



Artigo – Temáticas Livres

**Acessibilidade no cinema e no audiovisual:
o gênero cinematográfico como variável
na audiodescrição de filmes de horror****Accesibilidad en cine y medios audiovisuales:
el género cinematográfico como variable en la
audiodescripción de películas de horror****Accessibility in cinema and audiovisual media:
film genre as a variable in the
audio description of horror films**Flávia Affonso Mayer^IUniversidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-0849-9814>Samuel Marinho Rodrigues de Pontes^{II}Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil
<https://orcid.org/0009-0002-2250-1730>

Resumo: O presente estudo enquadra a inclusão no campo dos estudos da Comunicação a partir da audiodescrição (AD), tendo como foco a experiência do gênero cinematográfico. Nosso objetivo foi compreender que elementos tipicamente relacionados ao horror podem constituir variáveis relevantes para a produção de roteiros de AD. Para tanto, partimos de pesquisa bibliográfica quanto ao gênero cinematográfico e ao horror, como em Carreiro (2019), Bordwell e Thompson (2013), para propor categorias a serem preservadas no filme ou consideradas na roteirização da AD. Como resultado, foi possível verificar dimensões do gênero horror a serem consideradas pelo audiodescritor para potencializar a experiência fílmica e propiciar a autonomia da audiência com deficiência visual.

Palavras-chave: Acessibilidade; Gênero Cinematográfico; Horror; Audiodescrição.

Resumen: Este estudio encuadra la inclusión como un tema perteneciente al campo de los estudios de la Comunicación, investigando la audiodescripción (DA) y centrándose en la experiencia del género cinematográfico. Nuestro objetivo fue comprender qué elementos relacionados explícitamente con el horror constituyen variables relevantes para la producción de guiones de AD. Para ello, partimos de una investigación bibliográfica sobre el género cinematográfico y el horror, como en Carreiro (2019), Bordwell y Thompson (2013), para proponer categorías a preservar en la película o considerar en el guion de AD. Como resultado, fue posible verificar las dimensiones del género de horror que el audiodescriptor debe considerar para mejorar la experiencia cinematográfica y brindar autonomía a las audiencias con discapacidad visual.

Palabras clave: Accesibilidad; Género cinematográfico; Horror; Audiodescripción.





Abstract: This study frames inclusion in the field of Communication studies by investigating audio description (AD) focusing on the experience of the cinematographic genre. Our objective was to understand which elements related explicitly to horror constitute relevant variables for producing AD scripts. To do so, we started with bibliographical research on the cinematographic genre and horror, as in Carreiro (2019), Bordwell and Thompson (2013), to propose categories to be preserved in the film or considered in the AD script. As a result, it was possible to verify dimensions of the horror genre to be considered by the audio describer to enhance the film experience and provide autonomy for audiences with visual impairments.

Keywords: Accessibility; Film Genre; Horror; Audio Description.

Introdução

Apesar dos constantes avanços tecnológicos e da obrigatoriedade legal do uso de ferramentas de acessibilidade em produtos audiovisuais, as barreiras de acessibilidade são múltiplas e multifatoriais, e formam justamente as bases da concepção defendida pelo Modelo Social de deficiência (Harris; Enfield, 2003, Diniz, 2007). Deslocando-se da perspectiva estigmatizada e capacitista centrada nas características do indivíduo, o Modelo Social problematiza a forma como estamos organizados. Mais especificamente, entende a deficiência como resultado do modo como a sociedade está estruturada, a partir do conjunto de barreiras que o meio impõe ao desenvolvimento destes sujeitos. Nesta perspectiva, a “deficiência” está na porta estreita, na ausência de rampas e elevadores, na descrença na capacidade desses sujeitos, e não nos atributos deles em si. O enfrentamento das barreiras de acessibilidade torna-se, então, um compromisso cívico-democrático para promoção e efetivação da cidadania, que deve ser garantida a todos. Na esteira dessa abordagem, Diniz (2007) argumenta que a ideia por trás do Modelo Social da deficiência é ir além da medicalização da lesão – proposta pelo Modelo Médico, que concebe a deficiência como desvio do padrão de “normalidade” e que, portanto, deve ser curada –, e atingir as políticas públicas para as pessoas com deficiência.

Tendo como base o Modelo Social de deficiência, é de extrema relevância enquadrar os desafios técnicos, estéticos e filosóficos que envolvem a acessibilidade em uma lógica de direito à informação e à cultura e, por isso, como uma questão própria ao campo da Comunicação. Objetivando contribuir para a expansão desse cenário de discussão, o presente estudo investiga as possibilidades de produção da audiodescrição (AD) no audiovisual a partir do gênero cinematográfico. Adotando como foco o horror, investigamos as principais características deste gênero para



propor categorias que possam auxiliar o audiodescritor a embasar seu julgamento no momento da criação do roteiro de AD.

Audiodescrição e o direito à comunicação

Gentilli (2002) discorre que é por meio do acesso à informação e à comunicação que um indivíduo pode garantir a efetivação de seus direitos políticos, civis e sociais, instaurando e exercendo sua cidadania. Isso quer dizer que é pelo acesso a esses direitos que o cidadão poderá exercer sua autonomia e liberdade, formando suas próprias preferências particulares, fazendo suas escolhas e seus julgamentos. A audiodescrição surge justamente nesse sentido, tendo como principal objetivo acessibilizar as informações visuais ao público com deficiência visual – pessoas cegas ou com baixa visão (Naves *et al.*, 2016). Sendo uma modalidade de tradução intersemiótica, no audiovisual ela é disponibilizada por meio de um canal de áudio extra, com uma narração que apresenta informações visuais como a caracterização e as ações dos personagens, indicações de tempo e espaço.

Do ponto de vista legal, a AD foi formalmente instituída no Brasil por meio de leis como a Lei 13.146, a Lei 10.098, e as Instruções Normativas Ancine nº116/2014, nº128/2016 e nº165/2022. No entanto, não há parâmetros na legislação que estipulem critérios para garantir a sua qualidade, ou mesmo padrões de formação mínima aos profissionais que atuam na área. Existem alguns poucos manuais (Naves *et al.*, 2016; Jiménez Hurtado, 2007; Audio Description Coalition, 2007; Independent Television Commission, 2000), que apontam para elementos gerais da imagem a serem considerados – como indicação de passagem de tempo, descrição do espaço e movimentação dos personagens – mas que são pontuais diante da complexidade dos filmes. Essa falta de orientação e clareza quanto à qualidade muitas vezes resulta no esvaziamento da própria ferramenta, já que quando não implementada de forma adequada, pode gerar rejeição do usuário ao invés de propiciar o acesso à experiência desejada. É preciso pensar, então, em formas de garantir ao espectador com deficiência visual uma experiência prazerosa por meio da AD.

Costa e Frota (2011) destacam que a AD pode ser classificada em gravada – em que o roteiro e a locução são realizados antes da exibição do produto –, ao vivo – em que o roteiro é elaborado previamente à exibição, mas a locução é feita no momento do evento/filme – e simultânea – em que é roteirizada e narrada

concomitante aos acontecimentos do evento/filme. Outra classificação para audiodescrição apontada por Costa e Frota (2011) é a de AD de imagens estáticas (como pinturas, esculturas, fotografias) e de imagens dinâmicas (filmes, séries de televisão, espetáculos de teatro). Cada uma delas requer diferentes estratégias, já que na primeira o tempo não é um fator determinante para o roteiro, enquanto na segunda ele é essencial para se pensar quando e onde inserir a descrição e qual será o seu tamanho.

Na imagem dinâmica a tradução imagética é condicionada aos espaços em silêncio presentes na película, o audiodescritor tem a sua atuação mais regulada, não só pelas diretrizes que regem o processo de tradução, mas também pelo tempo. Por sua vez, a audiodescrição de imagem estática propicia ao audiodescritor maior “liberdade” para trabalhar o tempo a seu favor, descrevendo com mais tranquilidade e detalhe determinadas informações contidas na imagem (Pinto; Mayer, 2018, p. 181).

Para deixar mais claro como a roteirização da audiodescrição de imagem estática se estrutura, destacamos o seguinte exemplo:



AD da imagem: Dois quadrinhos de uma HQ de Bidu. Ele é um cão Schnauzer, azul. Tem as orelhas para cima, um pouco caídas, focinho preto, barba preta e barriguinha branca. No primeiro quadrinho, o cãozinho azul saltita da direita para a esquerda, com expressão descontrada, olhando pra cima, linguinha de fora, dizendo: “Hum! Onde é que eu estava mesmo? Ah, sim! Conversando com a dona Pedra e...”. O saltitar do cachorro é representado por um rastro atrás dos pés. No segundo quadrinho, Bidu tropeça em uma pedra: “CLUNC”.

Figura 1: Roteiro AD de imagens estáticas: HQ do personagem Bidu, de Maurício de Sousa.
Fonte: Correia-Silva; Paiva; Ribeiro (2020).

Em relação ao processo de roteirização da AD, Costa e Frota indicam o seguinte processo de produção: o audiodescritor deverá assistir ao filme/produto audiovisual a ser acessibilizado e, caso tenha acesso, ler roteiro original da obra marcando cenas importantes e espaços de tempo para inserção da AD. Após a análise, elabora-se a primeira versão do roteiro, pautando-se pela sincronia das ações em tela com as informações da AD, dando especial atenção a possíveis sobreposições sonoras (diálogo, música e ruídos) que possam afetar a experiência do espectador. Depois, é recomendado testar o roteiro oralmente, para analisar se as AD's se encaixam no tempo estabelecido. Após isso, o roteiro deverá ser gravado por um narrador (voz profissional), editado e mixado ao áudio original do filme. Por último, a AD deve passar por uma revisão, verificando se efetivamente oferece acessibilidade para o público com deficiência visual.

Nº	TIME CODE	DESCRIÇÃO
6	00:00:36 - 00:00:38	Rua. Dia. Alguém usa um orelhão.
7	00:00:45 - 00:01:05	Cozinha. Dia. A TV está ligada sem áudio. No fogão localizado logo abaixo dela, um ovo está cozinhando. Na pia, verduras e legumes secam em um escorredor. Ao lado da janela, o telefone toca junto à secretária eletrônica. No frigobar, vários bilhetes com recados.
8	00:01:27 - 00:01:29	Faca ensanguentada no chão.

Tabela 1: Roteiro AD de imagens dinâmicas: filme *3 minutos*. Fonte: elaborado pelos autores.

Vale ressaltar a participação do audiodescritor consultor no processo de produção da AD. Mianes (2017) destaca que, quando nos referimos à função do audiodescritor consultor, falamos do membro da equipe que representa o usuário e que, ao mesmo tempo, é uma pessoa com qualificação profissional para aliar suas experiências e vivências ao conhecimento técnico sobre audiodescrição. Dessa forma, todo audiodescritor consultor deve ser uma pessoa com deficiência visual, mas nem toda pessoa com deficiência visual pode atuar como audiodescritor consultor.



Dentro do processo de produção da audiodescrição para o cinema, o audiodescritor consultor atua discutindo e avaliando o roteiro de AD junto ao audiodescritor roteirista, e analisando o produto final após a mixagem da mesma ao desenho de som original do filme. É o consultor que vai dizer se as escolhas de tradução contemplam a experiência dos diferentes perfis de usuários da ferramenta.

Como é possível notar a partir das discussões realizadas, não se pode implicar em um processo de tradução intersemiótica, que é a audiodescrição, sem o conhecimento do produto de partida, dos parâmetros e variáveis de tradução, nem das características e especificidades do público com deficiência. E essa discussão, necessariamente, diz respeito ao campo da Comunicação. Por um lado, é preciso pensar nossos processos de produção em uma perspectiva de Modelo Social – ou seja, reduzindo das barreiras de acessibilidade nos produtos que produzimos –, e efetivamente adotarmos, enquanto área de estudos e campo profissional, uma postura comprometida e engajada na garantia do direito à informação e à cultura das pessoas com deficiência. Por outro lado, por sermos nós os produtores de conteúdo, estamos necessariamente implicados na identificação das variáveis a serem observadas pelo audiodescritor no produto de partida, de forma a garantir uma experiência mais autônoma e significativa para o público da AD. Como apresentado, destacamos no presente estudo o gênero cinematográfico como uma variável fundamental ao processo de roteirização da AD – mais especificamente, as características narrativas, temáticas e estéticas do gênero horror.

Gênero cinematográfico e o horror

O gênero cinematográfico consiste em uma categoria de filmes que apresentam características narrativas, visuais, sonoras e estéticas semelhantes entre si (Nogueira, 2010). Proporcionando um capital hermenêutico seguro para o espectador, o gênero auxilia o público a escolher o filme que pretende assistir com um risco mínimo de engano, além de ajudar a interpretar os acontecimentos presentes na obra. Isso porque, os gêneros apresentam certo padrão quanto às ideias fundamentais que veiculam e das situações que retratam. Isso significa dizer que o espectador vai ao cinema ciente que certos eventos genéricos estarão no filme que vai assistir. Essa expectativa torna tais eventos mais palpáveis e verossímeis para a interpretação do espectador.



Em relação ao processo de criação e produção fílmica, os gêneros são também mobilizados para “balizar o desenvolvimento e os intentos da obra, seja em termos de reconhecimento e homenagem de uma tradição, seja em termos de subversão ou quebra dos códigos partilhados” (Nogueira, 2010, p. 7). Tal parâmetro permite ao roteirista e ao diretor pensar quais tipos de elementos vão estar presentes na narrativa e quais sentimentos e interpretações são pretendidos junto aos espectadores.

Para entender melhor esse processo de interpretação, Neale (2000) propõe duas formas de se perceber a verossimilhança dentro de uma obra. A primeira, ele chamou de *regras do gênero*. Segundo ela, aspectos de um determinado gênero devem aparecer em um filme para este se tornar plausível e explicável. Por exemplo, as grandes performances dos filmes musicais, que são experiências esperadas pelos espectadores deste gênero. Já a segunda forma trata da *verossimilhança e sua relação com a realidade*. Isso significa que os eventos não necessariamente têm que estar de acordo com a realidade palpável, mas sim de acordo com a “realidade” do gênero ao qual faz parte. As cenas de perseguições automobilísticas dos filmes de ação, por exemplo, apesar de muitas vezes serem “absurdas” no mundo “real”, estão em acordo com o gênero e, logo, se tornam verossímeis nele.

Ainda que a discussão quanto ao gênero cinematográfico seja bem mais ampla e complexa do que a apresentada nesta breve discussão, é possível perceber o quanto ele é uma fonte de informações valiosas tanto para a equipe que irá criar o filme, quanto para o espectador e suas possíveis interpretações da obra. No que diz respeito a AD, conhecer o gênero cinematográfico pode permitir ao audiodescritor entender melhor as escolhas estéticas e as intenções do diretor em cada cena, acessibilizando a experiência do filme de forma mais completa. É preciso, desta maneira, determinar com mais clareza quais elementos são importantes dentro de um determinado gênero, e a quais deles devem ou não ser direcionados maior atenção na roteirização da AD.

Como apresentado anteriormente, no presente estudo tomamos como recorte o horror. De acordo com Kawin (2012), o horror vem de uma longa tradição que antecede o cinema, abrangendo desde a literatura clássica até a cultura popular contemporânea. Suas características marcantes possibilitam vasto capital para a equipe de criação e para a interpretação da audiência, questões essas centrais para a sua escolha em nossa análise.

Algumas das mais reconhecidas características deste gênero são a incitação no público de arrepios ou estremecimento, susto, revolta, emoções dolorosas compostas de ódio e medo, repugnância, forte aversão misturada com pavor, sentimento de ansiedade por algo chocante, assustador, nauseante, terrível, indescritível ou repugnante (Kawin, 2012). E para incitar todos esses afetos, os filmes estão repletos de recursos visuais, sonoros e técnicos compondo uma *mise en scène* macabra e assustadora.

A expressão *mise en scène* tem origem no teatro e é usada para designar o controle do diretor sobre elementos que aparecem em cena (teatro) ou em quadro (cinema), podendo ser: cenografia, figurino, maquiagem, interpretação e iluminação (Bordwell; Thompson, 2013). O controle da *mise en scène* é o que vai propiciar a unidade fílmica, que conduzirá a trama de forma consistente a instigar determinados sentimentos e interpretações no espectador. No caso do horror, o controle sobre elementos como a caracterização de monstros e assassinos, ou a criação de casas assombradas e cemitérios instaura uma atmosfera de tensão e suspense que propicia o afeto de horror no espectador.

Um outro aspecto que pode ser útil ao audiodescritor em suas análises é a cinematografia. Aqui, cinematografia está relacionada a cada decisão tomada durante o processo de filmagem: o tipo de plano, o enquadramento escolhido, o ângulo da câmera, os movimentos realizados e a montagem final, e como eles contribuem para orientar a percepção do espectador. Assim, a imagem não é apenas aquilo que se vê, mas também aquilo que se direciona a ver, constituindo-se em linguagem que guia o olhar e a compreensão da narrativa cinematográfica.

Com a evolução da tecnologia e a mobilidade adquirida pela câmera, a linguagem do cinema passou a operar com maior complexidade. A câmera, que inicialmente desempenhava uma função mais estática, passou a movimentar-se no espaço fílmico, tornando-se, em muitos casos, um agente narrativo. Pode-se dizer que a câmera adquire características próprias, assumindo perspectivas distintas conforme o efeito desejado: ela pode simular o olhar do espectador, funcionando como um observador externo; pode adotar o ponto de vista de uma personagem específica, assumindo sua perspectiva emocional e subjetiva; ou ainda, pode apresentar-se como um “olho onisciente”, conduzindo o público de maneira estratégica ao longo da narrativa. Nesse sentido, a câmera torna-se uma “criatura em movimento”, quase como uma personagem invisível que participa ativamente da construção dramática.

Mais um aspecto que compõe a imagem cinematográfica e que é de extrema relevância ao trabalho do audiodescritor é o ritmo do filme. Tarkovsky (1998), chama atenção a esse aspecto e afirma que o ritmo imposto pela montagem, a partir da junção dos planos, dará o tom ao filme e ao tempo da narrativa. No cinema de horror, o entendimento desse aspecto se torna imprescindível, já que é a partir do mesmo que em muitos momentos a atmosfera de tensão e horror irá se construir.

Para o audiodescritor, compreender esses elementos é essencial para transmitir de forma sensível a experiência audiovisual ao público com deficiência visual. A descrição deve considerar o significado narrativo da imagem e a maneira como ela foi construída para comunicar emoções, intenções e atmosferas. Ao considerar a câmera como um elemento ativo e as imagens como linguagem, o audiodescritor amplia sua compreensão do texto fílmico, sendo capaz de oferecer uma mediação mais rica e acessível, que respeita a complexidade do cinema enquanto arte. Ainda assim, é bom frisar que na audiodescrição esses planos e ângulos não devem ser apresentados ao público por meio de suas nomenclaturas. Isso porque, o que se destaca é a experiência imersiva do público propiciada por esses ângulos e planos, e não a técnica que subjaz o efeito desejado. Assim como os espectadores videntes, nem todos os espectadores com deficiência visual têm conhecimento de tais técnicas e nomenclaturas. Mas tal conhecimento não é necessário para a audiência – uma pessoa, que desconhece por completo o universo da produção cinematográfica é plenamente capaz de se envolver e se emocionar com um filme, independentemente de seus conhecimentos sobre enquadramentos e movimentos de câmera. Por isso, o que deve ser considerado na AD são os efeitos que essas estratégias de filmagem podem propiciar. Por exemplo, ao descrever uma cena em um ângulo holandês, o intuito é desestabilizar o espectador de alguma forma, gerando mais emoção, e é isso o que deve ser contemplado na audiodescrição.

Para além dos componentes visuais, o som talvez seja um dos principais expoentes. No cinema, o som não existe apenas para inscrever as imagens no tempo ou ampliar a aparência de realismo, mas também para influenciar a forma como vemos e interpretamos os acontecimentos em um filme (Carreiro; Opolski; Souza, 2018). No horror, o som se torna ainda mais importante, pois é principalmente a partir dele que esse gênero mobiliza afetivamente os espectadores a partir de gritos, sussurros, sons fora de quadro, grunhidos de animais ou monstros. Não por acaso, Hutchings (2004) liga diretamente a aparição do primeiro ciclo de produção devotado ao horror com a popularização do cinema sonoro.

No âmbito do horror, também é observada uma grande importância quanto ao silêncio, que não se nota da mesma forma que em outros gêneros. O silêncio é mobilizado como desencadeador de sentimentos e expectativas, brincando com os espectadores que, a qualquer momento, podem ser surpreendidos por algo desconhecido (Carreiro, 2019). Para a audiodescrição, essas constatações se tornam ainda mais importantes. Por se tratar de uma ferramenta que no audiovisual se apresenta em uma faixa de áudio extra, inserida nos intervalos de “silêncio” entre os diálogos, entender quando inserir a AD em uma cena é crucial para que ela não interrompa momentos em que o som (ou o silêncio) esteja sendo usado para mobilizar de forma mais ativa o medo e a tensão.

Sendo o horror um gênero de características versáteis e marcantes, entender suas estratégias narrativas e os afetos que mobiliza são importantes chaves para que audiodescritores possam acessibilizar de forma mais completa a experiência da audiência com deficiência visual.

Categorias de análise do horror na roteirização da AD

As categorias (ou macrocategorias) e suas respectivas subcategorias são aqui entendidas como dimensões de análise fundamentais para o audiodescritor na roteirização da AD, ou ainda, pontos de atenção a serem observados no filme e considerados como variáveis da experiência do gênero horror, e que por isso o audiodescritor deve respeitar (não sobrepor) ou referenciar no roteiro de AD. As mesmas foram desenvolvidas no âmbito do projeto de pesquisa e iniciação científica *Acessibilidade em produções audiovisuais e no cinema: análise e desenvolvimento de protocolos para a audiodescrição*, desenvolvido na Universidade Federal da Paraíba (UFPB). A metodologia utilizada fundamentou-se na pesquisa bibliográfica e na posterior análise dos pesquisadores envolvidos para o desenvolvimento das categorias.

A primeira e mais relevante macrocategoria a ser abordada é o Som. Carreiro, Opolski e Souza (2018) discorrem que a trilha sonora de um filme é composta por três elementos: a voz (narração, diálogos, monólogos, etc.), os ruídos (efeitos-sonoros) e a música, classificados assim por refletir a divisão de trabalho na área do som no cinema. Importante ressaltar a discussão realizada por Michel Chion (2008) quanto ao vococentrismo e ao verbocentrismo, que tratam da priorização da voz em



relação aos demais elementos da banda sonora. Chion destaca que o foco a esses elementos é uma reação natural, em que a atenção do ouvinte é atraída por outra voz humana objetivando construir significado. Dessa forma, supomos uma hierarquia no âmbito do som, em que a voz ocupa uma posição de maior importância, logo só devendo ser sobreposta pela AD em casos extremos. Considerando essas questões, e com base em Carreiro (2019), dividimos a macrocategoria Som em três subcategorias: Voz, Efeitos-sonoros e Música.

Começamos pelo primeiro componente da banda sonora, a Voz. Para além dos diálogos e monólogos, segundo Carreiro (2019), a voz também carrega poder na respiração, gemidos, tosse, suspiro, gargalhada, choro, grito e outros. Há, inclusive, uma razão de cunho cognitivo para que o grito tenha se tornado a mais reconhecível marca sonora do filme de horror: de forte apelo, ele estimula fortemente a identificação entre o personagem-vítima e o espectador, incitando na plateia o afeto expressado nesta vocalização (Carreiro, 2019).

Por sua vez, a voz do monstro – que Clover (1992) define como um ser que pertence à realidade da narrativa (mas não necessariamente ao “mundo real”), responsável por atos de violência que incitem na plateia o afeto do horror – geralmente marcada por uma textura gutural, remete a uma fera perigosa que pode atacar a qualquer momento, aguçando a sensação de medo do espectador. Neste contexto, destaca-se também a respiração dos personagens. Segundo Carreiro (2019), a respiração amplia a conexão afetiva entre membros da plateia e personagens do filme, podendo ser atrelada à raiva, tensão e medo com enorme intensidade: “Essas vocalizações são cruciais para as diversas modalidades de cinema que valorizam impulsos sensoriais” (Carreiro, 2019, p. 256), que propiciam aos espectadores não apenas apreciar a trama, mas também experimentá-la afetiva e sensorialmente. Desta forma, entender as características da voz pode auxiliar o audiodescritor na identificação dos espaços de inserção da audiodescrição durante a criação do roteiro de AD, evitando encobrir momentos em que essas vocalizações sejam utilizadas como elementos narrativos.

No que diz respeito aos efeitos sonoros, Sergi (2006) sugere que, do ponto de vista cognitivo, eles são processados pelos espectadores de maneira inconsciente. Ou seja, ao assistir a um filme, uma pessoa raramente tem consciência crítica a respeito dos ruídos que preenchem a trilha sonora, pois está concentrada em acompanhar a evolução da narrativa. Isso dá margem para que o som possa ser

utilizado para influenciar afetivamente os espectadores de maneira sutil, a partir dos mais diversos ruídos.

Chion (2008) destaca que o som fora de quadro, um ruído diegético que tem sua origem fora do campo de “visão” da câmera, levanta “questões – o que é? O que se passa? – que procuram respostas no campo [quadro] e incitam o olhar a ir ver” (Chion, 2008, p. 70). Isso aumenta a tensão do espectador, que não sabe o que está por vir, e leva o personagem a encontrar as respostas para essas perguntas. Chion também traz questões sobre o *leitmotiv*, que Baptista (2007) define como temas, melodias ou pequenas sequências com função ilustrativa, caracterizadora, integradora, alusiva ou antecipativa, frequentemente associada ao aparecimento de personagens, emoções ou símbolos significantes. Por último, Carreiro (2019) cita o uso da técnica que alguns pesquisadores denominam como efeito-surpresa, também chamada de *stinger*. Nessa técnica, a justaposição entre um instante muito silencioso e um som alto e vibrante (como o de uma porta batendo, um grito, uma nota musical) propicia um momento de susto ao espectador (Carreiro, 2019).

A última subcategoria do som é bastante conhecida pelo espectador. A Música é um elemento fundamental nos filmes e faz parte do cinema mesmo na época dos filmes mudos, quando as exibições eram acompanhadas por uma banda sonora executada ao vivo. Carreiro (2019) cita duas técnicas musicais que não são tão presentes em outros gêneros, mas que podem ser percebidas facilmente no horror: o crescendo e o glissando. O crescendo é uma mudança na dinâmica sonora de forma crescente, ou seja, um som que começa mais baixo e vai se intensificando, ficando mais alto. Já o glissando é uma transição discreta de uma nota para outra, uma passagem em escala ascendente ou decrescente sem interrupções. Essas duas técnicas são bastante utilizadas para demarcar uma atmosfera de desequilíbrio, incompletude, instabilidade e estranheza (Carreiro, 2019).

Uma vez que os audiodescritores entenderem que esses elementos não existem apenas para preencher lacunas dos elementos visuais, mas sobretudo para construir tensão e dar dinâmica ao filme, terá outros critérios para seu julgamento na criação do roteiro de AD. Isso significa não encobrir com a AD sons utilizados como elementos que contribuem de forma mais incisiva para a narrativa e, conseqüentemente, para as possíveis interpretações dos espectadores.

A segunda macrocategoria levantada é a Cinematografia, aqui dividida em: Enquadramentos; Movimentos de câmera; Montagem (ritmo e corte). Para o audiodescritor, entender como e porquê a câmera se comporta, se torna essencial

para uma melhor mediação entre o conteúdo do filme e o produto final da audiodescrição.

A primeira subcategoria da Cinematografia constitui-se dos *Enquadramentos*. De acordo com Martin (2005), eles são o primeiro aspecto da participação criadora da câmera. Trata-se da composição do conteúdo da imagem, ou seja, a maneira como o realizador planifica e, eventualmente, organiza o fragmento de realidade que apresentará na tela. A escolha da matéria filmada é o estado elementar do trabalho criador no cinema. Dessa forma, o realizador pode, através do enquadramento, deixar determinados elementos da ação fora do quadro, mostrar apenas uma parte significativa ou simbólica da ação, compor arbitrariamente e de maneira pouco natural o conteúdo, modificar o ponto de vista do espectador, ou até mesmo trabalhar com a profundidade de campo. Martin afirma que os planos e ângulos de uma imagem fazem parte do enquadramento e dessa forma também, da sua significação. Para audiodescrição, entender a funcionalidade técnica e criativa por trás das escolhas dos enquadramentos (logo também dos planos e ângulos), se torna fundamental para um entendimento mais profundo sobre a obra ao qual o mesmo está trabalhando e dessa forma também uma melhor mediação dessas informações durante a construção da ferramenta.

Martin (2005) argumenta que além de funções técnicas e descritivas, os movimentos de câmera também podem ser utilizados para expressar um elemento material ou psicológico que venha a desempenhar um papel fundamental na narrativa. A panorâmica, por exemplo, tem como finalidade instanciar a relação de um indivíduo com o espaço que o cerca, podendo dar a impressão de hostilidade e ameaça, o que contribui para o aumento do suspense e do medo (Martin, 2005). Por sua vez, o *zoom in* e o *zoom out* – que não são movimentos de câmera e sim do jogo de lentes dentro da câmera – são utilizados para revelar alguma característica antes oculta do espectador, seja através do enquadramento mais fechado (*zoom in*) ou mais aberto (*zoom out*), revelando, por exemplo, um monstro escondido.

No cinema de horror, é inevitável pensar em como o ritmo da narrativa é usado para criar a sensação de medo e suspense, ou em como os cortes são usados para ressaltar efeitos como a surpresa. Como já mencionado anteriormente, Tarkovski (1998) entende o ritmo como a expressão do fluxo do tempo dentro da narrativa fílmica, sendo esse um dos principais elementos formais de um filme. No presente estudo, entendemos o ritmo como a força organizadora do complexo desenvolvimento dramático. Tarkovski ressalta, entretanto, que para que o ritmo seja perceptível pelo

espectador, o mesmo deve ser verossímil com a situação dramática existente – verossímil no sentido de se aproximar da ilusão de “tempo real” e não de necessariamente replicá-lo – e que isso ordena com qual frequência os cortes serão realizados. No horror, destaca-se o ritmo na montagem para incitar a sensação de medo, tensão e suspense, seja nas cenas mais lentas, onde um personagem vai atrás de um som desconhecido ou nas cenas mais frenéticas, onde assassinos e monstros perseguem suas vítimas.

A terceira macrocategoria diz respeito ao conceito de *Mise en scène*, proposto por Bordwell e Thompson (2013). Como discutido anteriormente, refere-se ao controle do diretor sobre os elementos que compõem a cena. Adaptando Bordwell, dividimos a *mise en scène* em cinco subcategorias: cenografia, objetos de cena, figurino, visagismo (que enquadra e amplifica a categoria da maquiagem) e gesto ou interpretação. A cenografia consiste na organização dos elementos que compõem o espaço cênico onde acontece a ação dramática do filme. Para além da função técnica, Bordwell e Thompson (2013) chama atenção para a função narrativa da cenografia. Segundo o autor, ao contrário do teatro, onde o ser humano é indispensável, no cinema a cenografia pode vir em primeiro plano, ajudando a aumentar o efeito dramático – não sendo preciso ter necessariamente um personagem em cena. No cinema de horror isso se torna ainda mais verdadeiro, já que muitas vezes o cenário se manifesta muitas vezes quase como um personagem.

Outra subcategoria é a de objetos de cena, também conhecidos como adereços. Como o nome indica, são objetos que ajudam a compor a cena, mas que além disso, possuem uma função narrativa (Bordwell; Thompson, 2013). Muitas vezes, os adereços são incorporados junto à cenografia e lá ficam até o momento em que possam ser usados como parte da trama. Isso acontece na cena de abertura de *Pânico* (Wes Craven, 1996) em que Casey, após ser ameaçada por telefone pelo assassino que a observa, pega uma faca para se defender. Em outros momentos, tais objetos podem surgir como adereços e logo serem incorporados pela cenografia ou até mesmo aos figurinos das personagens – como a serra elétrica de *Leatherface* em *O massacre da serra elétrica* (Tobe Hooper, 1974). No horror, os objetos de cena geralmente são usados como armas, compondo uma grande parte da atmosfera mortífera vivida pelos personagens, principalmente nos subgêneros *slasher* e *gore*, famosos por serem filmes sangrentos e com assassinos perigosos.

A iluminação, por sua vez, impacta diretamente nosso foco de atenção na narrativa – seja para um personagem, um objeto, uma ação. Além de gerar impacto na



imagem, molda a fotografia e a forma como percebemos o filme (Lima; Maciel, 2021, p. 4). Martin (2005) relembra a grande influência da escola expressionista alemã no uso racional da luz no cinema. É inegável a influência que os filmes da época tiveram no cinema de horror, principalmente quanto a seus “truques” de luzes e sombras, usados para enfatizar características particulares, ou escondê-las quando necessário, aumentando a sensação de medo do espectador. Vale também ressaltar o uso recorrente da luz vinda de baixo para cima, “deformando” o rosto do personagem e causando estranheza ao público. Essas características são relevantes para o processo de audiodescrição, pois contribuem para a interpretação do audiodescritor, auxiliando no entendimento do comportamento da luz em cena e de como ela pode guiar a atenção do espectador, o que pode ser mediado pela AD.

O figurino ou traje de cena, outra subcategoria, é tudo aquilo que veste o personagem. Ele oferece ao personagem uma personalidade, podendo indicar um estado mental ou emocional, uma época, um clima, um horário do dia e até mesmo uma classe social. Moyo (2018) argumenta que o figurino e a maquiagem devem ser reais o suficiente para que o espectador esqueça que por trás daquele personagem existe um ator o interpretando. No horror, essa afirmação se torna ainda mais importante, pois para que o filme cause no espectador o afeto do medo, a audiência deve acreditar que aqueles monstros e assassinos são reais, assim como o perigo que eles evocam. No filme *Pânico*, por exemplo, o assassino Ghostface usa uma fantasia genérica de fantasma, que cobre todo seu corpo com um manto e seu rosto com uma máscara. Esse figurino aumenta a tensão dos personagens e também dos espectadores, que igualmente não sabem quem é o assassino, e por isso ficam em alerta para um novo ataque a qualquer momento.

Como terceira subcategoria, temos o visagismo. De acordo com Maximiliano (2016), visagismo é um conjunto de técnicas de maquiagem destinadas a criar uma imagem específica, não necessariamente dentro dos padrões estéticos sociais. Essas técnicas podem ser utilizadas tanto na maquiagem do dia a dia, quanto na maquiagem artística, para moda, teatro, cinema, entre outros. Bordwell e Thompson (2013) argumenta que com a câmera, é possível gravar detalhes que normalmente passariam despercebidos e que cabe ao maquiador manter a verossimilhança de acordo com a imagem que quer ser representada. No cinema de horror isso se torna ainda mais relevante, já que para manter a tensão e a verossimilhança, a maquiagem enquanto técnica tem que passar despercebida pelo espectador, ou melhor dizendo, não causar estranheza e incômodo no contexto da obra que tire o espectador da imersão. Um bom

exemplo disso é a maquiagem de Freddie Krueger, em *A hora do pesadelo* (Wes Craven, 1984). Nele, o personagem traz a pele coberta por cicatrizes que deformam seu rosto e o tornam ainda mais assustador. Embora saibamos que se trata de um ator maquiado, ao assistir ao filme o vemos como uma figura monstruosa.

O diretor também pode ajustar o gesto (ou interpretação) dos atores, sendo esta a quarta subcategoria. Bordwell e Thompson (2013) chama atenção para o tipo de energia que a interpretação irá mobilizar, seja uma pulsão mais contida e realista, ou algo expressivo e até mesmo exagerado. Nesse sentido, vale lembrar a interpretação de Jack Nicholson, como Jack Torrance, em *O iluminado* (Stanley Kubrick, 1980). No filme, Torrance vai à loucura enquanto está preso sozinho com sua família no Hotel Overlook, durante o inverno. Nicholson é bem expressivo desde o início do filme, apesar de ainda ser algo contido. Com o passar do tempo, e quanto mais o personagem sede à loucura, mais a interpretação de Nicholson ganha expressividade e movimento. Por isso, é fundamental ao audiodescritor compreender quais características da *mise en scène* se destacam na narrativa, adicionando nos poucos espaços de inserção da trama os elementos centrais para a compreensão da cena. No horror, a tarefa do audiodescritor é, então, avaliar como a interpretação, a intensidade, o movimento e os gestos dos atores podem contribuir para criar, por exemplo, uma figura que provoca medo (em relação ao vilão) ou empatia (sofrimento vivido pelos protagonistas). De uma forma resumida, podemos organizar as categorias propostas da seguinte forma:

Som	Cinematografia	Mise en scène
Voz	Enquadramentos e ângulos	Cenografia
Efeitos sonoros	Movimentos de câmera	Objetos de cena
Música	Montagem	Iluminação
		Figurino
		Visagismo
		Gesto

Tabela 2: Categorias a serem consideradas pelo audiodescritor em filmes de horror.
 Fonte: elaborado pelos autores.

Valendo-se dessas categorias, o audiodescritor poderá analisar com maior perícia como os elementos estão sendo mobilizados na produção fílmica, sobretudo

para gerar medo e horror nos espectadores. Isso não significa necessariamente audiodescrever as imagens que estão em tela, mas também considerar em que medida a informação sonora (categoria som) deve ser preservada ou já oferece informações suficientes para a experiência da cena (ainda que possam ser complementadas pela informação imagética). Consequentemente, isso poderá contribuir para preservar as características do filme e tornar a acessibilização do produto mais imersiva, de maneira que os usuários da audiodescrição possam experienciar o gênero cinematográfico com mais autonomia.

Considerações finais

A ampliação de oportunidades de acesso à informação e à cultura é um aspecto fundamental às democracias e uma condição para sociedades mais inclusivas. Enquanto campo de atuação profissional e de pesquisa, a Comunicação e o Cinema ainda tem um longo caminho a percorrer no que diz respeito à acessibilidade de pessoas com deficiência. Buscando contribuir com essas discussões, o presente estudo buscou entender como a audiodescrição pode se configurar como um catalisador para a experiência de gênero do espectador com deficiência visual, propondo categorias a serem observadas pelo audiodescritor.

Adotando como recorte o gênero horror, a pesquisa propõe três macrocategorias de análise no processo de acessibilização: Som (subdividindo-se em voz, efeitos sonoros e música); Cinematografia (subdividindo-se em movimentos de câmera, enquadramentos e ângulos, montagem); e *Mise en scène* (subdividindo-se em cenografia, objetos de cena, figurino, visagismo, iluminação e gesto). Como desdobramento, mostra-se imperativo que tais categorias sejam testadas na produção de roteiros de audiodescrição, sobretudo os de horror, e que os audiodescritores sejam ouvidos em relação a produção de roteiros acessíveis a partir dessas categorias.

Vale ressaltar que ainda não é possível afirmar de que formas essas categorias poderão, ou não, ser úteis para os audiodescritores consultores, sendo necessário mais pesquisas que venham a se debruçar sobre esse tema. E não menos importante, que a audiência com deficiência visual seja interpelada diante de audiodescrições produzidas considerando-se essas categorias. Ainda que o presente estudo seja preliminar, o esboço dessas categorias configura-se como uma das possibilidades de contribuição efetiva do campo da Comunicação para a inclusão de



pessoas com deficiência. Além disso, acreditamos serem promissoras as discussões que envolvem acessibilidade e a experiência da audiência com deficiência visual, considerando os gêneros cinematográficos.

Referências

A HORA do pesadelo. Direção: Wes Craven. Produção de New Line Cinema. Estados Unidos, 1984. 91 min., sonoro, colorido.

ASTRUC, Alexandre. La caméra-stylo. **L'Écran Français**, Paris, n. 144, 30 de março de 1948.

AUDIO DESCRIPTION COALITION. **Standards for audio description and code of Professional conduct for describers**: based on the training and experience of audio describers and trainers from across the United States: Audio Description Coalition, 2007. Disponível em: <http://audiodescriptioncoalition.org>. Acesso em: 8 abr. 2011.

BAPTISTA, Márcia. **O som no cinema**: a estética da banda sonora. Lisboa: Edições Colibri, 2007.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Tradução: Roberta Gregoli. São Paulo: Edusp, 2013.

CARREIRO, Rodrigo. Por uma teoria do som no cinema de horror. **Revista Ícone**, Recife, v. 17, n. 3, p. 251–269, ago. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/icone/article/view/240271/pdf>. Acesso em: 23 jul. 2023.

CARREIRO, Rodrigo; OPOLSKI, Débora; SOUZA, João Baptista Godoy de. **O som do filme**: uma introdução. Curitiba: UFPR Editora, 2018.

CHION, Michel. **A audiovisualização**: som e imagem no cinema. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

CLOVER, Carol J. **Men, Women, and Chainsaws**: Gender in the Modern Horror Film. Londres: British Film Institute, 1992.

CORREIA-SILVA, Anderson Tavares; PAIVA, Fábio da Silva; RIBEIRO, Ernani Nunes. Inclusão educacional e audiodescrição de histórias em quadrinhos. **Revista Intersaberes**, v. 15, n. 36, 2020, p. 936–962. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v15i36.2011>. Acesso em: 13 out. 2023.

COSTA, Larissa; FROTA, Maria Paula. Audiodescrição: primeiros passos. **Tradução em Revista**, Rio de Janeiro, n. 11, 2011. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18882/18882.PDF>. Acesso em: 04 jul. 2023.

DINIZ, Débora. **O que é deficiência?** São Paulo: Brasiliense, 2007. 96 p.



EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Tradução por Ítala C. Laurenti. São Paulo: Perspectiva, 2002.

ELSAESSER, Thomas. **Film Theory - an introduction through the senses**. 2 ed. Nova York: Routledge, 2015.

GENTILLI, Victor. O conceito de cidadania, origens históricas e bases conceituais: os vínculos com a Comunicação. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v.9, n. 19, p. 36-48, 2002. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2002.19.3184>. Acesso em: 21 dez. 2025.

HARRIS, Alison; ENFIELD, Sue. **Disability, equality and human rights: a training manual for development and humanitarian organizations**. Oxford: Oxfam e Action Aid on Disability and Development, 2003.

HUTCHINGS, Peter. **The horror film**. Edimburgo: Pearson Education Limited, 2004.

INDEPENDENT TELEVISION COMISSION. **Guidance on standards for audio description**. Londres, 2000. 35 p. Disponível em: http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/uploads/ITC_Guidance_On_Standards_for_Audio_Description.doc. Acesso em: 10 ago. 2023.

JIMENEZ HURTADO, Catalina (ed.). **Traducción y accesibilidad**. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual. Frankfurt: Peter Lang, 2007.

KAWIN, Bruce F. **Terror and the terror Film**. Londres, Nova York: Anthem Film and Culture, 2012.

LIMA, Gabriela Castello Buarque de Gusmão Ferreira Corrêa; MACIEL, Filipe Tavares Falcão. O impacto das cores na construção do medo em A Bruxa. Intercom Júnior – XVII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Recife, 04 a 09 de outubro de 2021. *In: Anais Digitais [...]*. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/ij04/gabriela-castelo-buarque.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2022.

MARCO, Victor Di. **Capacitismo: o mito da capacidade**. Belo Horizonte: Letramento, 2020.

MARSHALL, T.H. **Cidadania, classe social e status**. Tradução por Meton Porto Gadelha. Rio de Janeiro, Zahar, 1967.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MAXIMILIANO, Cristiani. **Maquiagem e visagismo**. Santa Catarina: Centro Universitário Leonardo da Vinci - Unialssevi, 2016.

MIANES, Felipe Leão. Consultoria em audiodescrição: da técnica à participação social da pessoa com deficiência visual. *In: MAYER, Flávia; PINTO, Julio (orgs.). Perspectivas contemporâneas em audiodescrição*. Curitiba: Editora CRV, 2018. p. 84–94.



MOYO, Sithabile. **An analysis of the role of costume and make-up in Horror Films: a case study of "The hills have eyes" (2006)**. Monografia (Graduação). Midlands State University, Gweru, 2018.

NAVES, Sylvia Bahiense. *et al.* **Guia para produções audiovisuais acessíveis**. Brasília: Ministério da Cultura/Secretaria do Audiovisual, 2016. Disponível em <https://www.gov.br/culturaviva/pt-br/biblioteca-cultura-viva/documentos-e-publicacoes/documentos/minc-guia-para-producoes-audiovisuais-acessiveis-com-audiodescricao-das-imagens-2016.pdf>. Acesso em: 21 dez. 2023.

NEALE, Steven. Questions of genre. In: STAM, Robert; MILLER, Toby (eds.). **Film and Theory: an anthology**. Nova York: Blackwell Publishers, 2000.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

O ILUMINADO. Diretor: Stanley Kubrick. Produção de Warner Bros. Entertainment, Hawks Films e Peregrine. Estados Unidos, 1980. 146 min., sonoro, colorido.

O MASSACRE da serra elétrica. Direção: Tobe Hooper. Produção de Vortex. Estados Unidos, 1974. 83 min., sonoro, colorido.

PÂNICO. Direção: Wes Craven. Produção de Cathy Konrad e Cary Woods. Estados Unidos, 1996. 111 min., sonoro, colorido.

PINTO, Julio César Machado; MAYER, Flávia Affonso (orgs.). **Perspectivas contemporâneas em audiodescrição**. Curitiba: Editora CRV, 2018.

SERGI, Gianluca. In defense of vulgarity. **Scope**, v. 5, n. 1, 2006. Disponível em: <http://www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?id=129&issue=5>. Acesso em: 29 ago. 2018.

TARKOVISKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes. 1998.



^I Flávia Affonso Mayer

Doutora em Linguística pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), do Departamento de Comunicação da mesma instituição e coordenadora do Observatório da Linguagem e Inclusão.

E-mail: flavia.mayer@academico.ufpb.br

^{II} Samuel Marinho Rodrigues de Pontes

Estudante do curso de graduação de Cinema e Audiovisual na Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

E-mail: ss.samuel127@gmail.com

Informações sobre o artigo

Resultado de projeto de pesquisa:
Não se aplica.

Fontes de financiamento:
Não se aplica.

Considerações éticas:
Não se aplica.

Declaração de conflitos de interesse:
Não se aplica.

Apresentação anterior:
Não se aplica.

Informações sobre coautoria

Concepção e desenho do estudo:
Flávia Affonso Mayer, Samuel Marinho Rodrigues de Pontes.

Aquisição, análise ou interpretação dos dados:
Flávia Affonso Mayer, Samuel Marinho Rodrigues de Pontes.

Redação do manuscrito:
Flávia Affonso Mayer, Samuel Marinho Rodrigues de Pontes.

Artigo recebido em: 30/01/2025. Aprovado em 10/08/2025.