apreensão, reprodução e consolidação da cultura na atualidade (VILARONGA, 2009).

De acordo com Lucena Júnior (2005, p.28),

A palavra ‘animação’, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino *animare* (‘dar a vida a’) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX. Portanto, a despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais a animação tem no *movimento* a sua essência. Em verdade, o movimento tem sido motivo de dedicação por parte de desenhistas e pintores desde os tempos mais remotos.

A animação, conhecida como a oitava arte, é caracterizada pela ausência de atores e cenários naturais. Ela difere do cinema de imagem pelo seu processo de construção. (LUCENA JÚNIOR, 2005; CRUZ, 2006; CÔRREA, 2006).

Neste sentido, Cruz (Ibidem, p. 22) afirma que

[...] afora a finalidade, são diversos os materiais que podem ser utilizados em uma animação, bem como o tratamento dado ao seu conteúdo expressivo. Além da utilização do desenho, podemos citar a animação de pinturas, bonecos, escultura, figuras digitais e, até mesmo, partes do corpo humano. As técnicas de utilização desses materiais dão origem a diversas categorias, tais como a animação tradicional, a rotoscopia, animação digital, animação de recorte, captura de movimento, animação limitada, *stop motion* (que inclui: animação de massinha, fantoches e bonecos, *pixillation*, *pinscreen* etc), entre outros.

Ainda sobre a conceituação da animação, esta autora (op. cit.) assegura que um erro comum de classificação é

[...] resumir a animação à movimentação de desenhos (essa tendência foi popularizada a partir da década de 1920, quando se iniciou a dominação do *cartoon* norte americano). Segundo Jayne Pilling (1997) o que torna a animação tão difícil de ser definida é justamente o seu caráter de mídia abrangente, a abundância de técnicas e materiais que podem ser usados na realização de um produto animado. Sob o rótulo de 'animação', pode ser identificada uma gama de produtos, cuja finalidade nem sempre é artística: filmes publicitários, efeitos especiais e aberturas para cinema e televisão, seriados televisivos, curtas experimentais, longas metragens de entretenimento, além de jogos eletrônicos para computador, internet e celular. (CRUZ, *op.cit.* p. 21)

A abrangência da animação é o fator que dificulta a construção de um conceito consensual do que seja esta arte.

A distinção entre a animação e o cinema é explicitada por Farias (s./d.) ao explicar que o filme comum registra através da câmara um movimento de 24 fotogramas por segundo. Enquanto que o filme de animação consiste no registro de fases elementares dos movimentos, interrompendo-se a filmagem após a fixação de cada fotograma. Assim, sua unidade fundamental é a imagem, não o plano.

Farias (*op.cit.*) esclarece, então, que o cinema de animação: compreende: 1) o filme de bonecos; 2) o filme de recortes; 3) o cinema abstrato; 4) o desenho animado; 5) mais recentemente, a animação computadorizada.

Muito embora a animação seja o resultado da união entre sons e imagens, os sons, apenas, não bastam para que se possa compreendê-la, quando não se tem o acesso visual às imagens. Então, toda aquela riqueza de possibilidades compreendida pela animação (sem a acessibilidade comunicacional) fica indisponível às pessoas com deficiência visual, colocando-as em situação de desvantagem cultural, educativa e de lazer, restringindo-as a uma apreciação, por vezes, precária, quando não inexistente, dos produtos animados. Mas de que acessibilidade comunicacional estamos falando? Da áudio-descrição, “uma técnica de tradução visual fundamentada na expressão 3C + EV: concisão, clareza, correção, especificidade e vividez” (LIMA, 2011, p.

13)<sup>4</sup> e que traduz eventos visuais em palavras a serem ouvidas pela leitura eletrônica ou humana (SNYDER, 2011; LIMA, *Ibidem.*).

## **2. A linguagem da animação acessível**

Quando o assunto em tela é animação e áudio-descrição é importante sinalizar como a linguagem pode ser entendida nesses contextos. Para nós, ambas construções comunicativas assumem formas e funções diferentes que se completam para atingir o objetivo da arte acessível.

A áudio-descrição é construída a partir de palavras objetivas, vívidas, imagéticas, sucintas o que traz o acesso à comunicação para a centralidade do objeto artístico traduzido em palavras. A animação é construída através da linguagem artística, desautomatizante e verossimilhante, constituída de elementos como textura, tempo, movimento etc, o que convida o leitor a viver experiências lúdicas, informativas e formativas.

A animação, constituída, portanto, por uma linguagem heterogênea, pode combinar materiais de expressão como: “a) a trilha da imagem: imagens em movimento e notações gráficas (letreiros, legendas, inscrições diversas); e b) a trilha sonora: som fônico (diálogo), som musical e som analógico (ruídos)”. (CRUZ, 2006, p. 57).

Então, o conhecimento das diferentes linguagens será necessário ao áudio-descritor para que, nas suas escolhas tradutórias, considere as especificidades da animação, bem como da áudio-descrição, pois, como diz Snyder (2011, p.3) “as escolhas áudio-descritivas são feitas com base num entendimento acerca da cegueira e da baixa visão – áudio-descrevendo do geral para o específico, áudio-descrevendo as cores e as orientações direcionais”. Conforme o autor, o áudio-descritor é, por assim dizer, “(...) ‘uma câmera verbal’, a qual reconta oralmente os aspectos da imagem visual” (*Ibidem*, p. 4).

Ao considerar, portanto, a especificidade da função do áudio-descritor ao tornar eventos visuais acessíveis, é relevante que no âmbito da arte da

---

<sup>4</sup> Artigo publicado neste volume da RBTV.

animação, assim como de outros gêneros, se preserve os elementos artísticos para que a construção e a inserção da áudio-descrição ocorra de modo harmonioso, tornando-se, portanto, elemento potencializador das possibilidades de construção de sentidos acerca da obra artística.

### **3. Relevância da animação para a formação das crianças**

A experiência estética vivenciada através do cinema de animação, mais que uma atividade cognitiva e sensorial, é uma atividade que aciona a afetividade, e , por meio das emoções e sentimentos que incita , nutre a subjetividade de seus leitores/espectadores.

A arte possibilita, então, que os leitores/espectadores, desde a tenra idade, atuem sobre o seu próprio equilíbrio interno; projetem-se; vivam outras vidas, em ambientes, espaços e tempos que recriam, refratam o real. A animação, enquanto arte que encanta e envolve o leitor em sua narrativa, possibilita no recriar do mundo

[...] uma forma de compensação aos rigores da experiência no ambiente real – uma capacidade típica do homem (ausente nos outros animais) que permite a elaboração de símbolos; neste caso, um objeto plástico, uma forma autônoma e durável dos símbolos. (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.17).

Na animação, com a ajuda dos símbolos da arte, podemos manifestar impulsos e valores significantes, que, de outra maneira, não teriam como serem comunicados (a emoção, o carinho, o desejo, a simpatia, o amor etc). (Idem).

A prática social de ver filmes nutre a construção simbólica e está tão imbricada a formação cultural das pessoas que eles passaram a ser escolarizados e a servir como recurso pedagógico. O lúdico, neste processo, surge como fio condutor do letramento literário e o prazer estético

[...] se realiza na oscilação entre a contemplação desinteressada e a participação experimentadora, é um modo da experiência de si mesmo na capacidade de ser outro, capacidade a nós aberta pelo comportamento estético. (JAUSS; ISER; STIERLE; GUMBRECHT; WEINRICH, 1979, p. 98).

Esta projeção no espaço/tempo do texto literário da animação deixa de ser efetivada pelas crianças com deficiência visual quando estas são excluídas do processo formativo, social, cultural, em razão da falta de acessibilidade visual às animações. Os prejuízos para a formação das crianças com deficiência visual incluem a oportunidade de vivenciar o prazer estético que a identificação possibilita e de participar de experiências alheias, as quais consoante Jauss et. al. (1979) , em nossa realidade cotidiana, não nos julgaríamos capazes de fazê-lo.

Para a criança com deficiência visual, ainda, a ausência da áudio-descrição nas animações dificulta, limita e impede a construção de imagens mentais suscitadas pelo texto da animação, a ampliação do acervo do conhecimento de mundo e linguístico, a construção do simbólico através do brincar e do faz de conta.

Sem a áudio-descrição, é provável que as crianças com deficiência visual sequer possam fazer parte de algum dos três grupos de leitores/espectadores aos quais Jauss et.al. (1979) se referem, resultando na exclusão dessas crianças. “[...] O primeiro, o que goza sem julgamento, o terceiro, o que julga sem gozar, o intermédio, que julga gozando e goza julgando, é o que propriamente recria a obra de arte”. (JAUSS et.al., Ibidem, p. 103).

No entanto, com a provisão da áudio-descrição (feita sob critérios técnicos, éticos e com objetivo de oferecer pleno empoderamento às pessoas com deficiência visual) ( LIMA, TAVARES, 2011), certamente propiciaremos que a criança cega ou com baixa visão venha a fazer parte de um daqueles grupos, inclusive do segundo.

Logo, para que isso ocorra, é preciso que cada vez mais tenhamos áudio-descrições dos eventos visuais, estáticos e dinâmicos sem, de maneira alguma, deixarmos de fora as animações, seja pelas razões expostas ou meramente pelo fato de elas estarem disponíveis às pessoas videntes. Portanto, devendo estar disponíveis para as pessoas com deficiência visual, de sorte que possam ter igualdade de oportunidades culturais, educacionais e de lazer (Decreto Legislativo nº 186/2008; Decreto nº 6.949/2009), conforme defendido anteriormente.



#### 4- Animação com áudio-descrição: um roteiro possível

Como argumentamos, a áudio-descrição, enquanto gênero animação potencializa o processo de comunicação, da força humanizadora, libertária da arte/literatura. A animação com áudio-descrição convida as crianças com deficiência visual a penetrar na narrativa, explorar as possibilidades de interpretação, de projeção, de deleite e de expressão de sentimentos e sentidos e tudo o mais que esse gênero permite as demais crianças.

Por isso, podemos afirmar que a áudio-descrição da animação torna possível às crianças com deficiência visual o letramento literário, compreendido como o caminho formativo que “nos fornece, como nenhum outro tipo de leitura faz, os instrumentos necessários para conhecer e articular com proficiência o mundo da linguagem” (COSSON, 2006, p.30).

Entretanto, a provisão da animação com acessibilidade comunicacional às crianças com deficiência visual não é tarefa trivial que se faz sem aprofundado estudo. Com efeito, essa atividade tradutória é desafiadora para o áudio-descritor, pois ao construí-la tem de considerar o papel fundante e significativo exercido pelos elementos plásticos, os códigos visuais e os acústicos.

Neste sentido, Silva (2009), com base no documento “Áudio description for children”, orienta que devido as particularidades das obras e público infantil, além de respeitar as regras básicas da áudio-descrição ( objetividade, síntese, vividez, fidelidade etc) o áudio-descritor deve respeitar as seguintes regras:

[...]

a) adequar a linguagem (léxico e estruturas sintáticas) ao nível das crianças;

b) preservar a trilha musical. Caso seja necessário transmitir alguma informação vital e se precise sobrepor alguma descrição à música, fazê-lo após a primeira estrofe e usar preferencialmente os intervalos instrumentais ou trechos em que houver repetições;

c) usar a sensibilidade e fazer escolhas lexicais que reflitam a beleza especial das obras infantis. Utilizar adjetivos

interessantes e advérbios expressivos ('peixinhos dourados com grandes e meigos olhos castanhos'). [...] (SILVA, 2009, p. 55)

Considerando estas orientações, podemos afirmar que a áudio-descrição, enquanto modalidade de tradução intersemiótica, para atingir o objetivo de tornar acessível o material visual ou audiovisual exige que o tradutor conheça o público-alvo de seu trabalho e, em particular, no caso da áudio-descrição de obras infantis, esteja ciente da finalidade e características gerais das obras.

O roteiro da áudio-descrição de uma animação deve ser uma construção em que se considere a sinergia entre o som, a imagem e a áudio-descrição. O roteiro, elemento de sistematização da áudio-descrição, precisa focar a trama da animação, as características das personagens e dos ambientes. Além, é claro, de trazer acessíveis os elementos tais como: “créditos, inserções (de textos, títulos ou legendas), textos, títulos, legendas, intertítulos”. (ALVES, 2011, p. 16).

No roteiro da áudio-descrição, o vocabulário empregado deve ser simples, vívido, imagético, específico, expresso através de frases curtas, coordenadas, sem ambiguidades, cacofonias e repetições desnecessárias de palavras. Os verbos, na maioria das situações, devem ser empregados no presente do indicativo; precisam exprimir as ações específicas realizadas pelas personagens. Os adjetivos e os advérbios devem ser selecionados a partir da percepção da expressão linguística que é mais fiel e fidedigna ao que é narrado através da obra artística. (União em Prol da áudio-descrição, 2010; TAVARES et.al., 2010; LIMA, 2011).

Estes elementos linguísticos devem tornar a animação acessível/vívida para a pessoa com deficiência visual. Portanto, não devem refletir a interpretação pessoal do tradutor ou do consultor em áudio-descrição, este responsável pela revisão da áudio-descrição; aqueles, responsáveis pela tradução das imagem em palavras (LIMA, TAVARES, 2010; SNYDER, 2011)

Além dos aspectos linguísticos comentados, é relevante que o áudio-descritor esteja atento a música como um dos elementos condutores da narrativa e saiba o momento em que “menos é mais” (SNYDER, Idem). Não

sobrepondo, neste caso, a áudio-descrição a musicalidade/a narratividade da animação, como orienta o documento “Áudio description for children”:

Crianças pequenas em geral gostam de desenhos animados e longas metragens por causa de suas músicas, antes mesmo de terem idade suficiente para lhes compreender o enredo. Os primeiros vídeos que as crianças provavelmente assistirão serão musicais ou trarão músicas. Algumas crianças com deficiência visual, com deficiências complexas ou crianças muito pequenas podem ter dificuldades em entender a história, mas podem, não obstante, apreciar as músicas. Por isso, é importante que, sempre que possível, as músicas permaneçam intactas, sem descrição sobre elas.

O primeiro verso deve ser isento de descrição. Se há informações importantes a transmitir, estas devem ser inseridas mais tarde na música, durante repetições na música ou durante passagens instrumentais. Pode haver ocasiões em que haja importantes informações na trama a serem transmitidas durante o primeiro coro. Neste caso, o segundo coro deve ser deixado livre de descrição. O mais importante é assegurar que as crianças tenham a oportunidade de aprender o tom e as palavras, e usufruir da música. (Tradução de Vieira, 2010)

A áudio-descrição não deve ser um distrator da mensagem principal da obra. Este recurso deve acrescentar prazer e possibilidades de construção de sentidos ao leitor da animação. Respeitar, portanto, a música e os efeitos sonoros da animação é tão relevante quanto respeitar o momento em que o silêncio é igualmente constitutivo da obra. A respeito dos efeitos sonoros presentes em animações e da inserção da áudio-descrição, o documento supramencionado afirma:

Efeitos sonoros comunicam significativamente a ação, especialmente em desenhos animados. Eles também podem ser muito divertidos – crianças pequenas gostam de os ouvir e imitar. Os efeitos sonoros podem contribuir na fala ecológica e podem trabalhar em conjunção com a descrição para acrescentar significado a conceitos. É melhor inserir a descrição antes e depois dos efeitos sonoros do que descrever em cima deles.

Na construção do roteiro, outra estratégia de construção linguística que pode ser utilizada pelo áudio-descritor é o uso de palavras de sonorização interessantes, de aliteração e de vocábulos que expressem ritmo. (C.f. “*Áudio description for children*”). Estes recursos podem atrair a atenção e a concentração da criança, ao proporcionar-lhe a possibilidade de brincar, a partir da linguagem da áudio-descrição, com a linguagem da animação. A áudio-

descrição é, neste caso, o passaporte para o faz de conta tecido na animação.

Outro aspecto de relevância na construção do roteiro é o cuidado com a quantidade de informação, assim aquela orientação já mencionada – “menos é mais” – é uma recomendação que orienta o tradutor a procurar as informações que são centrais à trama, caso contrário, a sobrecarga de detalhes sobre vestuário, mobília, ambiente etc poderá prejudicar um dos pilares para a construção da áudio-descrição: a objetividade.

Na construção do roteiro da áudio-descrição da animação, devemos também construir um texto que antecede, apresenta e instrui a áudio-descrição. Esta etapa, nomeada de notas proêmias exige que o tradutor vá além da pesquisa de acervo linguístico referente à obra, ou seja, a urgência de que se conheça o autor, o contexto, as condições de produção, o efeito social da obra etc, fará parte deste primeiro passo para a construção textual do *script* áudio-descritivo, observando que, nas notas proêmias, não se pode antecipar informações que igualmente não estejam disponíveis aos leitores/espectadores videntes.

Para que se produza então um roteiro coerente com os fundamentos da áudio-descrição, devemos:

- 1) Estudar acerca da obra, para termos condições de construirmos as notas proêmias;
- 2) Considerar o público alvo da obra;
- 3) Observar a obra em seus aspectos gerais e específicos relacionados aos elementos imagéticos, textuais, sonoplásticos.
- 4) Pesquisar/selecionar/empregar as palavras mais fiéis, fidedignas, imagéticas, vívidas para expressar o conteúdo da animação;
- 5) Construir um texto sucinto, preciso, desprovido de impressões pessoais;
- 6) Sincronizar o tempo de cada elemento/situação áudio-descrita com a locução;
- 7) Editar, mas não editorializar, a áudio-descrição para ajustá-la harmonicamente a locução áudio-descritiva;
- 8) Realizar, em parceria com o consultor com deficiência visual, a revisão áudio-descritiva e textual do roteiro.

Enfim, devemos seguir com precisão as diretrizes da áudio-descrição e o código de ética<sup>5</sup>, como subsídios para a atuação do áudio-descritor.

#### **4.1- Traduzindo em palavras a animação “*Cheese*”**

O cinema de animação é gerado a partir da apresentação de quadros consecutivos exibidos numa frequência, que possa ser percebida como o movimento.

No excerto abaixo, trazemos alguns quadros da animação “*Cheese*” para exemplificarmos a aplicação da áudio-descrição neste gênero artístico/literário.

O roteiro proposto deve ser lido, portanto, tendo como referência o texto dinâmico e não as imagens decompostas, as quais ilustram aqui algumas situações áudio-descritas.

É importante considerar, neste caso, que o roteiro expressa escolhas tradutórias, logo, ele pode ser revisitado, alterado, reescrito; esta construção contínua pode e deve ser feita por outros áudio-descritores ou por pessoas amantes da oitava arte, estudosas da áudio-descrição.

Parafraseando Marcelo e G. Tassara (2005), vamos conhecer a áudio-descrição da animação sem medo de visitar os paraísos da nossa infância!

#### ***Notas proêmias***

A animação “*Cheese*”, construída por Peter Harakaly, foi feita em 3 D com duração de 2 minutos e 16 segundos. 3 D é um recurso utilizado por este artista em suas outras duas animações: “*Fishin’ Impossible*” e “*Bedtime Store*”.

“*Cheese*” foi o projeto final de Harakaly para o curso de artes efetivado na escola canadense Vancouver Film School (VFS), em 2007.

O filme é um *remember* aos desenhos animados da década de 40 e 50, Tom e Jerry e companhia, ao colocar como personagem principal um ratinho

---

<sup>5</sup> Para aprofundamento neste tema, consulte: “União em prol da áudio-descrição” e “Subsídios para a construção de um código de conduta profissional do áudio-descritor”, disponíveis em [www.rbtv.associadosdainclusao.com.br](http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br).

marrom e magro, cujas partes internas das orelhas, mãos e pés são alaranjadas. O ratinho é despertado por ondas esverdeadas que representam o cheiro oriundo do queijo.

Os quadros da animação têm fundo preto e na lateral superior direita, em branco, lê-se *aniboom.com*.<sup>6</sup>

O vídeo está disponível no *site* [www.aniboom.com](http://www.aniboom.com) ou <http://smellycat.com.br/2007/10/19/cheese-animacao-de-peter-harakaly/>.

### Áudio-descrição da animação “*Cheese*” (HARAKALY, 2007)<sup>7</sup>

Quadro 01<sup>8</sup> - áudio-descrição:

Tempo: 00:01 a 00:03

*Aniboom.com*

*Vancouver Film School presents*

---

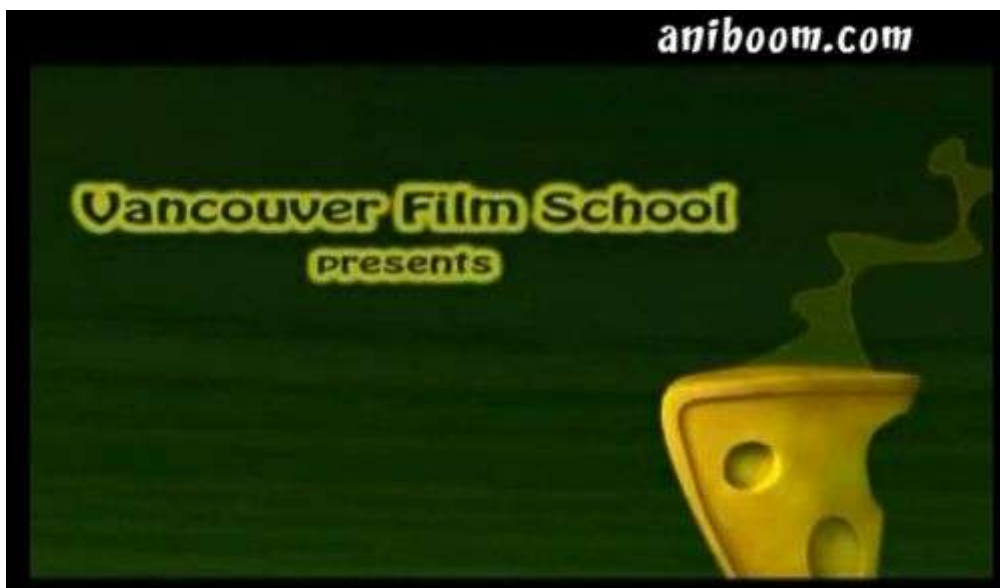
<sup>6</sup> *Aniboom.com* é uma comunidade virtual que atende a um público bem específico. Trata-se de uma rede voltada para profissionais e amadores de animação com os mesmos elementos de qualquer outro site como *orkut* e *deviant art*. A comunidade faz parte de um projeto que deve funcionar como uma verdadeira vitrine de grandes trabalhos e de aspirantes a profissionais. Os usuários cadastrados tem direito a fazer *upload* de seus desenhos, elaborar um perfil atraente e torná-lo visível a todos. Aos usuários que querem somente prestigiar o conteúdo, no ambiente virtual encontrarão um bom acervo de filmes de animação.

CEO Aniboom é ex-executivo de televisão israelense Uri Shinar. A empresa Aniboom Awards foi fundada em 2005. Ela organiza competições anuais nas quais filmes animados originais são apresentados para julgamento por um júri e os membros da comunidade Aniboom. Os trabalhos vencedores são premiados com uma seleção de software de animação e literatura ; recebem também uma quantidade útil de exposição da indústria que podem levar à ascensão profissional. (Fonte: [www.aniboom.com](http://www.aniboom.com))

<sup>7</sup> A áudio-descrição destes quadros foi feita para ler/ouvir com a exibição da animação.

<sup>8</sup> A enumeração dos quadros refere-se à ordem de entrada deles neste artigo.

Fig.01



**Fig. 01**<sup>9</sup>: - **áudio-descrição**:<sup>10</sup>: Quadro com apresentação de créditos, na parte superior da tela. Mais abaixo, à direita, vê-se um pedaço de queijo mordido.

Quadro 02 - áudio-descrição:

Tempo: 00:04 a 00:06

*A short film by Peter Harakaly.*

...<sup>11</sup> Ondas esverdeadas saem do pedaço de queijo mordido.

---

<sup>9</sup> As legendas devem ao máximo trazer descritivos que permitam a compreensão da imagem, gráfico etc, dentro das normas técnicas do trabalho científico.

<sup>10</sup> A áudio-descrição dos quadros aqui apresentados, na forma de legendas, visam propiciar a acessibilidade ao conteúdo imagético.

<sup>11</sup> Indicação de que neste período há outros quadros aqui não apresentados.

Fig.02



**Fig. 02- áudio-descrição:** Quadro com apresentação de créditos, à esquerda, na parte inferior da tela. Ao lado direito destes, vê-se um pedaço de queijo mordido.

Quadro 03 - áudio-descrição:

Tempo: 00:07 a 00:08

... *Cheese*

Fig.03





**Fig. 03 - áudio-descrição:** Quadro onde se lê, ao centro da tela, a palavra *cheese*. Mais abaixo, do lado direito, há um pedaço de queijo mordido.

Quadro 04 - áudio-descrição:

Tempo: 00:09 a 00:16

Ambiente escuro. Parede com buraco próximo ao chão.

... onda esverdeada entra.

**Fig.04**



**Fig. 04- áudio-descrição:** Fumaça esverdeada, sinuosa, frente a uma parede verde. Ao lado direito, vê-se, de perfil, saindo de uma fenda semicircular na parede, um focinho de rato, comprido, com ponta arredondada e branca. Ele mostra, parcialmente, a boca fechada, os dentes brancos, o primeiro deles é

comprido e estreito, os outros três são menores e mais arredondados.

Quadro 05-áudio-descrição:

Tempo: 00:17 a 00:19

Rato com olhos e boca fechados.

Orelhas e ombros caídos.

... Ele caminha seguindo a onda esverdeada.

**Fig.05**



**Fig. 05 - áudio-descrição:** Onda esverdeada estreita sai da lateral esquerda da tela, curva-se para cima e desce fina e rarefeita até próximo ao centro da tela. À frente, um rato caminha.

Quadro 06 - áudio-descrição:

Tempo: 00:20 a 00:26

Aproxima-se do queijo e cheira.

... afasta a cabeça , aproxima e cheira.

**Fig.06**



**Fig.06 - áudio-descrição:** O rato cheira o queijo. O rato está de semiperfil, tem cabeça pequena. Mostra orelha esquerda grande, alaranjada, arredondada e caída sobre o ombro. Os olhos, com pálpebras alaranjadas, estão fechados. O focinho está logo acima do queijo amarelo, de onde vem a onda verde, aspirada pelo rato. O ratinho tem pescoço fino e comprido.

Quadro 07- áudio-descrição:

Tempo: 00:27 a 00:33

... O rato abre os olhos, vê o queijo e se afasta.

**Fig.07**



**Fig.07- áudio-descrição:** O rato olha o queijo. O ratinho aparece da cintura para cima, a cabeça levemente inclinada para trás. Olhos arregalados. As mãos alaranjadas, com quatro dedos finos e de pontas arredondadas, estão erguidas

na altura dos ombros e espalmadas para a frente em direção ao queijo.

Quadro 08 - áudio-descrição:

Tempo: 00:34 a 00:35

... e vê a ratoeira

**Fig.08**



**Fig.08- áudio-descrição:** O rato observa a ratoeira com o queijo. O ratinho está na lateral direita da tela; apóia a mão esquerda na base da ratoeira. Ao fundo, atrás do rato, vê-se a casa dele.

Quadro 09 - áudio-descrição:

Tempo: 00:36 a 00:37

... examina embaixo da ratoeira.

**Fig.09**



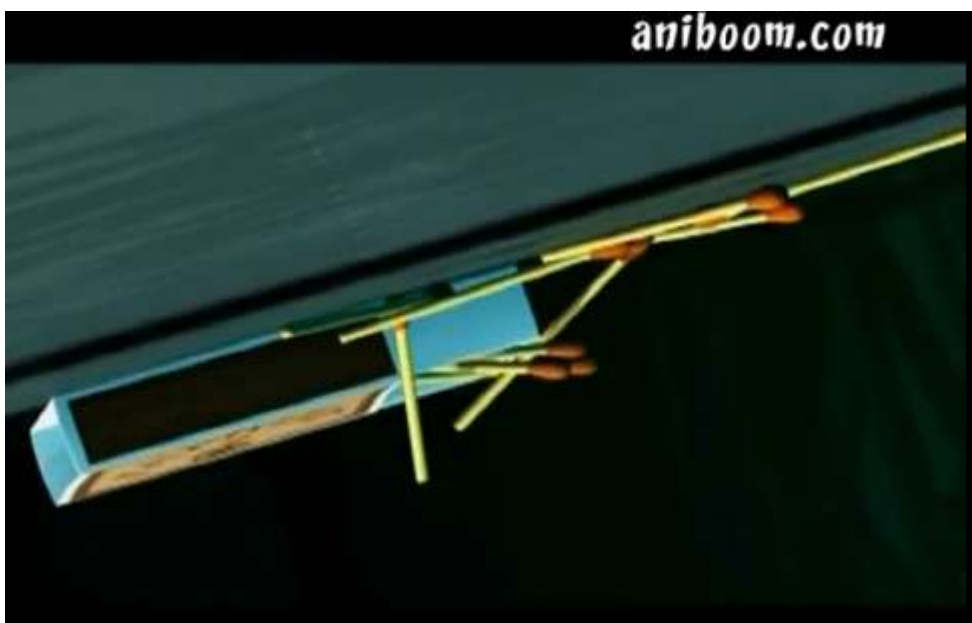
**Fig. 09 - áudio-descrição:** Na lateral esquerda superior da tela, até próximo ao centro, vê-se parte do queijo amarelo sobre o martelo da ratoeira; objeto retangular comprido, de metal, o qual se estende diagonalmente até a extremidade direita da tela. Abaixo deste, de cabeça para baixo, vê-se parte da cabeça do rato. Os olhos grandes, arredondados, com esclera branca e pupila pequena e esverdeada. Abaixo da cabeça do rato, a base da ratoeira.

Quadro 10 - áudio-descrição:

Tempo: 00:38 a 00:45

... vê fósforos atrás da ratoeira.

**Fig.10**



**Fig.10- áudio-descrição:** Na lateral superior direita da tela, diagonalmente, vê-se chão acinzentado, sobre ele caixa grande, aberta de palitos de fósforos. Quatro deles estão no chão, dois caem das laterais, três estão dentro da caixa com cabeças vermelhas para fora. Na parte inferior da tela, ambiente escuro.

Quadro 11- áudio-descrição:

Tempo: 00: 46 a 00:50

... Pega um palito, parte-o nos dentes.

**Fig.11**



**Fig. 11- áudio-descrição:** Na lateral esquerda inferior da tela, pedaço de queijo. À direita, o ratinho, de olhos fechados, segura um palito de fósforo entre os dentes.

Quadro 12 - áudio-descrição:

Tempo: 00:51 a 00:55

... prende um pedaço entre a base e o martelo da ratoeira.

... testa o martelo com o dedo.

**Fig.12**



**Fig. 12- áudio-descrição:** Ratoeira com queijo. À frente desta, na lateral direita e inferior da tela, vê-se o rato com um dedo da mão esquerda bem próximo ao martelo da ratoeira. Ele está com o corpo voltado para frente, as orelhas estão um pouco caídas e recuadas para trás. Ele vira levemente a cabeça para a ratoeira. Os olhos estão arregalados, braços abertos, a perna esquerda dobrada e perna direita esticada para a direita.

Quadro 13 - áudio-descrição:

Tempo: 00: 56 a 00:59

... empurra o martelo, pula e vira de costas para a ratoeira, tampando os olhos.

**Fig.13**



**Fig. 13- áudio-descrição:** Na lateral esquerda e inferior da tela, a ratoeira com queijo. À direita, o rato, com o corpo curvado, está de costas para a ratoeira, com as mãos tapando os olhos. As orelhas dele estão levemente em



pé, o rabo fino e comprido passa por baixo da perna direita, a qual está levantada.

Quadro 14 - áudio-descrição:

Tempo: 01:00 a 01:02

...volta-se para o queijo, segura-o, cheira-o e passa a língua nos lábios

**Fig.14**



**Fig. 14- áudio-descrição:** O rato segura o queijo. Ele está com os olhos fechados e a boca entreaberta. O ratinho passa a língua vermelha e comprida nos lábios, chegando ao canto esquerdo da boca.

Quadro 15 - áudio-descrição:

Tempo: 01:03 a 1:10

... dá uma mordida grande, outra e outra.

**Fig.15**





**Fig. 15- áudio-descrição:** O rato apresenta olho esquerdo arregalado, orelha esquerda levemente caída. Ele segura o queijo e abre a boca grande, triangular, deixando a mostra os dentes brancos, pequenos, os dois grandes e estreitos dentes incisivos e a língua vermelha.

Quadro 16 - áudio-descrição:

Tempo: 01:11 a 01:16

... O pedaço de palito escorrega...

**Fig.16**



**Fig. 16- áudio-descrição:** Na lateral direita superior da tela aparece o queijo

preso ao martelo da ratoeira, apoiado em um pedaço de palito, o qual está em pé sobre a base da ratoeira.

Quadro 17 - áudio-descrição:

Tempo: 01:17 a 01: 20

... a ratoeira se mexe. O palito cai.

Fig.17



**Fig. 17- áudio-descrição:** Na lateral esquerda superior da tela, o martelo da ratoeira aparece diagonalmente. O pedaço de palito de fósforo está solto entre o martelo e a base da ratoeira.

Quadro 18 - áudio-descrição:

Tempo: 01:21 a 01:30

... O ratinho está sentado, costas na parede, mãos na barriga redonda e pernas abertas.

Fig.18



**Fig. 18- áudio-descrição:** O rato está sentado no chão, encostado na parede. Ele tem as orelhas para baixo, os olhos semiabertos e as mãos apoiadas sobre a barriga redonda. As pernas dele estão levemente flexionadas e abertas, planta dos pés para frente com os três dedos arredondados e curtos apontando para as laterais.

Quadro 19 - áudio-descrição:

Tempo: 01:31 a 1:45

... O rato olha para cima.

Suspira.

**Fig.19**



**Fig. 19 - áudio-descrição:** Na lateral esquerda e inferior da tela, vê-se parcialmente o martelo da ratoeira com um pedacinho de queijo na borda. O rato está sentado frente à ratoeira. Ele olha para cima.

Quadro 20 - áudio-descrição:

Tempo: 01:46 a 01:48

... vira a cabeça , olha pelo canto dos olhos ...

**Fig.20**



**Fig. 20- áudio-descrição:** Na lateral esquerda e inferior da tela, vê-se parcialmente o martelo da ratoeira com um pedacinho de queijo na borda. O rato está com a cabeça levemente inclinada para a direita. Olha com o canto dos olhos para a ratoeira e esboça um sorriso.

Quadro 21 - áudio-descrição:

Tempo: 01:49 a 01:50

... e vê o finalzinho queijo.

**Fig.21**



**Fig. 21- áudio-descrição:** Tela preta. Foco de luz circular no pedacinho de queijo.

Quadro 22-áudio-descrição:

Tempo: 01:51 a 01:52

A tela escurece.

**Fig.22**



**Fig. 22- áudio-descrição:** Tela preta.

Quadro 23 - áudio-descrição:

Tempo: 01:53 a 01:55

... Lê-se, em branco, ao centro da tela: **Created by Peter Harakaly** <sup>12</sup>

Fig.23



Fig. 23- áudio-descrição: Créditos<sup>13</sup>

## Considerações finais

---

<sup>12</sup> Créditos: **Created by Peter Harakaly. Editinu Supervisor: Rob Wood. Sound Supervisor: Brett Anthony. Head of department: Larry Bana. Program manager: Theresa Trink. Program Assistant: Jeri Weaver. Instructors and mentors: Greg Berridge, Steven Taylor, Keith Yong, Dave Dixon, James Lau, Brett Pascal. It support: Joe Doza, Troy Shannon. Software: Maya 7, Flash MX, Photoshop, Premiere, After effect. peterharakaly.blogspot.com@2006 Vancouver Film School**

<sup>13</sup> Procede-se a locução dos créditos de acordo com as diretrizes para a áudio-descrição ( C.f. União em Prol da áudio-descrição).

O termo animação tem se mostrado de definição variável, de difícil consenso conceitual, em razão da ampla referência a uma diversidade de produtos culturais, de objetivos mercadológicos/culturais e de materiais utilizados na construção estética. A animação, enquanto gênero artístico e literário, apresenta-se numa linguagem heterogênea e narrativa, cujas bases são a imagem e o som.

Animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados. O que acontece **entre** cada *frame* é mais importante do que o que acontece **em** cada *frame*. (WEELS, 1998 *apud* CRUZ, 2006, p. 23) [Grifo da autora]

O encadeamento e a progressão de eventos visuais e sonoros responsáveis pelo fio condutor da diegese da animação precisa ser áudio-descrito para que todas as crianças, primeiros destinatários deste gênero, possam estar em situação de equidade de direitos ao acesso a comunicação e atinja o conseqüente letramento literário/cultural.

É relevante então que a sociedade esteja alerta para o fato de a animação em formato acessível ainda ser escassa no Brasil. Esta escassez coloca as crianças com deficiência visual em desvantagem cultural.

Esta realidade excludente precisa ser modificada através do uso do recurso da áudio-descrição. Caso contrário, a herança cultural referente a esta arte legada aos nossos pósteros continuará inacessível para os que têm deficiência visual.

Assim, para que a experiência catártica possibilitada pela animação seja vivenciada de modo autônomo e prazeroso pelas pessoas com deficiência, é necessário que haja a áudio-descrição e, na negativa desta, às pessoas com deficiência devem reivindicar esse direito nos livros, nos espetáculos, nas novelas, filmes e em todos os eventos visuais.

[...] os indivíduos com deficiência visual e os movimentos sociais abracem a causa, levantem a bandeira da acessibilidade e passem a reivindicar seus direitos. Sem a participação dos principais interessados, a acessibilidade no cinema poderá não ser uma realidade em nosso país, deixando tão significativa parcela da população sem acesso a um considerável veículo de formação. (VILARONGA, 2009, p.5)

A animação acessível, arte que opera uma linguagem fundamentada na técnica da narrativa imagética e no desenho universal de sociedade,

[...] se transformará na arte de realizar o impossível, de materializar as esperanças mais excêntricas e de trazer à tona os temores ocultos do inconsciente coletivo. Tudo isso mascarado por um fluxo contínuo de imagens sintéticas tonitruantes (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 11).

O cinema de animação, quando áudio-descrito a partir de diretrizes técnicas e fundadas no empoderamento, poderá contribuir não apenas com a educação das crianças com deficiência, mas com seu sentimento de pertença na sociedade. (LIMA, 2010). Esta premissa traz ao áudio-descritor a urgência de compreender a oitava arte, o público ao qual ela prioritariamente se destina e as nuances do trabalho de tradução de obras infantis.

Este texto, com as reflexões aqui propostas, espera servir como ponto de partida para este processo; o ponto de chegada dependerá de cada profissional, do quanto este se dedique à área e do entendimento de que a áudio-descrição é uma técnica que oportuniza a efetivação de direitos, assim sendo, ofertá-la é uma questão ética; estudá-la, uma questão de compromisso com a auto-formação; contribuir com a ampliação deste serviço, uma questão de direito e inclusão.

Áudio-descrição nas animações é mais que um caminho para o letramento literário, é um percurso de garantia e efetivação de direitos. Para o tradutor, é se permitir e possibilitar ao outro (usuário da áudio-descrição) o uso de palavras preñes de história, vestidas da mágica da arte e carregadas de humanização!

Áudio-descrever é a palavra de ordem que emana da inclusão e dela é revestida de sentido!

## Referências

AGUIAR, Daniella; QUEIROZ, João. **Sobre tradução intersemiótica e aplicações em dança**. Monografia. 73pg. Secretaria de Cultura. Fundação Cultural do estado da Bahia. Diretoria de dança. Salvador: 2008. Disponível em<[http://www.eventos.uevora.pt/comparada/Volumell/TRADUCAO%20INTERSEMIOTICA .pdf](http://www.eventos.uevora.pt/comparada/Volumell/TRADUCAO%20INTERSEMIOTICA.pdf)> Acesso em 24/03/2011.

ALVES, Soraya Ferreira. **Por um modelo de audiodescrição brasileiro**: um estudo sobre modelos de audiodescrição de filmes de animação. Anais do VII



Congresso Internacional da Abralín. Curitiba, 2011. Disponível em < > Acesso em 04/05/2011.

BOYNARD, Ana Lucia Sanguêdo. **Desenho animado e formação moral:** influências sobre crianças de 0 aos 8 anos de idade . ACTAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM E II IBÉRICO – VOLUME IV. Disponível em < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/boynard-ana-desenho-animado-formacao-moral.pdf> > ou < <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/ACTAS%20VOL%204.pdf>> Acesso em 30/04/2011.

COELHO, Raquel. **A Arte da Animação**. Belo Horizonte: Formato, 2000.

CÔRREA, Âdani. **O ogro que virou príncipe:** uma análise de intertextos presentes em Sherek. Curso de Mestrado em Letras. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Dissertação. 137fl. Rio Grande do Sul, 2006. Disponível em < [http://tede.pucrs.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=713](http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=713)> Acesso em 12/05/2011.

COSSON, Rildo. **Letramento literário** – teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2006.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do desenho animado à computação gráfica: a estética da animação à luz das novas tecnologias.** Curso de Graduação em Produção em Comunicação e Cultura. Faculdade de comunicação. Universidade Federal da Bahia. Monografia. 150 fl. Salvador, 2006. Disponível em < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-paula-desenho-animado-computacao-grafica.pdf>> Acesso em 03/05/2011.

ESPERANÇA, Joice Araújo; DIAS, Cleuza Maria Sobral. **Meninos versus meninas:** representações de gênero em desenhos animados e seriados televisivos sob olhares infantis. Educação, Santa Maria, v. 35, n. 3, p. 533-546, set./dez. 2010. Disponível em < <http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/reeducacao/article/viewFile/2366/1430> > Acesso em 30/04/2011.

FARIAS, C. **O cinema de animação**. 2004. Disponível em <[http://www.natalpress.com/index.php?Fa=aut.inf\\_mat&MAT\\_ID=6394&AUT\\_ID=24](http://www.natalpress.com/index.php?Fa=aut.inf_mat&MAT_ID=6394&AUT_ID=24)> Acesso em 24/03/2011.

GIROUX, H. *Os filmes da Disney são bons para seus filhos?* In STEINBERG,S.; KINCHELOE,J. (org). **A criança e a mídia**: imagem, educação e participação. São Paulo: Cortez, 2002.

GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. 16ª. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

JAUSS, Hans Robert; ISER, Wolfgang; STIERLE, Karlheinz; GUMBRECHT, Hans Ulrich; WEINRICH,Harald. LIMA , Luiz Costa ( trad.). **A Literatura e o Leitor** – textos de estética da recepção. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

LIMA, Francisco J. ; TAVARES, Fabiana S. S. **Subsídios para a construção de um código de conduta profissional do áudio-descritor**. Revista Brasileira de Tradução Visual, 2010. 5ªed. Disponível em <<http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/principal>> Acesso em 03/01/2011.

LIMA, F. VIEIRA, P. (trad.). **Áudio description for children**. Disponível em <<http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/principal/announcement>> Acesso em 20/12/2010.

LIMA, Francisco J. **Introdução aos estudos do roteiro para áudio-descrição: sugestões para a construção de um script anotado**. Revista Brasileira de Tradução Visual, 2011. 7ªed. Disponível em <<http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/principal>>

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação** – técnica e estética através da história. 2ªed. São Paulo: SENAC, 2005.

Norma AENOR – UNE153020. **Audiodescripción para personas con discapacidad visual**. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías. (Comité Técnico AEN/CTN 153, Ayudas Técnicas para Personas com Discapacidad cuya Secretaría desempeña FENIN). AENOR, Madrid, 2005.

ONU. **Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência. Protocolo Facultativo à Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (2006)**. Tradução Oficial/Brasil. Secretaria Especial dos direitos Humanos. Coordenadoria Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência( CORDE). Brasília: 2007.

VILARONGA, Iracema. **A dimensão formativa do cinema e a audiodescrição**: um outro olhar. Anais do II Encontro Nacional de Estudos da Imagem. Londrina-PR 2009. Disponível < [http://www. bengalalegal.com /docs/iracema-vilaronga-rodrigues.pdf](http://www.bengalalegal.com/docs/iracema-vilaronga-rodrigues.pdf) > Acesso em 24/03/2011.

ROCHA, A. **História da animação**. 2010. Disponível em < [http://www.proscontemporanea.com.br/index.php?option=com\\_content&task=view&id=111&Itemid=97](http://www.proscontemporanea.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=111&Itemid=97) > Acesso em 24/03/2011.

SILVA, Manoela Cristina Correia Carvalho da. **Com os olhos do coração**: estudo acerca da audiodescrição de desenhos animados para o público infantil. Dissertação. 210fl. Mestrado em Letras e Linguística. Universidade Federal da Bahia. Salvador: 2009.

SNYDER, Joel. LIMA, Francisco; VIEIRA, Paulo ( trad.). **Áudio-descrição**: uma ajuda para a literacia. 2011. Disponível em < [http:// www. rbtv. associados dainclusao. com.br/index.php/.](http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/)>

TAVARES, Fabiana dos Santos Silva et. al. Reflexões sobre o pilar da áudio-descrição: “descreva o que você vê”. **Revista Brasileira de Tradução Visual (RBTV)**, 2010. Disponível em < [http:// www. rbtv. Associados dainclusao. com.br/index.php/.](http://www.rbtv.Associadosdainclusao.com.br/index.php/)> Acesso em fevereiro de 2010.

**ITC Guidance on Standards for Audio Description**, 2000. Disponível em< [http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc\\_publications/codes\\_guidance/audio\\_description/index.asp.html](http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/audio_description/index.asp.html)> Acesso em 15/09/2010.

**União em Prol da áudio-descrição.** – Diretrizes para a áudio-descrição e o código de conduta profissional de áudio-descritores baseados no treinamento e capacitação de áudio-descritores e formadores nos Estados Unidos 2007-2008. Disponível em <<http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/principal/announcement> > Acesso em 20/12/2010.

**Sites consultados:**

<http://www.fca.pucminas.br/saogabriel/ci/npe/projex/2006.2/pdfs/aconstrucaodo desenhoanimado.pdf>

[http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=EIFzjlyhcjMC&oi=fnd&pg=PA1978&dq=a+historia+da+anima%C3%A7%C3%A3o&ots=iNesn26zHT&sig=D\\_ZjLM0QHc62uxl9ye4y6Vjf1ic#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=EIFzjlyhcjMC&oi=fnd&pg=PA1978&dq=a+historia+da+anima%C3%A7%C3%A3o&ots=iNesn26zHT&sig=D_ZjLM0QHc62uxl9ye4y6Vjf1ic#v=onepage&q&f=false)

<http://smellycat.com.br/2007/10/19/cheese-animacao-de-peter-harakaly/>.

<http://www.cursosnocanada.com.br/cursos/ingles-frances/vfs-vancouver-film-school-estudar-arte-entretenimento.php>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Aniboom>

<http://www.orkut.com/Community?cmm=41161808&hl=pt-BR>

<http://comaudiodescricao.blogspot.com/p/comerciais-de-tv.html>

<http://comaudio descricao.blogspot.com/p/sessoes-de-filmes.html>>.

<http://www. animamundi.com.br/pt/festival/> >

[www.aniboom.com](http://www.aniboom.com)

<http://smellycat.com.br/2007/10/19/cheese-animacao-de-peter-harakaly/>.