

AUDIODESCRIÇÃO NA ARTE ABSTRATA: USANDO METÁFORAS A PARTIR DE UMA PERSPECTIVA FUNCIONAL¹

María José García Vizcaíno²

Tradução de Victória Campão Fraga Sacramento³

Resumo: O objetivo deste artigo é analisar as técnicas linguísticas empregadas na criação da audiodescrição (AD) para uma instalação de vídeo multimídia em um museu de arte. Considerando a AD como um tipo de tradução intersemiótica, adotamos uma abordagem funcionalista para audiodescrição (Mazur, 2020) como referencial teórico. Levando em conta que a função principal da arte é estética (Iseminger, 2004) e considerando os principais objetivos da exposição, embarcamos em um processo desafiador de tomada de decisões para determinar quais técnicas linguísticas e criativas usar para a referida instalação. Entre essas técnicas, as metáforas se mostraram ferramentas muito eficazes (Luque Colmenero e Soler Gallego, 2020). Os resultados indicam que as principais metáforas para descrever a arte abstrata foram sinestesia e ênfase vocal. Outra conclusão está relacionada ao grau de criatividade ao descrever em áudio a arte abstrata e aos limites que o audiodescritor pode facilmente ultrapassar ao criar metáforas que vão além do domínio original da obra. É precisamente aqui que a função da obra artística e o propósito da exposição desempenham um papel crucial em encontrar o equilíbrio entre fidelidade e criatividade.

Palavras-chave: Descrição de áudio, instalação de vídeo, arte abstrata, tradução intersemiótica, abordagem funcionalista, metáfora, criatividade, acessibilidade, invisibilidade, conversa.

AUDIO DESCRIPTION IN ABSTRACT ART: USING METAPHORS FROM A FUNCTIONAL PERSPECTIVE

Abstract: This article aims to analyze the linguistic techniques used to create the audio description (AD) for a multimedia video installation in an art museum. Considering AD as a type of intersemiotic translation, we adopt a functionalist approach to audio description (Mazur, 2020) as a theoretical framework. Considering that the primary function of art is aesthetic (Iseminger, 2004) and considering the main objectives of the exhibition, we embarked on a challenging decision-making process to determine which linguistic and creative techniques to use for the said installation. Among these techniques, metaphors proved to be very effective tools (Luque Colmenero & Soler Gallego, 2020). The results indicate that the main metaphors used to describe abstract art were synesthesia and vocal emphasis. Another conclusion relates to the degree of creativity in describing abstract art through audio and the limits that the audio describer can easily surpass when creating metaphors that go beyond the original domain of the artwork. It is precisely here that the function of the artwork and the purpose of the exhibition play a crucial role in finding the balance between fidelity and creativity.

Keywords: Audio description, video installation, abstract art, intersemiotic translation, functionalist approach, metaphor, creativity, accessibility, invisibility, discourse.

¹ Artigo em língua inglesa: <https://www.jatjournal.org/index.php/jat/article/view/263>

² Universidade de Montclair State.

³ Revisão da tradução: Profa. Dra. Márcia Moura da Silva.

1. Introdução

Apesar do aumento no número de museus que incorporaram a audiodescrição (doravante, AD) em suas exposições para proporcionar acessibilidade a todos e aprimorar a experiência dos visitantes, a AD em instalações audiovisuais é praticamente inexistente. Da mesma forma, a maioria dos estudos sobre AD em museus de arte concentra-se quase exclusivamente em obras de arte figurativas e abstratas estáticas, dedicando pouca atenção a instalações de vídeo. Uma instalação de vídeo é uma técnica de arte visual específica que utiliza projeção de imagens. Elas surgiram na década de 1960 e proporcionaram diferentes oportunidades para os artistas que podiam usar espaços privados e públicos para apresentarem suas obras de arte:

nas paredes de uma galeria ou a seu redor – divididas, sobrepostas, serializadas, espelhadas, invertidas, e feitas em miniatura ou em tamanho gigantesco. A atenção do espectador se volta da ilusão na tela para o espaço ao redor e para os mecanismos físicos e propriedades da imagem em movimento. (Iles, 2001)

Esse período também coincide com o surgimento da arte conceitual, que desafiava as obras de arte tradicionais estáticas e incorporava a projeção de imagens como meio para exibir obras artísticas.

É importante notar que as instalações de vídeo se diferenciam das pinturas e esculturas com moldura fixa devido às suas características cinematográficas. Isso pode levar alguém a pensar que a AD para instalações de vídeo deve seguir as mesmas diretrizes da AD criada para filmes. No entanto, este não é o caso, já que dois aspectos principais diferenciam as instalações audiovisuais dos filmes. Primeiro, não há diálogo impondo restrições de tempo nas instalações de vídeo, o que permite que a AD para instalações de arte tenha maior liberdade do que para cinema ou teatro. Nesse sentido, como indicam Hutchinson e Eardley (2019), a principal diferença entre AD de museus e de filmes é a interdependência entre o texto-fonte e o texto-alvo, ou seja, "nos filmes, o texto-alvo deve ser perfeitamente integrado ao texto-fonte, o que exige que se adapte a restrições de tempo rigorosas, já que a AD normalmente não deve interferir com o diálogo ou a trilha sonora do filme ou programa" (p. 45). Em segundo lugar, as instalações de vídeo desafiam os visitantes a participar, imergir e decodificar a mensagem enquanto se movem livremente pela sala. Isso convida o

audiodescritor a incorporar mais elementos interacionais para envolver o visitante na experiência artística, produzindo, conseqüentemente, uma AD mais criativa e subjetiva.

Portanto, considerando a lacuna tanto na prática quanto na pesquisa sobre AD para instalações de vídeo, este artigo tem como objetivo compartilhar os desafios enfrentados no processo de criação de AD para uma instalação de vídeo multimídia e analisar as técnicas linguísticas empregadas para transmitir as funções e objetivos incorporados a uma obra. As noções de criatividade, subjetividade e "invisibilidade" da AD na arte abstrata desempenharão um papel no processo de tomada de decisão para a criação da AD. Essa invisibilidade ou objetividade é um dos principais desafios que as instalações de vídeo representam para os audiodescritores. A já conhecida "primeira regra da audiodescrição" (OQVVEOQVD – "O QUE VOCÊ VÊ É O QUE VOCÊ DIZ") destaca a prioridade da objetividade na AD – "Como a imagem é criada na mente de nossos usuários, evitamos rotular com interpretações excessivamente subjetivas e deixamos que nossos visitantes formem suas próprias imagens e interpretações" (Snyder, 2014, p. 90). Nesse sentido, a AD criativa tem sido defendida em vários trabalhos, como Fryer e Freeman (2013), Kleege (2018), Luque Colmenero e Soler Gallego (2020), Romero Fresco (2021), Walczak e Fryer (2017) e Walczak (2017). Esses autores questionam abordagens tradicionais de AD e defendem alternativas mais inovadoras que desafiam as regras padrão de AD em relação à objetividade e subjetividade e que podem ajudar o espectador a formar um julgamento estético independente e, no caso das instalações de vídeo, auxiliá-lo a imergir na experiência artística multimídia.

2. Referencial teórico: uma abordagem funcionalista para AD

Neste artigo, a audiodescrição (AD) é concebida como um tipo de tradução intersemiótica, ou seja, uma tradução de imagens para palavras, em vez de uma tradução de uma língua para outra. A obra de arte a ser audiodescrita seria o texto-fonte, e a própria AD seria o texto-alvo ou tradução. Considerando a AD como um tipo de tradução, o referencial teórico adotado neste projeto é aquele que se concentra no tipo e no *skopos* do texto-fonte, ou seja, uma abordagem funcionalista. Em particular, o modelo de AD orientado funcionalmente por Mazur (2020) fornece os níveis de análise contextual, macrotextual e microtextual necessários para a AD desta instalação de vídeo.

Tomando como base para seu modelo a classificação dos tipos textuais de Reiss (1989), as funções do texto-fonte que levam a certas estratégias de tradução (Nord, 2005, 2006) e o propósito (*skopos*) do texto-alvo (Vermeer, 2000), Mazur propõe um modelo para desenvolver

textos-alvo de audiodescrição inspirados no funcionalismo e na natureza multimodal da AD. O ponto de partida é a noção de que a AD é um texto multimodal. Assim, a AD precisa ser abordada analisando primeiramente o tipo de texto que é, o que por sua vez corresponde a uma função da linguagem. Dessa forma, textos informativos transmitem a função referencial ou informativa da linguagem, que se concentra na mensagem; textos narrativos são aqueles cujo principal propósito é contar uma história; textos expressivos focam na forma da mensagem; textos persuasivos ou operativos são aqueles cuja função principal é influenciar o espectador⁴, e textos de entretenimento incluem o que é chamado por Mazur de entretenimento “leve” (Vermeer, 2000, p. 230): programas de perguntas e respostas, competições, e afins.

A essa taxonomia identificada por Mazur para fins de AD (2020, p. 230), a autora do presente artigo acrescenta duas funções que são relevantes para este trabalho— as funções poética e fática. Essas são duas das três funções adicionais que Jakobson (1960) identificou: funções poética, fática e metalinguística. A função poética exige que leitores ou ouvintes, mais do que outras funções linguísticas, prestem atenção aos significantes nos signos linguísticos, afastando-se do significado (Tsur, 2010). Essa função também é conhecida como a função estética da comunicação e concentra-se no código da própria mensagem; é característica da literatura e, especialmente, da poesia. Essa função estaria intimamente relacionada ao tipo de texto expressivo mencionado acima e é precisamente essa que é mais pertinente em nosso estudo de caso, uma vez que partimos da premissa de que a função principal da arte, em geral, é estética (Iseminger, 2004). A função fática se concentra no canal entre o emissor e o receptor, estabelecendo uma conexão ou relação entre os participantes.

A identificação dessas funções ligadas aos tipos textuais ajudou a priorizar os objetivos do texto-fonte e orientou os audiodescritores no processo de tomada de decisões sobre o que e como transmitir no texto-alvo audiodescrito. Nesse sentido, uma abordagem funcionalista como essa entende a tradução como um processo em que “os tradutores escolhem suas estratégias de tradução de acordo com o propósito ou função que o texto traduzido se destina a cumprir para o público-alvo” (Nord, 2006, p. 131), levando em conta que as funções dos textos não são compartimentos estanques, mas dinâmicas e dependentes do contexto. Portanto, é possível que o texto AD alvo não cumpra exatamente a(s) mesma(s) função(ões) do texto-fonte, ou que essas funções mudem em certo ponto do processo de criação.

⁴ As funções referencial, expressiva e apelativa foram identificadas primeiro por Bühler (1934) em seu modelo organon da linguagem. Esse modelo apoia a ideia de que essas três funções principais estão ligadas a elementos específicos da comunicação – mensagem, emissor e receptor, respectivamente – classificados por Nord como “fatores extratextuais” (Nord, 2005).

Para realizar esse processo de tomada de decisão baseado em funções na tradução ou na AD, Mazur propõe uma estrutura de três camadas ou estágios: níveis de análise contextual, macrotextual e microtextual. A análise contextual inclui o contexto em que a AD ocorre, ou o que Nord (1997) chama de *brief* ou encargo de tradução (as funções pretendidas do texto, destinatários, tempo e lugar de recepção do texto, meio e motivação). Após a análise do contexto e do encargo da AD, a próxima etapa é realizar uma análise macrotextual do texto-fonte, diferenciando entre aspectos de conteúdo (título, tema, enredo, personagens principais, diálogos, música, sons) e forma (estrutura, linguagem, restrições de tempo, linguagem fílmica). Finalmente, no nível microtextual, uma unidade específica de AD será examinada à luz da função que desempenha em relação às funções identificadas nos níveis contextual e macrotextual.

3. De minha casa para a sua: uma análise de AD funcional

Após apresentar a abordagem funcional de Mazur para a AD, aplicarei essa abordagem ao nosso caso em questão. Vale ressaltar que em nossa instalação de vídeo abstrata, os aspectos incluídos no conteúdo e na forma na análise macrotextual seriam completamente diferentes, uma vez que elementos como diálogo, enredo, personagens principais ou linguagem fílmica, entre outros, não existiriam. No entanto, embora o modelo de Mazur tenha sido concebido para ser usado principalmente para AD em filmes e documentários, ele pode ser adaptado a outros tipos de AD, como AD para arte ou teatro, como ela própria sugere. Assim, nas próximas seções, aplicarei esse modelo funcional de análise à instalação de vídeo em questão.

3.1 Análise contextual

As análises contextual e macrotextual ajudam a determinar a estratégia global para a AD, levando em consideração as funções primárias do texto-fonte com base no encargo de tradução. O Museu de Arte de Montclair (MAM) precisava de AD para a peça principal da exposição *De Minha Casa para a Sua*, das artistas Caroline Monnet e Laura Ortman, em fevereiro de 2022. Como um curso sobre AD estava sendo ministrado no segundo semestre de 2022 no Departamento de Estudos Hispânicos e Latino-Americanos da Universidade Montclair State, uma equipe de AD desse curso foi designada para integrar essa comissão. A equipe era composta pelos seguintes alunos: os estudantes de graduação Tetsuo Hiromitsu e

Michelle Roblero-Moreno, e o assistente de pós-graduação Richard Solis. Os dois estudantes de graduação foram responsáveis por escrever o roteiro da AD e fazer a narração, enquanto nosso assistente de pós-graduação ficou encarregado da edição de áudio. Eu supervisionei todo o projeto e ofereci orientação e feedback em cada etapa do processo.

A obra de arte que o MAM comissionou consistia em uma instalação audiovisual caleidoscópica de 30 minutos, que é eloquentemente descrita pela curadora do MAM, Laura Allen, no seguinte parágrafo:

A exposição consiste em uma grande projeção, dividida em duas telas, com 30 minutos de duração, criada com base em um método de chamada e resposta entre Monnet e Ortman, amigos e colaboradores de longa data. A atmosfera visual do filme e a trilha sonora ecoam e se unem por quilômetros, ligando imagens do entorno de Monnet, filmes caseiros de seu avô e cenas corriqueiras a uma composição feita por Ortman no Brooklyn, que apresenta seu violino experimental, além de gravações ambientais e domésticas. O resultado é uma colagem que combina memórias fragmentárias, um poderoso senso de lugar e um anseio por conexão. À medida que a experiência sensorial oscila entre harmonia e tensão, quietude e vigor, somos capazes de pausar, ser absorvidos e momentaneamente transcender tempo e espaço. (Allen, comunicação pessoal)

Esse vídeo é acompanhado por três impressões grandes em vinil da arte geométrica de Monnet, que fazem referência ao deslocamento do som, e há assentos confortáveis dispostos ao redor da sala para que os visitantes possam permanecer o tempo que desejarem nesse espaço, onde caixas de som também contribuem para criar uma experiência imersiva. A exposição foi inaugurada em 7 de maio de 2022 e, juntamente com ela, o MAM organizou uma série de palestras com os artistas e três apresentações, que proporcionaram à equipe de AD informações úteis para apoiar o processo criativo da AD em questão.

É importante mencionar o espaço onde a exposição foi apresentada, uma vez que esse elemento será relevante para identificar a função primária do texto-fonte. *De Minha Casa para a Sua* foi exibida na Rand Gallery, onde o MAM costuma abrigar sua coleção de arte indígena norte-americana, que havia sido temporariamente deslocada para essa exposição. Esse “deslocamento” não é coincidência, mas responde a dois fatores importantes. Primeiro, as duas artistas compartilham um histórico indígena: Monnet é francesa e da etnia Anishinaabe, nasceu em Outaouais, Quebec, e atualmente vive em Montreal; Ortman é Apache da Montanha Branca, nasceu em Whiteriver, Arizona, e atualmente vive no Brooklyn. Em segundo lugar, um dos objetivos desta exposição era transformar a Rand Gallery de uma exibição estática de objetos em um espaço dinâmico, para marcar a presença indígena como continuamente reativada, oferecendo aos visitantes uma experiência artística dinâmica,

diferente do que normalmente encontram naquele espaço. O MAM possui uma renomada coleção de arte americana e indígena norte americana que destaca de forma única a produção artística nos Estados Unidos ao longo dos últimos 300 anos. Assim, destinar esse espaço para abrigar esta instalação de vídeo multimídia abstrata é um convite para que os visitantes tenham uma experiência artística indígena completamente diferente.

Além disso, a Rand Gallery tradicionalmente exhibe objetos e artefatos que refletem a história do museu com foco no colonial. Em relação a isso, este projeto foi conceitualizado de maneira curatorial para

mudar as moléculas do mundo museal com performances e mídias digitais que afirmam as perspectivas indígenas e ativam espaços estáticos. Ao nos concentrarmos, em vez disso, em experiências efêmeras, multissensoriais e compartilhadas nos espaços expositivos e no poder transformador da performance, podemos oferecer um contraponto intencional à ênfase na materialidade no museu. Isso cria novas oportunidades para a agência artística em conteúdo, meio e representação, além de experiências impactantes para os visitantes do museu. (Allen, comunicação pessoal)

Essa declaração de propósito da curadora Laura Allen foi nosso o ponto de partida para a criação da AD para essa instalação de vídeo, que pode ser encontrada em <https://www.montclairartmuseum.org/FromMyHomeToYoursAV>. Por fim, o MAM compartilhou conosco uma documentação listando os objetivos específicos do projeto conforme declarado por Laura Allen:

- Ajudar a indigenizar os espaços da galeria do MAM que exibem arte e ideias indígenas. Transformar a Rand Gallery e o Museu em um espaço de presença indígena contínua e reativada;
- Aumentar o reconhecimento do MAM na comunidade artística como um local de possibilidades para artistas nativos contemporâneos desenvolverem mídias dinâmicas, como transformação espacial temporária, vídeo, áudio, arte digital, dança/performance física, canção e poesia/oratória/palavra falada;
- Reconhecer a continuidade e a constante reformulação desses tipos de práticas artísticas entre as comunidades nativas e ajudar a perpetuar sua prática;
- Avançar o compromisso geral do MAM com formas de arte fora do cânone habitual da pintura e escultura;
- Oferecer aos visitantes uma experiência compartilhada poderosa e significativa que pode estar fora de suas expectativas para o MAM;
- Ajudar a estabelecer o MAM como um líder regional no apoio a artistas indígenas da região das *Eastern Woodlands*;
- Ajudar a reposicionar a Rand Gallery como um espaço de exposição que muda.
- Ampliar o público nativo e não nativo do MAM.

(Allen, comunicação pessoal)

Esses objetivos amplos nos ajudaram a enquadrar o propósito, ou escopo, da AD. A intenção do MAM era expor o visitante a algo diferente do que havia sido exibido naquele espaço até então. Outro objetivo do MAM era fazer com que os frequentadores do museu experimentassem algo inesperado, incentivando-os a sair da sua zona de conforto. Assim, as funções linguísticas a serem transmitidas na AD seriam a expressiva, a poética e a fática. Identificar os propósitos primários do museu e da curadora foi fundamental e influenciou significativamente nosso processo de tomada de decisão quanto a quais técnicas linguísticas e criativas adotar na AD dessa obra de arte.

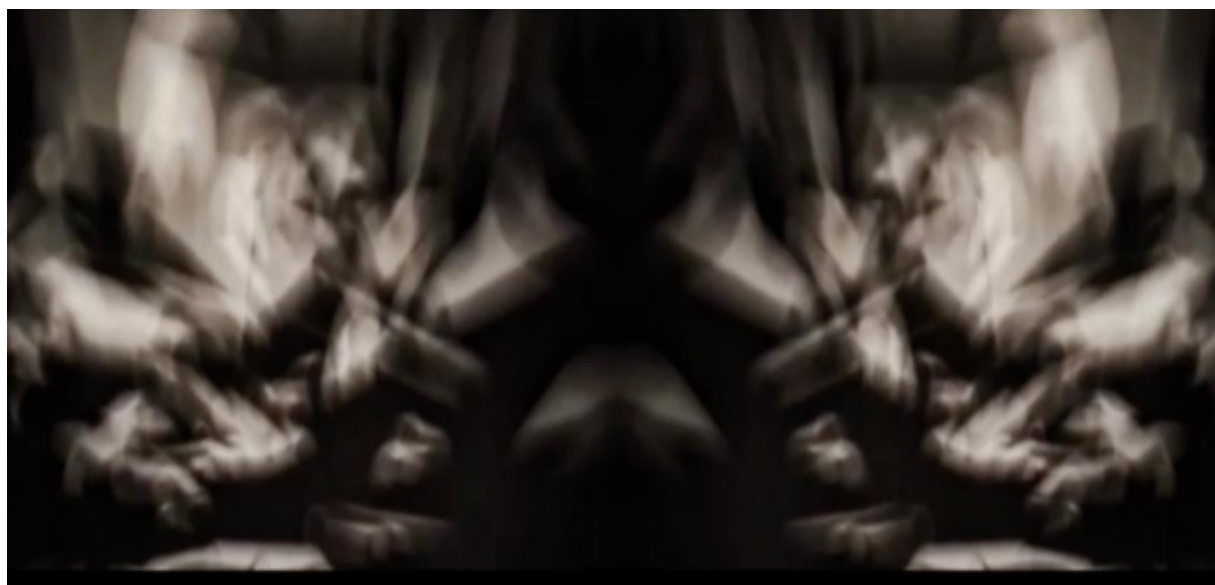
3.2 Análise macrotextual

Após analisar a natureza e a função do texto fonte, o próximo passo é a análise macrotextual, que ocorre enquanto se assiste a um filme ou programa “em sua totalidade, prestando atenção a todos os elementos relevantes para a AD, tanto em termos de forma quanto de conteúdo” (Mazur, 2020, p. 238). Assim, a equipe de AD assistiu à instalação de vídeo várias vezes, tendo em mente a principal distinção entre conteúdo e forma nesse nível macrotextual; a primeira e mais imediata conclusão foi a necessidade de distinguir entre conteúdo artístico abstrato e figurativo. Esses dois gêneros transmitem funções diferentes e implicam diferentes graus de dificuldade na escolha de certas estratégias linguísticas para criar o texto alvo da descrição em áudio.

O raciocínio por trás disso está ligado ao fato de que, na arte abstrata, ao contrário da arte figurativa, as imagens não têm uma representação semântica única e direta. Vamos imaginar, por exemplo, a pintura de uma paisagem retratando um campo de trigo sob um céu de nuvens cinzas e escuras e um celeiro vermelho à distância. Essa pintura (texto-fonte) tem uma tradução literal direta de imagens (o celeiro, o campo de trigo e as nuvens cinzas) em palavras (o texto-alvo). Os descritores de áudio podem ver três entidades principais para descrever nessa pintura: um celeiro, um campo de trigo e nuvens, e cabe a eles escolher palavras mais ou menos poéticas para descrever esses objetos (verbos de personificação, como "desaparecendo à distância", ou adicionar um adjetivo de emoção, como "pesada" para descrever as nuvens) para transmitir uma imagem mental à pessoa deficiente visual. E, finalmente, cabe ao receptor da AD dar sentido a essas palavras e forjar uma interpretação em sua mente (o celeiro está vazio, pode haver alguém trabalhando no celeiro, está prestes a chover, etc.) e, mais importante, sentir uma emoção (paz, solidão, tensão, perigo, etc.).

No entanto, na arte abstrata, um objeto particular pode ser percebido de maneira distinta por diferentes descritores de áudio, transmitindo imagens mentais variadas na mente do receptor e, assim, forjando interpretações ou significados bastante diversos. Vamos mostrar, em vídeo, uma imagem da nossa instalação (Imagem 1). Essa imagem é difícil de descrever verbalmente: o que você vê? Você basicamente vê massas escuras e claras se movendo de um lado para o outro, mas conseguimos encontrar uma palavra mais específica para essas massas? Para algumas pessoas, poderiam ser peças, porções, fragmentos, e assim por diante. Portanto, aqui vemos o desafio de encontrar uma "tradução direta" das imagens para as palavras: a dificuldade de encontrar uma representação semântica direta de uma entidade abstrata, pois as palavras têm conotações que evocam diferentes emoções. Assim, sabíamos que nossa seleção de itens lexicais para descrever essas imagens abstratas influenciaria não apenas a imagem mental na mente da pessoa não vidente, mas também a maneira como essa pessoa se sentiria em relação a elas.

Imagem 1: Exemplo de imagem abstrata na instalação em vídeo



Nota. Aos 2:35 min. – Em movimentos suaves, fragmentos brancos se entrelaçam em direção a um espaço escuro no centro. Aos 2:56 min.– Fragmentos se convergem e se dispersam lentamente.

Portanto, considerando tudo o que foi mencionado acima, o nível macrotextual nos ajudou a estruturar nossa análise ao identificar dois tipos diferentes de conteúdos: abstrato e figurativo, que por sua vez correspondem a duas funções diferentes. Por um lado, nas partes abstratas da instalação em vídeo, onde ocorre o efeito caleidoscópico, a função estética ou poética da comunicação era mais importante devido aos fascinantes padrões de luz, forma e cor. Assim, nossas decisões de AD seriam centradas no código e nos signos linguísticos. No

entanto, outras funções (secundárias) - como a expressiva, a fática e a conativa -, também estariam presentes em segmentos específicos, e isso precisava ser considerado. Por outro lado, em seções em que trechos de filmes caseiros são exibidos, a função narrativa é a principal, pois uma espécie de história está sendo contada. Portanto, nossas decisões tradutórias em termos de quais estratégias de AD usar foram tomadas com base em uma abordagem mais criativa e livre no primeiro caso, enquanto no segundo caso adotamos uma abordagem mais descritiva e literal, uma vez que a função que é transmitida aqui é mais referencial e focada na mensagem.

3.3 Análise Microtextual

De acordo com Mazur (2020), a microanálise envolve “examinar uma unidade específica de AD, seja uma cena ou até mesmo uma tomada, descrevendo e determinando quais são as funções dos elementos visuais (e auditivos) e o quão relevantes são para que o público-alvo compreenda e aprecie o programa” (p. 234).

O nível macrotextual estruturou nossa análise em conteúdo abstrato e representacional, com diferentes funções linguísticas em cada um deles, e o texto-fonte foi dividido em seções de acordo com o tipo de conteúdo e função. Assim, começamos a examinar unidades específicas e a decidir quais mecanismos linguísticos poderiam transmitir as funções identificadas anteriormente no texto-alvo ou na AD. Para os fins deste artigo, enfocamos apenas as seções abstratas, uma vez que eram as mais desafiadoras para serem descritas em áudio (abrange todas as seções ultrapassaria os limites deste trabalho). Assim, o primeiro passo foi decifrar o que aquelas imagens caleidoscópicas, nas suas partes abstratas, representavam e como as transferir para palavras que transmitissem as funções do texto-fonte. Foi então que encontramos as metáforas como uma ferramenta muito útil e eficaz para transmitir as funções expressivas, poéticas, fáticas e persuasivas identificadas nas etapas contextual e macrotextual da análise.

A metáfora foi conceituada por Lakoff e Johnson (1980) como uma operação cognitiva pela qual um elemento da realidade (domínio-alvo) é comparado a outro domínio conceitual (fonte). Na audiodescrição, a metáfora é uma ferramenta para traduzir o componente visual de textos artísticos (considerado o “domínio-alvo”) em um campo conceitual (considerado o “domínio de origem”) para pessoas cegas ou com deficiência visual (Luque Colmenero e

Soler Gallego, 2020). No presente trabalho, adotamos essa definição⁵ e utilizamos a taxonomia de metáforas proposta por esses autores como nossa principal ferramenta linguística no nível microtextual da análise para transmitir a “saliência funcional”⁶ de determinadas unidades do texto-fonte. Esses autores estabelecem uma classificação em dois grupos principais de metáforas, segundo o tipo de domínio conceitual ao qual a obra é comparada (personificação, sinestesia, referência cultural, forma e técnica) e a estratégia linguística empregada para transmitir a metáfora (participação, opcionalidade, oposição, marcador duplo e ênfase vocal). Em seguida, serão explicados os tipos de metáforas utilizadas para transmitir as funções do texto-fonte na AD das partes de conteúdo abstrato.

3.3.1 Personificação

Esse tipo de metáfora ocorre quando qualidades humanas são atribuídas a coisas, animais ou abstrações. Por exemplo, para descrever os movimentos das partículas na Imagem 2, foram utilizados verbos tipicamente associados a ações humanas, como “congregar” ou “juntar-se” (em negrito abaixo). O uso da personificação aproxima o conteúdo do destinatário por meio de uma escolha linguística mais pessoal e, assim, torna o significante mais proeminente com base na função poética predominante desta seção.

⁵ Exceto que defendemos a ideia de que a descrição em áudio pode enriquecer a experiência artística não apenas para visitantes cegos ou com deficiência visual, mas para qualquer pessoa. No entanto, elaborar sobre essa questão ultrapassaria o escopo deste artigo.

⁶ Dado que o público cego e com deficiência visual precisará processar a audiodescrição de maneira linear, ao contrário dos espectadores sem qualquer deficiência visual, que processarão o texto de forma mais holística, o descritor de áudio precisa selecionar os elementos mais relevantes ou “salientes” para descrever em áudio. Enquanto Kruger (2012) diferencia entre elementos visualmente predominantes e elementos narrativamente predominantes, Mazur (2020) destaca os elementos “salientes funcionais” ou aqueles que desempenham uma função crucial em uma cena ou tomada específica (p. 235).

Imagem 2: Uso da personificação na descrição do movimento das partículas



Nota. Aos 15:16 min. – Sobre um fundo preto, grupos de faíscas amarelas espessas se fundem de forma selvagem. Aos 15:24 min. – As faíscas se tornam mais finas. Aos 15:35 min. – Elas se separam umas das outras e voam sem rumo. Aos 15:40 min. – Enquanto se acendem, as faíscas congregam-se no centro. Aos 15:50 min. – Elas se tornam escassas. Aos 16:20 min. – Na parte inferior, as faíscas se juntam gradualmente, mudando de cor para um amarelo mais escuro.

Outro exemplo semelhante do uso de verbos que denotam movimentos ou ações humanas é a utilização de “convergir”, “dispersar” ou “emergir” para descrever a forma como alguns objetos inanimados foram representados no vídeo. Além disso, o valor semântico de todos esses verbos evoca a comunicação alternada entre as duas artistas que criaram essa instalação precisamente ao trocarem música, áudio e visuais via e-mail ou WhatsApp de Brooklyn a Montreal: *Da Minha Casa para a Sua*. Portanto, a convergência, dispersão e emergência dos fragmentos na tela transmitem essa sensação de “ansiedade por conexão” que a curadora Allen atribui a essa peça e que foi identificada no nível contextual da análise (veja a seção 2.1 acima).

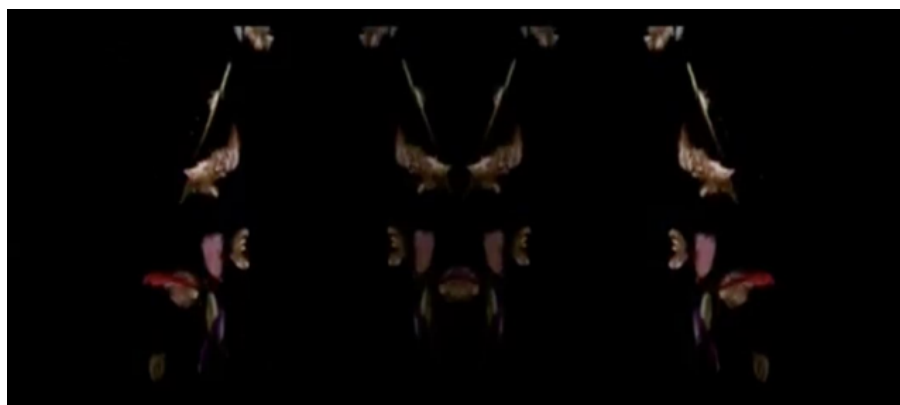
3.3.2 Sinestesia

De acordo com o dicionário Merriam Webster, sinestesia é “uma sensação ou imagem subjetiva de um sentido (como a cor) diferente daquele (como o som) que está sendo estimulado”. Portanto, as metáforas sinestésicas são aquelas que recriam uma sensação por meio de um sentido que ajuda a compreendê-la através da experiência corporal. Autores e usuários de AD (De Coster e Mühleis, 2007; Neves, 2012; Smith, 2003; Wendorf, 2017) exploram abordagens multissensoriais para a AD nas artes visuais, destacando a importância de outros sentidos, como o tato, o olfato e a audição. No entanto, esses sentidos adicionais podem não apenas ser incorporados à descrição oral de uma obra artística, mas também podem ser integrados nas palavras escolhidas no próprio roteiro de AD, ou seja, as palavras

podem evocar experiências táteis, qualidades olfativas ou sensações acústicas. Isso é chamado de *soundpainting* (pintura sonora)⁷ por Neves (2012): a noção de usar o som das palavras como uma forma artística na AD para transmitir o papel mais evocativo da linguagem: fazer com que o texto-alvo (a AD) cumpra a função poética ou estética do texto-fonte (a instalação em vídeo).

Existem muitos exemplos em nossa AD onde palavras foram escolhidas para sugerir uma sensação ou emoção específica. Por exemplo, do minuto 20:39 ao 22:39, penas de diferentes cores caem lentamente, mas de forma constante, contra um fundo preto. Para transmitir a suavidade das penas, o advérbio “gentilmente” foi escolhido para conferir uma sensação suave a esse “derramar” (Imagem 3)⁸. Além disso, decidimos especificar as cores uma a uma, sendo ditas por Tetsuo e Michele, que se revezam e fazem pausas entre cada cor para corresponder ao ritmo em que essas penas estão descendo do topo da tela. Essa entrega contribuiu para realizar as funções expressivas e poéticas sugeridas neste segmento.

Imagem 3: Uso da sinestesia na descrição de penas caindo de cima



Nota. Aos 20:44 min. – Sobre um fundo preto, uma variedade de penas rosas, amarelas, verdes, roxas, azuis, marrons e laranjas derrama-se gentilmente.

Outros exemplos de sensações hápticas evocadas por adjetivos são o uso frequente de “granuloso” para descrever como a tela se transforma em uma espécie de superfície texturizada de partículas (Imagem 5), especialmente ao sinalizar a transição entre partes das filmagens (Imagem 4), ou o uso de “texturizado” na Imagem 6.

⁷ N.T.: Sistema de linguagem de sinais universal de composição em tempo real para as artes cênicas e visuais. Esse sistema utiliza um conjunto específico de gestos físicos para guiar os artistas. (<https://www.soundpainting.org/what-is-soundpainting>).

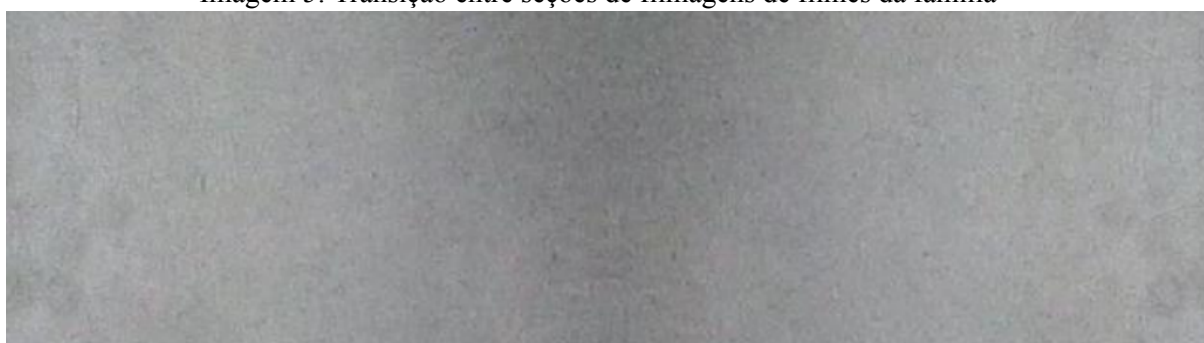
⁸ “Descrever como se sentem as coisas também é importante porque pessoas com baixa visão dependem de seu sentido do tato para saber onde as coisas estão, sua forma e sua textura” (Wilburn, 2013).

Imagem 4: Trecho de filmes da família



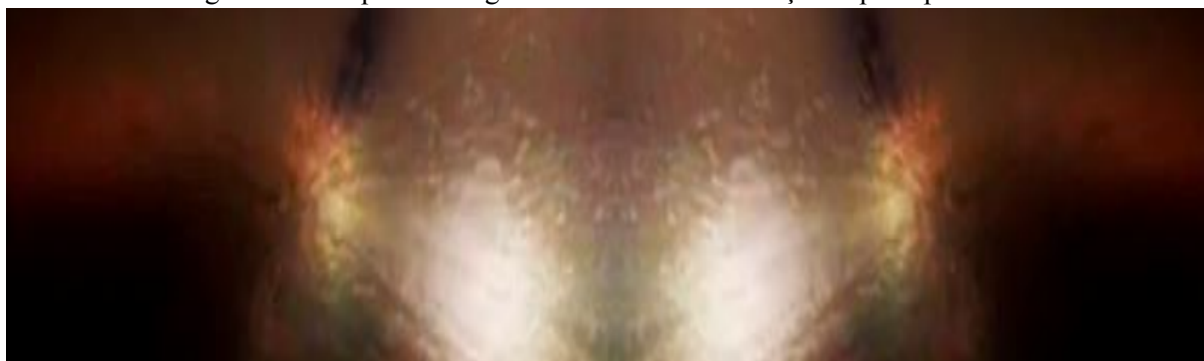
Nota. Aos 9:52 min. – A menina com o maiô vermelho beija um homem na bochecha.

Imagem 5: Transição entre seções de filmagens de filmes da família



Nota. Aos 9:55 min. – A tela se torna granulosa.

Imagem 6: Exemplo de imagem evocando uma sensação háptica particular



Nota. Aos 14:32 min. – Atrás de um vidro texturizado, duas luzes intermediárias em laranja queimado, amarelo e branco piscam em um fundo escuro profundo.

No entanto, não são apenas as sensações táteis que podem ser evocadas por certas palavras; qualidades orais e sonoras também podem ser provocadas por frases específicas. No exemplo da Imagem 6, a AD (14:48 min.) prossegue da seguinte forma: “Elas continuam a piscar em ritmo com a música.” Aqui, a frase “em ritmo com a música,” juntamente com o verbo “piscar,” contribui para recriar uma cadência de padrões métricos que acompanha a

música do violino, ao mesmo tempo que enfatiza o fato de que a trilha sonora intensifica o envolvimento emocional do visitante com a obra.

3.3.3 Metáforas Técnicas

Autores como Georgina Kleege (2018) e Silvia Soler Gallego (2018) discutem se seria relevante mencionar, na AD de uma obra de arte, o processo de sua elaboração e a técnica utilizada. No caso de *One: Number 31, 1950* de Jackson Pollock, por exemplo, Kleege afirma que conhecer a técnica de gotejamento e derramamento de tinta a atrai de uma maneira excepcional: “Essa descrição do processo me proporciona uma sensação distinta no corpo da minha mente e um som no ouvido da minha mente” (Kleege, 2018, p. 115). E seguindo os objetivos da exposição listados pelo curador do MAM, proporcionar aos visitantes sensações e sons era precisamente o que queríamos alcançar com a AD para nossa instalação em vídeo.

Uma projeção em dois canais foi o método utilizado pelos dois artistas que criaram esse vídeo. De acordo com a organização de artes EAI (Electronic Arts Intermix),

uma instalação de vídeo em múltiplos canais consiste em dois ou mais dispositivos de exibição, como monitores ou projetores, usados na mesma obra de arte, no mesmo espaço de visualização. O espaço de visualização pode ser ampliado para incluir múltiplos monitores por todo um museu, ou duas projeções situadas lado a lado ou sobrepostas (<https://www.eai.org/resourceguide/exhibition/installation/basicquestions.html>)

No nosso caso, as duas projeções estavam situadas lado a lado, conforme mostrado na Imagem 7.

No início, a equipe de AD havia decidido simplesmente dizer “uma projeção em dois canais”. No entanto, no nível microtextual da análise e levando em conta a função expressiva desta seção, onde o remetente transmite um forte senso de conexão entre dois mundos na mesma peça, percebemos que era importante oferecer não apenas a informação sobre a técnica que produziu esse vídeo, mas também comunicar o efeito visual que essa técnica provoca. Por isso, “de maneira a criar um efeito espelho” foi adicionado à unidade de AD, já que é exatamente o que uma projeção em dois canais gera (veja a Imagem 7). Tornar explícito o efeito que essa técnica produziu estava alinhado ao nosso objetivo de provocar uma experiência sensorial e transmitir certas emoções e reações ao visitante. Além disso, essa duplicidade que o efeito espelho cria é semelhante ao método de chamada e

resposta que ambos os artistas (Monnet e Ortman) usaram para criar esta instalação. As artistas compartilharam em uma de suas conversas que trocavam imagens e arquivos de áudio por e-mail ou WhatsApp de Montreal a Brooklyn (*Da Minha Casa para a Sua*). Portanto, essa reciprocidade está no cerne da concepção da peça e explica por que decidimos usar tanto o método quanto o efeito: “Em uma projeção em dois canais, de maneira a criar um efeito espelho”.

Imagem 7: Exemplo do método de projeção em dois canais



Nota. Aos 00:00 seg. – Em uma projeção em dois canais, de maneira a criar um efeito espelho, aos 00:10 seg. – Em preto e branco Aos 00:20 seg. – Uma paisagem de uma floresta balança de um lado para o outro.

3.3.4 Metáfora de Participação

Esse tipo de metáfora refere-se a uma maneira diferente de fazer o visitante parte da obra artística. Sua participação pode ser estimulada por meio de perguntas, orientações ou referências à experiência do visitante. No nosso caso, a equipe de AD decidiu envolver o visitante na instalação em várias partes para transmitir as principais funções identificadas no texto-fonte. Para alcançar isso, em algumas unidades de AD, foram utilizados perguntas retóricas e comandos diretos ao espectador, além de outros recursos vocais. Abaixo, analisamos alguns exemplos.

No minuto 11:24, há imagens de múltiplos caminhos em uma floresta, onde árvores, galhos e grama se movem para frente e para trás. Essas imagens em movimento parecem querer contar algo urgente ao espectador. É como se essas árvores e galhos em movimento estivessem falando diretamente conosco; consequentemente, a função mais predominante aqui é persuasiva: centrada no receptor da mensagem. Assim, decidimos usar um

imperativo: “choose your path” (escolha seu caminho), pronunciado com a elongação do “th” da palavra “path” para realçar a aura ominosa das imagens. Além disso, a palavra “path” (caminho) foi escolhida por seu duplo significado: é a trilha fisicamente formada entre as massas de árvores na floresta (Imagem 8) e também “caminho” no sentido de “modo de vida, conduta, ação”. Portanto, a imagem visual dupla e o efeito duplo da projeção em dois canais correspondem ao duplo significado linguístico. Finalmente, um efeito de voz distorcida, em tom baixo, foi aplicado à narração desse segmento para intensificar a força ilocucionária do imperativo e contribuir para o efeito assustador da unidade de AD.

Outro exemplo de metáfora de participação pode ser encontrado entre os minutos 26:12 e 27:50, quando somos apresentados a uma floresta fresca e vívida, com massas de árvores e caminhos se mesclando e se fundindo (Imagem 9). Decidimos usar o mesmo efeito de voz distorcida em tom baixo que foi aplicado à Imagem 8. De maneira semelhante, o narrador faz uma pergunta retórica ao espectador: “Onde estou? Para onde estou indo? Em qual caminho estou?” Assim, essa metáfora de participação se mostrou um recurso criativo de AD, uma vez que não apenas descrevemos o que vemos, mas também questionamos os espectadores e impomos um certo efeito sobre eles.⁹

Imagem 8: Exemplo de imagens de uma floresta em movimento



Nota. Aos 11:24 min. – *Choose your pathhhhh*

⁹ “A acessibilidade criativa em mídias abrange aquelas práticas que não apenas tentam proporcionar acesso aos usuários de um filme ou peça de teatro, mas também buscam se tornar uma contribuição artística por si mesmas, frequentemente aprimorando a experiência do usuário de maneira criativa ou imaginativa” (Romero-Fresco, 2021).

Imagem 9: Exemplo de massas de árvores se mesclando e se fundindo



Nota. Aos 27:40 min. – Onde estou? Para onde estou indo? Em qual caminho estou? (Voz distorcida)

3.3.5 Ênfase Vocal

Essa metáfora refere-se aos marcadores paralingüísticos usados para evocar percepções ou sentimentos específicos, especialmente por meio de diferentes entonações, tons de voz ou alturas. É um dos recursos mais subjetivos e criativos utilizados em várias partes da nossa AD para transmitir as funções expressivas e fáticas que se destacam em muitas partes do vídeo.

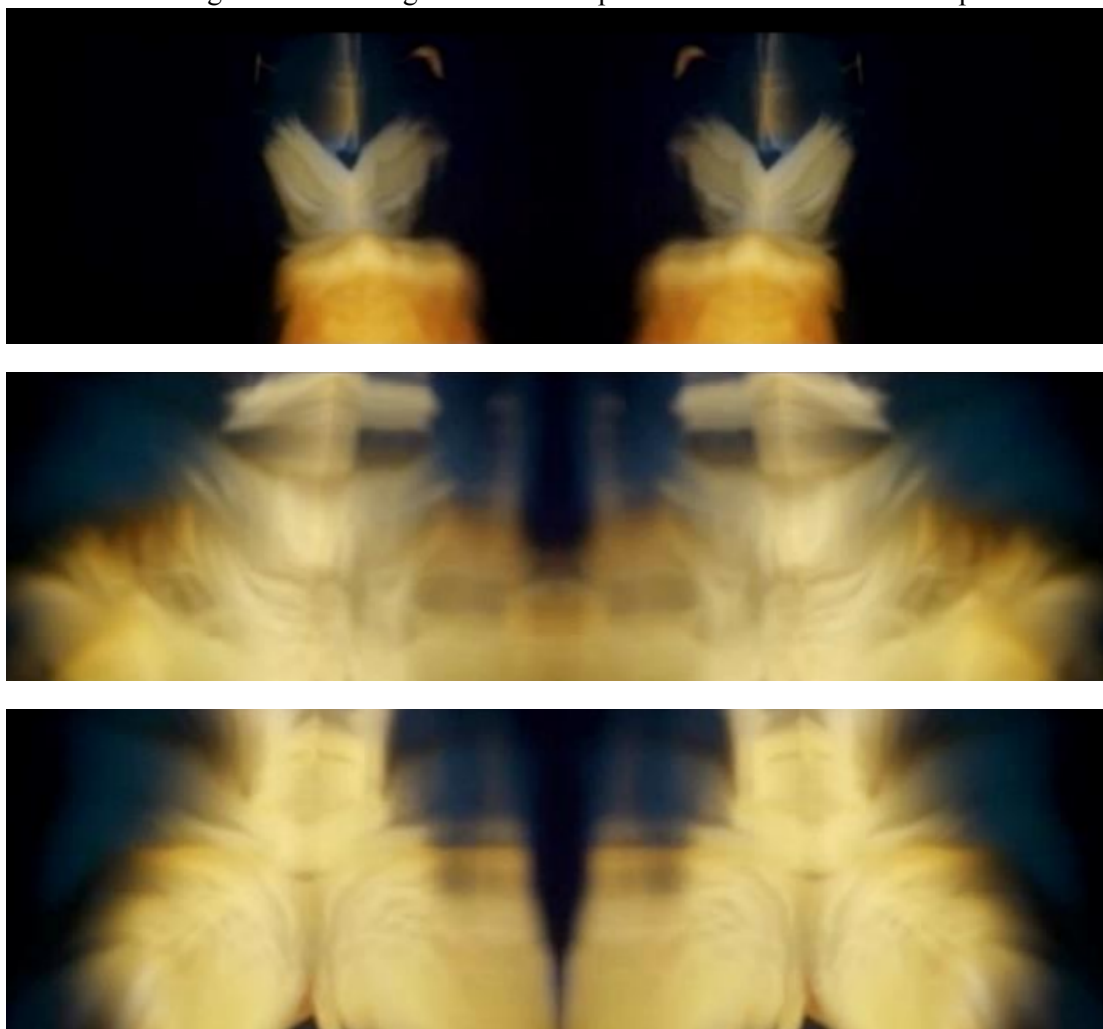
Michel Chion (apud Flückiger, 2009) introduziu o termo “valor agregado” na relação som-imagem. Segundo ele, esse valor agregado denota um fluxo energético entre dois conceitos, um dos quais é apresentado por uma representação óptica e o outro por uma representação acústica. Essas representações modificam a percepção mútua, acrescentando ou enfatizando certos atributos enquanto atenuam outros. Assim, decidimos aplicar efeitos de áudio que alteram a voz, como subaquático, eco e distorção, às vozes dos narradores em certas partes do projeto onde a função predominante era a fática ou a expressiva. Esses recursos vocais contribuíram para sugerir sentimentos de ansiedade e desconforto.

Por exemplo, na seção acima onde um caminho na floresta foi mencionado (Imagem 8), entre os minutos 11:24 e 12:15, decidimos incorporar um efeito de voz distorcida. Para alcançar isso, gravamos a voz de Tetsuo em um tom neutro e, em seguida, adicionamos um efeito de áudio de tom baixo a essa parte. O resultado é uma voz espectral que transmite a energia estranhamente desconfortável das imagens. Concordamos que usar sons não comuns, como uma voz de tom baixo, pode causar uma sensação de inquietação, pois é assim que o cérebro humano reage a sons inusitados.

Outro exemplo que ilustra como certos efeitos sonoros foram criados para o nosso texto de AD pode ser encontrado entre os minutos 24:47 e 26:08, onde um efeito acústico

subaquático e de eco foi aplicado. A razão para isso é que as imagens abstratas mostradas dão a impressão de caudas de peixes movendo-se lentamente debaixo d'água (Imagens 10–12). Esse efeito de voz subaquática apresentou um desafio: assim como alguém falando debaixo d'água, as palavras não eram inteligíveis e dificultavam a comunicação. Como queríamos garantir que a mensagem fosse transmitida claramente e que o efeito sonoro provocasse a resposta desejada, encontramos uma solução alternativa e usamos um efeito de eco com um curto atraso. Isso soa semelhante ao efeito subaquático, sem limitar a compreensão das palavras do narrador e criando a tensão que buscávamos provocar no receptor.

Imagens 10–12: Imagens abstratas espelhando formas de caudas de peixes



4. Conclusões

Após aplicar a análise em três camadas de Mazur ao nosso texto-fonte para criar um texto-alvo com descrição de áudio, várias conclusões podem ser tiradas. Primeiro, a abordagem funcional se mostrou realmente útil, uma vez que nosso principal objetivo era transmitir as intenções do MAM e dos artistas ao visitante do museu e provocar, no usuário da AD, as mesmas reações (desencadeadas pela instalação de vídeo) experimentadas pelo espectador original. Realizar uma análise em múltiplos níveis – contextual, macro e micro – permitiu que a equipe de AD identificasse funções linguísticas primárias e secundárias em cada segmento e tomasse decisões informadas sobre quais ferramentas linguísticas usar em cada segmento.

Em segundo lugar, a taxonomia de metáforas proposta por Luque Colmenero & Soler Gallego (2018) nos forneceu um mecanismo verbal (metáfora) versátil o suficiente para comunicar as funções primárias identificadas na análise do texto-fonte – expressivas e poéticas –, assim como as secundárias – fáticas e persuasivas. No entanto, ao contrário do que Luque Colmenero & Soler Gallego concluem, as principais metáforas utilizadas para descrever a arte abstrata no nosso caso não foram as de opcionalidade e participação, mas sim as de sinestesia e ênfase vocal. A razão por trás disso está conectada à própria natureza da arte abstrata – um vídeo multicanal e multimídia é muito diferente de uma pintura abstrata estática e apenas visual – e também está relacionada ao propósito da encomenda da AD – criar uma experiência estética e imersiva. Em particular, a metáfora de ênfase vocal (por meio do uso de elementos paralinguísticos, como a acústica e os efeitos vocais) e as perguntas retóricas se mostraram entre os meios mais eficazes para provocar certas reações e criar uma experiência mais envolvente para o visitante. Nesse sentido, parece haver grande potencial para explorar o som e o áudio de maneiras mais artísticas e experimentais.¹⁰

Terceiro, o presente trabalho e o processo de AD nos tornaram conscientes de várias implicações relacionadas ao grau de liberdade e criatividade na descrição de arte abstrata e os limites que o descritor pode facilmente transpor ao criar metáforas além do domínio fonte da obra original. Uma delas diz respeito à colaboração entre as pessoas envolvidas tanto na criação quanto na acessibilidade da peça. A necessidade urgente de colaboração entre criadores/artistas/cineastas e tradutores/legendadores/descriptores de áudio tem sido amplamente discutida nas obras de Romero-Fresco (2019, 2020, 2021). Uma das palavras que melhor capta esse espírito é a ideia de acesso como uma “conversa” (Romero-Fresco e Brown, 2023): “ao entrar na conversa artística, tradução e acessibilidade muitas vezes se

¹⁰ Para um relato mais detalhado sobre usos criativos de áudio e o impacto emocional dos efeitos sonoros, visite <https://www.thirdcoastfestival.org/feature/art-of-noise-a-history-of-experimental-radio>.

tornam uma ferramenta a mais que pode ser utilizada para reforçar o estilo ou a visão estabelecida para um filme específico”¹¹. Vale ressaltar que não recebemos nenhum feedback sobre nosso trabalho dos autores durante o processo de AD. Apenas após criar a AD e conhecer os artistas pessoalmente na abertura da exposição, mencionamos brevemente algumas das metáforas que usamos; eles basicamente concordaram, embora não mostrassem muito entusiasmo. Definitivamente, teria sido desejável ter uma colaboração e interação mais próximas com os autores.

Finalmente, outra implicação e consequência extraída desse processo está relacionada ao grau de invisibilidade que o descritor de áudio de uma instalação de vídeo de arte abstrata deve garantir em seu texto-alvo de descrição em áudio. Em muitas instâncias, a equipe de AD lutou entre a obrigação moral e profissional de ser fiel à peça original e a necessidade premente de se afastar do trabalho original e produzir algo igualmente imersivo e criativo, mas obviamente diferente. Nesse exercício de "criatividade contida", nos deparamos com a inegável questão de até que ponto a AD deve ser uma peça artística por si só, com autonomia em relação ao texto-fonte, ou apenas subordinada ao original. É precisamente aqui que a natureza e a função da obra de arte, juntamente com o propósito da exposição como um todo, podem desempenhar um papel crucial na busca desse equilíbrio entre fidelidade e criatividade.

Referências

BÜHLER, K. **The theory of language: The representational function of language** (*Sprachtheorie*). Tradução de Donald Fraser Goodwin. John Benjamin, 1934.

DE COSTER, K.; MÜHLEIS, V. Intersensorial translation: Visual art made up by words. *In*: DÍAZ CINTAS, J.; ORERO, P.; REMAEL, A. (Eds.). **Media for all: Subtitling for the deaf, audio description, and sign language**. Rodopi, 2007. p. 189–200.

FLÜCKIGER, B. Sound effects: Strategies for sound effects in film. *In*: HARPER, G.; DOUGHTY, R.; EISENTRAUT, J. (Eds.). **Sound and music in film and visual media: An overview**. Continuum, 2009. p. 151–179.

FRYER, Louise; FREEMAN, Jonathan. Cinematic language and the description of film: keeping ad users in the frame. **Perspectives**, [S.L.], v. 21, n. 3, p. 412-426, set. 2013. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/0907676x.2012.693108>.

HUTCHINSON, Rachel S.; EARDLEY, Alison F.. Museum audio description: the problem of textual fidelity. **Perspectives**, [S.L.], v. 27, n. 1, p. 42-57, 16 maio 2018. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/0907676x.2018.1473451>.

¹¹ N.T. Não há menção de número de página no texto-fonte.

ILES, C. **Into the light**: The projected image in American art 1964–1977. Whitney Museum of American Art, 2001.

ISEMINGER, G. **The aesthetic function of art**. Cornell University Press, 2004.

JAKOBSON, R. Linguistics and poetics. *In*: SEBEOK, T. (Ed.). **Style in language**. Massachusetts Institute of Technology Press, 1960. p. 350–377.

KLEEGER, G. **More than meets the eye**: What blindness brings to art. Oxford University Press, 2018.

KRUGER, Jan-Louis. Making meaning in AVT: eye tracking and viewer construction of narrative. **Perspectives**, [S.L.], v. 20, n. 1, p. 67-86, mar. 2012. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/0907676x.2011.632688>.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Metaphors we live by**. University of Chicago Press, 1980.

LUQUE COLMENERO, M. O.; SOLER GALLEGO, S. Metaphor as creativity in audio descriptive tours for art museums: From description to practice. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 3, n. 1, p. 64–78, 2020.

MAZUR, I. A functional approach to audio description. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 3, n. 1, p. 226–245, 2020.

NEVES, J. Multisensory approaches to (audio) describing the visual arts. **MonTI**, v. 4, p. 277–293, 2012.

NORD, C. Translating as a purposeful activity: A prospective approach. **TEFLIN Journal**, v. 17, n. 2, p. 131–143, 2006.

NORD, C. **Text analysis in translation**: Theory, methodology, and didactic application of a model for translation-oriented text analysis. Rodopi, 2005.

NORD, C. **Translating as a purposeful activity**. Functional approaches explained. St. Jerome Publishing, 1997.

REISS, K. Text types, translation types and translation assessment. Tradução de A. Chesterman. *In*: CHESTERMAN, A. (Ed.). **Readings in translation theory**. Finn Lectura, 1989. p. 105–115. (Trabalho original publicado em 1977).

ROMERO-FRESCO, P.; BROWN, W. Reconsidering the balance between standardisation and creativity in media accessibility: Notes on training. **The Journal of Specialised Translation**, n. 39, p. 140–164, 2023.

ROMERO-FRESCO, Pablo. Creative Media Accessibility: placing the focus back on the individual. **Lecture Notes In Computer Science**, [S.L.], p. 291-307, 2021. Springer International Publishing. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-78095-1_22.

ROMERO-FRESCO, P. Accessible filmmaking and media accessibility. *In*: JI, M.; LEVIOSA, S. (Eds.). **The Oxford handbook of translation and social practices**. Oxford University Press, 2020. p. 325–353.

ROMERO-FRESCO, P. **Accessible filmmaking**: Integrating translation and accessibility into the filmmaking process. Routledge, 2019.

SMITH, R. D. **Museums and verbal description**: A research project of the Art Education Department. Jyväskylä University, 2003.

SNYDER, J. **The visual made verbal**: A comprehensive training manual and guide to the history and applications of audio description. American Council of the Blind, 2014.

SOLER GALLEGO, S. Audio descriptive guides in art museums: A corpus-based semantic analysis. **Translation and Interpreting Studies**, v. 13, n. 2, p. 230–249, 2018.

TSUR, Reuven. The poetic function and aesthetic qualities: cognitive poetics and the jakobsonian model. **Acta Linguistica Hafniensia**, [S.L.], v. 42, n. 1, p. 2–19, ago. 2010. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/03740463.2010.482311>.

VERMEER, H. J. Skopos and commission in translational action. *In*: VENUTI, L. (Ed.). **The translation studies reader**. Routledge, 2000. p. 221–232. (Trabalho original publicado em 1989).

WALCZAK, A. Creative description: Audio describing artistic films for individuals with visual impairments. **Journal of Visual Impairment & Blindness**, v. 111, n. 4, p. 387–391, 2017.

WALCZAK, A.; FRYER, L. Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences. **British Journal of Visual Impairment**, v. 35, n. 1, p. 6–17, 2017.

WENDORF, A. Audio description in fine arts. **Zagadnienia Rodzajów Literackich [The Problems of Literary Genres]**, v. 60, p. 83–94, 2017.

WILBURN, D. A Docent's Perspective: From Tour Guide to Advisor. **Disability Studies Quarterly**, v. 33, n. 3, 12 maio 2013.

Recebido em: 15/06/2025

Aprovado em: 01/12/2025