



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
LÍNGUAS ESTRANGEIRAS APLICADAS AO MULTILINGUISTO
E À SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

PAULA PAES BARRETO MOREIRA MARTINS

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ACESSÍVEIS:
criação de um audiogibi descritivo da *Turma da Mônica*

Brasília
2019

PAULA PAES BARRETO MOREIRA MARTINS

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ACESSÍVEIS:
criação de um audiogibi descritivo da *Turma da Mônica*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília, como requisito para a obtenção de grau no curso de bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Helena Santiago Vigata

Brasília
2019

PAULA PAES BARRETO MOREIRA MARTINS

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ACESSÍVEIS:
criação de um audiogibi descritivo da *Turma da Mônica*

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado no Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção de grau no curso de bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação.

Brasília, ____ de _____ de 20 ____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Helena Santiago Vigata (UnB)

(Orientadora)

Prof.^a Ma. Ana Carolina Nascimento Fernandes (UNIPLAN)

(Examinadora)

Prof. Dr. Elton Bruno Barbosa Pinheiro (UnB)

(Examinador)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar gostaria de agradecer aos meus pais, Humberto e Lúcia, por sempre acreditarem nas minhas capacidades mesmo quando eu me recuso a acreditar em mim mesma e por me apoiarem em todos os momentos, sejam eles bons ou ruins.

Também gostaria de agradecer os meus irmãos, Gustavo e Marcelo, por sempre me fazerem companhia e me distraírem nos momentos de frustração durante a elaboração desse trabalho.

Sou grata à professora Helena Santiago Vigata por ter aceitado ser a minha orientadora e estar presente e ativa durante todo o processo de elaboração do trabalho, mesmo sendo uma das profissionais mais ocupadas que eu conheço. Também agradeço por ter sido uma professora muito inspiradora e disposta a compartilhar todo o seu conhecimento e entusiasmo a respeito de acessibilidade durante toda a graduação.

Agradeço imensamente às minhas mentoras Adriana Kalil, Audrey Braga e Carla Lira por terem me mantido sã durante todo esse processo e por não terem me deixado desistir mesmo quando o que eu mais queria era fugir. Vocês cuidaram de mim e me mostraram que eu sou capaz de alcançar muito mais do que eu julgava ser possível.

Ao meu amigo Cris Silveira por ter me acompanhado durante toda a graduação e por ter aceitado prontamente em emprestar sua linda voz para a gravação do audiogibi. O resultado não teria sido o mesmo sem a sua participação.

E finalmente, a todos os professores de LEA-MSI com os quais tive contato durante a graduação e que são muito dedicados e apaixonados pelo que fazem. Obrigada por terem partilhado de seus conhecimentos comigo e proporcionado meu crescimento acadêmico.

RESUMO

Apesar de vivermos em um mundo globalizado e integrado em muitos aspectos, ainda existem muitas barreiras que impedem que pessoas com deficiência tenham o acesso à informação e ao conhecimento, um direito inalienável a qualquer ser humano. Diante disso, como forma de proporcionar o acesso democrático ao conhecimento e a cultura desde a infância, o presente trabalho buscou elaborar um roteiro de audiodescrição da história em quadrinho *Um anjo dentro d'água* de Maurício de Sousa e, a partir dele, criar um audiogibi acessível. A escolha por trabalhar com os quadrinhos de Maurício de Sousa se deu por sua importância na literatura infantil brasileira e por abordar, em suas histórias, questões relacionadas à educação e à inclusão de um modo lúdico. O objetivo desse trabalho consiste em propor um modelo de audiodescrição capaz de manter, ao máximo, a linguagem característica dos quadrinhos assim como preservar a essência e o universo infantil da *Turma da Mônica*. A metodologia foi de caráter qualitativo, aplicado e descritivo, apoiando-se também na pesquisa bibliográfica. A pesquisa foca no trabalho de Maurício de Sousa; na linguagem dos quadrinhos (Cagnin, 1975; Eisner; 2010); na audiodescrição e nos audiolivros (Vergara-Nunes, 2011); e na importância da literatura infantil (Crippen, 2012). Diante do modelo proposto, foi possível concluir que, como forma de realizar uma descrição que mantivesse a atenção e o interesse do público infantil, uma descrição extremamente detalhada de aspectos mais gráficos como o formato dos quadrinhos e dos balões pode não ser o método mais adequado. Ao invés disso, o modelo sugerido se apoia, além dos diálogos, nos efeitos sonoros e nas músicas, capazes de expressar elementos como onomatopeias e representações gráficas de dúvida, animação e dor de modo muito mais imersivo.

Palavras-chave: Acessibilidade, Audiodescrição, Audiogibis.

ABSTRACT

Although we live in a globalized world that seems to be integrated and connected in many ways, there are still many barriers that prevent people with disabilities from having access to information and knowledge, an inalienable right of every human being. Therefore, as a way to provide democratic access to knowledge and culture since childhood, the present work sought to elaborate an audio descriptive script of the comic *Um anjo dentro d'água* by Maurício de Sousa and, from it, create an accessible audio comic. The choice to work with Maurício de Sousa's comics was due to their importance in Brazilian children's literature and the fact that the author usually addresses, in his stories, issues related to education and inclusion in a way that is enjoyable and easily understood by children. The aim of this paper is to propose an audio description model capable of maintaining, as much as possible, the language of comics, as well as preserving the essence and the universe of *Monica's Gang*. A qualitative, applied and descriptive methodology was used, based also on bibliographic research. This research will focus on the work of Maurício de Sousa; the language of comics (Cagnin, 1975; Eisner; 2010); audio description and audiobooks (Vergara-Nunes, 2011); and the importance of children's literature (Crippen, 2012). Given the proposed model, it was concluded that, as a way of making a description that would keep the attention and interest of children, an extremely detailed description of graphic aspects such as the format of comics and balloons may not be the most appropriate method. Instead, the model suggested relies, apart from the dialogues, on sound effects and music capable of expressing elements such as onomatopoeias and graphic representations of doubt, excitement and pain in a more immersive manner.

Key words: Aecessibility, Audio description, Audio comics.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - TIPOS DE REQUADRO TRATADOS POR EISNER	18
FIGURA 2 - A AUSÊNCIA DE REQUADROS EM <i>POR MUITO TEMPO TENTEI ME CONVENCER DE QUE TE AMAVA</i> DE THIAGO SOUTO.	19
FIGURA 3 - USOS DO REQUADRO PARA INDICAR ESPAÇO.....	19
FIGURA 4 - USO DO REQUADRO ESTILIZADO EM <i>O PRESENTE PERFEITO</i>	20
FIGURA 5 - USO DA PERSPECTIVA EM <i>CIRANDA DA SOLIDÃO</i> DE MÁRIO CÉSAR.....	21
FIGURA 6 - ORGANIZAÇÃO DOS ELEMENTOS PRIMÁRIOS E SECUNDÁRIOS EM <i>CENA</i>	22
FIGURA 7 - USOS DIFERENTES DA PERSPECTIVA EM HQS DA <i>TURMA DA MÔNICA</i>	22
FIGURA 8 - EXEMPLOS DE GESTOS E POSTURAS EM UMA TIRINHA DE <i>CALVIN E HOBBS</i>	24
FIGURA 9 - LINGUAGEM E EXPRESSÃO CORPORAL EM UMA TIRINHA DO <i>CEBOLINHA</i>	24
FIGURA 10 - EXPRESSÕES FACIAIS EM UMA TIRINHA DA <i>TURMA DA MÔNICA</i>	25
FIGURA 11 - TIPOS DE BALÕES.....	26
FIGURA 12 - BALÕES ESTILIZADOS EM <i>SANDMAN</i> , DE NEIL GAIMAN.....	27
FIGURA 13 - BALÕES DE FALA NA HISTÓRIA <i>UM GATINHO DE PENETRA</i>	27
FIGURA 14 - LEGENDAS EM UMA TIRINHA DE <i>ULTRALAFA</i> , POR DANIEL LAFAYETE.....	28
FIGURA 15 - EMPREGOS DIVERSOS DAS LEGENDAS NAS HQS DA <i>TURMA DA MÔNICA</i>	29
FIGURA 16 - EXEMPLOS DE ONOMATOPEIAS EM INGLÊS	30
FIGURA 17 - ALGUMAS DAS DIFERENTES FORMAS DE APRESENTAÇÃO DAS ONOMATOPEIAS NA <i>TURMA DA MÔNICA</i>	30
FIGURA 18 - MAURÍCIO COM SEUS PAIS EM 1936.....	31
FIGURA 19 - MAURÍCIO COMO REPÓRTER POLICIAL DA <i>FOLHA DA MANHÃ</i> EM 1950	34
FIGURA 20 - PRIMEIRAS EDIÇÕES DAS REVISTAS <i>ZAZ TRAZ</i> E <i>BIDU</i>	35
FIGURA 21 - MÔNICA, QUANDO CRIANÇA, E OS PRIMEIROS ESBOÇOS DA PERSONAGEM	36
FIGURA 22 - EVOLUÇÃO DA MÔNICA E DO CEBOLINHA.....	37
FIGURA 23 - JOTALHÃO COMO SÍMBOLO DOS PRODUTOS CICA	38
FIGURA 24 - CAPA DA PRIMEIRA REVISTA PUBLICADA PELA EDITORA ABRIL.....	39
FIGURA 25 - ALGUMAS DAS CAMPANHAS, PROJETOS E PUBLICAÇÕES REALIZADAS PELO INSTITUTO MAURÍCIO DE SOUSA.....	40
FIGURA 26 - ILUSTRAÇÃO COM OS PERSONAGENS INSPIRADOS NOS FILHOS DE MAURÍCIO DE SOUSA.....	41
FIGURA 27 - ALGUNS DOS PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIA DA <i>TURMA DA MÔNICA</i>	43
FIGURA 28 - EXEMPLO DA FICHA DE PERSONAGENS	47
FIGURA 29 - ELENCO NA CABINE DE GRAVAÇÃO	50
FIGURA 30 - EXEMPLO DE SUBSTITUIÇÃO DE NARRAÇÃO POR SOM.....	51
FIGURA 31 - MUDANÇAS NAS CENAS DO Q34.....	51

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 ACESSIBILIDADE NA LITERATURA INFANTIL	11
2 IMPORTÂNCIA DA LITERATURA INFANTIL	14
3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DEFINIÇÃO E LINGUAGEM	16
3.1 Definição	16
3.2 Linguagem dos quadrinhos.....	17
3.2.1 Linguagem visual	17
3.2.2 Linguagem verbal	25
4 A <i>TURMA DA MÔNICA</i> E SEU CRIADOR	31
4.1 Maurício de Sousa e seus personagens.....	40
5 METODOLOGIA.....	44
5.1 Escolha do autor e da história.....	45
5.2 Produção do roteiro	45
5.3 Escolha do elenco	49
5.4 Gravação	49
5.5 Edição	52
CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
APÊNDICE – ROTEIRO DE AUDIODESCRIÇÃO DA HQ <i>UM ANJO DENTRO D'ÁGUA</i>	58

INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea em que vivemos, podemos observar que os avanços tecnológicos são constantes e os efeitos da globalização são sentidos diariamente. Entretanto, essa integração, assim como o acesso à informação e ao conhecimento, ainda são desiguais, principalmente para pessoas com algum tipo de deficiência.

Ainda que existam leis e planos de inclusão que buscam garantir o direito desses indivíduos e eliminar as barreiras existentes na sociedade, observamos que ainda há muito que ser feito. Nesse sentido, a acessibilidade, no caso do presente trabalho, a audiodescrição, consiste em um valioso recurso para garantir o acesso das pessoas com deficiência à cultura, educação, saúde, política e ao trabalho.

O objetivo geral deste trabalho é propor um roteiro de audiodescrição de uma história em quadrinho (HQ) da *Turma da Mônica* e, partir dele, criar um audiogibi que seja capaz de preservar, ao máximo, a qualidade do texto original (linguagem própria dos quadrinhos) assim como a essência do universo infantil criado por Maurício de Sousa.

A partir dele, buscamos também estabelecer, mais especificamente, a relação entre acessibilidade e literatura infantil; constatar a relevância da literatura infantil para a formação social, emocional e cognitiva das crianças; definir as características gerais das HQs e sua linguagem; e relatar o modo através do qual foi elaborada a audiodescrição e o audiogibi.

A motivação principal para a elaboração desse trabalho surgiu a partir da constatação de que, no Brasil, ainda existem poucas iniciativas voltadas para o estudo e a transformação das HQs em produções e experiências culturais acessíveis para todos os públicos. Também foi influenciada pelo meu desejo de proporcionar às crianças com deficiência a chance de se encantarem com o universo de Maurício de Sousa e criarem boas memórias mediante o contato com suas histórias e personagens como aconteceu comigo.

O trabalho está dividido em cinco capítulos, o primeiro capítulo estabelece o conceito de acessibilidade juntamente com o de tecnologias assistivas (TA) para, então, focar na audiodescrição, a TA que é abordada ao longo do trabalho, assim como sua relação com a literatura infantil. O segundo capítulo discorre sobre a importância da literatura infantil não apenas na esfera acadêmica, mas também no âmbito social, do desenvolvimento emocional, cognitivo e linguístico das crianças.

No terceiro capítulo, é apresentada a definição de HQs e, depois, é abordada a linguagem dos quadrinhos a partir das obras *Os quadrinhos* de Antônio Luiz Cagnin (1975) e *Quadrinhos e arte sequencial* de Will Eisner (2010). Ela é analisada a partir de dois sistemas que a compõem, o visual e o verbal, assim como por meio dos elementos característicos de cada um deles como, por exemplo, o requadro, a perspectiva e os balões.

Em seguida, no quarto capítulo é abordada a biografia de Maurício de Sousa assim como a criação da *Turma da Mônica* com o intuito de mostrar a influência que a vida pessoal do autor teve sobre as decisões criativas que o levaram a escrever suas histórias e que deram origem um universo infantil tão particular e único. Além disso, destacamos o importante papel social, cultural e educativo desempenhado pelo autor e suas criações principalmente no que diz respeito à inclusão.

O quinto e último capítulo apresenta a metodologia que foi utilizada para elaborar o roteiro da audiodescrição da história *Um anjo dentro d'água* assim como o processo de criação do audiogibi. Além disso, são discutidas as mudanças que precisaram ser feitas no roteiro mediante a gravação e os desafios e soluções adotadas para compor o produto final.

1 ACESSIBILIDADE NA LITERATURA INFANTIL

A acessibilidade pode ser compreendida como o conjunto de medidas, asseguradas por lei, que permitem que toda e qualquer pessoa, com deficiência ou não, possa ter acesso aos recursos disponíveis em todas as esferas sociais (TANGARIFE, 2007, p. 35). Portanto, ela é responsável por garantir a existência de igualdade de oportunidades e direitos para todos na medida em que possibilita a eliminação das chamadas barreiras da acessibilidade que, segundo o artigo 8º do Decreto Nº 5.296 de 2004, são definidas como “[...] qualquer entrave ou obstáculo que limite ou impeça o acesso, a liberdade de movimento, a circulação com segurança e a possibilidade de as pessoas se comunicarem ou terem acesso à informação.” (NAVES et al., 2016).

Dentro desta perspectiva, as barreiras são eliminadas principalmente através do emprego dos chamados recursos de acessibilidade ou tecnologias assistivas (TA) que, de acordo com Galvão Filho (2007 apud VERGARA-NUNES et al., 2011, p. 195-196), consistem em métodos e técnicas que são empregados para criar recursos, produtos, equipamentos e serviços próprios para o uso específico de pessoas com deficiência. O principal objetivo desses tipos de recursos consiste em conferir aos seus usuários uma maior autonomia para a realização de atividades cotidianas. Dessa maneira, conferem uma maior qualidade de vida às pessoas com deficiência na medida em que “[...] lhes permitem mobilidade e acesso aos ambientes físicos, virtuais, sociais, culturais e econômicos ocupados pelos demais.” (VERGARA-NUNES et al., 2011, p. 195).

Dentre os recursos e as TAs existentes podemos citar, conforme informa o projeto Acessibilidade em Bibliotecas Públicas (2015), o Braille, os recursos óticos (caracteres ampliados e alto contraste), a Libras, a janela de Libras, as legendas descritivas (*closed captions* e legendas para surdos e ensurdecidos ou LSE) e a audiodescrição. No presente trabalho, o enfoque será sobre a audiodescrição, que consiste em uma modalidade de tradução intersemiótica que se fez conhecida nos Estados Unidos em 1975 e que está presente no Brasil desde o final da década de 90 (VERGARA-NUNES et al., 2011, p. 204). Ela é responsável por transformar tudo aquilo que é visual em palavras através da descrição objetiva de imagens e da narração de fatos e ações por parte do audiodescritor. Além disso, por ser uma TA, permite o acesso de pessoas com deficiência visual e intelectual, idosos, disléxicos e as demais pessoas aos:

[...] eventos culturais, gravados ou ao vivo, como: peças de teatro, programas de TV, exposições, mostras, musicais, óperas, desfiles e espetáculos de dança; eventos turísticos, esportivos, pedagógicos e científicos tais como aulas, seminários, congressos, palestras, feiras e outros, por meio de informação sonora. (MOTTA e ROMEU FILHO, 2010, p. 7).

A audiodescrição pode ser de duas naturezas: pré-gravada ou simultânea. A pré-gravada “[...] está presente em filmes gravados em DVDs, em programas gravados da televisão, em obras de museus etc.”, enquanto a simultânea é empregada em “[...] eventos ao vivo em que podem ocorrer situações imprevisíveis como peças de teatro, óperas, eventos esportivos, congressos, palestras, ritos religiosos etc.” (VERGARA-NUNES et al., 2011, p. 206). Ambas exigem que seja elaborado um roteiro que se adeque às especificidades do produto visual a ser audiodescrito (VERGARA-NUNES et al., 2011, p. 207), mas é importante ressaltar que, para que uma audiodescrição de qualidade possa ser elaborada, é necessário que o audiodescritor desenvolva diversas competências que, segundo Jorge Díaz-Cintas (2007), podem ser agrupadas em quatro categorias:

[...] 1) linguísticas, pois se deve usar um vocabulário evocador, porém objetivo, e estruturar o conteúdo para que flua com naturalidade; 2) temáticas ou de conteúdo, já que o audiodescritor deve conhecer as necessidades dos espectadores além de possuir outro tipo de conhecimentos, como os relativos à linguagem própria de cada meio e à regulamentação da acessibilidade; 3) tecnológicas e aplicadas, porque é preciso dominar uma série de programas para fazer audiodescrições e, em alguns casos, também ter capacitação como locutor, já que às vezes é o mesmo profissional quem elabora o roteiro e realiza a audiodescrição; e 4) pessoais e gerais, como conhecimentos de mundo, capacidade de análise, síntese e interpretação da informação. (SANTIAGO VIGATA, 2016, p. 198).

Além dos eventos e produtos já citados anteriormente, a audiodescrição também pode ser aplicada à literatura por meio dos chamados audiolivros, que são produtos gerados a partir da leitura de um livro gravada em áudio; e que pode ser feita por uma voz humana ou sintetizada. No caso de a gravação ser feita com uma voz humana, é necessário a presença de um “ledor”, que é o profissional responsável por ler um livro para a gravação de um audiolivro e que se diferencia do “leitor”, que é aquele que acessa o produto final com o intuito de conhecer seu conteúdo (VERGARA-NUNES et al., 2011, p. 202). É importante destacar que os audiolivros podem ser elaborados a partir de livros de qualquer gênero literário, inclusive da literatura infantil.

Um exemplo concreto da aplicação da acessibilidade na literatura infantil e juvenil é o projeto *Diversos — Livros Acessíveis e Inclusivos*, criado pela associação Mais Diferenças. Ele foi estabelecido com o intuito de ampliar o alcance da literatura acessível de forma que

não se restrinja apenas aos formatos Braille e Leitura Fácil e atenda às necessidades de todos os tipos de usuários com ou sem deficiência. Diante disso, as histórias, disponíveis no site da organização podem ser acessadas por meio de vários recursos tais como a audiodescrição (audiolivros), a narração e o texto em português, a Libras e a Leitura Fácil (MAIS DIFERENÇAS, 2018).

Outro exemplo de aplicação da acessibilidade à literatura infantil são os audiogibis ou audioquadrinhos criados a partir da parceria entre a *Turma da Mônica* e a Ubook, uma plataforma de audiolivros por *streaming*, como forma de comemorar os 80 anos de Maurício de Sousa. A partir dessa iniciativa, foram criados 90 audioquadrinhos dublados pelos mesmos atores que dão a voz aos personagens da Turma na versão em desenho animado e cuja duração varia entre dois e dez minutos (UBOOK, 2018).

Perante tudo o que já foi mencionado, a acessibilidade na literatura infantil consiste em romper com barreiras de forma que as pessoas com deficiência possam, desde a infância até a vida adulta, ter acesso à literatura e às habilidades e competências que ela possibilita desenvolver.

2 IMPORTÂNCIA DA LITERATURA INFANTIL

A literatura infantil é normalmente associada à esfera meramente acadêmica, sendo sua função principal permitir que as crianças desenvolvam a habilidade de leitura necessária para que tenham um bom desempenho na escola e, quando adultas, no ambiente de trabalho (CRIPPEN, 2012). Entretanto, a relevância desse gênero literário não se restringe apenas ao âmbito acadêmico, mas é essencial para a formação social, emocional e cognitiva das crianças.

O primeiro contato da criança com a narrativa ocorre antes mesmo de seu nascimento quando, ainda dentro da barriga da mãe, o bebê ouve histórias, músicas e conversas. Mais tarde, ela passa a interagir com histórias que lhe são contadas pelos pais, cantigas de roda e canções de ninar. Na medida em que cresce, a criança, gradualmente, entra em contato com a literatura infantil através de livros mantendo ainda o interesse pelas histórias contadas (CASTRO, 2010).

Diante disso, o contato com textos literários promove o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, já que permite que as crianças se projetem nas situações descritas nas narrativas e assumam o protagonismo ao se colocarem no lugar dos personagens e interpretarem diferentes papéis (FONTOURA, 2017). Nesse sentido, o ato de contar histórias permite exercitar a inventividade das crianças na medida em que “[...] uma história não é feita apenas de palavras escritas, mas de imagens articuladas numa narrativa capazes de nos transportar para outros mundos.” (BNCC, 2019).

Além disso, ao desenvolverem essa capacidade de imersão nas histórias contadas, os indivíduos são expostos a situações diversas e a todo tipo de emoção, o que os possibilita exercitar a empatia, a mediação e a resolução de problemas. Dessa forma, as histórias infantis proporcionam o desenvolvimento moral, emocional e social por “[...] conterem momentos de crise nos quais os personagens precisam tomar decisões de cunho moral e contemplar as razões que as influenciaram” (NORTON, 2010, p. 34 apud CRIPPEN, 2012, tradução nossa¹) e que, segundo Netumbo Nekomba (2014), servem de modelos, passíveis de aplicação na vida real, que orientam as crianças a tomarem as decisões certas baseadas no que aprenderam com os livros.

¹ Do inglês: “[...] “contains numerous moments of crisis, when characters make moral decisions and contemplate the reasons for their decisions.”.

Finalmente, a literatura contribui para a formação de um indivíduo crítico, capaz de formar suas próprias opiniões diante das informações, das situações e dos conhecimentos trazidos pelos textos literários. Assim, as crianças tornam-se capazes de avaliar e analisar, resumir e criar abstrações a partir do que lhes é apresentado (CRIPPEN, 2012). Esses processos ocorrem até mesmo quando os livros possuem apenas ilustrações, já que os leitores são capazes de “[...] analisar as ilustrações e criarem seus próprios diálogos para a história. Isso fortalece as funções cognitivas dos estudantes no que diz respeito a poder formar opiniões próprias e se expressar através da linguagem por meio do enredo de um livro de figuras.” (CRIPPEN, 2012, tradução nossa²).

² Do inglês: “[...] analyze the illustrations and develop their own dialogue for the story. This strengthens students’ cognitive functions in being able to form opinions on their own and to express themselves through language in summarizing the plot of a wordless book.”

3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DEFINIÇÃO E LINGUAGEM

A presença das histórias em quadrinhos (HQs) na história da humanidade pode ser verificada desde a pré-história, em que as pinturas rupestres consistiam no principal meio empregado para registrar os acontecimentos cotidianos, principalmente as caçadas, obedecendo a uma sequência de eventos. Já na Antiguidade e na Idade Média, o uso de imagens em sequência para fins comunicativos estava presente tanto em entalhes na pedra como em pinturas ou painéis de caráter religioso (ABREU, 2010).

Entretanto, foi somente a partir do século XIX e, mais especificamente, com a criação de *Yellow Kid* pelo artista americano Richard Outcalt, que esse meio de comunicação começou a se assemelhar cada vez mais à versão moderna que temos nos dias atuais (ABREU, 2010; SILVA, 2011).

3.1 Definição

Segundo Cagnin (1975), as HQs são definidas, de maneira geral, como uma forma narrativa composta por dois tipos de signos gráficos: as imagens fixas, que são obtidas através dos desenhos, e a linguagem escrita.

Para Will Eisner (1989), as HQs são o melhor exemplo daquilo que ele chama de Arte Sequencial que consiste em uma “[...] modalidade artística que usa o encadeamento de imagens em sequência para contar uma história ou transmitir uma informação graficamente.” (DANSA, 2013).

Nessa mesma perspectiva, Marinho (2019) afirma que são “[...] narrativas gráficas, ou seja, histórias narradas compostas por imagem e texto” que podem ser veiculadas no formato de revistas ou de tirinhas nos jornais.

Além disso, tanto Cagnin quanto Eisner afirmam que existem diversas denominações para esse tipo de gênero textual que se desenvolveram ao longo dos anos como, por exemplo, narrativa figurada e literatura ilustrada. Na perspectiva de Cagnin, essa multiplicidade de nomes decorre das grandes e sucessivas mudanças pelas quais esse gênero foi submetido pouco tempo após a sua criação:

Essa nova forma de comunicação de massa firmou-se há mais de 70 anos. Passou por vicissitudes diversas: desinteresse, perseguição, censura e, hoje, louvores e um lugar entre os estudos semiológicos, de informação e de comunicação. Em todo este trajeto parece que nunca foi oficialmente batizada; devido à pressa da produção e da difusão,

recebeu nomes ditados por aspectos e circunstâncias diferentes nas diversas partes onde se estabeleceu. (CAGNIN, 1975 , p. 22).

No caso do Brasil, os nomes “história em quadrinhos”, “historinhas” e “gibi” vigoram. O último é empregado principalmente para fazer referência às revistas em quadrinhos voltadas para o público infantil e surgiu a partir do lançamento da revista de mesmo nome, editada pela Globo, em 1939 (CAGNIN, 1975). O nome “gibi” refere-se a uma gíria da época para menino, moleque. A respeito das revistas, Navega (2019) afirma que: “Numa época sem internet, jogos eletrônicos ou ao menos TV em cores, as HQs funcionavam como uma saudável fuga da realidade para o público infanto-juvenil.”. O sucesso foi tão grande que “gibi” tornou-se sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil e foi importante para a criação e o desenvolvimento de um mercado próprio no país (NAVEGA, 2019).

3.2 Linguagem dos quadrinhos

Tendo em mente as definições apresentadas por Cagnin e Eisner, no repertório teórico de ambos a linguagem empregada nas HQs é composta por dois sistemas distintos, mas complementares: o verbal e o visual.

3.2.1 Linguagem visual

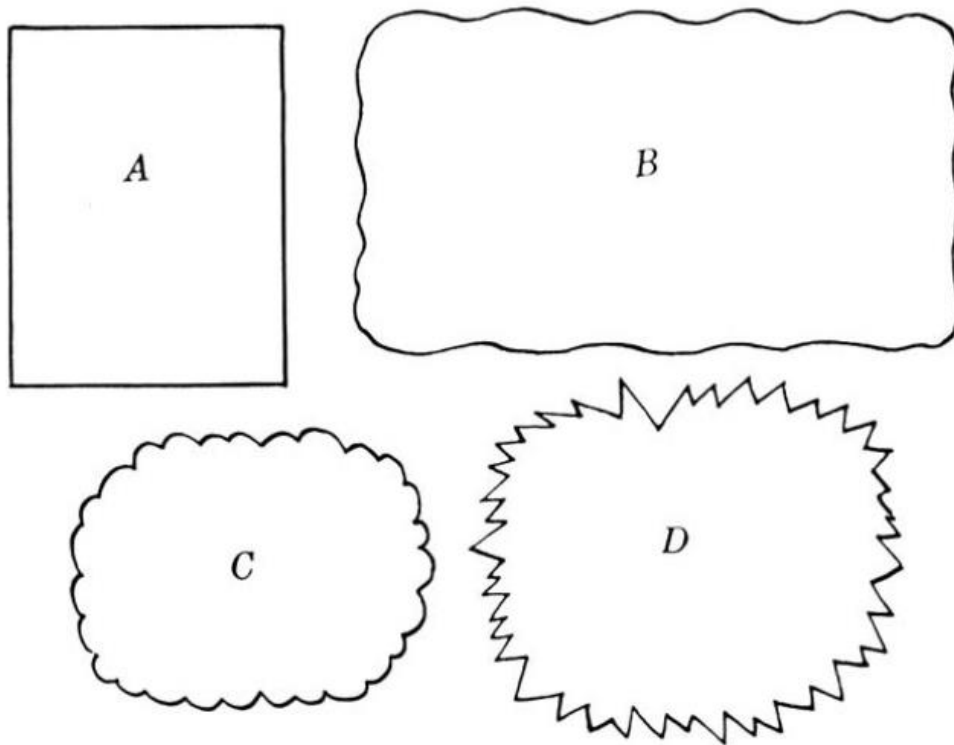
No que diz respeito ao sistema visual, ambos os autores mantêm-se focados no quadrinho em si enquanto o elemento central que permite que as ideias e as histórias a serem contadas sejam visualmente organizadas ao passarem por um processo no qual há “[...] a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa...” de modo que seja estabelecida uma boa comunicação entre autor e leitor (EISNER, 2010, p. 38). Sendo assim, essa prática de segmentação arbitrária de ações contínuas por parte do autor, também chamada de enquadramento, exige que o artista tenha as habilidades necessárias para que o leitor possa interpretar a mensagem do que é comunicado dentro e fora de cada quadro que compõe a HQ.

O quadrinho tem como função principal servir de moldura para os objetos e as ações inseridas dentro dele. Igualmente, ele também contém a visão do leitor. O seu requadro pode ser uma parte significativa da comunicação visual da arte sequencial. Nesse caso, o requadro pode ser um recurso narrativo para expressar: tempo (presente e passado), som, emoção ou pensamento conforme a Figura 1.

No que concerne à noção de tempo, o presente é representado pelo requadro retangular com traço reto (A) enquanto o passado, que pode indicar um *flashback*, consiste em uma

moldura de traçado sinuoso (B). Ademais, as ideias de emoção e de som, normalmente são expressas por um traçado em ziguezague (D). Por fim, para indicar pensamento é utilizado o quadro em formato de nuvem (C) (EISNER, 2010).

Figura 1 - Tipos de requadro tratados por Eisner



Fonte: Eisner (2010, p. 44)

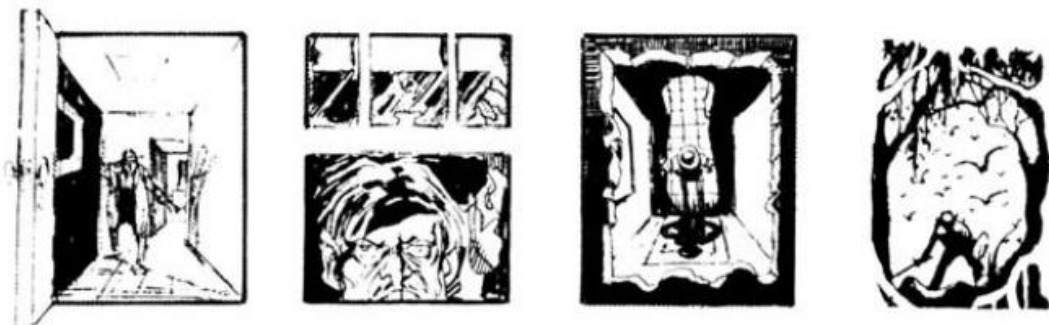
Da mesma maneira que o formato do requadro revela algo a respeito do tom emocional e da dimensão dos recursos sonoros empregados pelo autor para dar significado às cenas por ele imaginadas, a ausência dele é capaz de expressar que a história ocorre dentro de um espaço ilimitado como forma de abranger aquilo que não é visto nas cenas, mas que se sabe que está presente, como é ilustrado pela Figura 2. E também, tanto quando há ou não a delimitação do quadrinho, ele pode ser usado para sugerir a dimensão das ações ou do seu cenário, como indica a Figura 3 (EISNER, 2010).

Figura 2 - A ausência de requadros em *Por muito tempo tentei me convencer de que te amava* de Thiago Souto.



Fonte: Site Vitralizado

Figura 3 - Usos do requadro para indicar espaço



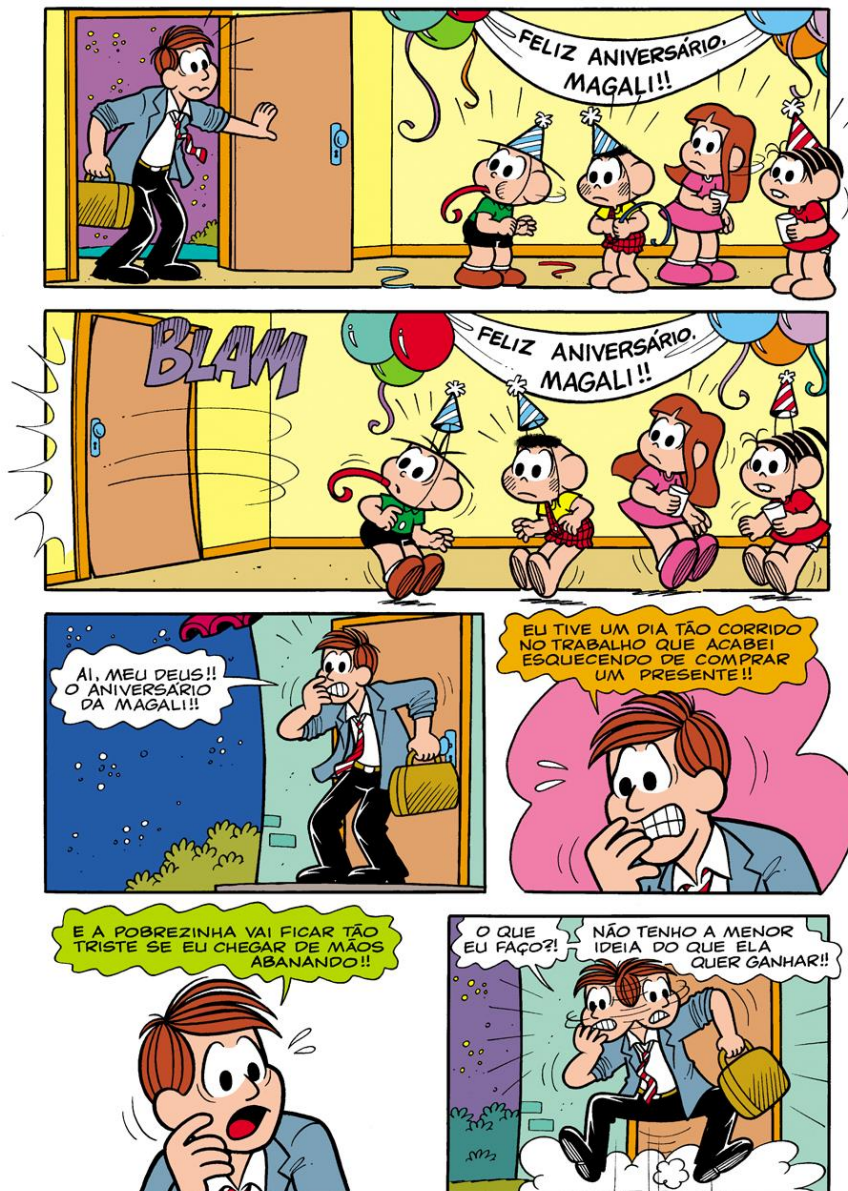
Exemplo do uso do vão de uma porta ou janela que, embora parecendo um requadro, constitui uma estrutura do cenário da história.

Fonte: Eisner (2010, p. 49)

Apesar de empregar todos os tipos de requadros anteriormente citados em suas histórias, Maurício de Sousa tende a usar com maior frequência os tipos A e C. Entretanto, o cartunista também tende a empregar um tipo de requadro estilizado (normalmente tem formato abstrato e bordas arredondadas) que, além de exercer propósito semelhante à ausência

de requadro, também serve tanto para enfatizar as emoções, ações e expressões do personagem como trazer maior variedade e interesse visual para a história, como é o caso da Figura 4.

Figura 4 - Uso do requadro estilizado em *O presente perfeito*



Fonte: Site oficial da *Turma da Mônica*

Além do enquadramento por si mesmo, os elementos que são colocados dentro do quadrinho são de extrema importância para que exista uma história. A composição consiste em dois elementos: na perspectiva e na organização dos elementos primários e secundários da cena. A perspectiva é o aspecto fundamental para a criação da estrutura narrativa, sendo ela essencial para que o autor consiga orientar a atenção do leitor, de acordo com a mensagem, o

foco e o momento da ação, tal como vemos na Figura 5. Do mesmo modo, ela permite a manipulação das emoções e do envolvimento do leitor com o que é relatado (EISNER, 2010).

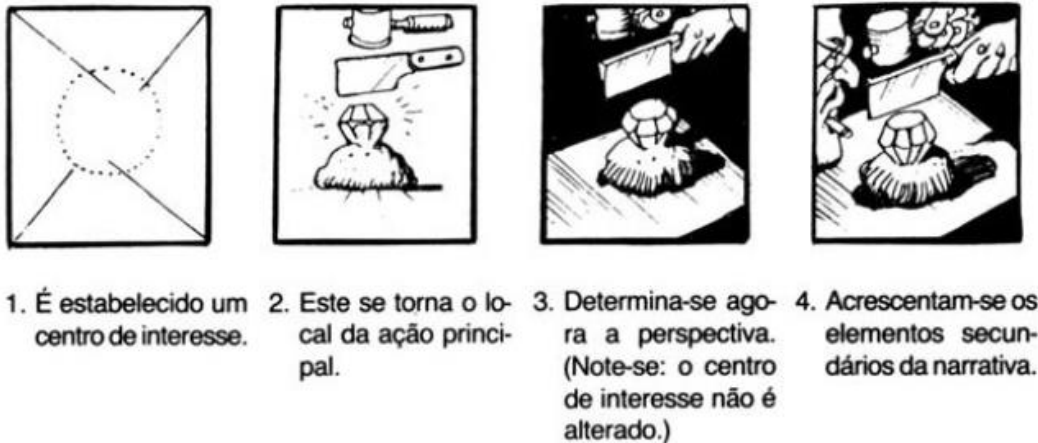
Figura 5 - Uso da perspectiva em *Ciranda da Solidão* de Mário César



Fonte: Site Nerd Geek Feelings

Além disso, os elementos presentes nas cenas podem ser classificados em primários e secundários (Figura 6). Os primários são aqueles, objetos ou personagens, sobre os quais a ação principal é realizada. Já os secundários são os elementos que completam o sentido na ação principal. Nesse sentido, a organização de ambos dentro dos quadrinhos tem como objetivo, juntamente à perspectiva, de estabelecer o fluxo das ações e os momentos específicos que compõem a narrativa como um todo (EISNER, 2010).

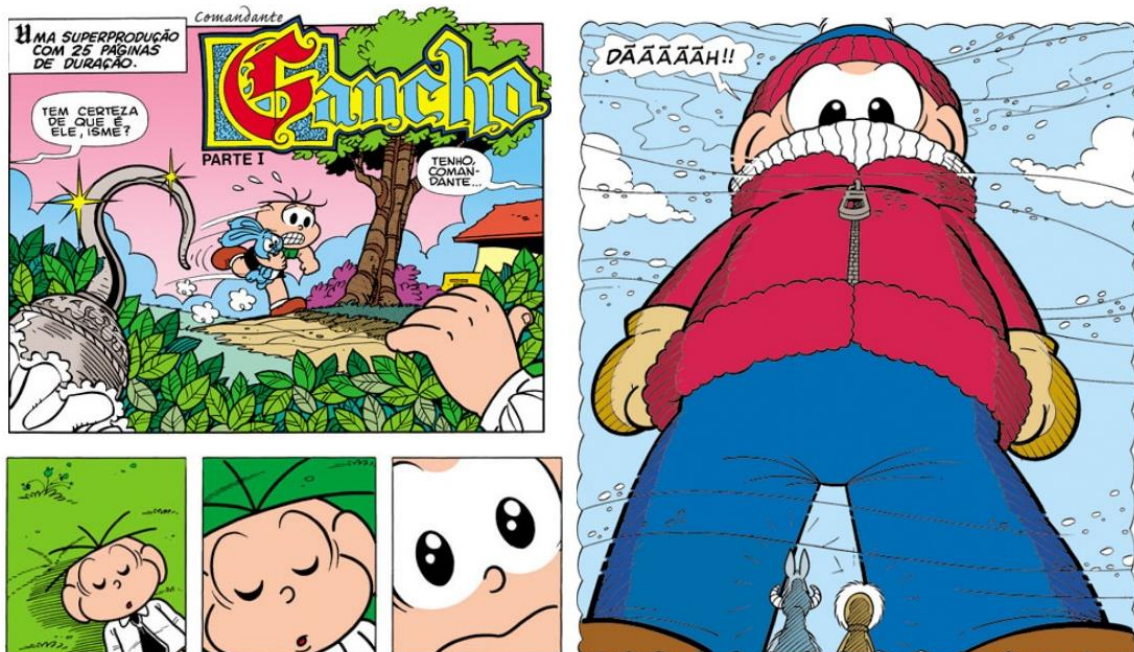
Figura 6 - Organização dos elementos primários e secundários em cena



Fonte: Eisner (2010, p. 88)

No caso das HQs da *Turma da Mônica*, a perspectiva normalmente é simplificada e favorece planos abertos sendo sugerida por alguns elementos secundários que compõem as cenas como muros, casas, árvores e caminhos de terra. Todavia, em alguns casos há o emprego mais exagerado da perspectiva como forma de estabelecer o tom da narrativa, intensificar as emoções dos personagens e colocar o leitor no lugar deles como ilustra a Figura 7.

Figura 7 - Usos diferentes da perspectiva em HQs da *Turma da Mônica*



Fonte: Elaborado pela autora

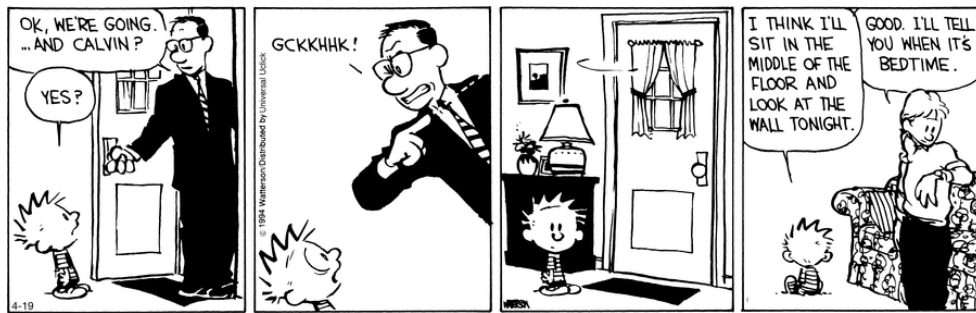
Assim também, os elementos presentes nos quadrinhos, caso sejam eles seres ou objetos animados, possuem expressão corporal e facial que, dentro da composição, são exploradas ao máximo, especialmente pelas HQs atuais, como afirma Cagnin:

Hoje, podemos encontrar páginas inteiras guiadas somente pela imagem, sem o auxílio do texto, que só aparece nas onomatopeias, abundantes e também figurativas. A mudança vertiginosa de planos de ponto de vista (foco) e a busca de formas inusitadas dinamizam a história e atraem o leitor. (CAGNIN, 1975, p. 110).

A expressão corporal, com ênfase maior nos seres humanos, possui vários elementos visuais que, ao serem empregados em conjunto, permitem que as imagens ganhem um maior dinamismo e expressividade. A figura humana, para fins de análise, pode ser dividida em seis partes principais: a cabeça, o tronco, os braços, as mãos, as pernas e os pés. Cada uma delas possui uma ampla gama de variações (cabeça/tronco em pé ou inclinado; braços/pernas dobrados, esticados, levantados ou afastados; mãos/pés retos em relação aos braços ou pernas; etc.) que, mediante as possibilidades de representação do todo, geram um número de combinações grande o suficiente para formar um “[...] vocabulário imagético das possibilidades representativas e significativas da figura humana.”, também conhecido como linguagem corporal (CAGNIN, 1975, p. 74).

A linguagem corporal é composta por gestos e posturas. Os gestos consistem em movimentos sutis que contêm carga cultural e que são restritos ou focados em determinadas partes do corpo. Já as posturas são movimentos específicos que foram escolhidos dentre aqueles que compõem a sequência de poses de uma mesma ação. Além disso, no universo das HQs, eles são tão indispensáveis, se comparados com o texto, que dependendo da maneira como são empregados, têm o poder de ditar o significado das palavras além do fato de que “[...] podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante.” como mostra a Figura 8 (EISNER, 2010, p. 103).

Figura 8 - Exemplos de gestos e posturas em uma tirinha de *Calvin e Hobbes*



Fonte: Site GoComics

Conforme essa perspectiva, para que o leitor possa compreender o significado daquilo que se deseja comunicar através dos personagens, é necessário que o autor se utilize de suas habilidades de observação com intuito de capturar, da maneira mais fiel possível, a realidade para transpô-la ao universo dos quadrinhos. Dessa transferência, os leitores, ao utilizarem seus repertórios baseados em experiências e memórias (aquelas que são comuns a todas as pessoas), podem reconhecer e interpretar tudo aquilo que é retratado (EISNER, 2010).

Dentro das HQs da *Turma da Mônica*, as expressões corporais dos personagens são criadas baseadas na realidade, porém, como forma de tornar as histórias mais divertidas e para que as emoções sejam comunicadas da maneira mais transparente e eficaz possível, Maurício de Sousa tende a exagerá-las (Figura 9) ao utilizar elementos gráficos como as linhas que indicam o movimento e a trajetória realizados pelo corpo do personagem e também pequenos símbolos próximos do rosto e do corpo dos personagens para enfatizar suas emoções e sensações como, por exemplo, estrelas de dor, nuvens de poeira, gotas de suor e balões de impacto.

Figura 9 - Linguagem e expressão corporal em uma tirinha do Cebolinha



Fonte: Depósito de Tirinhas

Igualmente, as expressões faciais são recurso de suma importância para as HQs, já que é por meio dele que as mensagens transmitidas pelo corpo dos personagens se tornam completas. Nesse sentido, a cabeça e, mais especificamente, o rosto juntamente às partes móveis que o compõem (boca, olhos, sobrancelhas etc.) ocupam papel de destaque, pois cabe a eles externar as emoções e modificar (efeito adverbial), normalmente intensificando ou qualificando, a linguagem expressa pelo corpo (Figura 10). Com isso, também conferem maior sentido para a linguagem verbal, mesmo que produzam maior sutileza nos gestos se comparado com os movimentos realizados pelo corpo (EISNER, 2010).

Figura 10 - Expressões faciais em uma tirinha da *Turma da Mônica*



Fonte: Site oficial da *Turma da Mônica*

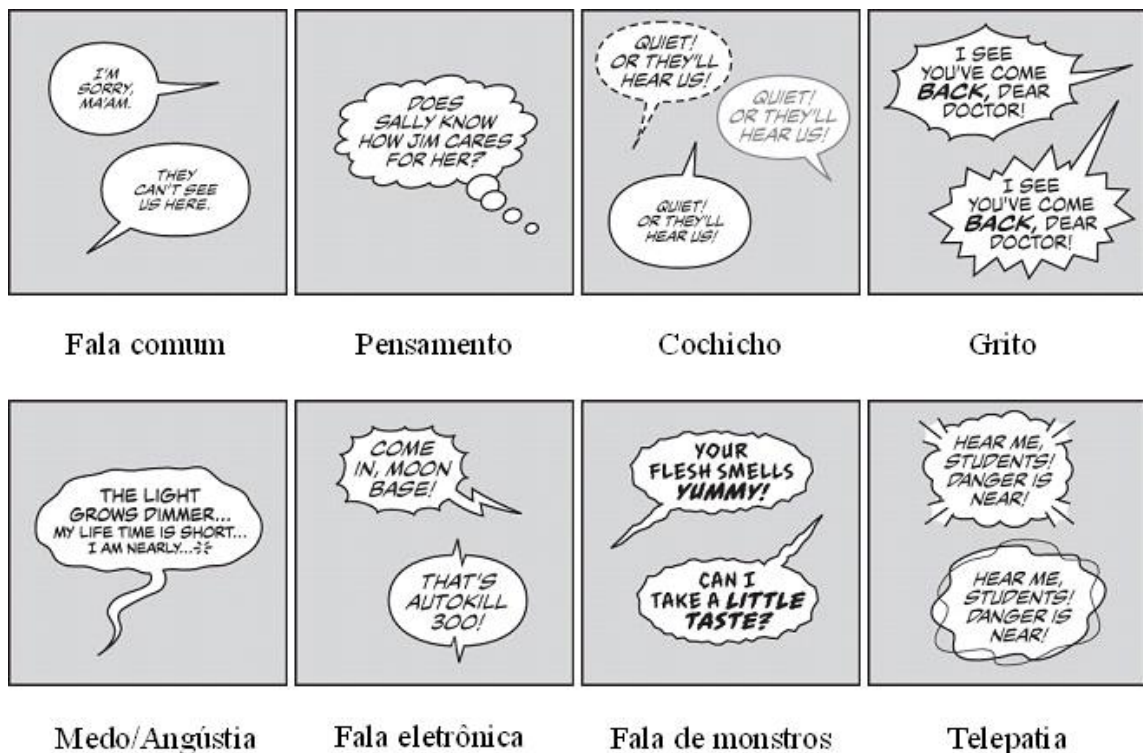
3.2.2 Linguagem verbal

Ainda que o principal elemento identificador das HQs seja a imagem, ela é regularmente acompanhada por palavras que, como já foi afirmado anteriormente, se aliam às imagens para formar a linguagem narrativa característica dos quadrinhos. Assim sendo, nessa união, o verbal, que oscila entre a posição de dominância e de complementariedade em relação ao visual, está presente de três formas mais usuais: o balão, a legenda e as onomatopeias (CAGNIN, 1975).

O balão é um recurso empregado pelos autores como forma de “[...] representar o som em um meio estritamente visual.” (MCCLLOUD, 2005, p. 134). Por isso, pode assumir diversos formatos de acordo com o que deseja ser veiculado. O tipo mais comum é o balão arredondado cujo contorno dá origem a uma ponta que é direcionada à fonte do efeito sonoro. Normalmente, esse tipo é usado para indicar a presença de discurso direto na narrativa, ou seja, de diálogos, sendo chamado de balão de fala (CAGNIN, 1975).

Outro tipo de balão bastante convencional é o balão de pensamento, que tem formato de nuvem e cujo apêndice é formado por nuvens menores que saem do alto da cabeça do personagem. Ele contém uma fala não pronunciada e que se configura enquanto uma informação dada somente para o leitor (EISNER, 2010; CAGNIN, 1975). Além desses dois tipos, os balões também podem ter sua forma alterada para reforçar a situação e se adaptar ao estilo de cada artista, como pode ser verificado nas Figuras 11 e 12.

Figura 11 - Tipos de balões



Fonte: Adaptado do site Blambot

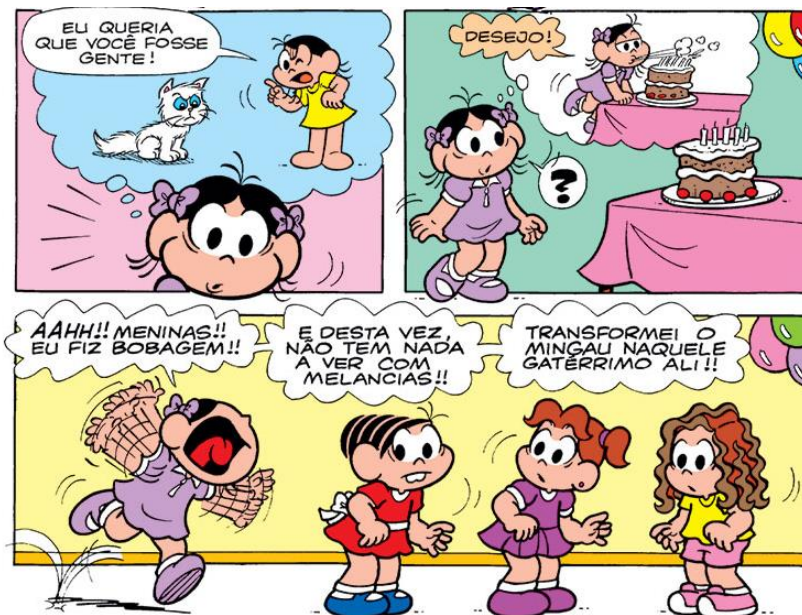
Figura 12 - Balões estilizados em *Sandman*, de Neil Gaiman



Fonte: Site Hot Cakes Comics

Em alguns casos, nas histórias de Maurício de Sousa os balões de pensamento, além de conterem falas, podem também ter imagens que são usadas para ilustrar os pensamentos, as memórias e a imaginação dos personagens dentro de uma dada situação para, como no caso da Figura 13, retomar ações passadas assim como o que foi dito no momento em que elas ocorreram.

Figura 13 - Balões de fala na história *Um gatinho de penetra*



Fonte: Site oficial da *Turma da Mônica*

Analogamente, a legenda é um importante elemento narrativo que, normalmente, assume a forma de um retângulo posicionado no canto superior esquerdo do quadrinho como forma de manter as convenções de leitura de textos nos países ocidentais (da esquerda para a direita e de cima para baixo). Ela contém a fala do narrador, que tende a ser curta e escrita com caracteres normais como forma de indicar o tom calmo e firme de sua voz (Figura 14). Entretanto, em alguns casos, também pode ocupar um quadrinho inteiro dependendo do tipo de história e do tom que se deseja estabelecer (CAGNIN, 1975).

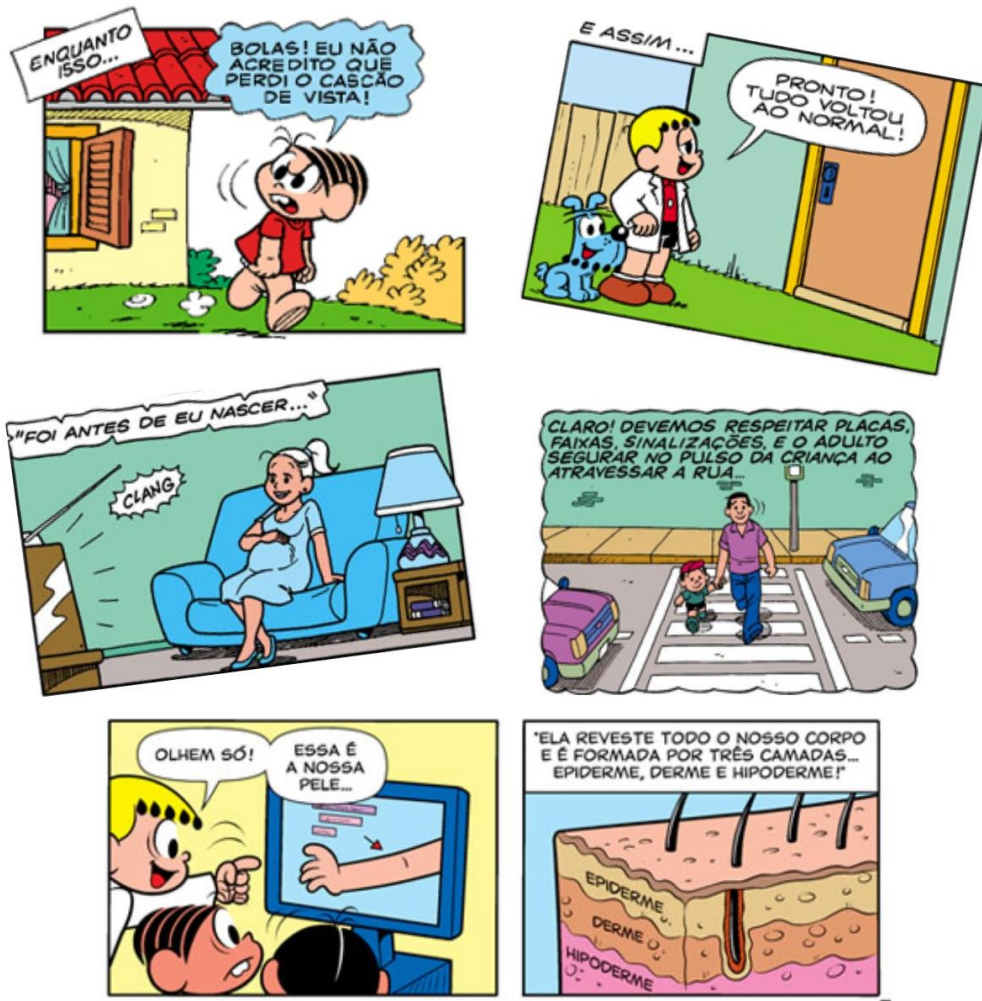
Figura 14 - Legendas em uma tirinha de *Ultralafa*, por Daniel Lafayete



Fonte: Depósito de Tirinhas

Nos quadrinhos da *Turma da Mônica*, as legendas são utilizadas em três situações principais: para indicar a passagem do tempo; para narrar a história; e para explicar um conteúdo importante referente à história, quando não há a presença do personagem no requadro. No que concerne ao formato, podemos observar também que as legendas são utilizadas sobrepostas ao requadro, fora dele, dentro dele, e/ou sem a delimitação de um quadro (Figura 15).

Figura 15 - Empregos diversos das legendas nas HQs da *Turma da Mônica*



Fonte: Elaborado pela autora

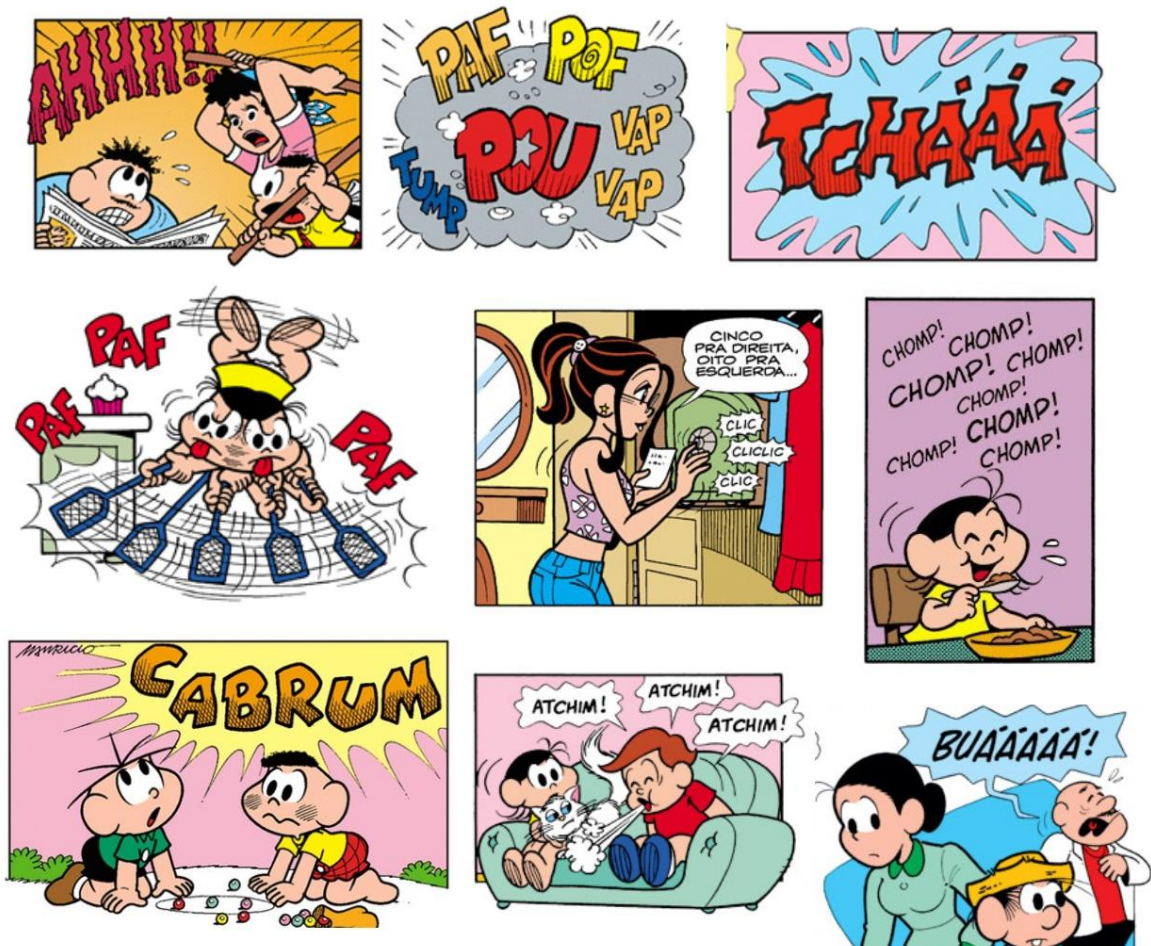
Finalmente, o último elemento verbal autêntico das HQs são as onomatopeias (Figura 16), um termo que “[...] designa o processo de criação de palavras através da imitação de sons naturais e também as palavras formadas através desse processo.” (CALDAS, 2011, p. 154). Nos quadrinhos, elas podem ser definidas como unidades sonoras que “[...] explodem em componentes visuais dinamizadores dos planos.” (CIRNE, 1972, p. 33). Além de participarem da composição da cena de cada quadro através daquilo que Cagnin chama de aspecto analógico (tamanho, volume e tridimensionalidade dos grafemas), as onomatopeias também variam de acordo com a língua e, conseqüentemente, a cultura na qual as HQs são produzidas (Figuras 16 e 17) (CAGNIN, 1975).

Figura 16 - Exemplos de onomatopeias em inglês



Fonte: 123rf.com

Figura 17 - Algumas das diferentes formas de apresentação das onomatopeias na *Turma da Mônica*



Fonte: Elaborado pela autora.

4 A TURMA DA MÔNICA E SEU CRIADOR

No dia 27 de outubro de 1935, nascia, no município paulistano de Santa Isabel, um dos maiores cartunistas do Brasil: Maurício Araújo de Sousa. Filho de Antônio Maurício de Sousa e de Petronilha Araújo de Sousa (Figura 18), logo cedo foi incentivado a criar (BATISTOTI, 2018). Tanto o seu pai quanto sua mãe, ainda que tivessem empregos, cultivavam suas vocações artísticas. Apesar de seu pai ser barbeiro de profissão, ele se mantinha realmente feliz quando realizava as várias atividades artísticas que fazia por prazer como a poesia, a música, o jornalismo, a pintura, o desenho e a locução de rádio. O mesmo ocorria com sua mãe que, apesar de ter sido criada no interior para virar esposa e dona de casa, também gostava muito de criar através da costura, da poesia e da música (SOUSA, 2017). Dessa maneira, Maurício foi criado em um ambiente repleto de cultura e incentivo à criatividade.

Figura 18 - Maurício com seus pais em 1936



Fonte: Site UOL Entretenimento

O início de sua infância foi marcado pela mudança da família para a cidade vizinha, Mogi das Cruzes. Segundo o próprio cartunista, ela “[...] era uma cidade do interior nos hábitos e costumes, onde a criançada brincava nas ruas de terra, nadava no rio e jogava pelada no campinho.” (SOUSA, 2017, p. 21). Mais tarde, o local se tornaria palco para as primeiras

criações e desenhos do menino que tomaram forma de cartazes e pôsteres e chegaram até a serem usados em jornais de Mogi (BATISTOTI, 2018).

Seu primeiro contato com os gibis ocorreu em 1940 quando encontrou em uma lata de lixo, do posto de gasolina pelo qual passava todos os dias a caminho da escola, um exemplar de *O Guri*. Instantaneamente, ficou encantado com as páginas cheias de desenhos que misturavam tudo aquilo de que ele mais gostava: desenho, história e cinema. Diante dessa obsessão pelas revistas em quadrinhos, sua mãe resolveu alfabetizá-lo por meio do uso de gibis nas quais as HQs se tornaram seu material didático (SOUSA, 2017).

Durante seus anos de escola, ele era conhecido como o menino que desenhava, habilidade que aprendeu também graças aos gibis. Apesar de ser um bom aluno e de gostar de estudar, sentava-se no fundão da sala, posição estratégica que o permitia desenhar durante a aula sem ser percebido pelos professores. Foi nessa época que criou seu primeiro personagem, o Capitão Picolé. Aos 10 anos, ainda na quarta série, criou sua primeira revistinha, batizada de *Quartinho* porque circulava entre os alunos da quarta série (SOUSA, 2017).

Nos anos de 1950, apesar de Maurício e seus amigos entenderem os gibis como fonte de alegria e diversão, havia gente que pensava o contrário. Durante essa década, os gibis foram alvo de perseguição ferrenha tanto no Brasil quanto no resto do mundo.

Em 1954, o psiquiatra alemão Fredric Wertham afirmou que a indústria dos quadrinhos era uma das razões pelo desvio de comportamento de jovens e o aumento da criminalidade e delinquência. Sua tese foi escrita no livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente, em tradução livre), escrito pelo próprio psiquiatra, documento que motivou a uma caça a essa forma de mídia. A teoria do médico passou por vários países e originou o código de ética *Comics Code Authority*, selo que delimitava quais quadrinhos poderiam ser publicados ou não. (BATISTOTI, 2018).

Maurício considera o dia mais triste de sua vida, até então, quando o seu professor de matemática ordenou que todas as crianças da escola juntassem seus gibis e os entregassem a ele para que fossem, então, queimados no meio do largo da Matriz no centro de Mogi. Como Maurício tinha o hábito de cuidar bem e guardar todos os seus gibis, entregou apenas aqueles cujas edições eram repetidas ou que continham histórias das quais não havia gostado muito (SOUSA, 2017).

Até o momento, desenhar era apenas uma diversão para o menino. Porém, em 1946, ele decidiu transformar seu passatempo favorito em negócio aconselhado pelo pai, que, apesar de incentivá-lo na criação artística, o orientou a sempre administrar seu próprio negócio. Foi

assim que começou a ganhar dinheiro com suas próprias criações, primeiramente com peças decorativas de madeira e, mais tarde, com folhetos e cartazes para lojas da região onde morava. Somando as locuções, as ilustrações para folhetos do comércio e os desenhos para as grandes empresas, ele já ganhava mais do que seu pai na barbearia e na rádio (SOUSA, 2017; BATISTOTI, 2018; LUISA, 2019).

Aos 14 anos, ilustrando informes publicitários, Mauricio já pagava o aluguel da casa em que morava com os pais. Quando fez uma ilustração para o suplemento esportivo do único jornal da cidade, veio seu grande insight: trabalhar em jornais poderia ser seu futuro. Fazia sentido: as propagandas com que trabalhava eram esporádicas. Já jornais diários exigiam desenhos variados a cada edição – a oportunidade ideal para quem queria viver daquilo. (LUISA, 2019).

Aos 18 anos, além de servir o exército, foi a idade na qual seus pais anunciaram sua separação. Com essa novidade, a família, sem o pai, decidiu se mudar para a capital com o intuito de renovar os ares. O jovem Maurício, juntamente de sua mãe e de seus irmãos, chega a São Paulo em 1953 e, mesmo sem ter o diploma do ensino fundamental, logo começa a procurar emprego em diversas empresas. Seu primeiro emprego foi em uma empresa de cobrança cujo dono costumava aplicar vários golpes. Não durou muito tempo até que polícia aparecesse para prender todos os funcionários, inclusive Maurício. Ele passou quase dois dias em detenção até que sua mãe apareceu na delegacia e convenceu os policiais a libertar seu filho (SOUSA, 2017).

Depois desse episódio, o menino voltou a procurar emprego enquanto estudava para finalmente se formar no ensino fundamental, porém, após encontrar um novo trabalho, a rotina corrida entre a escola e o trabalho se tornou extremamente desgastante. Conseqüentemente, o jovem Maurício, após quatro anos de tentativas, decidiu deixar de estudar formalmente e, por isso, nunca se formou na oitava série. Já que não ia mais para a escola, o aspirante a artista decidiu procurar emprego durante o dia e praticar desenho à noite (SOUSA, 2017).

A partir dessas sessões noturnas, ele foi capaz de montar seu primeiro portfólio contendo os desenhos que considerava os melhores. Com esse portfólio, foi até o jornal *Folha da Manhã* em busca de um emprego como desenhista, mas acabou conseguindo uma vaga como repórter policial (Figura 19). Ele trabalhou por cinco anos, de 1954 a 1959, período no qual desenvolveu habilidades essenciais para quem queria viver de quadrinhos:

Aprendi, por exemplo, a escrever histórias (pois reportagens não passam de histórias) em espaços pequenos. Ao escrever e reescrever até o texto ficar o mais claro

possível. A cortar o supérfluo e deixar apenas o essencial. Em resumo, a transmitir o máximo com o mínimo. (SOUSA, 2017, p. 57).

Figura 19 - Maurício como repórter policial da *Folha da Manhã* em 1950

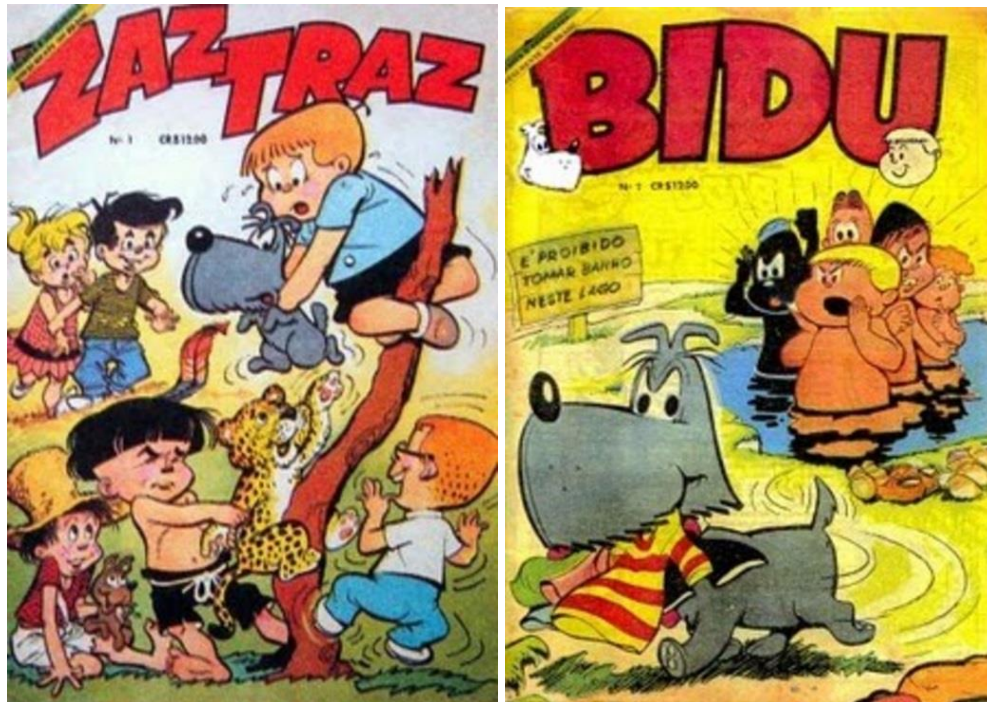


Fonte: Site UOL Entretenimento

Além disso, enquanto jornalista também ilustrava suas reportagens com desenhos próprios que faziam muito sucesso entre os leitores. Em 1959, sua primeira tirinha foi publicada na imprensa, no jornal *Folha da Tarde*. Ela trazia seus primeiros personagens: o cão Bidu e Franjinha (BATISTOTI, 2018). No início, as tirinhas eram publicadas apenas uma vez por semana, mas com o sucesso das histórias, elas ganharam espaço todos os dias no jornal (SOUSA, 2017). Diante disso, decidiu abandonar o jornalismo para seguir a carreira tão sonhada como desenhista.

Sua primeira revista em quadrinhos surgiu do trabalho com a editora Continental, na qual, além de participar da revista *Zaz Traz*, onde fazia no mínimo três histórias, fazia também a revista *Bidu*, onde o espaço era praticamente todo seu (Figura 20). Durante esse período, criou seu núcleo de personagens com Franjinha, Bidu, Titi, Manezinho, Jeremias e Chaveco. No segundo número da revista *Bidu*, inventou o Cebolinha. Porém, depois de sete meses de trabalho exaustivo, a revista *Zaz Traz* saiu de circulação após sete edições e a revista *Bidu* chegou até o oitavo número. Com isso, as tirinhas da *Folha de S. Paulo* voltaram a ser sua única fonte de renda (SOUSA, 2017).

Figura 20 - Primeiras edições das revistas Zaz Traz e Bidu

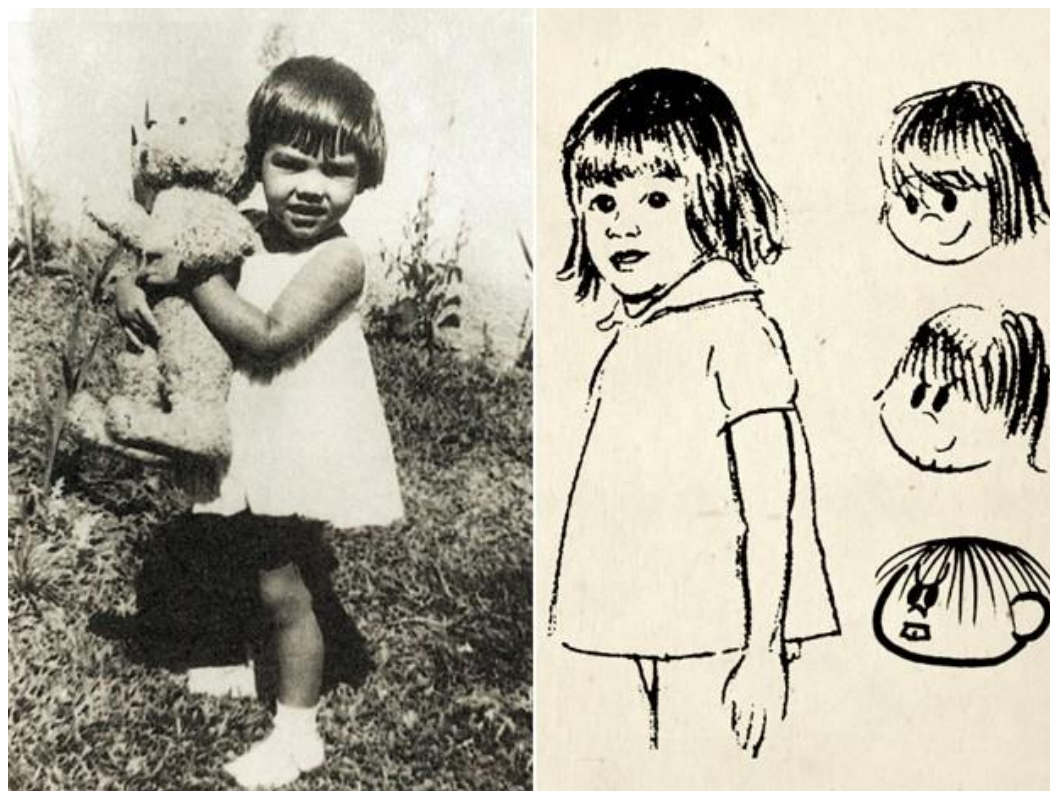


Fonte: Site Muzeez

Após o Golpe Militar de 1964, muitos cartunistas temeram a censura e as possíveis dificuldades de produção de arte. Somado a isso, os ilustradores se dividiram com o movimento nacionalista, entre aqueles que queriam criar narrativas tipicamente brasileiras e outros que queriam incorporar certos padrões norte-americanos. Durante esse período, Maurício estava à frente da Associação de Desenhistas de São Paulo (Adesp), mas como decidiu não tomar parte do movimento que surgiu, perdeu seu emprego no jornal *Folha da Tarde* e teve seu nome adicionado na lista de artistas banidos da imprensa de São Paulo. Foi um momento financeiramente muito difícil, para ele e sua família, e restou apenas a opção de ilustrar jornais do interior e de paróquias (BATISTOTI, 2018).

Pouco tempo depois, recebeu um convite da *Folha de S. Paulo*, que recentemente havia mudado de dono, para fazer parte de um projeto especial voltado para o público infantil, chamado *Folhinha de S. Paulo*. Dessa vez, o material a ser publicado tinha de ser totalmente novo. Curiosamente, a ideia de criar a personagem Mônica surgiu de uma conversa informal na qual um amigo, em tom de brincadeira, questionou o motivo de Maurício só fazer personagens masculinos. Após esse comentário, Maurício ficou bastante pensativo e decidiu, inspirado em sua filha de dois anos e meio, Mônica, criar uma personagem simpática e divertida com o mesmo nome (Figura 21) (SOUSA, 2017).

Figura 21 - Mônica, quando criança, e os primeiros esboços da personagem



Fonte: Site do G1

À medida que as tirinhas começaram a fazer bastante sucesso, Maurício passou a receber mais ofertas trabalho e a sentir a necessidade da criação de novos personagens. Por isso, criou o Anjinho, o Astronauta, o Penadinho e o Chico Bento. Além disso, com a carga de trabalho mais intensa, Maurício, junto de sua esposa e filhas, decidiu que seria mais produtivo se mudar de Mogi para São Paulo. Entretanto, como relata o cartunista, mesmo assim era “[...] coisa demais para uma pessoa só – criar, desenhar, deixar a história pronta para impressão, controlar as remessas pelo correio, gerenciar cobranças e o fluxo de caixa.” Foi a partir dessa realização que ele decidiu contratar seus primeiros funcionários e montar seu primeiro estúdio, chamado Bidulândia, na sala de sua casa (SOUSA, 2017, p. 96).

Conforme a popularidade da *Folhilha* foi crescendo, além de seu estúdio aumentar de tamanho, Maurício decidiu criar um suplemento infantil completo que tivesse muito mais do que tirinhas e histórias. Dessa ideia, surgiu o *Jornalzinho da Mônica* que, além de HQs em cores, era composta por atividades divertidas como o jogo dos sete erros. A partir desse momento, o cartunista, que já trabalhava intensamente criando conteúdo para a *Folhilha*, passou a ter um ritmo de produção extremamente acelerado. Consequentemente, para

economizar tempo e facilitar a produção em larga escala, ele decidiu simplificar as características dos personagens (Figura 22) por meio, por exemplo, da redução do número de fios de cabelo do Cebolinha para cinco e do desenho da maioria dos personagens com os pés descalços e as bochechas arredondadas (SOUSA, 2017).

Figura 22 - Evolução da Mônica e do Cebolinha



Fonte: Adaptado do site oficial da *Turma da Mônica*

Ao mesmo tempo, havia a necessidade de manter o nível de produção acelerado, mas sem que a qualidade dos desenhos fosse afetada. Por isso, Maurício decidiu estabelecer uma linha de produção de quadrinhos, junto à contratação de desenhistas, que permitiu que fossem criadas diretrizes que padronizavam o tamanho e os traços dos personagens. Dessa forma, foi possível não apenas focar mais nas expressões faciais, mas também definir um estilo e uma identidade únicos que remetessem ao cartunista (SOUSA, 2017).

O crescimento acelerado na popularidade de Mônica e seu universo possibilitou o surgimento de novas oportunidades de negócio através do licenciamento dos personagens para a criação de *merchandising*. O primeiro grande contrato foi na década de 1970, com a Cica, uma das maiores produtoras de alimentos da época. O acordo, que existe até hoje, estabeleceu a participação da turma em um comercial de televisão para o molho de tomate da marca e também adotou o personagem Jotalhão (Figura 23) como sua mascote para estampar as embalagens de extrato de tomate (SOUSA, 2017; LUISA, 2019).

Figura 23 - Jotalhão como símbolo dos produtos Cica



Fonte: <http://www.monicaandfriends.com/files/MonicaAndFriends.pdf>

No mesmo ano, Maurício decidiu lançar uma revista para suas criações chamada *Mônica e a sua Turma* (Figura 24). Em maio, as revistas chegaram às bancas, publicadas e distribuídas nacionalmente pela editora Abril, e obtiveram uma tiragem inicial de 200 mil exemplares por mês. Suas vendas superaram as revistas dos heróis americanos, vendendo 20 vezes mais do que Super-Homem ou Batman. A partir disso, as crianças brasileiras começaram a ter o hábito de colecionar os gibis da *Turma da Mônica* e o próprio Maurício começou a fazer parte do imaginário das crianças com aparições na TV e em eventos literários. Por sua vez, tanto o criador quanto suas criações passaram a ocupar um lugar importante na memória afetiva de milhares de jovens e crianças do Brasil (SOUSA, 2017).

Figura 24 - Capa da primeira revista publicada pela Editora Abril



Fonte: *Facebook* oficial da *Turma da Mônica*

Com isso, consciente do importante papel social, cultural e educativo de suas histórias e personagens para o público infanto-juvenil, o artista decidiu usar sua fama e talento para conscientizar a população brasileira a respeito de temas relacionados à inclusão social, à saúde, à ética, à cidadania e à educação. Consequentemente, além de se preocupar em incluir aspectos educativos aos seus HQs em geral, também criou o Instituto Maurício de Sousa, que desenvolve projetos sociais, através da criação de campanhas e publicações especiais (Figura 25), nos quais aborda questões como o autismo, a leucemia e a importância do respeito às diferenças de uma forma bastante lúdica (INSTITUTO MAURÍCIO DE SOUSA, 2018).

Figura 25 - Algumas das campanhas, projetos e publicações realizadas pelo Instituto Maurício de Sousa



Fonte: Elaborado pela autora

Desde 1959 até os dias atuais, Maurício de Sousa e sua equipe da Maurício de Sousa Produções (MSP) já publicaram um bilhão de revistas e criaram mais de 250 personagens. Atualmente, sua obra representa 86% das vendas de HQs no Brasil e também exporta suas histórias para cerca de 30 países (BATISTOTI, 2018).

4.1 Maurício de Sousa e seus personagens

A alma das histórias de Maurício de Sousa são seus personagens criados a partir da atração do cartunista pela simplicidade, a graça e a leveza da vida cotidiana e das pessoas

comuns. Esses fatores o levaram a criar histórias baseadas em sua vida e infância no interior de São Paulo:

Minhas tirinhas eram singelas, só tinham cenas de infância, garotos se divertindo. Eu usava meu passado, minha experiência de menino do interior como inspiração. Era a única coisa que conhecia em profundidade: criançada brincando na rua, no rio e no campinho, fazendo travessura, se metendo em enrascada sem querer (SOUSA, 2017, p. 68).

A vida real também foi uma grande fonte de inspiração para a criação de seus personagens, como relata o próprio Maurício: “Mônica, Cascão, Cebolinha, Magali, eles todos são a minha família, são inspirados na minha vida, então eles são parte do que eu sou”. O artista, que é pai de dez filhos, colocou todos eles em suas histórias (Figura 26). Suas filhas Mônica, Magali, Marina e as gêmeas Vanda e Valéria, mantiveram seus nomes verdadeiros. Porém, os outros filhos viraram personagens com outros nomes: Mariângela (Maria Cebolinha), Maurício Takeda (Do Contra), Mauro Sousa (Nimbus), Maurício Spada (Prof. Spada) e Marcelo Pereira (Marcelinho) (BATISTOTI, 2018).

Figura 26 - Ilustração com os personagens inspirados nos filhos de Maurício de Sousa



Fonte: Site da Folhinha de S.Paulo

Ademais, outros membros da família também se tornaram personagens dos gibis, como foi o caso de Titi e Franjinha, inspirados em dois sobrinhos de Maurício. O personagem Bidu representa o cachorro da família. Outras pessoas da vida real do cartunista também foram muito importantes para a criação de alguns de seus personagens mais famosos, como

foi o caso de Cebolinha e Cascão, que eram amigos de seu irmão. Já o dinossauro Horácio é o alter ego do próprio Maurício (BATISTOTI, 2018).

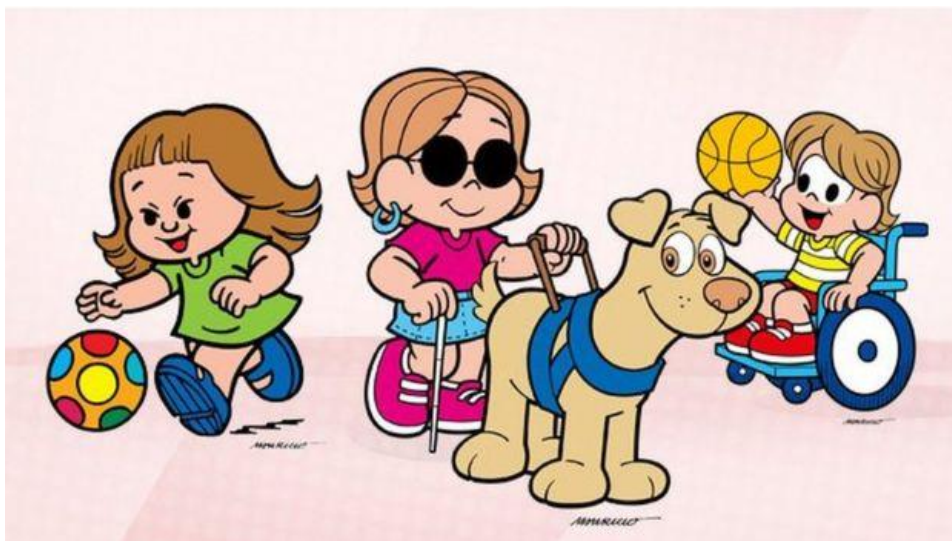
Apesar de cada um de seus personagens possuir personalidades e características bem definidas, Maurício enfatiza a importância de mantê-los atualizados de acordo com as mudanças de hábitos e costumes de cada momento de nossa sociedade: “Temos que respeitar o que está sendo entendido como hábito ou costume de um tempo. Devemos isso a quem nos acompanha a *[sic]* muitos anos – aos filhos dos primeiros leitores, aos seus netos e, daqui a pouco, a seus bisnetos.” (LUISA, 2019).

Algumas das adaptações feitas, por exemplo, foram referentes ao palavreado da turma; os xingamentos, que apareciam por meio de símbolos abstratos, não aparecem mais nas histórias. Apesar de o Cebolinha continuar zombando da Mônica, ele deixou de usar ofensas gordofóbicas e, no final das histórias, tem que perceber que sua atitude estava errada. O mesmo ocorre com a Mônica que, mesmo mantendo seu costume de bater no Cebolinha, precisa notar que existem soluções melhores que a violência para seus problemas. Outra mudança no comportamento do Cebolinha é que ele deixou de pixar os muros e agora desenha em cartazes que cola nas paredes (LUISA, 2019).

No universo das HQs do Chico Bento, o menino, que antes nadava pelado no riacho da Vila Abobrinha, agora usa roupa de banho como forma de não expor mais a nudez infantil. Já o vizinho de Chico Bento, Nhô Lau, ao ficar bravo com o garoto, não o persegue mais com sua espingarda de sal. Hoje, essas e outras mensagens de violência já não fazem parte dos gibis de Maurício (LUISA, 2019).

Junto a essas mudanças e tendo em mente o forte caráter educativo do universo criado por Maurício, surgiram novos personagens que buscam enfatizar a importância de se dialogar sobre a diversidade e que promovem a inclusão de crianças com deficiência (Figura 27), como é o caso de Edu (distrofia muscular), Tati (síndrome de Down), Luca (cadeirante), Dorinha (deficiência visual) e André (autismo) (BARIFOUSE, 2019).

Figura 27 - Alguns dos personagens com deficiência da Turma da Mônica



Fonte: BBC News Brasil

Segundo o cartunista, para a criação desses personagens é necessário realizar um grande trabalho de pesquisa como forma de evitar que qualquer tipo de preconceito que exista sobre os temas seja transposto para as HQs. Além disso, na perspectiva do artista, esses personagens novos “[...] têm o papel de divulgar por meio das histórias mensagens que sejam esclarecedoras sobre crianças que têm essas condições.” Ele ainda acrescenta que o mais gratificante é saber que, graças a esses novos integrantes, cada vez mais leitores passaram a se sentir representados pela *Turma da Mônica* (BARIFOUSE, 2019).

5 METODOLOGIA

Seguindo a perspectiva de Prodanov (2013) e Gil (2002), a presente pesquisa possui abordagem qualitativa, natureza aplicada, caráter descritivo e apoia-se no procedimento da pesquisa bibliográfica.

A abordagem empregada na realização da pesquisa é a qualitativa, na qual o pesquisador busca interpretar e conferir significado aos fenômenos mediante o contato direto com o objeto de estudo. A investigação qualitativa, então, busca coletar dados que descrevem os elementos que compõem o objeto de estudo e se apoia em um quadro teórico que é responsável por orientar a análise e a coleta desses mesmos dados (PRODANOV, 2013, p. 70).

No caso específico da atual pesquisa, o caráter qualitativo é expresso pelo fato de que ela tem como objetivos mostrar a importância da acessibilidade dentro da literatura infantil e constatar sua relevância para a formação social, emocional e cognitiva das crianças. Também busca definir as características gerais das HQs e sua linguagem para, a partir dessa etapa, examinar a vida e obra de Maurício de Sousa. Além de explicar como realizar a audiodescrição de uma HQ e relatar o modo através do qual é elaborada a audiodescrição (roteiro) e o audiogibi (gravação).

Ao mesmo tempo, o trabalho é de natureza aplicada porque se dispõe a produzir conhecimentos (sobre a linguagem dos quadrinhos e sua aplicação na acessibilidade) que serão destinados a uma aplicação prática (criação de um roteiro de audiodescrição e elaboração de um audiogibi) para que sejam respondidas e solucionadas questões de caráter específico, representadas pelos objetivos específicos (PRODANOV, 2013).

No que diz respeito aos objetivos, ela é classificada como descritiva. As características das HQs, com ênfase especial nas da *Turma da Mônica*, são descritas, assim como a relação desse tipo de literatura infantil com a acessibilidade. Da mesma forma que o processo de realização de uma audiodescrição e da elaboração de seu roteiro são relatados.

O delineamento empregado na realização do trabalho é a pesquisa bibliográfica. Segundo Gil (2002, p. 44), a pesquisa bibliográfica consiste em um tipo de investigação baseado em fontes bibliográficas impressas como livros e artigos científicos que já passaram por algum tipo de análise. Nesse sentido, a contextualização e o aprofundamento oferecido pelo referencial teórico acerca das HQs e da acessibilidade e de sua relação com a literatura

infantil, assim como a exposição sobre em que consiste a audiodescrição, principalmente no que se refere à elaboração de uma audiodescrição de quadrinhos, são realizados a partir do uso de fontes bibliográficas já analisadas e que servem como base teórica para alcançar os objetivos delineados pelo presente trabalho.

5.1 Escolha do autor e da história

A escolha da história em quadrinhos a ser utilizada para a criação do roteiro e do audiogibi ocorreu em duas etapas. A primeira consistiu na seleção do autor e a segunda na escolha de uma de suas HQs. Durante o processo de definição do autor, decidimos que seria de extrema importância valorizar e prestigiar as produções nacionais, assim como aquelas que fizeram e, ainda fazem, parte da infância de milhares de brasileiros.

Dessa forma, Maurício de Sousa foi o autor escolhido, não apenas pela familiaridade do público infanto-juvenil com seus personagens e histórias, mas também pelo caráter educativo e inclusivo que elas possuem. Sendo assim, em seguida, durante a seleção da história, buscou-se adequar ambos os aspectos citados acima, além da escolha de uma narrativa cujo contexto também enfatizasse o tema principal abordado ao longo do trabalho: a acessibilidade.

Por essas razões, a história da *Turma da Mônica* selecionada foi “Um anjo dentro d’água”, não somente porque ela contém dois personagens com deficiência, Dorinha e Luca, como seus protagonistas, mas também por abordar questões como inclusão no esporte e por desmistificar, de maneira lúdica, quaisquer noções equivocadas que o público possa ter a respeito da vida cotidiana, das capacidades e habilidades das pessoas com deficiência.

5.2 Produção do roteiro

A primeira etapa para a criação do roteiro foi a análise da HQ escolhida para verificar como a linguagem dos quadrinhos, assim como seus elementos característicos, foram empregados. A partir dessa leitura, verificou-se que havia muitas informações importantes para a história e que enriqueceriam muito a experiência dos ouvintes, como, por exemplo, a aparência física e a personalidade dos personagens bem como um breve histórico a respeito de Dorinha e Luca, criações mais recentes de Maurício de Souza, e que, por isso, ainda não possuem o mesmo grau de familiaridade com o público que seus demais personagens.

Diante disso, a construção do roteiro propriamente dito foi baseada em três trabalhos: *Projeto HQ para DV Ler* (2009); *A tradução como recurso de acessibilidade: audiodescrição de telenovelas* (2016) e *Audiodescrição na escola: abrindo caminhos para leitura de mundo* (2015). Os dois primeiros serviram de base para a criação dos elementos que antecedem a audiodescrição propriamente dita como a legenda e a ficha dos personagens, enquanto o terceiro orientou a construção do texto da audiodescrição.

O *HQ para DV Ler* foi criado por Luís Campos e consiste em um blog no qual o autor, que ficou cego já adulto, disponibiliza transcrições das audiodescrições, realizadas por sua irmã, de várias HQs. O seu intuito é “[...] de proporcionar ao cego a leitura digital das Histórias em Quadrinhos [...]” (CAMPOS, 2009). Apesar de ser um projeto amador, Campos criou um método próprio para realizar as transcrições, como a página de apresentação indica:

1. Com a letra "Q", seguida de um número, descrevo o quadro e digo os personagens que participam da cena;
2. Com um "N:", identifico o narrador ou dou alguma explicação para melhor compreensão do quadro ou dos diálogos;
3. As onomatopeias estão em letras maiúsculas e precedidas por um *;
4. Alguns quadros, nos quais as cenas são quase as mesmas, são suprimidos, mas isto não interfere na compreensão da história. Em outros, acrescento informações para melhor compreensão destes;
5. O nome da ledora (pessoa que leu a história para que eu digitasse) e cuja ajuda foi valiosa e imprescindível para a realização deste trabalho, a quem agradeço a força, estará sob o título da história; (CAMPOS, 2009, s. p.).

A partir dessas regras, criamos a nossa legenda que, apesar de empregar as quatro primeiras medidas como Campos propôs originalmente, apresenta três diferenças significativas. Em primeiro lugar, optou-se por não ler a legenda que indica o número do quadro (Q) para não comprometer a imersão do ouvinte na história e garantir que o andamento e o ritmo da história fossem mantidos. Em segundo lugar, o nome do ledor, assim como todos os demais créditos, foi realocado para o final da história devido à sua extensão. Finalmente, foi acrescentado um item na legenda, composta pelo nome do personagem e seguida de um travessão, apenas para indicar a fala de cada personagem, mas que, assim como a legenda do número do quadro, serve principalmente para facilitar o processo posterior de gravação do audiogibi.

No artigo *A tradução como recurso de acessibilidade: audiodescrição de telenovelas* (2016), os autores elaboram sugestões de audiodescrição para telenovelas brasileiras tendo em

mente os recursos oferecidos pela TV digital. Diante da necessidade de descrever os vários personagens que compunham a trama e, ao mesmo tempo, evitar que as informações soassem muito repetitivas se incluídas em todos os capítulos, foram criadas fichas dos personagens. Dentro delas havia a descrição detalhada das características e das vestimentas de cada um dos personagens (ALVES; GONÇALVES; PEREIRA; 2016).

A partir desse artigo, elaboramos fichas para os personagens (Figura 28) da HQ seguindo as mesmas motivações e utilizando os mesmos critérios para caracterizar cada personagem. Entretanto, diferentemente do trabalho acima citado, acrescentamos aspectos da personalidade e perfil emocional de cada um, ou seja, aqueles aspectos que podemos perceber como marcantes na obra de Maurício de Sousa.

Figura 28 - Exemplo da ficha de personagens

Anjinho: cabelo curto, loiro e encaracolado. Pele clara, olhos grandes e azuis. É um menino magro e de estatura mediana. Tem sete anos. Veste camisa azul clara de manga curta, short preto e não usa sapatos. Tem uma auréola branca sobre a cabeça e um par de asas brancas pequenas nas costas. É um anjo de verdade, que desceu das nuvens para se misturar com as crianças e protegê-las dos perigos. Volta e meia, tem que dar uma subidinha para receber ordens. Mas volta rapidinho para continuar brincando de ser criança com a turma.

Fonte: Elaborado pela autora

No livro *Audiodescrição na escola: abrindo caminhos para leitura de mundo* (2015) de Livia Motta, a autora apresenta parâmetros para audiodescrever os conteúdos imagéticos que fazem parte do ambiente escolar, sendo um deles as HQs. Para torná-las mais acessíveis, ela propõe:

Fazer uma breve introdução, usando: a história em quadrinhos acontece, se passa, apresenta; descrevendo os personagens, figurino, o cenário, o tempo (dia, noite, inverno, verão), para depois fazer a descrição de cada quadrinho. Quando houver título, este deverá ser citado logo no início da descrição, pois é a primeira informação a que temos acesso. Quando os personagens mudam a roupa no decorrer da história, isso deverá ser mencionado no próprio quadrinho. Falar também sobre como aparecem as falas, se dentro ou fora de balões. Se o desenho do balão apontar para algum significado, como pensamento (bolinhas) ao invés de fala, isso deverá ser apontado na descrição do quadro onde aparece. Descrever quadro a quadro, marcando-os com a letra Q e o número correspondente. Transformar os detalhes visuais de cada quadrinho em texto para que a pessoa com deficiência visual construa sua interpretação. Atenção para o significado dos diferentes tipos de balões de fala, letras e outros símbolos. A fala dos personagens deverá ser anunciada, usando para isso os verbos: dizer, responder, perguntar, comentar, continuar, gritar, falar. Outros elementos gráficos como pontos de

interrogação, exclamação, gotas de suor, raios, nuvenzinhas, formatos diferentes de balões onde estão as falas, devem ser descritos pois também expressam significado. (MOTTA, 2015, p. 131-132 apud CAPARICA, 2019, p. 45).

Conforme a metodologia descrita por Motta (2015), empregamos os seguintes parâmetros para realizar a audiodescrição: a citação do título; a descrição dos personagens e do seu vestuário (ficha dos personagens); a indicação da mudança de roupa ao longo da história; a descrição de cada quadro com a sua respectiva sinalização; e a indicação da fala dos personagens através de verbos. Entretanto, outros aspectos que são utilizados pela autora, em nosso trabalho, foram modificados ou não utilizados, como, por exemplo, a descrição do formato dos balões e seus respectivos significados; da maneira por meio da qual as falas são apresentadas; e dos elementos gráficos.

Na realização do roteiro e na elaboração da audiodescrição, optamos por utilizar a narração como o tipo textual que serviria de modelo para a escrita do texto e a gravação do audiogibi. Portanto, o audiodescritor também desempenha o papel de narrador. Dessa forma, ele é responsável por estabelecer um ritmo para a história capaz de promover a imersão dos ouvintes até o final da narrativa. Visto isso, destacamos o uso de adjetivos e advérbios para designar o estado emocional e realizar ou complementar as descrições das expressões faciais e corporais dos personagens.

Nessa perspectiva, os elementos gráficos como nuvens de poeira, sinais de interrogação e gotas de suor, não tem seus formatos descritos pelo narrador, mas são incorporados no texto da narrativa ou expressos através dos efeitos sonoros. Destacamos ainda o uso de travessões para indicar as falas dos personagens no roteiro, assim como o uso de verbos (responde, pergunta, acrescenta, retruca etc.), por parte do narrador, para indicar a ação de cada personagem antes de sua fala ou ação como é ilustrado no seguinte trecho:

Q17. Anjinho com as bochechas novamente coradas, suando e rindo muito embaraçado responde:

Anjinho – Quem, eu? Imagina! Hê! Hê! Hê!

(Elaborado pela autora)

A linguagem utilizada na audiodescrição seguiu a norma padrão da Língua Portuguesa, porém, ela foi aplicada tendo em mente o público infantil e as normas que orientam a audiodescrição (ALVES; TELES; PEREIRA, 2011). Por esses motivos, ela é objetiva e sucinta, mas seu vocabulário é variado como forma de tornar a narrativa vívida e imaginativa.

5.3 Escolha do elenco

De acordo com Alves, Gonçalves e Pereira (2016, p. 211) “[...] a qualidade dessa narração/locução é também de suma importância não só para a compreensão do significado, mas também para a experiência estética do usuário.” Dentro dessa perspectiva, para a gravação do audiogibi escolhemos Humberto Martins que, por sua experiência com rádio, realizou a locução/narração procurando adequar sua entonação a cada cena e às emoções pertinentes, de modo que a audiodescrição não ficasse monótona.

No caso do elenco, a escolha foi determinada, em primeiro lugar, pela escolha de pessoas que pudessem evocar a energia e o tom de voz infantil e inocente dos personagens principais da história. Nessa perspectiva, selecionamos Cris Silveira para interpretar o Anjinho, cujo tom de voz combina bem com o perfil meigo e angelical do personagem, e Paula Paes para fazer a Dorinha.

Outro aspecto que ditou a escolha do elenco foi a familiaridade dos participantes uns com os outros assim como a disponibilidade e a facilidade para reunir todos no dia estipulado para a gravação e para eventuais regravações. Por isso, Também convidamos Lúcia Paes e Marcelo Paes para fazerem as vozes da Mônica e do Luca, respectivamente.

5.4 Gravação

A gravação do audiogibi foi realizada no Laboratório de Áudio da Faculdade de Comunicação da UnB no dia 18 de outubro de 2019 das 10hs às 12hs. O responsável por realizar e supervisionar a gravação foi o técnico Glauber de Oliveira juntamente com a professora Helena Santiago Vigata. O software utilizado foi o Sound Forge Pro 12.

O elenco, juntamente com o locutor/narrador, se acomodou na cabine de gravação e, juntos, realizaram a primeira leitura do texto, que foi gravada, como forma de avaliar o grau de sincronia e harmonia entre todos (Figura 29). Como todos os integrantes já se conheciam, essa primeira tentativa ocorreu sem grandes problemas.

Figura 29 - Elenco na cabine de gravação



Fonte: Arquivo pessoal de Helena Santiago Vigata

Entretanto, como a maioria nunca havia participado de uma gravação, alguns aspectos precisaram ser repassados como o cuidado em manter uma distância constante do microfone para evitar a variação no volume da voz; a atenção à passagem das páginas do roteiro durante a gravação de forma que fosse realizada da maneira mais silenciosa o possível para evitar sua captação pelo equipamento; e a atenção à interpretação e entonação durante os momentos de exaltação.

Após essa intervenção, a gravação do roteiro foi realizada mais duas vezes e sem quaisquer problemas. Durante esse processo, algumas sugestões de mudanças ao roteiro foram feitas tanto pela professora Helena Santiago quanto pelos membros do elenco com o intuito de tornar a experiência de ouvir o audiogibi a mais imersiva e divertida possível.

A principal delas foi a retirada de algumas das locuções que descreviam o estado de confusão dos personagens em certos momentos da narrativa. Inicialmente, seriam utilizados tanto os efeitos sonoros, feitos pelo elenco e gravados no estúdio, quanto a narração/descrição. Entretanto, como o emprego de ambas ficaria redundante e tornaria o ritmo da narrativa menos dinâmico, decidimos empregar apenas os sons que expressavam sentimento equivalente ao que era descrito. (Figura 30).

Figura 30 - Exemplo de substituição de narração por som

Primeira versão	Versão final
<p>Q20. Dorinha vira-se para Anjinho e acrescenta:</p> <p>Dorinha – Tô meio gripada! É melhor eu não entrar na água!</p> <p>N: Anjinho, com a boca aberta, apenas olha para Dorinha bastante confuso.</p> <p>[Som de dúvida emitido por Anjinho]</p>	<p>Q20. Dorinha vira-se para Anjinho e acrescenta:</p> <p>Dorinha – Tô meio gripada! É melhor eu não entrar na água!</p> <p>[Som de dúvida emitido por Anjinho]</p>

Fonte: Elaborado pela autora

Outra mudança semelhante à mencionada anteriormente, foi a escolha pela retirada da audiodescrição que dava início ao quadro de número 34 (Q34), que consiste na continuação de uma sequência de ações rápidas e ininterruptas iniciadas no quadro anterior. Caso mantivéssemos o texto da primeira versão do roteiro, na qual a audiodescrição ficava entre as falas do Anjinho, a espontaneidade e o ritmo da sequência de ações presentes na HQ original seriam perdidos e a onomatopeia que a acompanha perderia sua eficácia (Figura 31).

Figura 31 - Mudanças nas cenas do Q34

Primeira versão	Versão final
<p>Q33. Após os meninos colocarem seus trajes de banho, os três vão para a beira da piscina. Então, Luca propõe:</p> <p>Luca – Vamos cair na água?</p>	<p>Q33. Após os meninos colocarem seus trajes de banho, os três vão para a beira da piscina. Então, Luca propõe:</p> <p>Luca – Vamos cair na água?</p>

<p>N: Anjinho, se aproximando de Luca, diz:</p> <p>Anjinho – Vamos! Vou te aju...</p> <p>*TCHIBUM</p> <p>Q34. De repente, Luca pula direto da cadeira de rodas para dentro da piscina antes mesmo de Anjinho terminar de falar.</p> <p>Anjinho - ...dar!</p>	<p>N: Anjinho, se aproximando de Luca, diz:</p> <p>Anjinho – Vamos! Vou te aju...</p> <p>*TCHIBUM</p> <p>Q34. Anjinho - ...dar!</p>
---	--

Fonte: Elaborado pela autora

Também decidimos acrescentar mais um item na legenda do roteiro. Este item indica o tipo de efeito sonoro ou música que foi empregado em cada um dos momentos da narrativa. Optamos por esse novo elemento no roteiro não apenas para torná-lo mais completo como também para facilitar o processo de edição e a seleção dos sons.

A partir dessas modificações, percebemos que, para a produção de roteiros de audiodescrição de gibis, e principalmente quando se objetiva elaborar um audiogibi a partir deles, descrever tudo o que se observa pode não ser a estratégia mais adequada. Em certos momentos, como nos indicados acima, faz-se necessário reconhecer o valor dos efeitos sonoros enquanto recursos de comunicação tão eficazes quanto a própria locução e capazes de, quando sozinhos, desempenharem essa função tão bem ou até melhor que a descrição.

5.5 Edição

Após a gravação, o material foi encaminhado para a edição, que foi dividida em duas fases. A primeira fase consistiu na montagem do audiogibi; eliminação das partes desnecessárias e das trilhas de diálogo com erros; limpeza do áudio para eliminar quaisquer imperfeições; e ajuste do volume do material (equalização). O editor e operador de rádio, Ricardo Coelho, foi o responsável por realizá-la por meio do software Sound Vegas Pro 16.

Já na segunda fase, ocorreu a seleção, inserção e sincronização dos efeitos sonoros e músicas. Essas funções ficaram a cargo do sonoplasta Milton Santos, que as realizou por meio dos softwares Sound Forge Pro 12 e Sony Vegas Pro 16. Os efeitos e as músicas utilizadas no audiogibi foram retirados do acervo pessoal do sonoplasta, assim como do site Free Sound, uma base colaborativa de amostras de áudio licenciadas pela Creative Commons.

Durante o processo de montagem do produto final, procuramos selecionar tanto sons condizentes com cada momento da história como com aqueles mais adequados para histórias voltadas para o público infantil. Para que isso ocorresse da maneira mais equilibrada possível, tivemos o cuidado de harmonizá-los com a locução para que esses elementos não competissem entre si.

Além disso, para evitar que o audiogibi ficasse sonoramente saturado, alguns efeitos sonoros não foram adicionados na versão final, como foi o caso do som produzido por uma cadeira de rodas e o produzido pelo um trampolim. A decisão de retirá-los baseou-se principalmente no fato de que eles prejudicariam o produto final, pois eram muito sutis a ponto de dificultar a identificação, por parte dos ouvintes, do elemento ou objeto que queriam representar.

Desse modo, mesmo havendo a omissão de alguns efeitos sonoros, o produto final³, além de ficar equilibrado, foi capaz de construir uma narrativa sonora rica em detalhes que, além de complementar os diálogos e a locução, criou uma história que evoca imagens vívidas quanto às ações e emoções dos personagens e o ambiente no qual o enredo se desenvolve. Sendo assim, permite uma maior aproximação entre o universo da *Turma da Mônica* e as crianças com deficiência.

³ Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1Ce_GilWKByweezykvIgQxcJlcJVXilIC/view?usp=sharing

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No nosso trabalho destacamos a importância da audiodescrição como recurso capaz de eliminar barreiras e permitir o acesso das pessoas com deficiência à literatura. Também enfatizamos a importância da literatura infantil enquanto um meio capaz de promover o desenvolvimento socioemocional e educativo das crianças. Diante disso, escolhemos um autor brasileiro, Maurício de Sousa, que, em sua trajetória, dedica-se, até hoje em seu trabalho, às questões de inclusão e educação.

A partir da leitura dos textos teóricos e da elaboração do roteiro da audiodescrição, percebemos que descrever todos os elementos característicos das HQs muito detalhadamente, principalmente dos aspectos mais gráficos como o formato dos quadrinhos e dos balões, pode não ser a melhor estratégia para produzir um audiogibi voltado para o público infantil sem comprometer o nível de interesse, imersão e clareza da história.

Por isso, a audiodescrição de HQs deve, acima de tudo, focar na criação de uma narração envolvente, capaz de estabelecer, de maneira compreensível e clara, o universo no qual se passa a história. Assim, a presença dos elementos que antecedem a narrativa propriamente dita, como a ficha dos personagens e as notas sobre a história, é essencial por permitir que o ouvinte se familiarize tanto com os personagens quanto com os temas centrais ao enredo.

Ao mesmo tempo, a presença dos efeitos sonoros e das músicas, em conjunto com a audiodescrição, é essencial, não apenas para reforçar as emoções e ações descritas, como também expressar circunstâncias e elementos como as onomatopeias que só podem ser expressados por eles. Nesse sentido, o som se apresenta como uma importante unidade de significado capaz de atuar em sintonia com a audiodescrição para criar imagens vívidas e estimular a imaginação das crianças.

A partir desse trabalho, esperamos poder trazer nossa contribuição para os estudos a respeito da acessibilidade e da audiodescrição de HQs, assim como também ajudar, por meio do nosso audiogibi, a aumentar o número de produtos e experiências culturais acessíveis disponíveis para as pessoas com deficiência e incentivar os jovens a se tornarem leitores.

Também esperamos, futuramente, poder dar continuidade ao presente trabalho por meio da realização de sessões, com crianças com deficiência, para verificar a recepção do audiogibi elaborado e, a partir das sugestões e opiniões dadas, aprimorá-lo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Cathia. **A longa história dos quadrinhos**. Disponível em: < <http://chc.org.br/longa-historia-dos-quadrinhos/>>. Acesso em: 3 out 2019.

ALVES, S. F.; GONÇALVES, K. N.; PEREIRA, T.V.. A tradução como recurso de acessibilidade: Audiodescrição de telenovelas. **Revista Todas as Letras** (MACKENZIE. Online), v. 3, p. 202-216, 2016.

ALVES, S. F.; TELES, V. C.; PEREIRA, T. V. Propostas para um modelo brasileiro de audiodescrição para deficientes visuais. **Revista Tradução e Comunicação**, Londrina, n. 22, 2011. Disponível em: <<https://seer.pgskroton.com/index.php/traducom/article/view/1811>>. Acesso em: 21 ago. 2019.

ALVES, TERCIANE. Dorina Nowill inspirou Mauricio de Sousa a criar Dorinha, personagem da Turma da Mônica. **Estadão**. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/blogs/nossa-infancia/dorina-nowill-inspirou-mauricio-de-sousa-a-criar-dorinha-personagem-da-turma-da-monica/>>. Acesso em: 30 set. 2019.

BARIFOUSE, Rafael. 'Eu não mudei. O mundo está mudando', diz Mauricio de Sousa sobre minorias na Turma da Mônica, que chega aos cinemas. **BBC Brasil**. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-48792300>>. Acesso em: 30 set 2019.

BATISTOTI, Vitória. Mauricio de Sousa: conheça a trajetória do criador da Turma da Mônica. **Revista Galileu**. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/05/mauricio-de-sousa-conheca-trajetoria-do-criador-da-turma-da-monica.html>>. Acesso em: 16 set 2019.

BNCC. **Literatura Infantil**: reflexões e práticas. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/ensino-medio/203-literatura-infantil-reflexoes-e-praticas>>. Acesso em: 21 ago 2019.

CAGNIN, A.L. **Os quadrinhos**. São Paulo, Ática, 1975. p. ilustr. (Ensaio, 10).

CALDAS, R.N. Estudo linguístico comparativo sobre onomatopeias em histórias em quadrinhos: Português / Alemão. **Pandaemonium Germanicum**. São Paulo, n. 18, Dez. /2011, p. 153-184. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pg/n18/10.pdf>>. Acesso em: 13 set 2019.

CAMPOS, L. **HQ para DV Ler**. Blog com histórias em quadrinhos audiodescritas, 2009. Disponível em: <http://hqparadvler.blogspot.com>. Acesso em: 21 ago.2019.

CAPARICA, V.H.C. **A audiodescrição de histórias em quadrinhos**: perspectivas semióticas. Dissertação (Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa) – Unesp. São Paulo. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/183140/caparica_vhc_dr_arafcl.pdf?sequence=7&isAllowed=y>. Acesso em: 21 ago 2019.

CASTRO, Eline Fernandes de. **A importância da leitura infantil para o desenvolvimento da criança**. Disponível em: <<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-literatura-infantil-para-desenvolvimento.htm>>. Acesso em: 13 ago 2019.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1972.

CRIPPEN, Martha. The Value of Children's Literature. **Oneota Reading Journal**. Disponível em: <<https://www.luther.edu/oneota-reading-journal/archive/2012/the-value-of-childrens-literature/>>. Acesso em: 23 ago 2019.

DANSA, Salmo. **A arte sequencial**. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0045.html>. Acesso em: 4 set 2019.

DIVERSOS – LIVROS ACESSÍVEIS e INCLUSIVOS. **Mais Diferenças**. Disponível em: <<http://maisdiferencas.org.br/projeto/diversos-livros-acessiveis-e-inclusivos/>>. Acesso em: 23 maio 2019.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FONTOURA, Juliana. Muito além da alfabetização: a importância do contato com a literatura na infância. **Revista Educação**. Disponível em: <<https://www.revistaeducacao.com.br/muito-alem-da-alfabetizacao-importancia-do-contato-com-literatura-na-infancia/>>. Acesso em: 21 ago 2019.

INSTITUTO MAURÍCIO DE SOUSA. **Sobre o instituto**. Disponível em: <<http://www.institutomauriciodesousa.org.br/sobre-o-instituto-mauricio-de-sousa/>>. Acesso em: 16 set 2019.

LUISA, Ingrid. O plano realmente infalível de Mauricio de Sousa. **Revista Superinteressante**. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/especiais/o-plano-realmente-infalivel-de-mauricio-de-sousa/>>. Acesso em: 16 set 2019.

MARINHO, Fernando. **História em quadrinhos**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm>>. Acesso em: 30 jul 2019.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005.

MOTTA, L. M. V. M. **Audiodescrição na escola: abrindo caminhos para leitura de mundo**. Juiz de Fora: NGIME/UFJF, 2015.

MOTTA, L.M.V. e ROMEU FILHO, P. (orgs): **Audiodescrição: Transformando Imagens em Palavras**. Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010.

NAVEGA, Télio. Sinônimo de quadrinhos, revista 'Gibi' surgiu há 80 anos. **O Globo**. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/sinonimo-de-quadrinhos-revista-gibi-surgiu-ha-80-anos-23592959>>. Acesso em: 30 jul 2019.

NAVES, S. B.; MAUCH, C.; ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S. A. **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, Secretaria do Audiovisual**, Ministério da Cultura, 2016.

NEKOMBA, Netumbo. The Importance of Children's Literature. **The Namibian**. Disponível em:< <https://www.namibian.com.na/index.php?id=126906&page=archive-read>>. Acesso em: 23 ago 2019.

RECURSOS DE ACESSIBILIDADE. **Acessibilidade em Bibliotecas Públicas**. Disponível em:<<http://acessibilidadeembibliotecas.culturadigital.br/category/biblioteca-acessivel/recursos-de-acessibilidade/>> Acesso em: 30 jul.2019.

SILVA, C.C. Quem inventou as histórias em quadrinhos?. **Revista Superinteressante**. Disponível em:< <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-inventou-as-historias-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 3 out 2019.

SOUSA, Maurício. **Maurício**: A história que não está no gibi. São Paulo: Sextante. 2017.

TANGARIFE, M. T. **A acessibilidade nos websites governamentais**: um estudo de caso no site da Eletrobrás. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em:< https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/10500/10500_1.PDF>. Acesso em: 21 ago. 2019.

TURMA DA MÔNICA. **Personagens da Turma da Mônica**. Disponível em:<<http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/monica/>>. Acesso em: 30 set. 2019.

UBOOK. **A Turma da Mônica invade o streaming com os audioquadrinhos**. Disponível em:< <https://blog.ubook.com/2018/04/09/a-turma-da-monica-invade-o-streaming-com-os-audioquadrinhos/>>. Acesso em: 21 ago.2019.

VERGARA-NUNES, Elton; MACHADO, Flávia Oliveira; VANZIN, Tarcisio. Audiodescrição como tecnologia assistiva para o acesso ao conhecimento por pessoas cegas. In ULBRICHT, Vania Ribas; VANZIN, Tarcisio; VILLAROUCO, Vilma (Org.). **Ambiente virtual de aprendizagem inclusivo**. Florianópolis: Pandion, 2011. p. 189-232. Disponível em:< <http://guaiaca.ufpel.edu.br/bitstream/123456789/711/3/Audiodescricao%20como%20tecnologia%20assistiva%20para%20o%20acesso%20ao%20conhecimento%20por%20pessoas%20cegas.pdf>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

APÊNDICE – ROTEIRO DE AUDIODESCRIÇÃO DA HQ *UM ANJO DENTRO D'ÁGUA*

[Música instrumental calma]

“Anjinho em um anjo dentro d’água”

➤ Notas sobre a história:

Os personagens e a história em quadrinhos “Um anjo dentro d’água” foram criados por Maurício de Souza, cartunista e escritor brasileiro, responsável pela criação da *Turma da Mônica*. Essa história foi publicada no acervo digital de histórias em quadrinhos presente no site oficial da *Turma da Mônica*.⁴

Nessa história, Maurício de Sousa aborda o tema diversidade funcional, através dos personagens Dorinha e Luca para educar e sensibilizar as crianças sobre os vários tipos de deficiência.

Dorinha foi criada em 2004, estreou na edição nº 221 do gibi da Mônica, para homenagear Dorina Nowill, brasileira, educadora e ativista pelos direitos das pessoas com deficiência visual. Ela, que também era uma pessoa com deficiência visual desde os 17 anos, não se deixou abater e se tornou um exemplo de força e determinação. Foi fundadora da Fundação Dorina Nowill e presidiu o Conselho Mundial para o Bem-Estar dos Cegos, conhecido atualmente como União Mundial dos Cegos.

O personagem Luca estreou em 20 de dezembro de 2004, aparecendo pela primeira vez em *Turma da Mônica* nº 222, trazendo uma surpresa para os fãs por ser o segundo personagem com deficiência, neste caso física, que entrou para a *Turma da Mônica* depois de mais de uma década.

➤ Fichas dos personagens:

- Anjinho: cabelo curto, loiro e encaracolado. Pele clara, olhos grandes e azuis. É um menino magro e de estatura mediana. Tem sete anos. Veste camisa azul clara de manga curta, short preto e não usa sapatos. Tem uma auréola branca sobre a cabeça e um par de asas brancas pequenas nas costas. É um anjo de verdade, que desceu das nuvens para se misturar com as crianças e protegê-las dos perigos. Volta e meia, tem que dar uma subidinha para receber ordens. Mas volta rapidinho para continuar brincando de ser criança com a turma.
- Dorinha: cabelo loiro, na altura dos ombros, repartido ao meio. Pele clara e seus olhos não podem ser vistos porque usa óculos redondos escuros o tempo todo. É uma menina magra e de estatura mediana. Tem oito anos. Veste uma camiseta *cropped* de manga curta rosa com detalhes em branco e margaridas brancas na barra; calça comprida roxa, desfiada na barra e com três margaridas brancas; cinto amarelo com pochete que tem uma margarida desenhada. Usa tênis amarelo com solado branco, brincos de argola dourados e anda com o auxílio de uma bengala branca. Garota cega, que reconhece seus amigos pela voz, pelo cheiro, e está

⁴ Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/historia/um-anjo-dentro-dagua-2/>

completamente enturmada. É inteligente, meiga e participa de várias aventuras da *Turma da Mônica*. Antenada com tudo o que acontece à sua volta, inclusive na moda. A personagem, bastante extrovertida, brinca normalmente como qualquer criança. Ela surpreende os amiguinhos com suas habilidades e sentidos aguçados como o tato, a audição e o olfato.

- Luca: cabelo castanho claro, liso e na altura dos ombros. Pele clara e olhos grandes e pretos. É um menino magro e de estatura mediana. Tem oito anos. Veste camiseta de manga curta e com listras horizontais amarelas e brancas, short vermelho e tênis vermelho com o solado branco. Luca é um garoto cadeirante e sua cadeira é azul. É amante dos esportes, principalmente de basquete. Foi apelidado carinhosamente pelos novos amiguinhos de “Da Roda” e “Paralaminha”, por ser muito fã do cantor Herbert Vianna e da banda Paralamas do Sucesso. Tem muita vontade e disposição para brincar de igual para igual com a turminha, independentemente de ser paraplégico, o que, para ele e seus amigos, é apenas um detalhe. O que Luca quer mesmo é curtir a vida, estudar e, logo, escolher uma profissão.
 - Mônica: cabelo curto, preto, liso e repartido de lado. Pele clara, olhos grandes e pretos. É uma menina dentuça, magra e de estatura mediana. Tem sete anos. Usa vestido vermelho bem curtinho e de mangas igualmente curtas, dá até para ver sua calcinha branca, e não usa sapatos. Mônica é a personagem mais conhecida de Mauricio de Sousa. É uma garotinha esperta e cheia de personalidade, que vive pra cima e pra baixo agarrada ao seu coelho de pelúcia, o Sansão. Nervosinha que só ela, não leva desaforo pra casa. Quando é chamada de baixinha, gorducha e dentuça, ninguém segura suas coelhadas. Isso porque Mônica é a menina mais forte do bairro do Limoeiro, onde mora.
 - Magali: cabelo curto, preto, liso e repartido de lado. Pele clara, olhos grandes e pretos. É uma menina magra e de estatura mediana. Tem sete anos. Usa vestido amarelo bem curtinho de mangas também curtas, que deixa aparecer sua calcinha branca, e não usa sapatos. É uma garota meiga e delicada, mas que tem um apetite absolutamente incontrolável. Ela devora qualquer tipo de comida que aparece na sua frente e, por incrível que pareça, continua sempre magra e esbelta! Ela é a melhor amiga da Mônica e tem como bichinho de estimação um gato branquinho chamado Mingau.
- **Legenda** (está presente apenas para esclarecer a organização do roteiro, mas não será lida na gravação).
- Q + número: número do quadro sendo narrado (somente uma sinalização e não será lido);
 - N: narrador;
 - Onomatopeias: * + onomatopeia em letras maiúsculas;
 - Personagem: nome do personagem em letras maiúsculas + travessão.
 - Efeitos sonoros: negrito e entre colchetes

[Som de passarinhos cantando]

[Música instrumental animada]

Q1. Dorinha está caminhando com sua bengala no bairro do Limoeiro. Enquanto isso, Anjinho, bastante relaxado, a observa do céu, deitado de bruços em uma nuvem, enquanto pensa: **[Efeito sonoro de passos] + [Efeito sonoro angelical]**

ANJINHO – Parece mentira, mas uma das crianças que menos me dá trabalho é a Dorinha!

Q2. Anjinho, agora apoiando sua cabeça sobre os braços, observa Dorinha com um sorriso no rosto e continua a pensar para si mesmo:

ANJINHO – Mesmo sem enxergar, ela sempre sabe pra onde está indo!

[Música instrumental de ação]

Q3. De repente, Anjinho levanta de sua nuvem muito assustado.

*AAH!!

Q4. Dorinha está caminhando em direção à beira do rio e Anjinho pula desesperado da nuvem em direção à menina enquanto grita:

ANJINHO – Dorinha, cuidado!!

Q5. Dorinha, se abaixando para pegar uma flor vermelha na margem do rio, fica confusa com o berro do anjo. Então Anjinho, que vinha bem rápido para salvar Dorinha, acaba voando por cima da menina e, desorientado, ao perceber que está prestes a cair no rio, exclama: **[Efeito sonoro de asas batendo]**

ANJINHO – Hã?!

[Música de suspense]

*TCHUF **[Efeito sonoro de alguém caindo na água]**

Q6. Anjinho cai dentro d'água.

[Efeito sonoro de alguém se debatendo na água]

Q7. Anjinho está se debatendo dentro d'água e grita desesperado:

ANJINHO – Socorro!! Socorro!!

N: Dorinha, ainda na beira do rio e com a flor na mão, pergunta preocupada:

DORINHA – Anjinho?

[Som na água fica mais intenso]

Q8. Anjinho começa a bater ainda mais os braços e exclama angustiado:

ANJINHO – Eu não sei nadar!!

N: Dorinha, então, se inclina na beira do rio e oferece sua bengala para salvar Anjinho.

DORINHA – Segura na minha bengala!!

Q9. Anjinho agarra com as duas mãos a bengala de Dorinha e apoia um dos pés na beira do rio para tentar sair. Dorinha o puxa com toda força.

ANJINHO – *AAGH!!

[Música instrumental levemente alegre]

Q10. Finalmente, Dorinha consegue tirar Anjinho da água que fica estendido de braços na grama, encharcado e sem fôlego.

***COF! COF! [Efeito sonoro de tosse]**

N: Dorinha, de pé na frente de Anjinho e bem preocupada, alerta o amigo:

DORINHA – Anjinho, você precisa tomar mais cuidado com o rio, ainda mais não sabendo nadar!

Q11. Anjinho, já sentado, torce sua auréola ensopada e bem zangado pergunta para Dorinha: **[Efeito sonoro de pano molhado sendo torcido]**

ANJINHO – E o que você estava fazendo tão perto do rio?

N: Dorinha, toda feliz, coloca nos cabelos a flor que colheu e esclarece:

DORINHA – Vim colher uma flor pra pôr nos meus cabelos! Todo dia eu faço isso!

Q12. Anjinho, agora totalmente seco, mas ainda muito bravo, coloca sua auréola sobre a cabeça e questiona:

ANJINHO – E não tem medo de cair no rio?

[Efeito sonoro de rio]

N: Dorinha se aproxima sorridente de Anjinho e explica:

DORINHA – Não! Me oriento bem pelo som da água corrente!

Q13. Dorinha começa a caminhar, deixando Anjinho para trás, e acrescenta:

DORINHA – Mas se por acidente eu cair, tudo bem! Sei nadar!

N: Anjinho, ruborizado, coloca a mão na frente de sua boca e dá uma risada toda sem graça.

ANJINHO – Hê!Hê!

Q14. Anjinho corre rápido para passar a frente de Dorinha e pede com um sorriso envergonhado:

ANJINHO – Dorinha, não conte pra ninguém que não sei nadar!

[Efeito sonoro de pessoa correndo]

N: Dorinha, correndo tranquila e sorridente atrás de Anjinho, responde:

DORINHA – Fica frio! Mas você devia aprender!

[Música instrumental mais alegre]

Q15. Anjinho leva um susto ao perceber que está prestes a cair no rio novamente. Assustado, ele agita seus braços no ar e Dorinha, vindo logo atrás dele, fica confusa com o que pode estar acontecendo. **[Efeito sonoro de alguém se desequilibrando]**

Q16. Anjinho bate suas asinhas com todas suas forças para evitar cair na água.

***FLAP FLAP [Efeito sonoro de asas batendo]**

N: Dorinha sorri e, percebendo o que aconteceu, pergunta:

DORINHA – Você quase caiu na água de novo, é?

Q17. Anjinho com as bochechas novamente coradas, suando e rindo muito embaraçado responde:

ANJINHO – Quem, eu? Imagina! Hê! Hê! Hê!

Q18. Dorinha, correndo pelas ruas do bairro enquanto puxa um Anjinho perplexo pelo braço, diz animada e determinada: **[Efeito sonoro de pessoa correndo] + [Efeito sonoro de rua movimentada]**

DORINHA – Anjinho, vem comigo! Você vai aprender a nadar!

N: Anjinho, surpreso e nervoso, pergunta à menina:

ANJINHO – V-você vai me ensinar?

[Efeito sonoro de passos rápidos]

Q19. Apressada e caminhando rápido na frente de Anjinho em uma das calçadas do bairro, Dorinha contesta:

DORINHA – Não! Um amigo meu!

N: Diante da resposta, Anjinho, já todo animado, e tentado a acompanhar o ritmo da amiga exclama:

ANJINHO – Ah!

Q20. Dorinha vira-se para Anjinho e acrescenta:

[Efeito sonoro de tosse]

[Música instrumental alegre e de aventura]

DORINHA – Tô meio gripada! É melhor eu não entrar na água!

[Som de dúvida emitido por Anjinho]

[Efeito sonoro de passos]

Q21. Eles chegam à frente do portão de madeira que, juntamente a um muro verde, cerca uma casa amarela e Dorinha afirma:

DORINHA – É aqui!

N: Anjinho, com um sorriso no rosto, retruca:

ANJINHO – O seu senso de direção deve ter te enganado!

Q22. Dorinha, com uma expressão de dúvida, vira para Anjinho e questiona:

DORINHA – Por quê?

N: Anjinho apontando o dedo na direção da casa responde:

ANJINHO – Essa é a casa do Luca!

Q23. Os dois, um na frente do outro, continuam conversando na calçada e Dorinha diz:

DORINHA – Então, é aqui mesmo!

N: Anjinho insiste:

ANJINHO – Mas o Luca não anda!

Q24. Dorinha, então, se vira na direção do portão e exclama sorridente:

DORINHA – Não anda, mas nada como um peixe! **[Efeito sonoro de dúvida/confusão]**

[Efeito sonoro de portão de madeira abrindo]

Q25. Luca sai de sua casa e, ao encontrar Dorinha e Anjinho na frente dela, diz animado:

[Música instrumental leve e alegre]

LUCA – Dorinha! Anjinho! Que surpresa boa!

N: Dorinha, então, pede a Luca:

DORINHA – Você pode ensinar o Anjinho a nadar?

N: Diante disso, Anjinho, com um sorriso nervoso, acena para Luca enquanto diz:

ANJINHO – O-oi, Luca!

Q26. Luca, com os olhos arregalados e apontando para Anjinho, indaga surpreso:

[Efeito sonoro de surpresa]

LUCA – O quê?! Você não sabe nadar?

N: Anjinho, ainda com a mesma expressão nervosa de antes, afirma:

ANJINHO – N-não! Hê! Hê!

Q27. Os três continuam a conversar na calçada e Luca, agora mais alegre, declara:

LUCA – É claro que eu te ensino! Que tal na piscina do parque?

N: Anjinho, com um sorriso de animação, exclama:

ANJINHO – Perfeito!

[Música instrumental animada]

[Efeito sonoro de passos]

Q28. Algum tempo depois, os três amigos, andando lado a lado, estão a caminho do parque quando Anjinho fala admirado:

ANJINHO – Eu não sabia que você nadava!

N: Luca então conta ao anjo.

LUCA – Tenho uma porção de medalhas em competições paraolímpicas!

Q29. Curioso, Anjinho pergunta:

ANJINHO – Para o quê?

N: E Luca explica:

LUCA – Paraolímpicas! São competições esportivas onde nós, pessoas com deficiência, testamos os nossos limites!

Q30. Surpresa, Dorinha vira seu rosto na direção de Anjinho e o questiona:

DORINHA – Você nunca ouviu falar disso!

N: Anjinho para de andar e, de maneira sincera, responde:

ANJINHO – Nunca!

Q31. Dorinha, impressionada, também para e, se voltando totalmente para Anjinho, aponta para o amigo para exclamar:

DORINHA – Nossa, Anjinho! Parece que você vive no mundo das nuvens!

N: E Anjinho, pego de surpresa pela reação da menina, apenas olha para ela sem dizer nada.

[Efeito sonoro de pessoas conversando] + [Efeito sonoro de passos]

Q32. Os três chegam à entrada do parque e Dorinha, caminhando à frente, avisa:

DORINHA – Chegamos!

N: Luca, que está atrás de todos, orienta os amigos:

LUCA – O vestiário é logo ali! Vamos nos preparar!

[Música instrumental alegre e de determinação]

Q33. Após os meninos colocarem seus trajes de banho, os três vão para a beira da piscina. Então, Luca propõe:

LUCA – Vamos cair na água?

N: Anjinho, se aproximando de Luca, diz: **[Efeito sonoro de pessoas se divertindo]**

ANJINHO – Vamos! Vou te aju...

***TCHIBUM [Efeito sonoro de alguém pulando na água]**

Q34. Anjinho - ...dar!

N: Enquanto isso, Dorinha observa tudo de longe com os braços atrás das costas e um sorriso satisfeito no rosto.

Q35. Já dentro da piscina e entusiasmado, Luca gesticula com seu braço e fala para Anjinho:
[Efeito sonoro de água sendo remexida]

LUCA – Vem, Anjinho, não tenha medo! Eu protejo você!

N: Anjinho responde animado ao lado de Dorinha:

ANJINHO – Está bem!

Q36. Anjinho, de maneira bem enérgica, grita saltando na piscina.

ANJINHO – Lá vou eu!! Uhuu!!

*TCHIBUM [Efeito sonoro de alguém pulando na água e provocando respingos]

[Efeito sonoro de água sendo remexida]

N: A água se espalha para todos os lados e Luca dá muitas risadas enquanto cobre seu rosto com um dos braços para se proteger dos respingos.

LUCA – Há! Há!

Q37. Quando os dois estão dentro da piscina, Luca se vira para Anjinho, que está ao seu lado, e comunica ao amigo:

LUCA – Veja como eu faço com os braços! Você irá ter que bater as pernas também!

N: Sorridente, Anjinho responde:

ANJINHO – Tá!

[Efeito sonoro de alguém nadando]

Q38. Luca começa a nadar enquanto Anjinho, admirado, observa:

ANJINHO – Como ele é rápido!

N: Dorinha, sentada na beira da piscina, comenta:

DORINHA – Parece o Clodoaldo Silva!

Q39. Anjinho, com os olhos arregalados e bastante confuso, questiona:

ANJINHO – Quem?

N: Dorinha, desapontada, retruca:

DORINHA – Ai, Anjinho! Você está por fora mesmo, né?

[Música instrumental animada para competições esportivas + Efeito sonoro de aplausos]

Q40. Desenho realista de Clodoaldo Silva um homem negro e de cabelo preto bem curto. Ele usa um casaco azul, verde e amarelo e tem uma coroa de louros na cabeça enquanto sorri segurando na mão direita uma medalha de ouro e na esquerda um buquê de flores.

N: Dorinha explica:

DORINHA – O Clodoaldo Francisco Silva é o maior medalhista paraolímpico que o Brasil já teve... e tem!

[Efeito sonoro de alguém nadando vigorosamente]

Q41. Desenho em que Clodoaldo, usando uma touca com as cores do Brasil e óculos de natação pretos, nada em uma piscina dividida por raias amarelas.

N: A menina ainda acrescenta:

DORINHA – Em 2004, Atenas, nas olimpíadas paraolímpicas, ele ganhou seis medalhas de ouro, uma de prata e quebrou quatro recordes mundiais na natação!

Q42. Anjinho no canto da piscina, constrangido e muito desapontado, admite para Dorinha:

ANJINHO – Já estou morrendo de vergonha por nunca ter aprendido a nadar!

N: Ao ouvir essa confissão, Dorinha dá risadas.

DORINHA – Há! Há!

Q43. Momentos depois, Luca, ainda dentro da piscina, observa satisfeito enquanto Anjinho se esforça para dar braçadas na água e incentiva o amigo:

[Efeito sonoro de pessoas conversando]

LUCA – Isso mesmo, Anjinho! Você leva jeito pra coisa!

Q44. Horas mais tarde, Dorinha, com os meninos já vestidos e os três amigos saindo do clube, declara contente:

[Música instrumental levemente animada e de triunfo]

DORINHA – Pronto, Anjinho! Você já sabe se virar dentro da água!

N: Luca logo acrescenta bem animado:

LUCA – Se quiser posso te ensinar técnicas e estilos de nado!

N: Anjinho, entusiasmado, responde:

ANJINHO – Claro que quero!

[Música instrumental alegre + Efeito sonoro de pessoas conversando e pássaros cantando]

Q45. Dias depois, na rua do bairro, Magali, Dorinha e Mônica caminham juntas quando Magali comenta:

MAGALI – Vocês viram que o Anjinho tá aprendendo natação?

N: Orgulhosa, Dorinha relata:

DORINHA – Eu não vi, mas estou sabendo! Sou responsável por isso!

N: Mônica irritada reclama:

MÔNICA – Ah! Ele agora tá todo exibido!

Q46. As três param de repente e Magali, espantada, questiona:

MAGALI – Exibido, como?

N: Mônica, ainda mais irritada, aponta para uma nuvem de onde Anjinho, elegantemente, está saltando de um trampolim, com os olhos fechados e um sorriso de prazer no rosto. **[Efeito sonoro angelical]**

MÔNICA – Olha só o jeito que ele tá usando pra pular das nuvens... de um trampolim!

N: FIM.

[Música instrumental animada]

➤ **Créditos:**

- **Elenco:**
 - Anjinho: Cris Silveira
 - Dorinha/ Magali: Paula Paes Barreto
 - Luca: Marcelo Paes Barreto
 - Mônica: Lúcia Paes Barreto
 - Narrador/Audiodescritor: Humberto Martins
- Roteirista: Paula Paes Barreto
- Operador de áudio: Glauber Oliveira
- Edição: Ricardo Coelho e Milton Santos
- Estúdio: Laboratório de Áudio da Faculdade de Comunicação da UnB