

Sinale: Uma Nova Concepção de Revista Tablet para Surdos¹

Mariane Pires VENTURA²

Mariana Ciré de TOLEDO³

Rita de Cássia Romeiro PAULINO⁴

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

RESUMO

A revista *Sinale* é um produto para tablet voltado para o público surdo, cujo objetivo é criar um modelo de publicação com recursos que facilitem a compreensão da informação por eles. Por ser um protótipo de revista bilíngüe Português-Libras, a publicação oferece recursos como tradução em Libras (Língua Brasileira de Sinais) de todos os textos da revista, através de um vídeo contendo um intérprete. Os recursos visuais e interativos também foram amplamente utilizados com intuito de tornar a leitura uma experiência multissensorial. A importância dessa revista se dá pelo fato de que os surdos, por não escutarem, não aprendem a ler e a escrever como os ouvintes que associam as palavras escritas àquilo que ouvem e em muitos casos não aprendem a Língua Portuguesa; logo é visível a necessidade do desenvolvimento de recursos para a acessibilidade e inclusão através da Libras.

PALAVRAS-CHAVE: tablet; jornalismo; acessibilidade; inovação; surdos.

1. INTRODUÇÃO

A revista *Sinale* é o resultado do Trabalho de Conclusão de Curso produzido pelas graduandas do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, Mariana Ciré e Mariane Ventura, sob a orientação da professora Rita Paulino, autoras e orientadora do presente paper.

O resultado pretendido com a *Sinale* foi criar um modelo de publicação que facilite o acesso à informação pelos surdos e também diminua o preconceito que circunda esta comunidade. Tendo em vista que segundo o Censo 2010 realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), mais de 9,7 milhões de brasileiros são deficientes auditivos⁵, evidenciando a forte presença da comunidade surda no Brasil, o que em números representa 5,1% da população. Porém, os surdos ainda

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Produção Multimídia (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 8º Semestre do Curso de Jornalismo, email: mariventura2@gmail.com

³ Estudante do 8º Semestre do Curso de Jornalismo, email: chiremariana@gmail.com.

⁴ Orientadora do trabalho. Professora Doutora do Curso de Jornalismo da UFSC, email: rita.paulino@ufsc.br.

⁵ Estatísticas de surdos no Brasil. Acesso em 20/10/2012. Disponível em:
http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=2125&id_pagina=1

encontram barreiras na comunicação e lutam por mais inclusão cultural e social, principalmente no que diz respeito a um espaço legitimado nos meios de comunicação.

A explicação da necessidade em criar uma revista que traga recursos de acessibilidade para o público surdo dá pelo fato de que:

Um dos grandes problemas enfrentados pelos surdos é não poder se expressar através da escrita de sua própria língua (língua de sinais). Por isso, precisam fazer uso da língua oral para escrever, o que é muito difícil, pois o código escrito de uma língua oral está fundamentado em um foneticismo, grafia baseada nos sons, o que dificulta seu aprendizado. (Souza e Pinto, 2004)

Vale ressaltar que utilizamos o termo "surdo" e não "deficiente auditivo" pelo estigma que essa nomenclatura carrega, também pelo fato de que eles próprios não gostam de ser denominados assim, e preferem ser vistos como uma minoria linguística. É assim que nos referiremos a eles durante todo o processo de produção da revista e do presente paper.

2. OBJETIVO

Este trabalho tem como objetivo criar um modelo de revista tablet voltada para pessoas com deficiência auditiva. A intenção é contribuir para a inclusão digital da comunidade surda e, ao mesmo tempo, difundir a sua cultura auxiliando no fomento desse tipo de publicação e na diminuição do preconceito.

A Língua Brasileira de Sinais (Libras) é a linguagem principal dos surdos e a segunda língua oficial do Brasil. Apesar disso, a quantidade de publicações voltadas para a comunidade surda, em formato interativo e inovador, é inexpressível. A revista tem o intuito de igualar o Português e a Libras, colocando-os lado a lado, inclusive no que diz respeito a disposição do conteúdo, promovendo uma apresentação igualitária entre as duas línguas. Tal preocupação pode ser observada no planejamento gráfico da revista onde o vídeo com a tradução tem o mesmo destaque que o conteúdo escrito. A *Sinale* propõe um projeto gráfico e conteúdo adaptado às necessidades dos surdos, mas que também atraia o público ouvinte.

3. JUSTIFICATIVA

A evolução das tecnologias digitais móveis no último século tem impulsionado o surgimento de novas narrativas no campo da comunicação, em especial no jornalismo.

A relação do leitor com o conteúdo visual e textual ganhou um novo formato não mais se limitando ao papel, mas alcançando novas possibilidades onde o texto deixou de ser o principal protagonista no jornalismo.

Na produção de conteúdo móvel, mudanças profundas no jornalismo digital têm se desenvolvido. Funções de apenas recortar e colar notícias da mídia impressa para o computador estão ficando cada dia mais ultrapassadas. Através do avanço dos dispositivos móveis o conteúdo visual ganhou força e abriu a possibilidade de proporcionar uma nova experiência na apreensão de informação, baseando-se em duas características centrais: leitura multimídia e interatividade. A possibilidade do toque e movimentos na tela do Ipad ou tablets, estimula a interação com o conteúdo midiático (texto, fotos, áudio, vídeos, animações, infográficos e mapas) e proporcionam ao leitor diversos caminhos na construção de uma narrativa única. (PAULINO,2012)

Para Pluvinage e Horie (2011), a revista digital para tablets é o produto jornalístico que hoje melhor define essa transformação na forma de consumir e gerar conteúdo.

Os meios digitais oferecem uma narrativa que combina elementos estáticos, como textos e gráficos, com elementos dinâmicos como áudios, vídeos e infográficos interativos. Isso permite uma experiência multissensorial, que usa a visão e a audição, mais a nova experiência tátil de manusear “informações nos tablets com as pontas dos dedos” (PLUVINAGE; HORIE, 2011).

Toda essa tecnologia poderia também ser utilizada para atender as necessidades dos deficientes auditivos, que muitas vezes ficam à margem da comunicação e não recebem o conteúdo informativo de forma adaptada, como por exemplo, vídeos com legendas ou tradução simultânea em Libras (Língua Brasileira de Sinais). Essa falta de conteúdo adaptado vai ao encontro com o capítulo VII da Lei da Acessibilidade (nº10.098/2000) que trata justamente das obrigações que os sistemas de comunicação devem ter quanto aos surdos, adotando medidas técnicas que tornem acessível todo conteúdo produzido por meio da linguagem de sinais ou outro recurso, garantindo assim o acesso à informação.

A Feneis (Federação Nacional de Educação e Integração dos Surdos) é uma instituição filantrópica que visa dar assistência educacional e lutar pelos direitos da Comunidade Surda Brasileira. Desde sua fundação, 1987, a Federação divulga a Libras como a língua oficial do surdo, uma das vitórias alcançadas foi a oficialização e a

regulamentação através da Lei nº 10.436/2002. Apesar disso, ainda nos dias de hoje as pessoas se confundem com os termos “surdo”, “surdo-mudo”, “deficiente auditivo” e ficam na dúvida de que forma se referir às pessoas que apresentam problemas de audição. O termo “surdo-mudo”, segundo a Feneis, é uma denominação incorreta e ultrapassada para se referir ao surdo:

Pois o fato de uma pessoa ser surda não significa que ela seja muda. A mudez é outra deficiência. Para a comunidade surda, o deficiente auditivo é aquele que não participa de Associações e não sabe Libras, a Língua de sinais. O surdo é o alfabetizado e tem a Libras como sua língua materna.⁶

Mudando-se o foco da acessibilidade para a informação, pode-se observar que a história do jornalismo voltada para dispositivos móveis está apenas arriscando os seus primeiros passos e com a popularização dos tablets, surge a inevitável pergunta: como produzir e consumir conteúdo jornalístico no novo formato para a mídia digital?

Tudo indica que o novo público que consome conteúdo jornalístico nesse equipamento não se satisfaz apenas com notícias, mas também está em busca de entretenimento e interatividade. Além de textos e fotos, uma revista digital conta com vídeos, áudios e animações, o que torna a leitura ainda mais interessante. As revistas digitais apresentam um componente fundamental, a interatividade com as lexias de comunicação. (PAULINO, 2012)

Para o professor e pesquisador de Design na PUC do Rio de Janeiro, Luiz Agner, é preciso estudar os parâmetros que venham orientar o processo de criação de interfaces humano-computador, de forma a garantir a qualidade desta interação:

Cabe o desafio de investigar se, e de que forma, as recentes tecnologias de produção e consumo da informação influenciam a efetividade, a eficiência e a satisfação do leitor durante a interação com as novas interfaces, na construção dos significados da leitura - respeitando-se as possibilidades, limitações e requisitos cognitivos do leitor. (AGNER, 2011)

A partir de todas essas constatações pode-se chegar a seguinte conclusão: antes de transportar conteúdo para o tablet é preciso desenvolver um design de interação e um projeto gráfico específico para a plataforma. Dessa maneira, será possível garantir que os recursos do dispositivo serão utilizados de forma plena, explorando todas as suas funcionalidades para

⁶ Conteúdo retirado do site da Feneis. Acesso em 10/11/12. Disponível em: http://www.feneis.com.br/page/noticias_detalhe.asp?categ=1&cod=621

melhor transmitir a informação e, principalmente, proporcionar uma relação positiva entre o leitor e conteúdo fornecido.

4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O projeto de pesquisa empregado neste trabalho incluiu pesquisas acadêmicas sobre educação bilíngue versus educação inclusiva, legendagem adaptada e o estudo e análise referencial de revistas popularmente conhecidas no impresso, que recentemente foram disponibilizadas em tablet, como a revista de culinária “Menu” e a revista de curiosidades “Super Interessante”. Optou-se por utilizar produtos jornalísticos referenciais, pressupondo-se que tais revistas que estão no mercado há certo tempo já poderiam ter passado por refinamentos e ajustes em seu projeto gráfico e interface visual, levando em consideração princípios de usabilidade, e que por isso apresentariam uma proposta de multimídia e interatividade gestual para tablet eficaz.

A análise buscou avaliar os seguintes pontos:

1. Navegabilidade: design e posicionamento dos ícones de navegação, orientação das páginas, interface gráfica, guia de navegação ao usuário;
2. Recursos de interatividade: infográficos e slides show diverso;
3. Multimídia: vídeos e áudios.

Após avaliação das publicações, utilizamos ideias e referências que melhores se adequaram ao formato tablet das revistas no trabalho aqui apresentado e também constatamos que muitos recursos apresentados nas publicações não respondiam os requisitos de usabilidade, fazendo com que a navegação ficasse confusa muitas vezes. Por isso, optou-se por criar um projeto gráfico totalmente novo pensado exclusivamente no público surdo, evidenciando, como por exemplo, a tradução em Libras de todas as matérias através de vídeo com o tradutor/intérprete.

Para a diagramação observou-se também que não seria adequado colocar muitos detalhes na revista, evitando assim que as páginas não ficassem cheias de interatividades, ícones e pudessem deixar o leitor perdido no meio de tantos elementos. A escolha por um projeto gráfico limpo e simplificado foi a melhor solução encontrada para que a revista se tornasse um produto intuitivo, atraente e agradável, levando em consideração as dificuldades que muitos dos surdos têm para ler. A metodologia baseou-se nos recursos oferecidos pelo Overlay Creator - Adobe Publishing Suite -, disponibilizados através do *software* InDesign. Na Figura 1 é apresentado o Guia de

Navegação desenvolvido para a *Sinale* onde é possível visualizar todos os ícones e funções de interatividade da publicação.

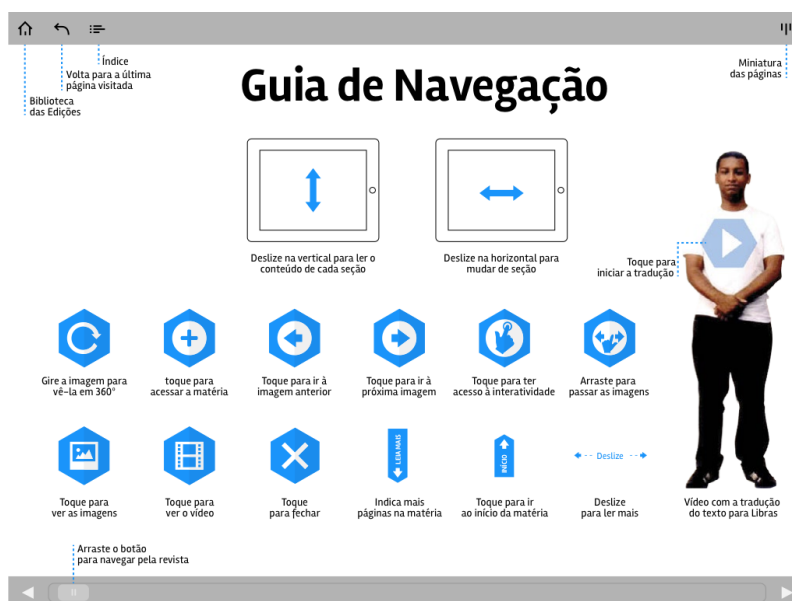


Figura 1 - Guia de Navegação da revista Sinale

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O resultado do trabalho aqui apresentado é decorrente de um longo processo que reúne a fase de aprendizado com a Libras, a inserção gradual na comunidade surda, as pesquisas acadêmicas sobre o tema, legendagem adaptada, leis de acesso à acessibilidade para surdos e análise de conteúdo em revistas tablet já existentes. Após a pesquisa, iniciou-se a execução do protótipo no tablet começando com a apuração e produção de três matérias, gravação da tradução dos vídeos em Libras, a parte de criação das ilustrações e infográficos, fotos, por fim, a diagramação e inserção das interatividades na revista. A etapa final foi destinada aos testes de usabilidade com surdos e ouvintes.

O foco do trabalho foi o desenvolvimento do projeto gráfico e o conteúdo adaptado. O termo “adaptado” utilizado neste processo refere-se a uma extrema preocupação com os recursos visuais da revista, como infográficos, ilustrações, fotos e, é claro, o vídeo de tradução Português-Libras. Desde o início a consciência sobre a necessidade de explorar com profundidade e eficiência os recursos visuais, tendo em vista que o nosso público tem o sentido da visão muito mais aguçado, foi um fator muito relevante durante o processo de produção e nas tomadas de decisão.

Pelo fato da plataforma estudada abranger a possibilidade de explorar diversos recursos, tais como designer gráfico e fotografia, a fim de alcançar um resultado de alta qualidade, para a produção da *Sinale* realizou-se uma parceria com intérpretes/tradutores, fotógrafos, ilustradores e designers.

Para a produção dos textos priorizou-se uma escrita simplificada e textos curtos, tendo em vista a dificuldade que muitos surdos têm para ler. Neves (2005) afirma que sentenças longas e complexas irão certamente demandar mais da memória de trabalho de curto-termo e é por isso que textos para surdos devem seguir os seguintes parâmetros:

Estruturas simples e diretas, com pausas frasais adequadas (por exemplo, não separando em linhas diferentes os artigos dos substantivos) facilitam a compreensão e tornam a leitura das legendas muito mais efetiva" (NEVES, 2005, p.149).

O conteúdo da revista foi submetido à revisão de um professor do curso de Libras da UFSC, para garantir que os textos estivessem escritos dentro de um formato mais acessível aos surdos. Ainda sobre os textos, vale ressaltar que o tamanho deles também foi pensado de forma que não ficassem extensos demais e que, conseqüentemente, o vídeo de tradução para Libras não se tornasse longo e cansativo. O objetivo foi apresentar as informações da forma mais clara, direta e objetiva possível.

O teste de usabilidade finalizou a última etapa do trabalho, onde foi possível obter um *feedback* do público-alvo, através de uma avaliação de usabilidade, comunicabilidade e arquitetura da informação no protótipo, por meio de observação, realização de tarefas e respostas a um questionário.

Para a realização do teste foi utilizado o modelo avaliativo de Luiz Agner (2012), em que são analisados os recursos de hipermídia e interatividade do aplicativo O Globo A Mais, do jornal carioca O Globo. Agner propõe os seguintes objetivos para o teste:

O presente estudo vai buscar um método de abordagem da interação baseada em gestos, acolhendo a contribuição de diferentes linhas teóricas (...) avaliando a usabilidade na apresentação de conteúdos noticiosos. Interessa-nos especialmente a abordagem das interfaces voltadas para a disseminação da informação em apps de publicações jornalísticas digitais para o Ipad. (AGNER, 2012, p. 1)

Partindo do mesmo princípio que Agner, através do teste, o foco principal foi analisar a qualidade interativa e de navegação da revista, aplicando a avaliação em sete voluntários, sendo cinco surdos e dois ouvintes. A faixa etária dos participantes foi entre 17 e 24 anos de ambos os sexos (quatro homens e três mulheres). Seguindo o modelo avaliativo de Agner, primeiramente foi realizada uma pesquisa sobre a experiência dos voluntários com publicações jornalísticas em tablets. O resultado é apresentado no Gráfico 1 abaixo:

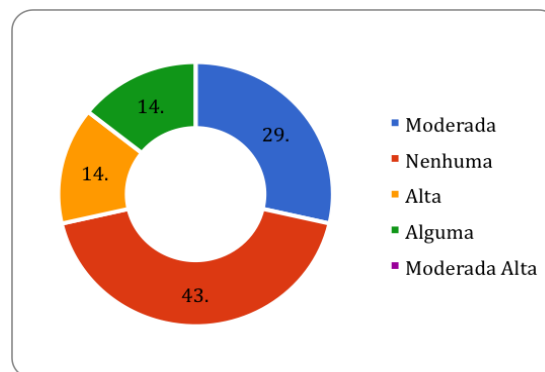


Gráfico 1 - Experiência em leitura de publicações jornalísticas em tablet

O resultado aponta que grande parte dos voluntários possuía nenhuma experiência com o tablet, o que representa 43% e equivale a três participantes. Apenas um dos voluntários possuía “alta experiência”, representando 14% do resultado. Em suma, após a realização do teste, verificou-se que apesar das dificuldades observadas no público surdo na hora da navegação, quando era solicitado para que executassem as tarefas, a grande maioria realizou todas com sucesso, encontrando exatamente o que era solicitado. O modelo utilizado para desenvolver este questionário foi baseado no trabalho da mestranda de Jornalismo da UFSC, Vivian Rodrigues de Oliveira, em que divide por categorias, o teste de usabilidade utilizado no aplicativo O Globo A Mais. De forma geral, o *feedback* dos voluntários foi extremamente positivo, com poucas respostas regulares e negativas sobre a revista.

6. CONSIDERAÇÕES

Ao final da produção da revista, observados os resultados dos testes de usabilidade, foi possível constatar que apesar de ainda não ser o modelo ideal, o protótipo se aproxima bastante do resultado final que era esperado. Ainda existem melhorias que podem ser feitas, mas ainda assim, é possível dizer que a *Sinale* atingiu o objetivo de ser uma revista bilíngue Português-Libras.

Quanto a ideia de “texto adaptado” para Libras, pode-se concluir que não há uma forma de construção gramatical que possa integrar a Língua Portuguesa e a Libras, tendo em vista que cada uma possui uma forma diferente de encadear a informação, sendo que na Libras a formação das frases é muito mais sintética, pois não utiliza várias das palavras que funcionam como conectores no Português. Além disso, pelo fato de a revista ser bilíngue, para surdos e ouvintes, não é possível priorizar apenas um dos dois lados.

É de conhecimento sobre as limitações da nuvem Adobe onde a revista fica disponível, além do processo pouco prático para visualizar a revista no tablet, que não é dos mais acessíveis, tendo em vista que é preciso criar uma conta Adobe, baixar um aplicativo e solicitar o compartilhamento da revista via e-mail. No entanto para criar um aplicativo no formato padrão para ser disponibilizado nas lojas de App’s seria necessário um investimento bastante alto com o qual, no momento, não foi possível arcar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGNER, Luiz. **Em busca de um olhar interdisciplinar sobre a arquitetura de informação, a usabilidade e a metacomunicação em dispositivos móveis com interfaces gestuais.** 2011. Disponível em: <http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2011/11/AGNER-ABCIBER-2011-Artigo.pdf>

AGNER, Luiz et al. **Avaliação de usabilidade do jornalismo para tablets: interações por gestos em um aplicativo de notícias.** Anais da Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza, CE, 2012. Disponível em: <http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2012/09/AGNER-Intercom-12-R7-2625-1.pdf>

AGNER, Luiz. **Design de interação no jornalismo para tablets: avaliando interfaces gestuais em um aplicativo de notícias.** 2012. Disponível em: <http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2012/11/ARTIGO-INTERACTION-SA-2012-FINAL-OK.pdf>

BRASIL. Lei nº 10.048, de 8 de novembro de 2000.

BRASIL. LEI nº 10.436, de 24 de abril de 2002.

BRASIL. Plano nacional de cultura. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/2012/06/27/plano-nacional-de-cultura-38/> Acesso em 8 de novembro de 2012.

HORIE, Ricardo Minoru; PLUVINAGE, Jean. **Revistas Digitais para Ipad e outros tablets – Arte-finalização, Geração e Distribuição**. Editora Bytes e Types Com. E Serv. Ltda., 1ª edição, 2011.

NEVES, J. Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing. Tese de doutorado. School of Arts, Roehampton University. University of Surrey, Londres, 2005.

PAULINO, R. C. R. . **Revistas Digitais: uma abordagem sóciotecnológica de um sistema hipermídia para tablets**. In: X Encontro Nacional dos Pesquisadores em Jornalismo, 2012, Curitiba. X Encontro Nacional dos Pesquisadores em Jornalismo. Brasília: Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo, 2012. Disponível em: <http://soac.bce.unb.br/index.php/ENPJor/XENPJOR/paper/view/1689/285>

PAULINO, R. C. R. . **Conteúdo digital interativo para tablets-iPad: uma forma híbrida de conteúdo digital**. In: III Congresso Internacional de Ciberjornalismo, Porto – Portugal. III Congresso Internacional de Ciberjornalismo. Porto Portugal: Observatório do Ciberjornalismo, 2012. Disponível em: <http://cobciber3.files.wordpress.com/2013/03/livro-de-atas-iii-cobciber-paulino.pdf>

SOUZA, Vinícius Costa; PINTO, Sérgio Crespo. **Customizando ambientes na web para a língua brasileira de sinais usando web-services**. Disponível em: <http://www.brie.org/pub/index.php/rbie/article/view/64> Acesso em 6 de novembro de 2012.