

O jogo na audiodescrição: considerações com base em Gadamer e Didi-Huberman

The game in audio description: thoughts based on Gadamer and Didi-Huberman

Marcella Wiffler Stefanini*

Érica Luciene Alves Lima**

Resumo: Este artigo propõe uma discussão em torno dos conceitos de jogo apresentados pelos filósofos Gadamer (1960) e Didi-Huberman (1992) com base na prática da audiodescrição (AD). Para isso, traz um resumo teórico de ambos os autores no que diz respeito ao jogo como uma metáfora para a relação entre a pessoa e a obra de arte, e estabelece possíveis conexões com a AD. Com base nesse resumo, é feita uma análise de trechos de cinco entrevistas realizadas durante nossa pesquisa de mestrado, a fim de relacionar o jogo na proposição dos filósofos à prática da AD. Por fim, concluímos que, apesar de partirem de propósitos diferentes, há convergências possíveis entre ambos os filósofos, em especial no que se refere à ideia da obra de arte como sujeito do jogo de significações, e que o conceito de jogo pode ser um recurso valioso para a teoria e a prática da AD, particularmente das artes abstratas.

Palavras-chave: audiodescrição; jogo; obra de arte; Gadamer; Didi-Huberman.

* Universidade Estadual de Campinas; e-mail: marcella.wiffler@gmail.com; <https://orcid.org/0000-0002-8385-3265>.

** Universidade Estadual de Campinas; e-mail elalima@unicamp.br; <https://orcid.org/0000-0002-7199-3172>.

Abstract: This article proposes a discussion about the concept of the game presented by the philosophers Gadamer (1960) and Didi-Huberman (1992) based on the audio description's (AD) practice. For this, it brings a theoretical summary of both authors regarding their understanding of the game as a metaphor for the relationship between a person and a work of art, and establishes possible connections with AD. Based on this summary, we present an analysis of excerpts from five interviews carried out during our master's research to relate the concept of a game proposed by each philosopher to the practice of AD. Finally, despite starting from different purposes, we conclude that there are possible convergences between both philosophers, especially concerning the idea of the work of art as a subject of the meanings game, and that the concept of game can be a valuable resource for AD theory and practice, particularly when it comes to abstract arts.

Keywords: audio description; game; work of art; Gadamer; Didi-Huberman.

Introdução

Eliana Franco e Vera Lúcia Santiago Araújo (2011: 17) definem audiodescrição (AD) como “a tradução em palavras das impressões visuais de um objeto, seja ele um filme, uma obra de arte, uma peça de teatro, um espetáculo de dança ou um evento esportivo”. Segundo as autoras, o objetivo da AD é tornar esses produtos acessíveis a pessoas com deficiência visual a partir da descrição dos elementos visuais que os constituem, ou, como as autoras colocam, da tradução dos signos visuais para signos verbais – tradução intersemiótica, na classificação de Jakobson (1959). Para isso, como em qualquer tradução, é preciso primeiro ler o texto – seja ele visual, como no caso das obras de arte, pinturas e esculturas, ou audiovisual, como no caso dos filmes e peças de teatro – e, posteriormente, interpretá-lo.

Para a pesquisa aqui apresentada, partimos do pressuposto de que a descrição de uma imagem – ou sua tradução em palavras – envolve leitura e interpretação. Interpretar aqui não é explicar ou analisar – o que não é o propósito da AD –, mas sim adentrar o texto e buscar entendê-lo, depreendendo-se, assim, que toda tradução envolve interpretação (ARROJO 2007). Essa interpretação, porém, estará sempre circunscrita a um contexto sócio-histórico-cultural e atrelada às experiências anteriores daquele que se

propõe a interpretá-lo, o que nos leva a concluir que sua subjetividade é inerente ao processo. Entretanto, apesar de parecer ser ponto pacífico na pesquisa sobre AD, a ideia de subjetividade e particularmente de interpretação entre os profissionais da AD ainda é um tópico que merece discussão.

Se por um lado temos pesquisas como as de Mazur & Chmiel (2012), Vercauteren & Orero (2013), Costa (2014), Magalhães & Praxedes Filho (2013, 2015, 2018), que, através de metodologias e abordagens teóricas diferentes, concluem acerca da impossibilidade de uma AD neutra e objetiva, por outro temos os manuais que prescrevem uma AD isenta de subjetividade e interpretação e que ainda não foram reformulados nesse sentido.

Neste artigo, não iremos nos deter na discussão em torno do conceito de interpretação na AD, o que já fizemos na pesquisa de mestrado¹. Entretanto, é válido ressaltar que, no universo da AD, é comum a associação entre descrição e a noção de objetividade, ao passo que a interpretação é associada à subjetividade (VIGATA 2012) e, portanto, aparece em manuais de AD como algo a ser evitado, como é o caso do manual britânico *ITC Guidance on Standards for Audio Description* (2000)².

A partir da compreensão da AD como uma tradução e consequentemente como uma interpretação, nossa proposta neste artigo é defender a interpretação como um jogo entre o texto e a pessoa que o interpreta e, para tanto, iremos nos apoiar em dois importantes autores que trazem o jogo como uma analogia para desenvolver suas teses. O primeiro deles é o filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, um dos principais teóricos da hermenêutica — arte da interpretação — e o outro é o filósofo francês Georges Didi-Huberman, cujo trabalho é de extrema relevância para os estudos da imagem na contemporaneidade, conciliando, assim, duas importantes ideias para o estudo aqui apresentado: a interpretação de imagens.

¹ Dissertação intitulada *No limiar da subjetividade: considerações sobre a audiodescrição*. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1129421>.

² Embora o manual britânico seja o mais explícito no que se refere à interpretação, o manual estadunidense *Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers* (2008) prescreve reiteradamente uma AD objetiva, e os manuais brasileiros — a *ABNT 16452* e o *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*, ambos de 2016 — recomendam uma AD sem juízo de valor ou valoração subjetiva, sem especificarem o que seria isso.

Com base na discussão proposta por ambos os autores, desenvolvemos a ideia de que a AD é resultado da relação entre quem descreve e o que é audiodescrito, e, a fim de aprofundar nossa reflexão, serão analisadas algumas falas das cinco audiodescritoras entrevistadas em nossa pesquisa de mestrado, com destaque para suas respostas às perguntas em torno do processo de elaboração de uma AD. O objetivo principal é promover uma discussão a respeito do lugar que o profissional da AD deve ocupar ao audiodescrever uma obra de arte, ou seja, como ele deve se colocar diante da obra, como ele se insere no jogo da interpretação e o que ele produz como parte desse jogo.

1. O jogo em Gadamer (1960)

No livro *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica* (1960), Gadamer irá propor uma teoria da hermenêutica a partir de sua leitura dos filósofos gregos Platão e Aristóteles, e dos filósofos da fenomenologia alemã Husserl e Heidegger. Deste livro, iremos destacar o tópico dois da primeira parte, mais especificamente sua proposição do jogo como fio condutor da experiência ontológica.

Nesta primeira parte do livro, Gadamer irá pensar a verdade a partir da experiência da arte e, para isso, apresentará o jogo como metáfora para entender a relação entre o sujeito (jogador) e a obra de arte (jogo). De partida, é importante destacar que a discussão em torno da “verdade” está estritamente relacionada à noção de objetividade, tendo em vista esta pressupor a existência de uma verdade a que o sujeito possa acessar.

Segundo o filósofo, a ideia de jogo desempenha um papel importante nos estudos da estética e, no contexto da experiência da arte, não se refere “ao comportamento, nem ao estado de ânimo daquele que cria ou daquele que desfruta do jogo e muito menos à liberdade de uma subjetividade que atua no jogo, mas ao modo de ser da própria obra de arte” (GADAMER [1960] 2015: 154).

Gadamer estabelece uma diferença entre o jogo e o comportamento do jogador, na qual o primeiro não estaria vinculado a um sujeito (no caso, o jogador) e à sua subjetividade. Ele explica que

a obra de arte não é um objeto que se posta frente ao sujeito que é por si. Antes, a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta. O “sujeito” da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte (GADAMER [1960] 2015: 155).

Com base nisso, Gadamer propõe a obra de arte como sujeito do jogo e o jogador como o meio através do qual o jogo ganha representatividade. Em uma perspectiva ontológica, a existência (metaforicamente simbolizada na ideia de jogo) não depende de um jogador – subentende-se aqui ser humano –, mas se manifesta na relação entre o jogador e o sujeito do jogo, que, no recorte feito pelo filósofo, é materializado na obra de arte, ou seja, entre o espectador e a obra de arte. Desse modo, o autor destaca que “o sentido mais originário de jogar é o que se expressa na forma medial” (GADAMER [1960] 2015: 157), e podemos entender esse “medial” como algo que “está acontecendo” no tempo e no espaço. Percebe-se, assim, que o jogo para Gadamer está atrelado a uma ideia de gerúndio, como “o vaivém de um movimento que não se fixa em nenhum alvo, onde termine [...], mas renova-se, em constante repetição” (GADAMER [1960] 2015: 156), e “não requer ser entendido como uma espécie de atividade”, “mas sim como a realização de um movimento” (GADAMER [1960] 2015: 157).

O jogo, portanto, só ocorre quando há uma relação entre espectador e obra de arte que vai além do simples “estar diante da obra”, uma relação que estabelece uma experiência de representação da obra de arte através do espectador, ou um sentir-se representado pela obra de arte, constituindo um vínculo entre ambos.

A essa lógica, Gadamer nomeia de *primado do jogo face ao jogador* e esclarece que

O vaivém pertence tão essencialmente ao jogo que em sentido extremo torna impossível um jogar-para-si-somente. Para que haja jogo não é absolutamente indispensável que outro participe

efetivamente do jogo, mas é preciso que ali sempre haja um outro elemento com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contralance ao lance do jogador (GADAMER [1960] 2015: 159).

Tal primado resulta em um dos principais postulados do filósofo: *tudo jogar é um ser jogado*, ou seja, o jogo (obra de arte) se assenhora do jogador (espectador), visto que é ele que determina as regras e disposições que prescrevem o jogar. É possível associar esse entendimento ao que Eco (2005) identifica como “intenção do texto”. Para ambas as teorias, pouco importa a “intenção do autor”, isto é, o que o autor da obra de arte pretendia ao criá-la, quais foram suas motivações, etc., o que importa é a criação, a obra de arte, e a relação que ela estabelece com o jogador, o espectador. Como veremos mais adiante, uma das discussões em torno da AD de obras de arte é a descrição de elementos abstratos ou difíceis de identificar. Diante desse desafio, muitos audiodescritores se questionam acerca da necessidade (ou não) de um esclarecimento acerca desses elementos por parte do autor da obra, a fim de alcançar uma AD “correta” daquilo que gerou dúvidas. No entanto, o que entendemos a partir de Gadamer é que o autor da obra não tem lugar na dinâmica do jogo.

Embora o audiodescritor possa estudar o autor e suas obras para traduzir de forma consciente e coerente com o que se sabe sobre autor e obra, a intenção do autor não tem lugar no processo de interpretação e fruição da obra. Importa apenas a obra. É ela que determinará o jogo e é nesse sentido que o jogo transforma o jogador, pois, para jogar, é preciso se render ao movimento do jogo – se render ao que a obra propõe. Gadamer ([1960] 2015: 161) ainda explica que “cada jogo coloca uma tarefa ao homem que joga [...], [no entanto] o verdadeiro fim do jogo não é a solução dessas tarefas, mas a ordenação e configuração do próprio movimento do jogo”. O autor conclui que “o entregar-se à tarefa do jogo é, na verdade, um modo de identificar-se com o jogo. A autorrepresentação do jogo faz com que o jogador alcance sua própria autorrepresentação” (GADAMER [1960] 2015: 162).

Podemos entender, assim, que, quando o espectador se coloca diante de uma obra de arte, esta tem o potencial de despertar reações nele, a partir do

reconhecimento de uma referenciação, ou seja, de uma identificação do espectador com a obra de arte — ele “se enxerga” na obra, e é nessa medida que ela a transforma.

Gadamer ainda explica que todo representar é um representar para alguém. Entretanto, no caso de uma obra de arte, esse alguém não é necessariamente o espectador. Embora a obra de arte dependa de um jogador representá-la para que possa existir, o espectador, por outro lado, precisa apenas perceber o jogo (GADAMER [1960] 2015: 163). Isso é o que ele chama de *representação para o espectador* e traz como exemplo a peça de teatro, em que temos a obra de arte (a peça escrita) e os atores, que representam a obra de arte. O espectador “é aquele que não participa do jogo, mas assiste quem faz a experiência mais autêntica [no caso, os atores] e que percebe a ‘intenção’ do jogo” (GADAMER [1960] 2015: 164). Ou seja, diferente de ler a peça, assistir à peça é, segundo o filósofo, uma experiência mais autêntica, pois é como se o texto escrito ganhasse vida através dos atores, e o jogador deixasse de ser leitor e se tornasse espectador.

No entanto, quando há a representação do jogo para alguém, isto é, quando o jogo se torna um espetáculo, há uma mudança total, que se deve ao fato de o jogador inicial — o ator — tornar-se, na perspectiva do espectador, a própria obra de arte. Segundo Gadamer,

É claro que isso não quer dizer que também o jogador (ator) não poderá experimentar o sentido do todo em que ele, representando, desempenha seu papel. O espectador tem somente uma primazia metodológica: pelo fato de o jogo ser realizado para ele, torna-se patente que possui um conteúdo de sentido que deve ser entendido, podendo por isso ser separado do comportamento do jogador (ator). No fundo, aqui se anula a distinção entre jogador (ator) e espectador (GADAMER [1960] 2015: 164).

A essa mudança total, através da qual “o jogo humano alcança sua verdadeira consumação, tornando-se arte”, Gadamer designa como *transformação do jogo em configuração*. Conforme esclarece, somente a partir dessa transformação, o jogo

mostra-se como que liberto da atividade representativa do jogador (ator) e constitui-se no puro fenômeno daquilo que eles jogam

(representam). [...] frente a todos eles [atores e espectadores], o jogo (espetáculo) possui uma autonomia absoluta, e é justamente o que deve assinalar o conceito de transformação (GADAMER [1960] 2015: 165).

Quando pensamos no papel do audiodescritor, conseguimos compreender como ele adentra a obra de arte e a transforma, assim como o ator na peça de teatro, de modo que é impossível conceber que a obra se mantenha a mesma depois dessa representação. Cabe ao audiodescritor, então, se permitir entrar no jogo proposto pela obra, reconhecê-la como sujeito dessa relação, para que a AD resultante dessa dinâmica integre de forma harmônica a obra de arte.

O filósofo ainda explica que “a transformação em configuração significa que aquilo que era antes agora não é mais. Mas também que o que agora é, que se representa no jogo da arte, é o verdadeiro que subsiste” (GADAMER [1960] 2015: 166). A partir dessa ideia, Gadamer irá desenvolver o encontro do sujeito (jogador) com a verdade a partir do jogo, mais especificamente, da transformação do jogo em configuração. Essa transformação se dá a partir da representação que, por sua vez, faz surgir o que é, ou seja, a verdade. De acordo com o autor, “nela, será sacado e trazido à luz aquilo que, noutras ocasiões, sempre se encobre e se retrai” (GADAMER [1960] 2015: 167). Desse modo, antes da autorrepresentação, o que observamos no jogador é, segundo Gadamer, uma postura de disfarce e não de transformação.

A partir disso, podemos identificar duas ideias principais: a (auto)representação do jogador e a transformação do jogo e do jogador. Essa transformação em configuração faz com que o próprio mundo tal como o conhecíamos deixe de existir. No entanto, não se trata de uma simples transferência para um outro mundo. Nas palavras do autor: “Certamente que é um outro mundo, fechado em si, no qual o jogo joga. Mas, na medida em que é configuração, encontrou sua medida em si mesmo e não se mede com nada que esteja fora de si mesmo” (GADAMER [1960] 2015: 167).

A ideia de “um outro mundo” nos parece interessante, pois é como se o espectador não estivesse mais diante da obra de arte, ele se encontra como que num mundo alternativo ao qual aquela obra (e o jogo) o levou. Quando pensamos no teatro ou no cinema, a escuridão e o silêncio em que esses

espetáculos costumam ocorrer facilitam a imersão nesse outro mundo, performado no palco ou exibido na tela.

No caso particular da AD, podemos compreender, diante disso, que, a partir do momento que o audiodescritor adentra o jogo da obra de arte e a transforma, uma nova obra é criada e que essa nova obra não deve ser medida com nada que esteja fora dela. Ou seja, a obra audiodescrita não deve ser comparada com a obra que não passou por essa transformação. Isso poderia nos levar a entender que o audiodescritor estaria, portanto, livre para interpretar e audiodescrever como quisesse, mas não é isso que Gadamer defende.

Embora o filósofo reconheça as diversas possibilidades de interpretação de uma mesma obra de arte, ele pontua que essas interpretações não são totalmente livres e arbitrárias. Pelo contrário. Não se pode desconsiderar o vínculo entre a interpretação e a obra de arte — o que aproxima sua teoria da ideia de intenção do texto (Eco 2005). É por isso que Gadamer coloca a obra de arte como sujeito do jogo que se desenrola entre a obra e aquele que joga com ela, uma vez que é a obra que irá determinar as possibilidades de representação e o jogador deve interpretar de acordo com essas possibilidades, que podem ser variadas, mas não inteiramente livres.

Nesse sentido, conclui que “em face da finitude da nossa existência histórica, parece que a ideia de uma única representação correta possui algo de absurdo” (GADAMER [1960] 2015: 176). Além disso, reforça a verdadeira experiência da obra de arte como resultado da não distinção entre ela e a mediação — retomando o caráter medial do jogo. Isso significa que “aquele que mediatiza suspende-se a si mesmo enquanto serve de mediador” (GADAMER [1960] 2015: 176), é nesse momento que a obra transforma o mediador — ou jogador — e transforma o jogo em configuração.

Com isso, o autor defende a primazia da obra de arte nessa relação que transforma tanto jogador quanto obra. De modo semelhante, Didi-Huberman (1992) é um filósofo que estuda a relação entre o sujeito e a obra de arte, mais especificamente entre o que vemos ao estarmos diante de uma imagem e por que ela também nos olha — já demonstrando uma relação dialética entre ambos

que se constrói, assim como em Gadamer, através de um jogo, razão pela qual selecionamos ambos os autores para nossa reflexão.

2. O jogo em Didi-Huberman (1992)

Para a discussão de jogo na obra de Didi-Huberman, nos aprofundaremos no estudo do livro *O que vemos, o que nos olha* (1992), particularmente nos capítulos 4. *O dilema do visível, ou o jogo das evidências* e 5. *A dialética do visual, ou o jogo do esvaziamento*. Entretanto, antes de nos debruçarmos sobre essas ideias, é necessário entender o percurso que o filósofo faz até chegar à noção de jogo.

No capítulo 1, Didi-Huberman retoma uma passagem do *Ulysses* de Joyce em que o personagem Stephen Dedalus, ao encarar o oceano, em vez de ver a imensidão azul esverdeada, vê o olhar moribundo da mãe. Uma vez que a obra de Joyce é caracterizada pelo fluxo de pensamentos, percebemos que a imagem do oceano desencadeia uma sucessão de pensamentos que remetem o personagem ao olhar da mãe no leito de morte. A partir disso, Didi-Huberman (1992 [2010]: 33, grifo do autor) conclui que “cada coisa a ver, por mais neutra de aparência que seja, torna-se *inelutável* quando uma perda a suporta — ainda que pelo viés de uma simples associação de ideias, mas constrangedora, ou de um jogo de linguagem —, e desse ponto nos olha, nos persegue”.

Nesse trecho, percebemos duas ideias importantes. Uma delas é a perda, que associamos à lembrança, e o fato de que essa lembrança é inelutável, ou seja, não é possível lutarmos contra ela, pelo contrário, quanto mais lutamos, mais forte ela se torna dentro de nós e, por isso, sentimos que nos persegue. A outra é que essa perda/lembrança pode se dar de duas formas: através de uma associação de ideias ou de um jogo de linguagem.

Didi-Huberman, assim, critica a tautologia, que, segundo ele, faz o ser humano afirmar: “‘Esse objeto que vejo é aquilo que vejo, um ponto, nada mais’. [O homem] terá assim feito tudo para recusar a temporalidade do objeto, o trabalho do tempo ou da metamorfose do objeto, o trabalho da

memória — ou da obsessão — no olhar” (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 39, grifo do autor). Ele defende, entretanto, outra possibilidade de olhar o objeto, que consiste em “dirigir-se *para além da cisão* aberta pelo que nos olha no que vemos. Consiste em querer superar — imaginariamente — *tanto* o que vemos *quanto* o que nos olha” (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 40, grifos do autor).

Percebemos, com isso, uma aproximação entre a filosofia de Gadamer e a de Didi-Huberman, uma vez que este também propõe a imagem (obra de arte em Gadamer e o que nos olha em Didi-Huberman) como sujeito do jogo, tendo em vista que “o que nos olha” (sujeito do jogo) tem um papel mais ativo do que “o que nós (jogadores) vemos”. O filósofo francês ainda identifica dois tipos de jogo: o jogo das evidências e o jogo do esvaziamento — os quais retomaremos mais à frente. Para explicá-los, ele recorre à arte minimalista e às obras de Donald Judd e de Tony Smith — outro ponto em comum com Gadamer, que trata da obra de arte. Segundo ele, toda obra de arte, figurativa ou simbólica, se esforça em maior ou menor grau para jogar com uma presença suposta alhures — representar essa presença, como diria Gadamer (1960). É isso o que ele relaciona ao mundo da tautologia. A arte minimalista, por sua vez, não segue a mesma lógica. Conforme afirma, o paralelepípedo de Judd — cuja imagem segue abaixo — “*não representa nada*” (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 61, grifos do autor).

Figura 1: D. Judd. *Sem título*, 1974. Compensado, 91,4 x 152,4 x 152,4 cm.



Fonte: Art Museum of South Texas

Nesse ponto, Didi-Huberman vai um pouco além em sua análise da obra de arte, pois toma como objeto de reflexão obras pouco representacionais, como as minimalistas. Além disso, o ponto central da sua discussão é o ato de ver, e o autor questiona o próprio sentido da visão: vemos o que está diante de nós (intenção do texto) ou o que queremos ver (intenção do leitor)? Ou o que vemos é resultado de um jogo entre o que nós (jogadores) vemos e o que nos olha (obra de arte)?

Para Didi-Huberman (1992 [2010]: 61), essas obras nos fazem perceber “de que modo os enunciados tautológicos referentes ao ato de ver não conseguem se manter até o fim, e de que modo o que nos olha, constantemente, inelutavelmente, acaba retornando no que acreditamos apenas ver”.

Nesse sentido, o autor expõe a contradição das falas de Judd e de outros artistas minimalistas. Conforme explica, estes, em suas declarações, dão destaque à qualidade de ser, à força, à eficácia de um objeto; acrescenta, ainda, que Judd postulava “a ‘especificidade’ do objeto como praticamente independente de todas as suas condições exteriores” (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 63). Apesar disso, analisando detidamente essas declarações, Didi-Huberman conclui que

a força do objeto minimalista foi pensada em termos fatalmente intersubjetivos. Em suma, que o objeto foi pensado aqui como ‘específico’, abrupto, forte, incontrolável e desconcertante — na medida mesmo em que se tornava insensivelmente, face a seu espectador, *uma espécie de sujeito* (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 63, grifo do autor).

Desse modo, percebemos novamente que o filósofo confere à obra de arte o caráter de sujeito da ação de “olhar”. Diferente da ‘especificidade’ pretendida por Judd — e aqui poderíamos refletir acerca da ilusória intenção do autor, visto que “o artista geralmente *não vê* a diferença entre o que ele diz (o que ele diz que deve ser visto: *what you see is what you see*) e o que ele faz” (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 69, grifos do autor) —, Didi-Huberman chama a atenção para a experiência proporcionada pela obra de arte. Segundo o filósofo, “a constatação [de que há uma experiência] deveria ser óbvia, mas

merece ser sublinhada e problematizada na medida em que as expressões tautológicas da ‘especificidade’ tendiam a obliterá-la” (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 66). O autor ainda frisa que há experiências, no plural, ou seja, que a relação entre o espectador e a obra de arte pode proporcionar experiências diferentes, uma vez que a obra de arte precisa de sujeitos que irão lhe conferir existência e eficácia. Diante dessa reflexão, o filósofo defende haver uma *dialética intersubjetiva* na relação entre o espectador e a obra de arte, uma vez que ambos atuam como sujeitos dessa experiência. Além disso, identifica uma

contradição entre ‘especificidade’ e ‘presença’, a contradição entre a transparência semiótica de uma concepção tautológica da visão (*what you see is what you see*) e a opacidade fatal de uma experiência intra ou intersubjetiva suscitada pela exposição mesma dos objetos minimalistas (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 71).

A partir dessa contradição, nos encontramos em um dilema que nos coloca diante de dois tipos de evidências: a evidência “ótica” e a evidência de “presença”. Segundo o autor, embora elas sejam dadas e reivindicadas como evidências, pelo próprio jogo existente entre ambas, que lhe proporcionam um caráter conflituoso, elas perderão sua verdadeira consistência conceitual (DIDI-HUBERMAN 2010: 74-75).

É assim que o filósofo nos apresenta o jogo das evidências, a partir do dilema entre a especificidade (mais atrelada à tautologia, à ideia de uma objetividade na relação entre espectador e obra de arte; “vemos o que vemos”) e a presença (que pressupõe a experiência proporcionada por essa relação e a possibilidade de ir além do que “vemos”). A partir dessa ideia, Didi-Huberman conclui que

O ato de ver não é o ato de uma máquina de perceber o real enquanto compostos de evidências tautológicas. O ato de dar a ver não é o ato de dar evidências visíveis a pares de olhos que se apoderam unilateralmente do “dom visual” para se satisfazer unilateralmente com ele. Dar a ver é sempre inquietar o ver, em seu ato, em seu sujeito. Ver é sempre uma operação de sujeito, portanto, uma operação fendida, inquieta, agitada, aberta. Todo olho traz consigo sua névoa, além das informações de que poderia num certo momento julgar-se detentor. (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 77).

A partir disso, concluímos como ideia central do autor a relação entre o ver e a inquietação, isto é, a necessidade de ir além do que se apresenta como visível. Na perspectiva da AD, essa reflexão nos incentiva a questionar o que vemos, em especial quando estamos diante de imagens cujo caráter representacional é menos universal — como é o caso da arte minimalista. Outro exemplo é a arte surrealista, mencionada por uma das entrevistadas da nossa pesquisa. O curta-metragem citado por ela foi resultado de uma parceria entre a Disney e o artista Salvador Dalí e é uma animação dinâmica em que as imagens estão a todo momento se transformando, mas que, frequentemente, assumem a forma de objetos que não correspondem àqueles com os quais estamos familiarizados, como na Figura 2 abaixo, onde há a representação de uma meia-lua que caminha com várias longas e finas pernas. O audiodescritor, diante de uma imagem como essa, enfrenta a dificuldade de traduzir em palavras algo que não existe e que, como tal, ainda não foi nomeado.

Figura 2: Dalí, S. & Disney, W. Frame do curta-metragem *Destino*.



Fonte: disponível no streaming da Disney.

Para explicar o outro tipo de jogo, o jogo do esvaziamento, Didi-Huberman recorre a Freud e às ideias de perda e ausência — o que poderíamos compreender como invisível. Observando o comportamento das crianças, Freud (1920) percebe que, na ausência da figura materna e/ou paterna, a criança procura preencher o vazio. Pensando nessa necessidade de “repor em jogo” o

TradTerm, São Paulo, v. 47, p. 55-83

www.revistas.usp.br/tradterm

que está ausente, o filósofo francês explica que “o objeto eleito pela criança só ‘vive’ ou só ‘vale’ sobre um fundo de ruína [ausência]: esse objeto foi inerte e indiferente, e tornará a sê-lo fatalmente, fora do jogo, num momento ou noutro” (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 82). Aqui, Didi-Huberman apresenta o objeto de uma outra perspectiva. Da mesma forma que ele é o sujeito do jogo, ele depende de nós para exercer esse papel de sujeito. Sem alguém que lhe dirija o olhar, ele perde o protagonismo. Notamos, assim, outra convergência com Gadamer, na medida em que, para este, a obra de arte depende de alguém que a represente. Podemos entender, nesse sentido, que o jogo do esvaziamento de Didi-Huberman dialoga com a autorrepresentação proposta por Gadamer (1960) e com a suspensão do ser (jogador) para servir de mediador do jogo.

No jogo do esvaziamento, percebemos a ideia da perda apresentada pelo autor ao descrever a cena inicial de *Ulysses*. Estamos diante do que ele chama de *dialética visual do jogo*, que “é assim também uma dialética de alienação, como a imagem de uma coerção do sujeito a desaparecer ele próprio, a *esvaziar os lugares*” (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 97). É o que ocorre com Stephen Dedalus ao se alienar do local onde está e ser transportado para o leito de morte da sua mãe, ou seja, fazer esvaziar o azul esverdeado infundável do oceano e preencher sua visão com o olhar da mãe moribunda.

Conforme esclarece, “nesse lançamento que vai e volta, no qual um lugar se instaura, no qual todavia ‘a ausência dá conteúdo ao objeto’ ao mesmo tempo que constitui o próprio sujeito, o visível se acha de parte a parte inquietado” (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 96). Assim como Gadamer (1960), Didi-Huberman enaltece o caráter de vaivém do jogo, que, para o filósofo francês, resulta na inquietação do jogador. Ele desenvolve mais a ideia de inquietude a partir das obras de Tony Smith:

As imagens da arte — por mais simples e “minimais” que sejam — sabem *apresentar* a dialética visual desse jogo no qual soubemos (mas esquecemos de) inquietar nossa visão e inventar lugares para essa inquietude. As imagens da arte sabem produzir uma poética da “representabilidade” ou da “figurabilidade” (a *Darstellbarkeit* freudiana) capaz de *substituir* o aspecto regressivo notado por Freud a propósito dos sonhos (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 97).

No caso da imagem na Figura 2, o aparente esvaziamento de significado para a presença de uma meia-lua que caminha com várias longas e finas pernas nos estimula a preencher essa ausência, associando a imagem com uma aranha, por exemplo, em função da semelhança das pernas representadas com a que conhecemos dos aracnídeos.

Figura 3: T. Smith, *Die*, 1962. Aço finalizado a óleo, 182.9 x 182.9 x 182.9 cm.



Fonte: National Gallery of Art

Diferente de Judd, Smith destaca a “presença” de suas obras e, segundo Didi-Huberman, foi o artista minimalista que talvez tenha levado a ideia da obra de arte como sujeito às últimas consequências. Pensando no cubo de Smith – intitulado *Die* (morrer) –, Didi-Huberman conclui que a arte

nos impõe talvez reconhecer que só haja imagem a pensar radicalmente para além do princípio de visibilidade, ou seja, para além da oposição canônica – espontânea, impensada – do visível e do invisível [...] Só podemos dizer tautologicamente *Vejo o que vejo* se recusarmos à imagem o poder de impor sua visualidade como uma abertura, uma perda – ainda que momentânea – praticada no espaço de nossa certeza visível a seu respeito. E é exatamente daí que a imagem se torna capaz de nos olhar (DIDI-HUBERMAN 1992 [2010]: 105).

Podemos, então, concluir que, assim como Gadamer (1960), Didi-Huberman defende o caráter de sujeito da obra de arte dentro do jogo de significações da imagem. Percebemos nas ideias de jogo apresentadas pelos dois filósofos a implicação de um movimento, de um vaivém. Além disso, Didi-Huberman questiona a dicotomia visível/invisível, afirmando a necessidade de olhar uma imagem para além do que ela nos apresenta no campo do visível,

TradTerm, São Paulo, v. 47, p. 55-83

www.revistas.usp.br/tradterm

pois quando olhamos para algo, entramos no jogo das evidências e no jogo do esvaziamento, e esse movimento do jogar, que é inelutável, nos leva a uma cisão, ou seja, a uma abertura daquela imagem diante de nós, que permite que, ao mesmo tempo que a olhamos, ela nos olhe de volta. É possível relacionar, ainda, essa dialética entre o visível e o invisível, entre o que vemos e o que nos olha, com a ideia de *transformação em configuração* proposta por Gadamer (1960), pois é a partir dessa cisão que conseguimos adentrar no mundo da representação.

No que diz respeito à AD, a ideia de jogo proposta por Didi-Huberman pode ser mais facilmente relacionada ao desafio da descrição de obras de arte que tendem a “jogar” com o caráter representacional das imagens, o que é mais comum em obras estáticas, como a pintura e a escultura, do que no cinema ou no teatro — embora esses não estejam excluídos.

3. Análise das entrevistas

Os postulados teóricos estudados até aqui nos auxiliaram a repensar nossa relação com obras de arte (áudio)visuais, e como devemos interpretá-las para depois audiodescrevê-las. Tais reflexões são importantes, em especial quando falamos de AD, pois a complexidade da arte no que diz respeito à sua representação da “realidade” impõe um grande desafio ao audiodescritor. Ademais, a ausência de orientações sobre como proceder diante de tais imagens — algo que pretendemos problematizar na discussão — pode paralisar o sujeito ao fazer a AD.

Para aprofundar nossa reflexão, vamos recorrer às entrevistas realizadas em nossa pesquisa de mestrado³, mais especificamente nas respostas das entrevistadas acerca do processo de elaboração do roteiro⁴. Isso porque percebemos que é nesse momento que as audiodescritoras revelam sua relação

³ Para a realização das entrevistas, o projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da universidade e foi aprovado (número do CAAE: 89371218.0.0000.8142).

⁴ As transcrições das entrevistas estão disponíveis nos anexos da dissertação.

com o objeto a ser audiodescrito, que é o que nos interessa ao pensar no jogo entre obra de arte e espectador.

Para a pesquisa, foram entrevistadas cinco audiodescritoras do estado de São Paulo. Uma delas é profissional freelance, outra trabalha para uma empresa terceirizada que oferece serviços de AD e *Closed Caption* para emissoras de televisão, outra é funcionária pública contratada como bibliotecária, mas que passou a realizar o serviço de AD em função da demanda do local onde trabalha e duas são proprietárias de empresas de acessibilidade.

É importante salientar que o processo de elaboração de uma AD começa com a escrita do roteiro, que consiste justamente na tradução da imagem em palavras, ou seja, na tradução intersemiótica (JAKOBSON 1959) de um texto visual (ou audiovisual) para um texto verbal. Depois da escrita do roteiro, o ideal é que este seja encaminhado para uma pessoa consultora em AD, que necessariamente é uma pessoa com deficiência visual e formação em AD – isso quando o roteiro não é escrito em conjunto entre audiodescritor roteirista e consultor –, e posteriormente a um profissional que irá revisar esse roteiro, a fim de garantir que não haja problemas de ordem gramatical, a exemplo de ambiguidades – reforçando, mais uma vez, que esse profissional também precisa ter formação em AD. Só depois disso o roteiro será gravado e editado junto à obra que está sendo audiodescrita.

Sobre o processo de escrita do roteiro, todas as entrevistadas ressaltaram a importância da extenuante pesquisa e do estudo constante, a fim de se verem munidas do repertório necessário para a interpretação das imagens que audiodescrevem e, com isso, conseguir traduzir elementos que possam aproximar a experiência do público com deficiência visual daquela que as pessoas videntes podem experimentar. Sobre isso, uma das entrevistadas comenta que

às vezes a gente faz um filme italiano de não sei que ano, e aí não é qualquer pessoa que tem conhecimento de certas coisas que acontecem no cenário ali que, tipo, se você souber o nome de alguma coisa ali, pra uma pessoa que vai escutar essa AD, vai fazer todo sentido, e se a gente deixar isso, vai ficar muito vago (Entrevistada 3⁵).

⁵ Mantivemos a mesma forma de identificação utilizada na dissertação.
TradTerm, São Paulo, v. 47, p. 55-83
www.revistas.usp.br/tradterm

Podemos perceber aqui a obra de arte como sujeito do jogo, ou seja, a obra como aquela que determina o jogo e se assenhora do jogador, de modo que a pessoa que não tem o repertório necessário para se deixar assenhora pelo jogo fica, de certa forma, excluída do jogo em sua totalidade, isto é, tem sua interpretação da obra de arte limitada, o que, no caso, pode prejudicar a recepção do público da audiodescrição — reforçamos aqui o entendimento da audiodescritora como uma tradutora e, por conseguinte, uma leitora/espectadora da obra audiodescrita.

Outra entrevistada, que trabalha majoritariamente com a AD de peças de teatro e óperas, destaca algo que considera extremamente importante em seu trabalho e que nem sempre é possível: participar dos ensaios e da produção do espetáculo. Segundo ela,

a gente tem acesso a figurino, fotos... a gente participa dos ensaios, vai no local em que vai ser feita a AD, [...] Então a gente participa antes do evento acontecer. Eu acho que isso é muito importante, né? (Entrevistada 4).

A partir dessa fala, notamos que a audiodescritora considera fundamental poder sair do papel de mera espectadora e participar do jogo a partir de outra perspectiva, que ficaria no meio termo entre espectadora e atriz, a fim de poder interpretar a obra considerando essas duas experiências. Percebemos que a audiodescritora, nesse caso, prefere atuar no que Gadamer (1960) chama de mediação total, quando não é possível diferenciar o jogo e a mediação, momento em que o jogador suspende a si mesmo — ele não é nem espectador nem ator.

A esse respeito, é importante fazermos uma distinção entre o conceito de mediação total e a ideia de intenção do autor. Na mediação total, o jogador não ocupa nem o papel de espectador nem o de ator, ele não faz parte da obra, mas ele se aproxima da obra, a exemplo da experiência da audiodescritora de ter contato com elementos que compõem a obra, como detalhes do cenário e do figurino. Muitos profissionais, por outro lado, defendem que o audiodescritor converse com os atores, diretores ou autores da obra, a fim de compreender suas intenções e traduzir a obra com base nelas.

Apesar de essa ser uma possibilidade, acreditamos que, a partir do momento em que a obra (texto) existe fora da mente do artista (autor), ele não tem mais poder sobre como ela será interpretada pelo público (leitores) (ARROJO 2007). Nesse sentido, esclarecimentos por parte do autor da obra não são necessários para que a AD (ou qualquer outra forma de tradução) seja realizada. Pelo contrário. É provável que, na tentativa de “ser fiel” à intenção do autor, audiodescritor acabe por se distanciar da obra em si, que é o objeto real da AD.

Destacamos agora a fala de uma das entrevistadas no que diz respeito à obra de arte como sujeito do jogo — reforçando mais uma vez o quanto a ideia da obra como sujeito se materializa na AD:

O que acontece no roteiro, na hora que você vai fazer o roteiro, eu entendo assim, cada obra, falando, vamos dizer, seja ela curta-metragem, seja longa-metragem, cada obra é um universo em si [...] cada trabalho é um trabalho. Você terminou aquele, você fala, não existe você falar “ah pronto, eu sou uma tradutora, audiodescritora formada”. Não. Cada novo trabalho você começa do zero, você vai fazer... (Entrevistada 2).

Nessa fala, podemos concluir que a pessoa que traduz obras de arte precisa estar aberta ao jogo que cada obra irá colocar a quem quiser interpretá-la. Ideia semelhante se observa no trecho transcrito abaixo.

Cada filme me dá uma metodologia [...] O processo, ele implica pesquisa do diretor do filme, se é uma obra estática, pesquisa do artista, pesquisa de um acervo léxico que contemple aquela data que aquilo... que aquilo foi ambientado, se é um filme de época, se é um filme contemporâneo, os verbos vão ser outros, os dizeres vão ser outros (Entrevistada 5).

Observamos a partir dessas colocações que estar diante da imagem é deixar-se levar pelo seu jogo, é interpretar de acordo com a subjetividade da pessoa que olha — considerando-a como sujeito sócio-histórico-cultural, momento em que o jogo das evidências e do esvaziamento se torna mais palpável —, mas dentro das regras impostas pelo jogo da obra de arte, isto é, entender que nossa interpretação e consequente AD da obra de arte deve estar circunscrita ao universo da obra, ao que o jogo permite, pois é a obra que define isso, não o jogador.

A ideia de subjetividade da pessoa que olha é reforçada pela Entrevistada

5:

No início eu usava dois audiodescritores. E era assim, eu demorava um dia inteiro pra revisar um objeto. Entendeu, na descrição de um objeto. Vocês querem entrar num acordo? Não tem acordo. O olhar não tem acordo. Eu vi uma coisa, você viu outra, ele ouviu uma coisa, entendeu, o outro ouviu aquilo e não entendeu, porque tem isso também [...] é por isso que... o outro vai vir “nossa, eu não vi nada disso que você falou”, e eu falo “pois é, e eu não vi nada disso que você falou”. E daí o cego fala “mas vocês são cegos ou vocês enxergam?”, “não, a gente enxerga, mas a gente... Vê coisas diferentes” (Entrevistada 5).

Percebemos, assim, que cada pessoa que traduz, por força de sua subjetividade, interpreta a obra de arte, ou, como diria Gadamer (1960), assume o papel de jogador e (auto)representa a obra, em um exercício de transformação em configuração, que implica a suspensão de si mesmo para exercer a função de mediação. Quem traduz sempre se verá nessa posição, uma vez que o público do texto traduzido, seja ele escrito ou falado (audiodescrito), não terá acesso à obra de arte tal como produzida pelo artista, mas sim à sua representação e, mais especificamente, à representação da obra feita por quem a traduziu.

Notamos essa percepção em algumas falas das entrevistadas, como a transcrita abaixo

como é que você interpreta isso, né? Você... escreve uma coisa que uma pessoa não enxerga, do seu ponto de vista, com o seu conhecimento de mundo... escrevendo aquele cenário que ela vai ter acesso, então é bem complicado ter isso (Entrevistada 3).

Dessa forma, quem traduz e audiodescreve uma obra de arte passará a fazer parte da obra, assim como o ator ao interpretar um personagem, para retomar o exemplo dado por Gadamer (1960). Na AD, isso se torna ainda mais concreto, uma vez que ela chega ao público através de uma voz – que não necessariamente é a voz de quem escreveu o roteiro de AD –, que torna a AD presente na obra, de modo que ela passa a integrar a própria obra de arte. Essa nova versão da obra – a obra com AD – seria o que Gadamer identifica como

transformação em configuração, que além de transformar a obra, configura uma nova obra de arte, diferente da primeira.

Podemos relacionar, também, o papel das audiodescritoras ao que Gadamer (1960) chama de *representação para o espectador*, e concluir que o espectador, no caso a pessoa com deficiência visual, ao se colocar diante de uma imagem, seja ela visual ou audiovisual, entrará em um jogo com ela – jogo do qual as audiodescritoras também fazem parte enquanto sujeitos.

Concluímos, portanto, que quem audiodescreve irá interferir no jogo entre a obra de arte e o espectador, quando não o determinar por completo, como ocorre no caso da AD de obras visuais, em que não há a presença de elementos sonoros aos quais o público tem acesso sem a mediação. É nesse sentido que surge a discussão a respeito do que deve ser audiodescrito e, principalmente, de como deve ser feita a AD, a fim de possibilitar uma acessibilidade efetiva. Ilustramos essa discussão com um exemplo trazido por uma das entrevistadas:

Eu fiz a AD de um filme do Salvador Dalí. Não dá pra entender um monte de cena. “Mas como assim o rosto derrete e vira quinze borboletas?” O rosto derrete e vira quinze borboletas. “Mas eu não tô entendendo”. Eu também não. Eu tô vendo, eu também não tô entendendo, mas o que acontece é que o rosto derrete e vira quinze borboletas. “Ah, tá bom”. Ué! Então, eu tenho que problematizar, porque é fácil, no primeiro roteiro dos alunos, eles tentarem explicar, eles tentarem... dar um juízo, pra ver se facilita o entendimento, e a AD não deve facilitar o entendimento. Então... ela tem que ser sim uma descrição (Entrevistada 5).

Figura 4: Dalí, S. & Disney, W. Frames do curta-metragem *Destino*.



Fonte: disponível no streaming da Disney.

Ao citar esse exemplo, a entrevistada já o relaciona com sua experiência como professora em cursos de formação em AD. Conforme explica, é comum a AD ser confundida com uma explicação da imagem. O objetivo da AD, como destacado logo no início deste artigo, é possibilitar o acesso à informação visual, e o acesso não implica em “facilitar” algo a alguém. Portanto, a AD consiste, como o próprio nome já indica, na descrição de uma imagem, estática ou em movimento, descrição essa que, inevitavelmente, resultará da interpretação de quem audiodescreve. Essa interpretação se dará através do jogo com a obra de arte, que pode envolver o jogo das evidências ou o jogo do esvaziamento. Neste último caso, entendemos que não cabe ao audiodescritor preencher a ausência, mas reforçá-la, de modo a convidar o espectador para também participar do jogo e autorrepresentar a obra de arte.

4. Discussão

Como mencionado, embora muitas pesquisas já tenham concluído acerca da impossibilidade de dissociar subjetividade, interpretação e a prática da AD, a existência de manuais que continuam a prescrever uma AD objetiva e sem interpretação faz com que os estudiosos e profissionais constantemente se voltem para essa discussão.

Mazur & Chmiel (2012) esclarecem que não há consenso no que diz respeito à interpretação na AD, e que o fato de os manuais serem enfáticos ao condenar julgamentos e valorações subjetivas, associando-as à subjetividade e à interpretação, e prescrever, assim, descrições objetivas era, na verdade, uma tentativa de evitar descrições consideradas paternalistas, ou seja, aquelas que buscam “facilitar” a compreensão, o que, reforçamos, não é o objetivo da AD. No entanto, o problema reside justamente nessa relação equivocada que se estabeleceu entre interpretação e “facilitação”.

Vercauteren (2007) argumenta que descrever implica necessariamente interpretar o que se vê, o que torna a AD prevista por manuais impossível de ser realizada na prática. Praxedes Filho & Magalhães (2013, 2015, 2018), por

sua vez, identificam a predominância de AD avaliativas nas artes visuais, o que indica a ausência de neutralidade (ou presença de subjetividade) nas ADs de pinturas avaliadas pelas pesquisas. Sob outra perspectiva, Soler Gallego (2019) averiguou a preferência do público dos museus por ADs consideradas mais subjetivas, pois essas lhes proporcionariam uma experiência mais significativa nesses espaços.

Cabeza-Cáceres (2013) também entende que a AD é feita com base nas escolhas do audiodescritor, o que a torna automaticamente subjetiva. Com isso em mente, o autor propõe uma abordagem não dicotômica entre interpretação e descrição. Além de defender que toda AD envolverá algum grau de interpretação, o autor entende que a discussão deva centrar-se no grau de explicitação da descrição, sendo possível tanto uma descrição mais explícita da informação visual, quanto uma descrição menos explícita — que muitos poderiam classificar como mais ou menos interpretativa.

A distinção que o autor faz entre interpretação e explicitação aponta talvez para o principal problema em torno dessa questão: os manuais — assim como muitos profissionais da AD — usam o termo “interpretação” para se referir a outros termos — como “explicitação”, “explicação”, “opinião”, etc. Partindo do pressuposto de que a subjetividade e a interpretação são intrínsecas à AD, os manuais deveriam, na verdade, problematizar quais tipos de interpretação são mais adequados.

Nesse sentido, defendemos que a noção de jogo com base em Gadamer e Didi-Huberman possa contribuir para essa reflexão, em especial na esfera da interpretação na AD de obras de arte, em que os limiares parecem mais turvos. Em primeiro lugar, ambos os autores concluem acerca da primazia da obra de arte, colocando em xeque o entendimento de que a interpretação na esfera artística implica liberdade total por parte do sujeito que interpreta. Essa liberdade não é total, mas circunscrita à obra de arte, de modo que o sujeito não pode interpretar o que quer, mas o que a obra permite. Isso aparece na fala de duas das entrevistadas, que enfatizam que é a obra que determina a metodologia e o trabalho do audiodescritor.

Em segundo lugar, o conceito de *transformação em configuração* é imprescindível para a compreensão de que a AD jamais será “equivalente” à obra audiodescrita, pois, a partir do momento em que o audiodescritor entra no jogo, ele transforma a obra de arte. Apesar de a discussão sobre equivalência na tradução parecer algo superado, o fato de os manuais de AD ainda insistirem em uma AD objetiva e sem interpretações parece indicar que esse ainda não é um ponto pacífico entre os audiodescritores.

Em terceiro lugar, o jogo do esvaziamento – embora pouco mencionado pelas entrevistadas – parece ser um caminho para desvendarmos a AD de obras de arte não representacionais. A dificuldade de interpretar algumas imagens torna sua descrição mais desafiadora e, tendo em vista a necessidade de algum parâmetro que norteie a AD, a metáfora, tal como a exemplificada na Figura 2, pode ser uma estratégia interessante. Luque Colmenero & Soler Gallego (2020) concluíram que a metáfora é uma técnica frequente na AD de obras de arte, seja ela representacional ou abstrata – embora seja mais comum nesta última. As autoras entendem por metáfora “uma operação cognitiva na qual um elemento da realidade, nomeado domínio de chegada, é comparado a um domínio conceitual diferente, nomeado domínio de partida” (LUQUE COLMENERO & SOLER GALLEGOS 2020: 67, tradução nossa). A metáfora, portanto, ocorre quando relacionamos uma informação visual abstrata e conceitual a algo real e concreto, como no citado caso da meia-lua com patas, que podemos relacionar a uma aranha.

Desse modo, apesar de entendemos que a descrição de uma imagem abstrata, ou surreal, como no exemplo, deva manter o jogo do esvaziamento, reconhecemos que a AD consiste em uma linguagem verbal que, diferente da linguagem visual, nem sempre dispõe dos recursos necessários para expressar o que não é real. É nessa medida que a metáfora surge como uma possibilidade. Cabe destacar, porém, que o uso da metáfora na AD é feito sempre em caráter modal. Nos exemplos apresentados por Luque Colmenero & Soler Gallego (2020), é comum o uso de estruturas modais, como os verbos “parecer”, “poder ser”, “remeter”, “sugerir”, ou a locução “dar a sensação/impressão de”, ou o próprio “como”, estabelecendo a comparação.

O fato de os principais manuais continuarem negando a subjetividade e a interpretação na AD, além de não oferecerem maiores orientações para a descrição dos diferentes tipos de imagem (arte representacional e abstrata; gênero comédia e terror, etc.), acaba resultando na prescrição de regras muitas vezes impossíveis de serem aplicadas, o que não colabora com o trabalho do audiodescritor. Isso, somado à inexistência de regulamentação da profissão, faz com que o profissional, formado nas mais diversas áreas do conhecimento, não esteja munido dos recursos necessários para realizar a AD, o que não só dificulta seu trabalho, como também pode impactar negativamente no resultado do processo de AD.

Considerações finais

A partir das reflexões teóricas traçadas e dos excertos de entrevistas selecionados, pudemos perceber uma intrínseca relação entre a AD e os conceitos de jogo propostos por Gadamer (1960) e Didi-Huberman (1992), em especial no que se refere à obra de arte como sujeito do jogo da interpretação. Apesar de Didi-Huberman ir um pouco além em sua reflexão sobre o sujeito que olha e a obra que devolve o olhar, não há como negar uma aproximação entre os filósofos, visto que ambos consideram a obra como um sujeito e a relação entre a pessoa e a obra diante da qual ela se coloca como uma relação intersubjetiva, entre dois sujeitos – o sujeito do jogo (a obra) e o sujeito humano (o jogador).

Consideramos importante o desenvolvimento de estudos acerca da interpretação de imagens e, particularmente, de obras de artes visuais, uma vez que elas se fazem cada vez mais presentes em nossa cultura com o desenvolvimento de tecnologias como a computação e a internet, dentre outras que facilitaram a produção fotográfica e cinematográfica, e também o acesso a essas produções. Além disso, enfatizamos a necessidade de questionarmos dicotomias como *visível e invisível*, e *o que vemos e o que nos olha*, uma vez que as imagens, por sua natureza semiótica, são extremamente complexas e

estão diretamente associadas à ideia de representação do mundo e de nós mesmos, de modo que essas diferenciações não são tão simples como parecem. Portanto, é necessário um aprofundamento na pesquisa sobre a natureza semiótica das imagens e a natureza intersemiótica da AD, a fim de que a pessoa audiodescritora tenha maior consciência da importância e complexidade de seu papel como intérprete de imagens na inclusão da pessoa com deficiência visual na sociedade atual.

Referências

- ARROJO, R. *Oficina de tradução: a teoria na prática*. 5ª ed. São Paulo: Ática, 2007. 88p.
- ART MUSEUM OF SOUTH TEXAS. Sem título, compensado, 1972. Donald Judd (escultor) 1928-1994. Disponível em: https://m.facebook.com/visitamst/photos/a.161165388655/10158330586558656/?type=3&_rdr. Acesso em 30.07.2024.
- CABEZA-CÁCERES, C. Audiodescrípció i recepció: efecte de la velocitat de narració, l'entonació i l'explicitació en la comprensió fílmica. [Tese de Doutorado. Departament de Traducció i d'Interpretació, Universitat Autònoma de Barcelona]. CORA TDX – Tesis Doctorals en Xarxa, 2013. 346 p. Disponível em: <https://www.tdx.cat/handle/10803/113556>. Acesso em 30.07.2024.
- COSTA, L. Audiodescrição em filmes: história, discussão conceitual e pesquisa de recepção. [Tese de Doutorado. Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro]. Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da PUC-Rio, 2014. 401p. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=29932@1>. Acesso em 30.07.2024.
- DESTINO. Direção: Dominique Monféry. Produção: Baker Bloodworth e Roy E. Disney. Trilha sonora: Armando Domínguez. Los Angeles: Walt Disney Studios. 2003 (6 minutos). Projeto idealizado por Salvador Dalí e Walt Disney em 1946.
- DIDI-HUBERMAN, G. *O que vemos, o que nos olha*. Trad. Paulo Neves, 2ª ed. São Paulo-SP: Editora 34, [1992] 2010. 260p.
- ECO, U. *Interpretação e superinterpretação*. Trad. M. F. & M Stahel, 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 184p.

- FORAN, L. Gadamer and Ricour. In: Rawling, J. Piers.; Wilson, Philip (Ed.) *The Routledge Handbook of Translation and Philosophy*. London/New York: Routledge, 2018: 90-103.
- FRANCO, E.; ARAÚJO, V. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). *Tradução em Revista*, n. 11, Rio de Janeiro, 2011, pp. 1-23. Disponível em <https://doi.org/10.17771/PUCRio.TradRev.18884>. Acesso em 30.07.2024.
- GADAMER, H. G. *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Trad. Flávio Paulo Meurer. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, [1960] 2015. 632p.
- GRONDIN, J. Hans-Georg Gadamer: Uma hermenêutica do acontecimento do entendimento. In: Grondin, J. *Hermenêutica*. Trad. Marcos Marcionilo. São Paulo-SP: Parábola Editorial, 2012: 61-80.
- JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. In: Jakobson, R. *Linguística e Comunicação*. Trad. Izidoro Blikstein e José Paulo Paes, 24^a ed. São Paulo-SP: Editora Cultrix, [1959] 2010: 79-91.
- LUQUE COLMENERO, M. O. & SOLER GALLEGÓ, S. Metaphor as Creativity in Audio Descriptive Tours for Art Museums: From Description to Practice. *Journal of Audiovisual Translation*, v. 3, n. 1, 2020, pp. 64-78. Disponível em: <https://doi.org/10.47476/jat.v3i2.2020.128>. Acesso 30.07.2024.
- MAGALHÃES, C. M. & PRAXEDES FILHO, P. H. L. A neutralidade em audiodescrições de pinturas: resultados preliminares de uma descrição via teoria da avaliatividade. In: Araújo, V. L. S.; Aderaldo, M. F. (Org.). *Os novos rumos da pesquisa em audiodescrição no Brasil*. Curitiba: CVR, 2013: 73-87.
- MAGALHÃES, C. M. & PRAXEDES FILHO, P. H. L. Audiodescrições de pinturas são neutras? Descrição de um pequeno corpus em português via sistema de avaliatividade. In: Pontes, V. O.; Cunha, R. B.; Carvalho, E. P.; Tavares, M. G. G. (Org.). *A tradução e suas interfaces: múltiplas perspectivas*. Curitiba: CRV, 2015: 99-130.
- MAGALHÃES, C. M. & PRAXEDES FILHO, P. H. L. Neutrality in audio descriptions of paintings: an appraisal system-based study of corpora in English and Portuguese. *Revista da Anpoll*, v. 1, n. 44, Florianópolis, 2018, pp. 279-298. Disponível em: <https://doi.org/10.18309/anp.v1i44.1169>. Acesso em 30.07.2024.
- MAZUR, I. & CHMIEL, A. Audio description made to measure: reflections on interpretation in AD based on the pear tree project data. In: Rameel, A.; Orero, P.; Carroll, M. (Ed.). *Media for All 3: Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads*. New York: Rodopi, 2012: 173-188.

- NATIONAL GALLERY OF ART. Die, modelo 1962, fabricado 1968. Tony Smith (escultor) 1912-1980. Disponível em <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.127623.html>. Acesso em 30.07.2024.
- SOLER GALLEGU, S. Defining subjectivity in visual art audio description. *Meta*, v. 64, n. 3, Montreal, dez. 2019, pp. 708-733. Disponível em: <https://doi.org/10.7202/1070536ar>. Acesso em 30.07.2024.
- STEFANINI, M. W. No limiar da subjetividade: considerações sobre a audiodescrição. [Dissertação de Mestrado. Departamento de Linguística Aplicada, Universidade Estadual de Campinas]. Repositório da Produção Científica e Intelectual da Unicamp, 2020. 174p. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1129421>. Acesso em 10.12.2024.
- VERCAUTEREN, G. Can relevance-oriented insights in film editing techniques help audio describers prioritize information? *MuTra: LSP Translation Scenarios*, v. 30, Vienna, 2007.
- VERCAUTEREN, G. & ORERO, P. Describing Facial Expressions: much more that meets the eye. *Quaderns. Revista de Tracció*, n. 20, Barcelona, 2013, pp. 187-199. Disponível em: <https://www.raco.cat/index.php/QuadernsTraduccio/article/view/265460/>. Acesso em 30.07.2024.
- VIGATA, H. S. Descrição e interpretação: duas possibilidades do audiodescritor? *Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores*, n. 25, São Paulo, 2012, pp. 23-32. Disponível em: https://www.academia.edu/9573262/Descri%C3%A7%C3%A3o_e_interpreta%C3%A7%C3%A3o_duas_possibilidades_do_audiodescritor. Acesso 30.07.2024.