

LUIS DOS SANTOS MIGUEL • DORIVAL CAMPOS ROSSI

**PROJETO CÓDIGOS:** A CONSTRUÇÃO  
DA EMPATIA ATRAVÉS DA COMUNICAÇÃO





---

Imagem produzida pelos autores.

Projeto Códigos é um projeto que alia o design e a produção audiovisual para tratar de temas relacionados à comunicação humana, trazendo reflexões sobre a criação de significado dentro da sociedade, tendo em mente seus modos de comunicação e representação. A pesquisa realizada para esse projeto teve como resultado a realização da primeira temporada de uma websérie documental, bem como de sua identidade visual e sonora.

(...)

O conceito de websérie é definido por João Paulo Hergesel (2018, p. 135) como:

*(...) uma narrativa midiática produzida, prioritariamente, em linguagem audiovisual, de maneira serializada, cujos episódios ficam disponíveis para acesso nos espaços on-line passíveis de circulação, especialmente os sites de armazenamento de vídeos.*

O projeto foi pensado para que cada temporada dessa websérie abordasse um código específico. Os episódios são roteirizados de forma a reunir relatos de diferentes entrevistados, demonstrando como as pessoas utilizam diferentes formas de comunicação para expressarem suas ideias, pensamentos e sentimentos. Imagens de cobertura provêm referências visuais do contexto em que as ações ocorrem, proporcionando novos sentidos à narrativa. Assim, verifica-se como a existência humana é permeada por esses sistemas simbólicos e como diversas questões sociais surgem a partir dessas formas de se apreender o mundo.

Aqui a palavra *código* será empregada com um sentido amplo, englobando diferentes linguagens,

fazendo referência ao uso desse termo nos estudos da Teoria da Informação e Comunicação (cf. BARROS, 2003). Consideramos também a multiplicidade de significados que esse termo pode adquirir em diferentes áreas, tais como a linguística, os estudos culturais, os estudos de tradução e a semiótica (cf. KOURDIS, 2019).

Nossa busca teve como motivação a ideia de que ter maior consciência do funcionamento dos modos de comunicação e representação que existem dentro da nossa cultura permite-nos encontrar novas maneiras de fazer uso deles de maneira mais precisa e eficaz. Por outro lado, no caso de encontrarmos formas de expressão com as quais não temos familiaridade, possivelmente criadas e utilizadas por grupos sociais diferentes daqueles com os quais convivemos em nosso cotidiano, passamos a ter noções de como essas pessoas dão sentido ao mundo.

Por isso, nosso principal objetivo com esse trabalho é o de trazer visibilidade para os grupos sociais relacionados ao código em questão e aproximá-los do público que porventura não tenha contato com

eles. É um convite para conhecer as experiências de vida dessas pessoas, entender seus pontos de vista e principais desafios em relação à comunicação e, sobretudo, desenvolver empatia por elas. Este artigo apresentará o processo de desenvolvimento do Códigos e as diferentes maneiras pelas quais o projeto teve um papel na construção de empatia das pessoas que se envolveram com ele, em relação ao grupo social retratado.

De acordo com Karsten Stueber (2019), o termo “empatia”:

*(...) é usado para se referir a uma gama ampla de capacidades psicológicas, que são entendidas como centrais para constituir os seres humanos como criaturas sociais, permitindo-nos saber o que outras pessoas estão pensando e sentindo, engajar emocionalmente com elas (...) e se importar com o bem-estar delas (tradução nossa).*

Dentro da nossa proposta, está a criação de um produto audiovisual que conta com recursos de acessibilidade, tais como a legenda para surdos e ensurdecidos, a audiodescrição, a descrição textual

de imagens e a janela de tradução em Libras (Figura 1). Espera-se que a disponibilidade desses recursos faça com que as pessoas saibam de sua existência e possam reconhecer sua importância.



**FIGURA 1**

Esquema representando a composição dos vídeos do projeto. Fonte: autores.

## PRINCÍPIOS

Os estudos acadêmicos sobre as diferentes formas de expressão humana constituem diversas áreas do conhecimento, como a linguística, a filosofia da linguagem, as artes e o design. Cada uma dessas áreas oferece uma contribuição própria a respeito do entendimento dos fenômenos da comunicação e representação, a partir de suas perspectivas teóricas e com base em seus respectivos objetos de estudo.

A ciência que investiga a produção de significado, em suas mais diversas formas, é a semiótica. Existem diferentes tradições dentro da semiótica, iniciadas por diferentes autores. A semiótica social, inaugurada pelos estudos de Michael Halliday (1978), considera que o significado dos signos (denominados nessa abordagem como “recursos semióticos”) não é dado previamente, porque toda produção e interpretação de significado depende de um contexto social. Um recurso semiótico

é sempre novo, pois está ligado ao momento e às circunstâncias em que é produzido (VAN LE-EWUEN, 2005).

Assim, essa abordagem volta-se para questões relacionadas à materialidade dos recursos semióticos e às razões históricas que, dentro de uma sociedade, levaram ao seu desenvolvimento como um suporte para expressão. Um conceito explorado por autores da semiótica social é o de *multimodalidade*, que se refere à ideia de que os processos de representação podem apresentar mais de um modo de maneira simultânea. De acordo com Gunther Kress (2009), um *modo* pode ser caracterizado como “um recurso semiótico socialmente produzido e culturalmente determinado para a produção de significado” (p. 79, tradução nossa). Dentre os exemplos de modo citados pelo autor estão a escrita, o gesto, a música e a imagem.

Sob o enfoque da multimodalidade, entende-se que, num processo comunicativo, as pessoas optam por determinados modos por causa dos

*aspectos retóricos e dos potenciais comunicativos que eles apresentam. É na possibilidade de escolha entre um recurso ou outro que reside o significado e essa escolha é pautada no interesse daquele que produz o recurso, considerando que cada modo oferece um potencial diferente para a criação de significados (KRESS e SELANDER, 2012).*

Esses processos ocorrem graças à capacidade humana de linguagem, que exerce um papel primordial na existência humana. Ao constituir nossa cognição, ela é parte indissociável da comunicação. O linguista dinamarquês Louis Hjelmslev demonstra como a linguagem está presente em diversos aspectos da nossa vida:

*A linguagem é o instrumento graças ao qual o homem modela o seu pensamento, seus sentimentos, suas emoções, seus esforços, sua vontade e seus atos, o instrumento graças ao qual ele influencia e é influenciado, a base última e mais profunda da sociedade humana. (HJELMSLEV, 1975 apud. PIETROFORTE e LOPES, 2003b, p. 117)*

É conveniente fazer uma distinção entre “língua” e “linguagem”. Como aponta Ferdinand de Saussure, em seu *Curso de Linguística Geral*, publicado pela primeira vez em 1916, esses conceitos apresentam diferenças importantes:

*(...) [língua] não se confunde com a linguagem; é somente uma parte determinada, essencial dela, indubitavelmente. É, ao mesmo tempo, um produto social da faculdade de linguagem e um conjunto de convenções necessárias, adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade nos indivíduos. (SAUSSURE, 2008)*

As línguas naturais podem ser divididas em duas categorias: orais-auditivas e visuoespaciais (QUADROS e KARNOPP, 2009). A primeira refere-se às línguas que podem ser expressadas através de sons, tendo nas palavras sua base para transmitir significados. A segunda corresponde às línguas de sinais. Estas são sinalizadas – os sinais são sua unidade básica de sentido.

*Tanto os sinais quanto os sons são organizados e regulados por um sistema abstrato. Há regras que são gerais, universais (aplicam-se a todas*

*as línguas) enquanto há outras regras que são particulares, características de cada língua individual. (SANTOS e SOUZA, 2003b, p. 10)*

Segundo Wendy Sandler e Diane Lillo-Martin (2006): “Línguas de sinais são sistemas de comunicação convencionados que surgem espontaneamente em todas as comunidades surdas” (p. xv, tradução nossa). Cada país pode ter sua própria língua de sinais. No Brasil, há a Língua de Sinais Brasileira (Libras) e também línguas de sinais de povos indígenas (SILVA e QUADROS, 2019).

Na Libras, alguns sinais são articulados usando apenas uma mão, e outros, usando as duas mãos. Aqueles feitos com uma serão sinalizados pela mão dominante. Qualquer sinal pode ser analisado em relação a cinco parâmetros fonológicos: configuração de mão, movimento, locação, orientação da palma da mão e expressões não-manuais (QUADROS e KARNOPP, op. cit.).

A Libras é reconhecida por lei como a primeira língua das comunidades de pessoas surdas do Brasil (BRASIL, 2002). Apesar disso, essa língua ainda não é de conhecimento de grande parte da população brasileira. Ideias imprecisas ou incorretas sobre as línguas de sinais permanecem presentes no imaginário de pessoas ouvintes – termo usado para se referir a pessoas que têm audição – e isso acarreta consequências sérias para pessoas surdas que têm nessas línguas sua principal forma de comunicação.

A baixa difusão da Libras no território nacional é consequência de questões sociais, políticas e econômicas, que historicamente vêm trazendo implicações para o bem-estar, segurança, saúde e educação das pessoas surdas. Devido à urgência em sensibilizar a sociedade a respeito de questões que envolvem a situação da língua de sinais no Brasil, a cultura e a identidade surda, o tema escolhido para a primeira temporada do Códigos foi a Libras.

Para isso, foi importante refletir sobre como representar a diversidade de pessoas que compõem a comunidade surda. Essa comunidade pode ser entendida como “um complexo de relações e interligações sociais, diferenciadas de outras comunidades, por se basear no uso da comunicação visuogestual” (SILVA, 2014, p. 13). O documentário então voltou-se para acompanhar histórias de indivíduos que exercem um determinado papel social ligado à Libras, tais como falantes da língua, professores e profissionais tradutores e intérpretes (Figura 2).

## DOCUMENTÁRIO

O entendimento teórico do documentário como gênero cinematográfico partiu dos estudos de Bill Nichols (2005), que identificou seis modos de representação presentes em filmes documentais (poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e performático) com base em



**FIGURA 2**

Três jovens que participaram do documentário.  
Fonte: autores.

características significativas comuns às obras que se encaixam em cada uma dessas categorias. O autor ressalta que mais de um desses modos podem ser encontrados numa mesma obra.

O Códigos é um documentário de caráter predominantemente observativo (ao retratar algumas cenas do cotidiano das pessoas com o mínimo de interferência possível) e expositivo (ao fornecer explicações sobre um assunto com uma argumentação lógica), porém pretende incorporar também momentos de cunho poético (através da edição de imagens e da trilha sonora).

O planejamento das gravações foi elaborado a partir do trabalho de Sérgio Puccini (2012), que aborda o processo de desenvolvimento do roteiro de documentário desde a pré-produção até a pós-produção. O autor aponta que apesar de alguns documentários terem menos decisões pré-estabelecidas que outros em relação às gravações, ainda assim todos eles são obras

roteirizadas. Isso porque eles se constituem a partir de um esforço intencional e o material que é gravado pode passar posteriormente por um processo de seleção e organização.

Seguindo o modelo de proposta de documentário criado por Michael Rabiger (2004), foram elencados os seguintes itens, que traduzimos como: (1) hipótese de trabalho e interpretação; (2) assunto e exposição; (3) sequências de ação; (4) personagens principais; (5) conflitos; (6) significado social; (7) motivações pessoais para a criação do filme; (8) público, repertório e preconceitos; (9) entrevistas em vídeo; (10) estilo; (11) tom; (12) estrutura e (13) resolução.

Ao concluir essas definições, teve início o processo de elaboração das pautas, que deu origem às perguntas direcionadas às pessoas que participaram do documentário. As pautas partiram da pesquisa teórica sobre a Libras e a comunicação humana de forma geral, assim como de informações

presentes em outras obras audiovisuais cujos temas envolvessem expressões humanas, incluindo o design e as línguas de sinais, bem como aquelas que abordavam vivências de pessoas surdas. Algumas das perguntas também surgiram durante as entrevistas, de acordo com as respostas dadas pelos entrevistados.

## IDENTIDADE DO PROJETO

A identidade de um projeto é pensada como um conjunto de características que permitem seu reconhecimento. Diferentes elementos são unificados dentro de um sistema completo (WHEELER, 2017). O Códigos é um produto digital, composto por elementos visuais (Figura 3) e sonoros. A criação de sua identidade partiu de uma reflexão sobre quais aspectos da comunicação humana serviriam de inspiração para representá-la, visto que “comunicação” se trata de um conceito abrangente.



**FIGURA 3**

Pôster da primeira temporada da série. Fonte: autores.

No âmbito visual, essa identidade é formada por um logotipo com um símbolo correspondente, uma família tipográfica institucional, elementos gráficos acessórios, ilustrações e animações. As tipografias utilizadas são do tipo sem serifa: a tipografia do logotipo, por exemplo, tem um desenho curvilíneo e suavemente retangular, que dá estabilidade às letras. As palavras “projeto códigos” são compostas em caixa-baixa. O intuito foi de atribuir à marca um aspecto amistoso e confiável.

Nos elementos acessórios, fez-se uso de vazamentos de luz para representar o propósito do projeto de evidenciar o que está oculto no âmbito da comunicação. Esses vazamentos formam um gradiente com as cores do arco-íris que remete, ao mesmo tempo, a conceitos como diversidade e produção artística.

Ilustrações também foram usadas para trazer uma representação gráfica do sinal próprio, criado por pessoas surdas, que o Projeto Códigos recebeu – ou seja, o nome do projeto em Libras.

Esse momento foi registrado nas gravações e aparece no *trailer* e em um dos episódios da websérie (Figura 4).



**FIGURA 4**

Participante do documentário envolvido no processo de criar o sinal do projeto.

Fonte: autores.

As escolhas de edição e tratamento de som formam a identidade sonora do Códigos. Todas as músicas usadas nos vídeos são originais, isto é, foram compostas para o projeto, e consistem em faixas instrumentais produzidas digitalmente, misturando sonoridades eletrônicas e acústicas.

As aplicações da trilha sonora musical podem ser analisadas a partir da pesquisa de Johnny Wingstedt (2004), que se propõe a identificar as funções da música em obras audiovisuais e divide essas funções em categorias. Essas categorias, por sua vez, são agrupadas em classes (emotiva, informativa, descritiva, guia, temporal e retórica).

As trilhas musicais de cada episódio do Códigos foram pensadas para exercer funções emotivas (explorando a capacidade da música de gerar reações psicológicas), temporais (aproveitando o ritmo como característica constante da música, para a organização dos trechos e construção da sensação de continuidade) e retóricas (explicitando o posicionamento do criador da obra em relação ao conteúdo apresentado).

Um exemplo disso é a música do *trailer*. Podemos analisar sua estrutura de acordo com os seguintes segmentos: *intro*, *build-up*, *drop* e *outro*. Esses termos em inglês são utilizados com frequência no âmbito da música eletrônica do gênero EDM (*Electronic Dance Music*). Para esta análise, consideramos *intro* a porção introdutória da música; *build-up*, seu desenvolvimento com acúmulo de tensão até atingir um ápice; *drop*, a liberação dessa energia, com a presença expressiva do baixo e do bumbo; e *outro* sua finalização (para aprofundamento sobre essa terminologia pela abordagem da psicologia no estudo de música e emoções, cf. SOLBERG, 2014).

O objetivo foi criar uma canção pulsante e agradável, mas que trouxesse um senso de urgência com o seu desenrolar, numa atmosfera que incitasse mistério e curiosidade. A ideia de pulsação se deu como uma associação sinestésica entre o som e as luzes presentes na identidade visual do projeto.

Três instrumentos foram utilizados na música (Figura 5), os quais são baseados em sintetizadores e batidas de músicas eletrônicas. O primeiro instrumento, que tem o papel de *lead* (principal), carrega a melodia da canção. Ele produz sons mais agudos que se sobressaem em relação aos demais. O segundo tem o objetivo de acompanhar a melodia, sendo um sintetizador do tipo *bass* (baixo), que preenche a música com sons mais graves. O terceiro faz a marcação do ritmo através de batidas com funções percussivas como as de *kick drum* (bumbo) e *snare drum* (caixa).

Os instrumentos vão iniciando progressivamente. A *intro* começa somente com o sintetizador usado na melodia e então a linha do baixo se inicia. Durante o *build-up*, a música recebe também a batida do bumbo. Porém, logo antes do *drop*, há um momento de *breakdown*, que consiste em uma suspensão de alguns instrumentos. Neste caso, a ausência do baixo causa uma antecipação do clímax da música, fazendo com que o *drop*

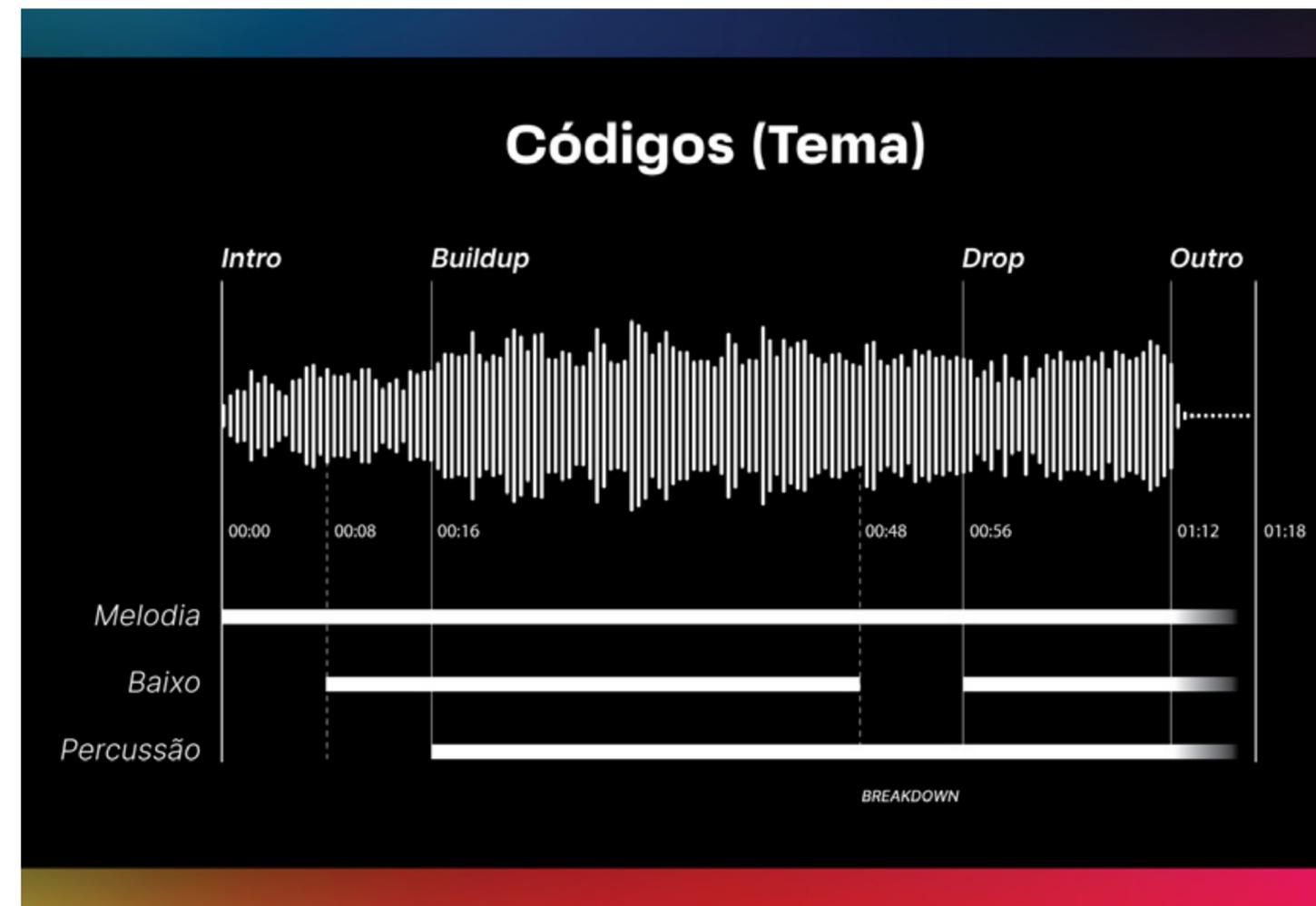


FIGURA 5

Estrutura da música do *trailer*.  
Fonte: autores.

que vem a seguir cause maior impacto dramático. A música se encaminha para um final na sua *outra*, concluindo repentinamente.

## AS EXPERIÊNCIAS DAS GRAVAÇÕES

No decorrer da história, com o surgimento e avanço de novas tecnologias, as ferramentas para captação de vídeo passaram a ter preços progressivamente mais acessíveis, tornando possível que produtores independentes realizassem sozinhos suas obras. Esse foi o caso do Códigos: os principais equipamentos utilizados para as gravações foram uma câmera DSLR, duas lentes (uma do tipo *zoom*, de 18-55 mm e a outra do tipo fixa, de 50 mm), dois cartões de memória, um tripé, um rebatedor, um gravador e um fone de ouvido.

A dinâmica das gravações dessa temporada teve influência de diversos fatores. É importante mencionar algumas questões técnicas, necessárias para a realização dessa temporada, em relação à configuração da câmera: a velocidade de obturador precisava ser suficientemente alta para conseguir captar os movimentos presentes nos sinais da Libras sem ocasionar borrões.

As pessoas entrevistadas também precisavam estar bem iluminadas para que houvesse uma boa visualização dessa sinalização. Por esse motivo, muitas vezes preferimos utilizar a lente fixa de 50 mm, que proporciona valores de abertura maiores do que a lente *zoom*, o que nos permitiu gravar em ambientes mais escuros. Além disso, o ganho proporcionado pela maior entrada de luz também possibilitou que utilizássemos velocidades de obturador mais altas.

O realizador do documentário era também a pessoa que operava a câmara e fazia as perguntas das entrevistas. Houve momentos em que a equipe técnica de gravação era um pouco maior, quando amigos eram chamados para executar tarefas específicas, ou mesmo nos casos em que outras pessoas que estavam no local se voluntariaram para ajudar. As atividades incluíram monitorar a captação de som feita com o gravador em entrevistas com pessoas ouvintes (Figura 6), direcionar a luz com o rebatedor, transportar equipamentos e liberar espaço no ambiente para a realização da entrevista.

Algumas das entrevistas com pessoas surdas foram mediadas por intérpretes de Libras, outras não. Por isso, nesses casos, o domínio básico da Libras foi essencial ao realizador para a manutenção do diálogo.

A interpretação é uma necessidade imediata para pessoas que não falam a mesma língua. O processo de interpretação tem peculiaridades relacionadas ao tempo: a rapidez da fala de uma



**FIGURA 6**

Gravação de entrevista com captação de som.  
Fonte: autores.

pessoa, por exemplo, pode fazer com que o intérprete tenha que suprimir a tradução de alguns trechos em função da compreensão do discurso como um todo. Por isso, a interpretação seria revisada durante a pós-produção. Nessa etapa, marcada pela edição dos vídeos, as falas sinalizadas pelas pessoas surdas foram traduzidas para a voz em língua portuguesa e essa tradução, por sua vez, deu origem às legendas. As pessoas que fizeram a voz dos entrevistados surdos nessa

temporada não tinham domínio da Libras e receberam o texto das falas já traduzidos para que pudessem gravar o áudio.

Em diversos ambientes onde ocorreram as gravações, contatava-se que a surdez não implicava uma deficiência. As pessoas que tinham domínio da língua de sinais comunicam-se de forma plena. Por vezes, era o realizador quem estava em situações de limitação, não entendendo o que era dito em conversas informais ou tendo dificuldade de se expressar com precisão.

Ocasionalmente as pessoas da equipe técnica eram designers ouvintes que não tinham domínio da Libras, enquanto as pessoas entrevistadas eram surdas e tinham a Libras como primeira língua. Nessa circunstância, a comunicação entre equipe e entrevistados não era plena. O realizador fazia a mediação, comunicando aos entrevistados quais as decisões criativas estavam sendo tomadas (Figura 7). Encontrar-se nessa situação



**FIGURA 7**

Fotografia dos bastidores de uma gravação.  
Foto: Ana Clara Massa.

motivou o seguinte relato posterior de um membro da equipe: “Gostaria de saber Libras para poder conversar com ele [o entrevistado]”.

Destacamos ainda o caso de uma família formada por uma pessoa surda e seus familiares ouvintes, os quais conhecemos durante as gravações. Conversando sobre as suas vivências e também interagindo com o intérprete de Libras, um dos integrantes da família esboçou interesse em aprender essa língua para se comunicar melhor com seu parente.

## ACESSIBILIDADE E TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

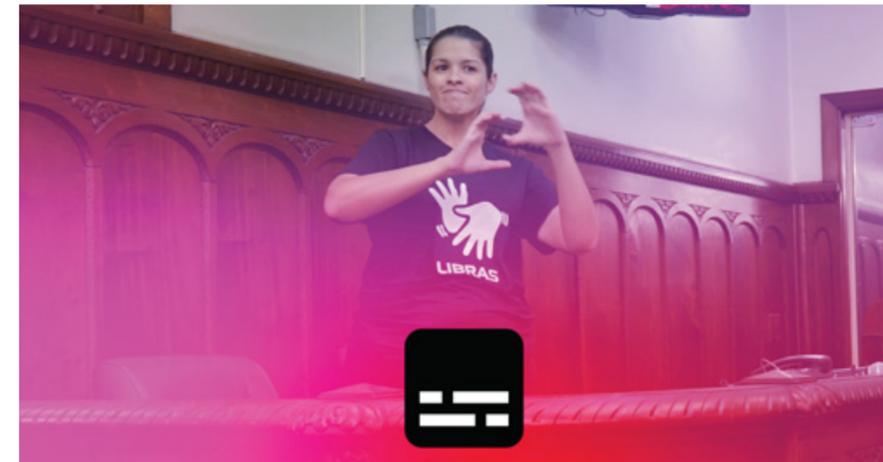
Os recursos de acessibilidade audiovisual presentes no projeto são formas de tradução. De modo geral, traduções exigem uma reinterpretação do conteúdo original. Algumas dessas formas de

tradução se dão na mesma língua do material a ser traduzido, outras transcorrem por línguas diferentes, até mesmo em modalidades diferentes. Consequentemente, como aponta Kress (2009), haverá sempre um “deslocamento” de significado.

Os conteúdos que compõem o Códigos contam com legenda para surdos e ensurdecidos, audio-descrição, janela de Libras e descrição textual de imagens (esta última acompanhando as imagens publicadas nas redes sociais do projeto).

A presença dos recursos foi indicada através de texto (nos títulos dos vídeos) e símbolos (nas miniaturas que representam o vídeo). Esses símbolos são descritos a seguir e estão representados no conjunto de miniaturas exibido na Figura 8:

- O símbolo que representa *legendas* é composto por duas faixas, uma acima da outra, cada uma delas apresentando dois retângulos horizontais de larguras diferentes, fazendo referência ao texto das legendas segmentado em duas linhas.
- O símbolo da *audiodescrição* é composto pelas letras AD em caixa-alta, escritas com uma fonte sem serifa de peso elevado. A letra “a” está inclinada de forma a ficar encostada na haste da letra D. À direita das letras, há três curvas, que representam a propagação de ondas sonoras.
- O símbolo que indica que o conteúdo é acessível em *Libras* é composto por duas mãos abertas e sobrepostas, uma delas à esquerda, com os dedos apontando para cima, e a outra à direita, com os dedos apontando para baixo. Há grafismos em forma de curva próximos das mãos, sugerindo a ideia de movimento. Esse símbolo foi desenvolvido pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMG, 2012).



**FIGURA 8**

Miniaturas das diferentes versões do trailer. Fonte: autores.

Consideramos que a tradução de uma língua de sinais para uma língua oral através da voz é um recurso de acessibilidade, tal qual uma dublagem que traduz filmes estrangeiros. É por isso que, numa audiodescrição, quando a obra apresenta uma língua que não é a nativa da audiência, além de descrever os aspectos visuais do produto, é necessário efetuar uma prática denominada como audiolegendagem (do inglês, *audiosubtitling*), que consiste na leitura das legendas.

Assim, a tradução da Libras para a língua portuguesa, realizada nesse projeto na versão com audiodescrição do *trailer* e também nos episódios que traziam depoimentos de pessoas surdas, permitiu aos ouvintes que não sabem a língua de sinais o entendimento do que está sendo dito pelos entrevistados. Ao mesmo tempo, acessibilizou esse conteúdo a pessoas com deficiência visual.

Assistir ao *trailer* do projeto sem a audiodescrição e, em seguida, com ela, faz com que um espectador ouvinte que não sabe Libras tenha uma experiência momentânea do que os surdos enfrentam,

quando ele se depara com um depoimento que não está sendo proferido em sua língua nativa. Ao mesmo tempo, demonstra de forma prática a importância dos recursos de acessibilidade.

Por se tratar de uma série distribuída pela internet em plataformas populares de mídia social (YouTube, Facebook e Instagram), a implementação desses recursos ficou sujeita à disponibilidade de soluções tecnológicas oferecidas em suas respectivas interfaces. Todos vídeos foram enviados separadamente em três versões: uma delas com legendas, outra com audiodescrição e outra com a janela de Libras. Optamos por essa forma de distribuição devido ao fato de que as três plataformas mencionadas ainda não traziam, no momento em que esse projeto foi publicado, um suporte nativo que permitisse ao usuário ativar e desativar cada um desses recursos. Apenas a legenda poderia ser ocultada no YouTube e no Facebook.

## CONSIDERAÇÕES

Este projeto buscou levar aos espectadores a identificação de algumas das necessidades da comunidade surda e dos diferentes tipos de barreiras que causam a exclusão social de pessoas surdas no país. Imaginava-se inicialmente que essas percepções aconteceriam quando o público assistisse ao produto final do projeto. Entretanto, percebeu-se que as situações vivenciadas pelas pessoas envolvidas nas gravações e as conversas sobre esse trabalho também atuaram no processo de desenvolvimento de empatia em tempo real.

Essa constatação ocorreu com o retorno dado por pessoas que não tinham conhecimento de línguas de sinais. As ocasiões em que o Códigos foi apresentado e explicado formalmente e a exibição dos

episódios da websérie foram oportunidades para que elas entrassem em contato com a Libras e com as questões sociais relacionadas à língua. O design foi um facilitador de tais processos ao servir de suporte para a veiculação dessas mensagens e, antes de tudo, proporcionou uma metodologia que permitiu a execução do projeto de maneira colaborativa.

A partir do embasamento teórico fornecido pela semiótica social, pudemos refletir sobre os procedimentos envolvidos na comunicação humana. Entender as diferentes formas pelas quais as pessoas obtêm informações e se expressam tem consequências diretas na forma como os projetos são planejados, o que demonstra a importância de se adotar uma abordagem inclusiva de design para concebê-los e implementá-los.

## REFERÊNCIAS

ABNT. NBR. 15290. Acessibilidade em Comunicação na Televisão. In: **Associação Brasileira de Normas Técnicas**. 10 p., 2005. Disponível em: <[http://turismo.gov.br/sites/default/turismo/o\\_ministerio/publicacoes/downloads\\_publicacoes/NBR15290.pdf](http://turismo.gov.br/sites/default/turismo/o_ministerio/publicacoes/downloads_publicacoes/NBR15290.pdf)>. Acesso em: 21 out. 2019.

BARROS, Diana L. P. de. A comunicação humana. In: **Introdução à Linguística I. Objetos Teóricos: Volume 1**. p.25-54. Contexto, 2003.

BRASIL. **Lei Federal nº 10.436, de 24 de abril de 2002**, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/2002/L10436.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2002/L10436.htm)>. Acesso em: 04 fev. 2020.

\_\_\_\_\_. **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005**, regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002 e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm)>. Acesso em: 04 fev. 2020.

CAPOVILLA, Fernando C. et al. A escrita visual direta de sinais SignWriting e seu lugar na educação da criança surda. In: **Dicionário enciclopédico ilustrado trilingüe da língua de sinais brasileira: sinais de M a Z**, p. 1491-1495. EdUSP, 2001.

FIORIN, José Luiz (org.). **Introdução à Linguística I. Objetos Teóricos: Volume 1**. Contexto, 2003a.

\_\_\_\_ (org.). **Introdução à Linguística II. Princípios de Análise: Volume 2**. Contexto, 2003b.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Ubu Editora, 2018.

FRANCO, Eliana P.C.; ARAÚJO, V. L. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). In: **Tradução em revista**, v. 1, p. 2-23, 2011. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.pucrio.br/18884/18884.PDF>>. Acesso em: 07 jan. 2020.

GOMES, Danila; QUARESMA, Manuela. O Contexto do Design Inclusivo em Projetos de Produto: Ensino, Prática e Aceitação. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**. n.2, v.9, Out., 2016. p. 3143-3155. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-contexto-do-design-inclusivo-em-projetos-de-produto-ensino-prtica-e-aceitao-24506>>. Acesso em: 04 jan. 2020.

HALLIDAY, Michael A. K. **Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning**. Edward Arnold, 1978.

HERGESEL, João Paulo. A websérie: um mapeamento bibliográfico acerca desse formato narrativo. In: **Revista Mediação**, v. 20, n. 27, p 133-147 2018. Disponível em: Acesso em: 25 nov. 2019.

KOURDIS, Evangelos. The notion of code in semiotics and semiotically informed translation studies. A preliminary study. In: **Readings in Humanities**, p. 311325. Springer, Cham, 2018. Disponível em: <<http://ikee.lib.auth.gr/record/295334>>. Acesso em: 07 jan. 2020.

KRESS, Gunther. **Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication**. Routledge, 2009.

\_\_\_\_\_; SELANDER, Staffan. Multimodal design, learning and cultures of recognition. In: **The internet and higher education**, v. 15, n. 4, p. 265-268, 2012.

\_\_\_\_\_; VANLEEUEWEN, Theo. **Reading images: The grammar of visual design**. Psychology Press, 1996.

KOURDIS, Evangelos. The notion of code in semiotics and semiotically informed translation studies. A preliminary study. In: **Readings in Numanities**, p. 311- 325. Springer, Cham, 2018. Disponível em: < <http://ikee.lib.auth.gr/record/295334>>. Acesso em: 07 jan. 2020.

NAVES, S. B; MAUCH, C; ALVES, S. F; ARAÚJO, V. L. S. **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Ministério da Cultura – Secretaria do Audiovisual. Brasília, 2016, 85p. Disponível em: <[https://noticias.unb.br/images/Noticias/2016/Documentos/Guia\\_para\\_Producoes\\_audiovisuais\\_Acessiveis\\_\\_projeto\\_grafico\\_.pdf](https://noticias.unb.br/images/Noticias/2016/Documentos/Guia_para_Producoes_audiovisuais_Acessiveis__projeto_grafico_.pdf)>. Acesso em: 07 jan. 2020.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Papyrus Editora, 2005.

PIETROFORTE, Antonio Vicente S.; LOPES, Ivã Carlos. A semântica lexical. In: FIORIN, José Luiz (org.). In: **Introdução à Linguística II. Princípios de Análise: Volume 2**. Contexto, 2003b.

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário: da pré-produção à pós-produção**. Papyrus Ed., 2012.

QUADROS, Ronice Müller de; KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de sinais brasileira: estudos lingüísticos**. Artmed Editora, 2009.

RABIGER, Michael. **Directing the Documentary**. Fourth Edition. Boston, USA. Focal Press, 2004.

SANTOS, Raquel Santana; SOUZA, Paulo Chagas de. Fonética. In: FIORIN, José Luiz (org.). **Introdução à Linguística II. Princípios de Análise: Volume 2**. Contexto, 2003b.

SANDLER, Wendy; LILLO-MARTIN, Diane. **Sign language and linguistic universals**. Cambridge University Press, 2006. SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. Brasiliense, 2017

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. Editora Cultrix, 2008.

SILVA, Diná Souza da; QUADROS, Ronice Muller de. Línguas de sinais de comunidades isoladas encontradas no **Brasil**. **Brazilian Journal of Development**, v. 5, n. 10, p. 22111-22127, 2019.

SILVA, Silvana Marques da. **Surdez, Identidade e subjetividade: da deficiência à diversidade cultural**. 2014. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <<https://bdtd.ucb.br:8443/jspui/handle/123456789/1844>>. Acesso em: 07 jan. 2020.

SOLBERG, Ragnhild Torvanger. **“Waiting for the Bass to Drop”: Correlations between intense emotional experiences and production techniques in build-up and drop sections of electronic dance music**. In: *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture*, v. 6, n. 1, p. 61-82, 2014. Disponível em: <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/451/457>>. Acesso em: 07 Jan. 2020.

STUEBER, Karsten. Empathy. In: **The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2019 Edition)**, Edward N. Zalta (ed.). Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/empathy/>>. Acesso em: 02 Jan 2020.

UFMG. **Símbolo Acessível em Libras**. 2012. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/marca/libras>>. Acesso em 04 fev. 2020.

VAN LEEUWEN, Theo. **Introducing social semiotics**. Psychology Press, 2005.

WINGSTEDT, Johnny. Narrative functions of film music in a relational perspective. In: **ISME 2004**, 26th International Society for Music Education World Conference, 11-16 July 2004, Tenerife, Spain. International Society for Music Education, 2004.



## LUIS DOS SANTOS MIGUEL

Graduado em Design com Habilitação em Design Gráfico pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp). Foi bolsista de iniciação científica pela FAPESP, com a pesquisa "USUÁRIOS, INTERFACES E TECNOLOGIAS: Uma análise fenomenológica do Feed de Notícias do Facebook" (2018), sob orientação do Prof. Dr. Eli Vagner Rodrigues e do Prof. Dr. Marcelo Carbone Carneiro. Foi bolsista de iniciação científica PIBIC Unesp pelo CNPq, com a pesquisa "Interface digital para a sinalização de câmpus universitário com recursos de acessibilidade" (2019-2020), sob orientação da Prof.<sup>a</sup> Dra. Fernanda Henriques. É membro do grupo de pesquisa "Design Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem".

**EMAIL:** [luis.miguel@unesp.br](mailto:luis.miguel@unesp.br)



## DORIVAL CAMPOS ROSSI

Professor do curso de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC UNESP BAURU. Docente de Design, Inovação e Tecnologia no programa de Pós-Graduação de Mídia e Tecnologia – PPGMIT UNESP BAURU. Líder do Grupo de pesquisa P.I.P.O.L. – Projetos integrados de Pesquisa On Line – CNPq/UNESP BAURU. Coordenador do SAGUI LAB – Lab de co-criação em Open Design UNESP Bauru, trabalhando com tecnologias emergentes, open design, indústrias criativas, Maker Spaces, Hacker Spaces, fabricação digital (FAB LABs) e cultura geek.

**EMAIL:** [dorival.rossi@unesp.br](mailto:dorival.rossi@unesp.br)