



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

LILIANA BARROS TAVARES

VEROUVINDO: investigações sobre a relação entre a audiodescrição e as camadas sonoras que compõem a trilha de áudio de um filme



Fonte: <https://soundcloud.com/user-955867464/autofalo-mix-st-comad-limpa-semefeito>.



Fonte: <https://soundcloud.com/user-955867464/autofalo-mix-comreverbe-comad>.

Recife

2019

LILIANA BARROS TAVARES

VEROUVINDO: investigações sobre a relação entre a audiodescrição e as camadas sonoras que compõem a trilha de áudio de um filme

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Comunicação Social.

Área de concentração: Estéticas e Cultura da Imagem e do Som.

Orientadora: Profa. Dra. Nina Velasco e Cruz.

Coorientadora: Profa. Dra. Livia Maria Villela de Mello Motta.

Recife

2019

Catálogo na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

T231v	<p>Tavares, Liliana Barros</p> <p>Verouvindo: investigações sobre a relação entre a audiodescrição e as camadas sonoras que compõem a trilha de áudio de um filme / Liliana Barros Tavares. – Recife, 2019.</p> <p>141f.: il.</p> <p>Orientadora: Nina Velasco e Cruz.</p> <p>Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2019.</p> <p>Inclui referências, anexos e apêndice.</p> <p>1. Audiodescrição de cinema. 2. Cinema acessível. 3. Tradução audiovisual. 4. Estudos do som no cinema. 5. Inclusão. I. Cruz, Nina Velasco e (Orientadora). II. Título.</p> <p>302.23 CDD (22. ed.)</p> <p>UFPE (CAC 2019-90)</p>
-------	--

LILIANA BARROS TAVARES

VEROUVINDO: investigações sobre a relação entre a audiodescrição e as camadas sonoras que compõem a trilha de áudio de um filme

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Comunicação Social.

Aprovada em: 20/02/2019.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Nina Velasco Cruz (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Thiago Soares (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Lívia Maria Villela de Mello Motta (Examinadora Externa)
Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Débora Regina Opolski da Câmara (Examinadora Externa)
Universidade Federal do Paraná

À pulsão de vida que habita em mim.

AGRADECIMENTOS

Esta pesquisa só se concretizou graças à colaboração de professores, de parceiros de trabalho e de amigos. Agradeço ao PPGCOM, por ter me dado a oportunidade de desenvolver este trabalho na linha de investigação Estéticas e Cultura da Imagem e do Som, onde pude explorar o meu objeto de estudo, a audiodescrição, em uma perspectiva ampliada.

Agradeço à Facepe, pela concessão da bolsa, apoio fundamental para a realização desta tese.

Agradeço à minha orientadora, Nina Velasco Cruz, por ter sido a primeira professora a ouvir e a acolher minhas ideias, acreditando no trabalho desde o início, dando-me a liberdade para fazer minhas escolhas.

Agradeço a minha coorientadora, Livia Motta, pelo acompanhamento da evolução do meu trabalho, pela leitura cuidadosa de minha produção, e pelo afeto.

Agradeço aos professores do PPGCOM, que contribuíram para a minha aproximação com a área da Comunicação, em especial a Rodrigo Carreiro, com quem eu sempre pude contar, para tirar dúvidas e para pedir indicações de leitura.

Agradeço aos professores Rodrigo Carreiro, Joana Belarmino e Livia Motta, pelas valiosas contribuições dadas na ocasião do exame de qualificação.

Agradeço aos examinadores desta tese, por terem aceitado o convite para dialogar com o meu trabalho, ajudando-me a aperfeiçoá-lo.

Agradeço a Roberta, a Cláudia e a José Carlos, secretários deste Programa de Pós-Graduação, que sempre nos atendem com presteza, competência e alegria.

Agradeço aos meus colegas de curso, com quem dividi saberes e angústias.

Agradeço aos alunos dos cursos de Cinema, Radio TV e Publicidade, que fizeram a disciplina do meu estágio docência, Cinema e Acessibilidade, com os quais pude discutir e praticar muitos dos conceitos aqui desenvolvidos.

Agradeço a todos os participantes da pesquisa, à equipe de criação do filme *AutoFalo*: Caio Dornelas, Nicolau Domingues e Lucas Caminha, que me receberam com interesse, paciência e camaradagem; e, principalmente, a Felipe Monteiro, por fazer a consultoria da AD e pelo diálogo franco e amigo.

Agradeço aos meus colegas de trabalho, com quem divido a prática da audiodescrição, em especial a Túlio Rodrigues, a Michelle Alheiros, a Silvia Albuquerque e a Thais Lima, e aos colegas/amigos da audiodescrição e do som no cinema, de Pernambuco e de outros estados,

que sempre se dispuseram compartilhar informações, além de terem, direta ou indiretamente, estimulado este estudo: Ana Farache, André Oliveira, Ângela Pryston, Deise Medina, Eliana Franco, Elizabet Dias Sá, Gera, Glauber Lacerda, Letícia Schwartz, Manuela Salazar, Marcia Caspary, Maurício Santana, Roberta Coutinho, Sandra Rosa, Silas Alexandre, Vicente Reis.

Agradeço ainda ao grupo de AD do WhatsApp, e aos frequentadores do Projeto Alumiar: sessões acessíveis do Cinema da Fundação, com quem pude aprender muito durante os debates pós-sessão.

Agradeço à minha família, aos meus pais, às minhas irmãs, por serem quem são.

Agradeço ao meu amor, Luís Reis, por todo o suporte, principalmente neste último ano em que estive presente/ausente.

Agradeço ao meu filho, Júlio, que entendeu a minha falta de atenção, nesta sua fase de entrada na adolescência, reagindo com uma intensa produção de música eletrônica, tocada bem ao pé do meu ouvido. Agradeço a ele, também, por me ajudar a resolver os entraves tecnológicos para a hospedagem dos arquivos de som e de imagem que integram este trabalho.

Agradeço à vida, que me tem sido muito generosa.

RESUMO

Neste estudo, propomos que a audiodescrição, tecnologia assistiva voltada sobretudo para as pessoas com deficiência visual, seja considerada como mais uma camada sonora da trilha de áudio de um filme, demandando atenção técnica e estética, e também que os profissionais da audiodescrição trabalhem, desde o início, em parceria com a equipe de criação da obra cinematográfica. Desta investigação, que abrange principalmente dois campos teóricos distintos, o dos estudos do som no cinema e o da tradução audiovisual, particularmente no que tange à audiodescrição, resultou um experimento prático, no qual a pista da audiodescrição foi inserida na trilha sonora do filme de curta-metragem *AutoFalo*, de Caio Dornelas, ainda durante o processo de seu desenho do som. Como um dos resultados dessa experiência, surgiu uma inovadora interferência sonora, de cunho poético, na faixa da narração da audiodescrição, além da proposição da oferta de três produtos diferentes para a entrega desse recurso assistivo. Dois deles, para serem utilizados na sala de cinema; e um, que prioriza o filme apenas como áudio. Nesta pesquisa, também nos baseamos intensamente em nossas vivências, como audiodescritora e como produtora de acessibilidade comunicacional, amplamente envolvida com o cinema, mantendo constante diálogo com pessoas com deficiência visual na realização de diversos eventos voltados para a temática da audiodescrição. Os aspectos políticos relativos à questão da inclusão no cinema brasileiro, confrontados com os interesses mercadológicos do setor do audiovisual, encontram-se subjacentes a todo este estudo.

Palavras-chave: Audiodescrição de cinema. Cinema acessível. Tradução audiovisual.

Estudos do som no cinema. Inclusão.

ABSTRACT

In this study, we propose that audio description, assistive technology aimed primarily at visually impaired people, should be considered as one more element of the audio track of a film, demanding technical and aesthetic attention, and also that audio description professionals may work, from the beginning, in agreement with the team of creation of the cinematographic piece. This research, which is mainly based on two distinct theoretical fields, that of sound studies in the cinema and that of audiovisual translation, particularly with regard to audio description, resulted in a practical experiment in which audio description was inserted into the soundtrack of the short-film *AutoFalo*, by Caio Dornelas, still during the process of its sound design. As one of the results of this experience, there appeared an innovative, poetic, sound interference in the audio track of the audio description, besides the proposition of three different products for the delivery of this assistive resource. Two of them, to be used in the cinema; and one, which prioritizes the film just as audio. In this research, we also draw heavily on our experiences as an audio descriptor and as a producer of communicational accessibility, widely involved with the cinema, maintaining constant dialogue with people with visual impairment, especially during the realization of several events focused on audio description. The political aspects related to the issue of inclusion in Brazilian cinema, confronted with the marketing interests of the audiovisual sector, underlies this whole study.

Keywords: Audio description for cinema. Accessible cinema. Audiovisual translation. Sound studies in cinema. Inclusion.

RESUMEN

En este estudio, proponemos que la audiodescripción, tecnología de asistencia dirigida principalmente a personas con discapacidades visuales, debe considerarse como un elemento más de la pista de audio de una película, que requiere atención técnica y estética, y también que los profesionales de la audiodescripción pueden trabajar, desde el inicio, de acuerdo con el equipo de creación de la pieza cinematográfica. Esta investigación, que se basa principalmente en dos campos teóricos distintos, el de los estudios de sonido en el cine y el de la traducción audiovisual, en particular con respecto a la audio descripción, dio lugar a un experimento práctico en el que la audiodescripción se insertó en la banda sonora de la película de cortometraje *AutoFalo*, de Caio Dornelas, aún durante el proceso de diseño de sonido. Como uno de los resultados de esta experiencia, apareció una interferencia de sonido innovadora, poética, en la pista de narración de la audiodescripción, además de la propuesta de tres productos diferentes para la entrega de este recurso de asistencia. Dos de ellas, para ser utilizadas en el cine; y uno, que prioriza la película como audio. En esta investigación, también recurrimos en gran medida a nuestras experiencias como audiodescriptor y como productor de accesibilidad comunicacional, muy involucrado con el cine, manteniendo un diálogo constante con las personas con discapacidad visual, especialmente durante la realización de varios eventos centrados en la audiodescripción. Los aspectos políticos relacionados con el tema de la inclusión en el cine brasileño, confrontados con los intereses de marketing del sector audiovisual, subyacen en todo este estudio.

Palabras-clave: Audiodescripción para cine. Cine accesible. Traducción audiovisual.

Estudios sonoros en cine. Inclusión.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Equipamentos do <i>MovieReading</i>	84
Figura 2 – Foto de aparelho receptor de audiodescrição	86
Figura 3 – Gráfico ilustra mixagem de som 1	90
Figura 4 – Gráfico ilustra mixagem de som 2	90
Figura 5 – Figura ilustra Espetro de Murch	91
Figura 6 – Foto do <i>sound Designer</i> no estúdio	95
Figura 7 – Foto <i>sound Designers</i> no momento da mixagem	95
Figura 8 – Foto da equipe de som e da audiodescrição no estúdio	96
Figura 9 – Print da tela do computador com trilha sonora e plugin	106
Figura 10 – Foto de aparelho de condução óssea	107
Figura 11 – Print da tela do computador com mixagem do filme	108

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABAD	Associação Brasileira de Audiodescrição
ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
AD	Audiodescrição
ADI	Audiodescrição Integrada
ADT	Audiodescrição Tradicional
Ancine	Agência Nacional de Cinema
BBC	<i>British Broadcasting Corporation</i>
BG	<i>Background</i>
BG-FX	<i>Sound effects</i>
BSkyB	<i>British Sky Broadcasting</i>
CCBB	Centro Cultural Banco do Brasil
DCI	<i>Digital Cinema Initiative</i>
DCP	<i>Digital Cinema Package</i>
DVD	<i>Digital Versatile Disc</i>
DU	Desenho Universal
EAD	<i>Enhancing Audio Description</i>
Fafire	Faculdade Frassinetti do Recife
FM	Frequência modulada
Funcultura	Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura
FPS	Faculdade Pernambucana de Saúde
IBM	<i>International Business Machines</i>
L	<i>Left</i>
Ls	<i>Left surround</i>
LBI	Lei Brasileira de Inclusão
LFE	<i>Low frequency effects</i>

Libras	Língua Brasileira de Sinais
LSE	Legenda para Surdos e Ensurdidos
M&E	<i>Music and effects</i>
MPAA	<i>Motion Pictures Association of America</i>
NBR	Norma Brasileira
NVDA	<i>NonVisual Desktop Access</i>
ONCB	Organização Nacional dos Cegos do Brasil
ONU	Organização das Nações Unidas
PCDV	Pessoa com Deficiência Visual
R	<i>Right</i>
Rs	<i>Right surround</i>
TAV	Tradução audiovisual
TV	Televisão
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UFRPE	Universidade Federal Rural de Pernambuco
WGBH	<i>Western Great Blue Hill</i>

SUMÁRIO

1	NOTAS INTRODUTÓRIAS	15
1.1	SOBRE ESTE TRABALHO	15
1.2	SOBRE A AUTORA	22
2	VISÃO SENSORIAL	25
2.1	SENTINDO	25
2.2	SOM COMO VALOR ACRESCENTADO	31
2.3	VALOR ACRESCENTADO PELO SISTEMA DE SOM <i>DOLBY SURROUND</i>	37
2.4	A MULTISSENSORIALIDADE QUE VEM DO SOM	40
2.5	AD, UMA NOVA FAIXA?	44
2.6	A AUDIODESCRIÇÃO E A SUA RELAÇÃO COM AS VÁRIAS FAIXAS SONORAS	46
2.6.1	Diálogo	48
2.6.2	<i>Foley</i>	51
2.6.3	Música	52
2.6.4	Efeitos sonoros	56
2.7	NARRAÇÃO DO ROTEIRO DA AUDIODESCRIÇÃO	57
2.7.1	Voz sintetizada	61
2.7.2	<i>Voice-over</i>	65
3	AUDIODESCRIÇÃO DE CINEMA	73
3.1	BREVE HISTÓRICO DA AUDIODESCRIÇÃO	75
3.2	PANORAMA DA IMPLANTAÇÃO DAS NORMAS TÉCNICAS DA ANCINE REFERENTES À AUDIODESCRIÇÃO	77
3.3	MODOS DE TRANSMISSÃO	83
4	VEROUVINDO	87
4.1	ESCOLHA DO OBJETO DE PESQUISA	92
4.2	DESCRIÇÃO DA REALIZAÇÃO DO EXPERIMENTO DE MIXAGEM DA AD	94
4.3	ANALISE DOS RESULTADOS DO EXPERIMENTO DA PESQUISA	100
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	110
	REFERÊNCIAS	116

APÊNDICE A – LISTA DE FILMES REFERENCIADOS	123
ANEXO A – ROTEIRO DE AUDIODESCRIÇÃO DO FILME AUTOFALO	124
ANEXO B – ROTEIRO FINAL DE AUDIODESCRIÇÃO DE AUTOFALO	132
ANEXO C – CONSIDERAÇÕES SOBRE O FILME AUTOFALO	140

1 NOTAS INTRODUTÓRIAS

A escolha do tema para uma tese de doutorado geralmente parte de diversas motivações. Neste caso, a definição do objeto de estudo foi, de certo modo, um exercício de afastamento, de teorização, de minha própria prática profissional como audiodescritora e como idealizadora e coordenadora do VerOuvindo: Festival de Filmes com Acessibilidade Comunicacional do Recife . Esse trânsito constante entre o fazer e o refletir é, portanto, uma das características centrais deste trabalho, apoiado, em grande medida, no meu intenso envolvimento com o objeto de estudo e na minha necessidade de pensar sobre essa prática.

1.1 SOBRE ESTE TRABALHO

Na ocasião do lançamento do projeto Alumiar, em setembro de 2017, que marcou o Cinema da Fundação/Museu (Fundação Joaquim Nabuco - Recife) como a primeira sala brasileira a exibir filmes quinzenalmente com as três acessibilidades exigidas para o cinema (audiodescrição - AD, língua brasileira de sinais - Libras, e legendas para surdos e ensurdecidos - LSE), o delegado da Organização Nacional de Cegos do Brasil - ONCB, Sr. Roberto José da Silva, pessoa com deficiência visual, quando cumprimentando os presentes, falou fora do microfone. Prontamente, o cerimonialista correu, segurou o braço do convidado e posicionou o microfone de modo a captar a voz do Sr. Roberto. Naquele momento, o delegado da ONCB poderia ter dito que iniciar uma fala fora do microfone, em um ambiente onde existem pessoas cegas ou de baixa visão, é antes de tudo um costume e não um lapso, como interpretou o cerimonialista e provavelmente muitas das pessoas que lotavam o cinema. Quando uma pessoa fala fora do microfone, é possível identificar a distância e a direção em que ela se encontra. Isso proporciona uma noção de espacialidade entre o emissor e os receptores que não enxergam. Mais do que uma gentileza, é um estímulo que amplia a compreensão sobre o evento.

Com a audiodescrição adicionada ao contexto relatado acima, as pessoas com deficiência visual ficaram sabendo que o Sr. Roberto é um homem alto, moreno, de cabelos curtos, pretos; que usa óculos de grau; que vestia camisa jeans, de mangas compridas, ensacada numa calça, também jeans, cinto e sapato pretos; e que segurava uma bengala branca¹. Com a

¹ As pessoas de baixa visão geralmente usam uma bengala de cor verde, como forma de afirmação identitária. Nessa ocasião, embora não seja uma pessoa cega, pois usa óculos de grau, não escuros, o delegado da ONCB optou por usar uma bengala branca. Somente por meio da audiodescrição, as pessoas cegas presentes no evento

combinação dos áudios, estímulos sonoros do ambiente simultâneos às informações vindas da caixa de som e da audiodescrição transmitida pelos fones de ouvidos, via aparelho receptor, as pessoas com deficiência visual tiveram os sentidos expandidos pela audição. De certa maneira, esse episódio evoca o cerne deste estudo, ou pelo menos contribui para trazer à luz a problemática que o justifica, uma vez que esta pesquisa trata de som, de imagem e de seus significados, no âmbito da produção audiovisual em uma cultura que busca o ideal de uma sociedade inclusiva.

A falta de convivência com as pessoas com deficiência visual contribui para gerar barreiras atitudinais, construídas à medida que essas pessoas com deficiência foram se inserindo no convívio público, por vezes alimentando certa mistificação em torno daqueles indivíduos considerados diferentes. “Esse processo se dá por meio de ações, omissões e linguagens produzidas ao longo da história humana, resultando no desrespeito ou impedimento aos direitos dessas pessoas, limitando-as ou incapacitando-as para o exercício de direitos e deveres sociais.” (SILVA, 2012). As barreiras atitudinais possuem componentes cognitivos, afetivos e sociais, podendo se manifestar de várias formas, como indica a taxonomia composta por Fabiana Silva, na sua dissertação de mestrado, defendida no Programa de Pós-Graduação em Educação da UFPE (SILVA, 2012).

Na nossa área de atuação, é comum ouvir perguntas e comentários como: “Para que cego vai ao cinema? Não vai ver nada!”, “Ele vem sozinho para o cinema?”, “Para que fazer audiodescrição? Não vai ter público!” Perguntas e comentários como esses nos fazem supor que, não fossem as regulamentações da Ancine (Agência Nacional do Cinema) sobre a inserção obrigatória da acessibilidade em filmes incentivados por essa instituição, a discussão sobre acessibilidade comunicacional no cinema teria pouco espaço entre os produtores, os distribuidores e os exibidores. Hoje, na maioria dos casos, os profissionais do audiovisual consideram as exigências da acessibilidade como um verdadeiro fardo, uma obrigação. O respaldo maior para manter essa obrigatoriedade acontece com a promulgação da Lei Brasileira de Inclusão (LBI 13.146/2015), que introduz o entendimento de que a deficiência não está na pessoa, mas na ausência de suporte adequado às necessidades de cada indivíduo, em qualquer instância, psicológica, afetiva, educacional, arquitetônica, tecnológica etc., como comentam os professores e advogados Carolina Valença Ferraz e Glauber Salomão Leite, na revista eletrônica *Justificando: mentes inquietas pensam direito*.

puderam saber dessa escolha dele, que tem implicações políticas, uma vez que ele representava, ali, uma importante instituição nacional de pessoas com deficiência visual.

A deficiência, portanto, é externa à pessoa, por advir da inacessibilidade encontrada no meio, que resulta em uma desvantagem econômica ou social para pessoas que estão fora do padrão de pessoa média, *standard* de pessoa. Em última análise, decorre da incapacidade de toda a sociedade em se organizar adequadamente para ensinar a convivência de pessoas que estão fora dos padrões dominantes. E, na medida em que se trata de um problema estrutural, é responsabilidade do Estado e de toda a sociedade eliminar os obstáculos existentes para que pessoas com limitações funcionais participem ativamente da vida em sociedade (FERRAZ e LEITE, 2015).

Nossa prática, como profissional de acessibilidade comunicacional no cinema, nos mostra que as mudanças, tanto na produção quanto no modo de transmissão da AD, da Libras e das LSE, precisam atender tanto ao usuário quanto ao mercado, segmentos com demandas nem sempre convergentes. Enquanto a maior parte do mercado demanda a realização desses recursos de forma rápida e sem envolvimento com os profissionais da obra, o público, cada vez mais exigente, reclama por trabalhos coerentes com a obra, em conteúdo e forma. Atualmente, os profissionais do audiovisual tendem a simplificar o problema, sem buscar conhecer as especificidades de cada público, pessoas cegas ou com baixa visão, pessoas surdas, falantes ou não da Libras. No momento em que os exibidores se deparam com a necessidade de cumprir as exigências da Ancine, nos parece que optam em resolver a questão da forma mais prática possível, independentemente de saber se vão de fato atender a esses públicos adequadamente. As próprias exigências são definidas sem a participação das pessoas com deficiência. Tendência que se repete na maioria das ações planejadas pelo setor público. São decisões que estão sendo tomadas sem a realização de pesquisas com o público beneficiado, contrariando uma regra básica de mercado quando se vai lançar qualquer produto novo. Parece-nos que, como a lógica do mercado ainda não aponta para um aumento no nível de consumo por parte desse público, a estratégia é apenas a de cumprir as determinações, da forma mais econômica possível.

Preocupado com a produção da audiodescrição, com os equipamentos de transmissão desse recurso, com a recepção do público beneficiado e com a relação do ouvir e do ver no cinema, este estudo se constrói em dois momentos: o primeiro, de caráter mais reflexivo, traz questões baseadas na apreensão do estado da arte da AD no cinema, tanto no campo da prática como no campo da produção teórica, mapeando um terreno a ser explorado por esta e, quem sabe, por futuras pesquisas, sobretudo no que tange à recepção desse recurso assistivo, buscando dialogar com teóricos das áreas do som, da imagem e da audiodescrição, ou melhor, da tradução audiovisual (TAV), área emergente, que engloba o mais recente campo das mídias acessíveis. O segundo momento da pesquisa é o de caráter mais técnico-criativo, voltado para a investigação da forma de produção e de exibição da AD, em relação às faixas sonoras

usualmente trabalhadas pelos profissionais de som de um filme. Esse momento, de cunho mais prático, relata um experimento de inserção da AD durante a produção de áudio de um curta-metragem, buscando verificar as formas mais eficientes de relação da audiodescrição com o *foley*², com a música, com o diálogo e com as outras faixas de áudio, para examinar de que maneira a AD pode se beneficiar desses outros sons para construir uma compreensão imagética e como pode ser transmitida de modo individual sem perda de informação sonora depois da mixagem.

Esses dois momentos, o de levantamento do estado da arte e o de experimento prático, estão interligados e não há hierarquia entre eles. Estamos os apresentando separadamente, aqui nesta introdução, apenas por uma questão didática, para facilitar a exposição da metodologia da pesquisa. Todavia, no corpo desta tese, a teoria não está rigorosamente apartada da prática. Pelo contrário, as reflexões teóricas balizam o nosso olhar sobre os diversos exemplos de produção da audiodescrição para o cinema que apresentamos e permeiam as observações do experimento realizado, na produção da audiodescrição, edição e mixagem, para o filme de curta-metragem *AutoFalo*, dirigido por Caio Dornelas.

As possibilidades da mixagem e a forma de transmissão na sala de cinema devem reverberar diretamente na estética da recepção e podem fortalecer a hipótese de que esses elementos sonoros, quando inter-relacionados, são capazes de acrescentar informações para uma melhor compreensão do filme. Não há, neste trabalho, uma pesquisa de campo, qualitativa, feita com os usuários da AD, para confirmar ou não essa hipótese.

Sobre a metodologia, Antônio Carlos Gil (2008) sugere dois grupos para classificar a grande variedade de métodos de pesquisa, “o dos que proporcionam as bases lógicas da investigação científica e o dos que esclarecem acerca dos procedimentos técnicos que poderão ser utilizados.” (GIL, 2008, p. 8). Podemos dizer que o nosso estudo se insere no segundo grupo e que se utiliza do experimento, da comparação, do estudo de caso, de um inventário de várias fontes sobre a temática e sobre a análise dos materiais compilados e desenvolvidos. Assim, estamos de acordo com o autor quando ele diz que

[...]nem sempre um método é adotado rigorosa ou exclusivamente numa investigação. Com frequência, dois ou mais métodos são combinados. Isto porque nem sempre um único método é suficiente para orientar todos os procedimentos a serem desenvolvidos ao longo da investigação (GIL, 2008, p.15).

² *Foley* são os conjuntos de sons produzidos em estúdio que irão representar no filme a interação humana com o ambiente.

Para o autor, a conceituação de método deve ser tomada como um conjunto de procedimentos que possibilitem o desenvolvimento de uma investigação científica.

A problemática aqui posta está apoiada em algumas questões como: caso a audiodescrição seja inserida durante a produção, será que pode ser caracterizada como um novo elemento sonoro da trilha? De que maneira a transmissão da audiodescrição pode interferir na fruição do filme? Como o desenho do som de um filme pode provocar estímulos para a compreensão da imagem? Qual a relação que os roteiros de audiodescrição estabelecem com a trilha de áudio dos filmes? Será que a participação do profissional da audiodescrição desde o início da produção pode colaborar para uma melhor fruição do filme pelas pessoas com deficiência visual?

Para tentar responder essas perguntas, o experimento acima citado, de inserir a audiodescrição durante a produção, ainda com o projeto de áudio do filme aberto, tem o objetivo de mixar a audiodescrição com os elementos sonoros que compõem a trilha, como o *foley*, a música, o diálogo, os efeitos sonoros, de forma que eles possam se relacionar sinergicamente. Mais que isso, objetiva sondar caminhos para testar a AD como um elemento sonoro sintonizado com a poética geral do filme, recebendo, como todos os demais elementos distintos das escolhas estilísticas dos criadores.

Para tal, esta tese está estruturada em três capítulos, no primeiro, intitulado *Visão sensorial*, realizamos a revisão de alguns conceitos presentes no contrato audiovisual de Michel Chion, elaborado no seu clássico livro *Audiovisão: som e imagem no cinema* (2008), pela perspectiva da recepção de um filme por uma pessoa cega; apresentamos e comparamos algumas proposições sob a ótica das práticas da AD; relacionamos a audiodescrição com elementos sonoros que compõem a trilha de um filme; levantamos questões sobre os processos e modos de inserção da AD na cadeia produtiva do cinema e refletimos sobre a forma de narração da audiodescrição para filmes. No segundo capítulo, *Audiodescrição de cinema*, apresentamos o percurso evolutivo das normatizações acerca da inserção da audiodescrição em filmes incentivados pela Ancine e discutimos a viabilidade da implantação dessas normas e de formas variadas de transmissão da audiodescrição na sala de cinema; abordamos os modos de produção e de exibição da audiodescrição como problemática que envolve profissionais da acessibilidade, produtores, distribuidores e exibidores. No terceiro capítulo, *Verouvindo*, descrevemos a realização do experimento prático da produção da audiodescrição, em trabalho conjunto com a equipe de criação do filme (diretor e *sound designers*), para ser mixada ainda durante a construção do projeto de som do curta-metragem *AutoFalo*. E, a partir da análise dos

resultados obtidos nessa experiência, propomos dois modelos de exibição para a audiodescrição no cinema, além da sugestão de um novo tipo de fruição estética, considerando apenas o filme como áudio.

Este trabalho trata a audiodescrição dentro do campo de estudo da Comunicação, sendo a AD considerada por nós como um fenômeno destinado a ser inserida na indústria cultural, particularmente, na cadeia produtiva do cinema, podendo, assim, ser observada como objeto de pesquisa da Comunicação, como nos lembra Immaculata Lopes (2005) quando diz que essa inserção deve acontecer dentro do cenário econômico, social, político e cultural, o que indica uma forte necessidade de determinar o contexto histórico em que está situado o fenômeno.

Essa qualidade de objeto de estudo, que a audiodescrição de cinema adquire na Comunicação, refere-se ao desdobramento do seu conceito de “tradução intersemiótica, tradução de imagem em palavras”, adquirido na Linguística, para o que Agnieszka Szarkowska e Pilar Orero consideram como “um tipo de tradução multisemiótica.” (SZARKOWSKA e ORERO, 2014, p. 125). Trabalharemos com esse conceito de audiodescrição por estarmos no campo de exploração do audiovisual. Esse conceito de tradução multisemiótica foi derivado do levantamento, feito pelas autoras citadas, dos estudos de Jorge Díaz Cintas, quando ele se refere à famosa categorização dos três tipos de tradução, realizada por Roman Jakobson dentro da noção do “*code switching*”. Jakobson conceituou que a tradução intralingual diz respeito à mudança de código dentro do mesmo idioma, que a tradução interlingual envolve as mudanças de um idioma para outro, e que a tradução inter-semiótica se refere às transmutações de um sistema semiótico para outro (JAKOBSON, 2010, p.11). Jorge Díaz Cintas situa a audiodescrição no terceiro tipo de tradução, em que ocorre a conversão de signos não verbais em palavras. Szarkowska e Orero destacam que entre esses signos não verbais também podem ser considerados os diferentes tipos de som em um filme. Na audiodescrição haveria uma conversão de um canal “não verbal visual”, para um canal “verbal auditivo”, bem como, às vezes, existe a necessidade de transferir informações do canal “visual verbal” (texto na tela, por exemplo) para o canal “verbal auditivo”. Posto isso, as autoras revelam a variedade de canais em que a audiodescrição transita e consideram o termo tradução multissemiótica o que mais faz jus ao campo complexo que envolve a AD. Eu ainda acrescentaria que a audiodescrição traduz de um canal “não verbal auditivo”, os efeitos sonoros, para um “canal verbal auditivo” (tradução de determinada ação apontada pelo som), ampliando e fortalecendo o conceito de uma tradução multissemiótica.

Entendendo que a audiodescrição é uma tradução multissemiótica, e que está dentro do campo da tradução audiovisual, pretendemos, neste trabalho, expandi-la, observando-a também dentro do campo específico dos estudos do som no cinema. Aqui, a audiodescrição de cinema é considerada como parte integrante do corpo sonoro do filme. Buscamos sua representação também como um fenômeno sonoro, com lugar próprio na organização da trilha de áudio, buscando as formas de transmissão mais apropriadas, sem prejudicar a integridade estética da obra, trabalhando dentro dos limites tecnológicos atuais, a fim de que a AD possa ampliar a fruição de espectadores, com ou sem deficiência.

Sabemos que o estudo da AD como elemento sonoro do cinema é relativamente recente, com potencialidade de vários cruzamentos, apesar de esse recurso assistivo ainda não estar consolidado na prática do audiovisual brasileiro. Enquanto ganha novos pontos de interseções com outras áreas do saber, a audiodescrição vai se modificando e se fortalecendo.

A maioria dos teóricos da audiodescrição reconhece a importância do som para a construção do roteiro desse recurso. Podemos considerar que estar atento às mensagens sonoras é uma das diretrizes da audiodescrição. Na construção desse diálogo entre o roteiro da AD e o som de um filme, é muitas vezes necessário descrever o som, significá-lo. Mas, em grande medida, nesse processo de interferência da AD, o som do filme tem um papel secundário, sendo sobreposto por ela, tendo o seu volume alterado, geralmente diminuído, ou até sendo completamente ignorado. Tal descaso com o som, na produção da AD, lembra, de certa forma, o que acontecia no início do cinema, quando se considerava que a imagem, por si só, assegurava todo o significado da obra.

Poucos estudiosos se detiveram a pensar, exclusivamente, sobre a relação da audiodescrição com o som no cinema. Portanto, esta tese busca aprofundar as discussões sobre a relação entre audiodescrição e som nos filmes, considerando especialmente a narração da audiodescrição com um elemento sonoro que compõe a trilha de áudio do filme. Por essa razão, a nossa abordagem difere de outros trabalhos sobre o tema por propor que a gravação da narração da audiodescrição seja editada junto com os outros elementos sonoros do filme. Atualmente, aqui no Brasil, ela tratada como um apêndice, algo a ser feito depois da finalização da obra. Condição que traz prejuízos para a qualidade tanto da audiodescrição quanto para a do filme.

Como será visto mais adiante, o termo “verouvindo”, que aparece no título deste trabalho, é empregado como uma tentativa de exprimir o modo de fruição que um usuário da audiodescrição tem de uma obra cinematográfica, de certo modo em diálogo com o conceito de

“pacto da audiovisão” proposto por Michel Chion. A expressão também deu nome ao festival de cinema acessível que produzimos desde 2013, VerOuvindo: Festival de Filmes com Acessibilidade Comunicacional do Recife.

Para realizar este estudo, iremos nos apoiar em autores que pensam o som no cinema, tais como, Michel Chion, Sarah Kozloff, James Buhler, Mark Kerins, Débora Opolski, e também em pesquisadores da audiodescrição, como Aline Ramel, Marina Lopez, Agnieszka Szarkowska, Pilar Orero, Lívia Motta, Eliana Franco, Pablo Romero-Freso, Louise Fryer, entre outros teóricos que problematizam tópicos relacionados à voz, à narração, ao diálogo, ao ver e ao ouvir. Apesar de tratarmos de um tópico específico, a relação da audiodescrição com os elementos sonoros do filme, abarcamos um gama de subtópicos e consequentemente ampliamos o número de pessoas que podem se interessar por este trabalho: audiodescritores, *sound designers*, estudiosos do som de cinema, narradores, produtores do audiovisual. Enfim, um público amplo, pertencente ao mundo acadêmico, da pesquisa, ou ao universo prático da produção cinematográfica. Enquanto a audiodescrição ainda não se consolida na prática do audiovisual brasileiro, ela ganha novos pontos de interseções com outras áreas do saber, e vai se transformando e se fortalecendo.

Esperamos, com esta pesquisa, avançar na compressão da roteirização e da narração da audiodescrição como conteúdo sonoro pertencente ao filme. Colaborar para que, tecnicamente, as escolhas dos elementos sonoros feitas pelos profissionais do som levem em consideração a faixa de áudio da narração da audiodescrição e que esses profissionais procurem trabalhá-la de forma integrada ao filme.

1.2 SOBRE A AUTORA

A decisão de ingressar numa seleção de doutorado partiu de uma confluência de desejos. Dois deles: o de continuar minha formação como professora, profissão em que me iniciei aos 18 anos, tendo lecionado numa universidade pela primeira vez no ano 2000, aos 31 anos, como professora substituta de Psicologia no Departamento de Educação da Universidade Federal Rural de Pernambuco-UFRPE. Depois, vieram as aulas em cursos de especialização na Faculdade Frassinetti do Recife - Fafire, e na graduação na Universidade Maurício de Nassau - Uninassau, e na Faculdade Pernambucana de Saúde - FPS, até 2014, quando pedi demissão para me dedicar ao doutorado; e o segundo, o de sistematizar e de analisar a minha intensa prática

no campo da acessibilidade comunicacional, especialmente a audiodescrição, campo em que trabalho há mais de oito anos.

Em 2010, quando finalizei o meu primeiro curso de audiodescrição, no Centro de Estudos Inclusivos, do Departamento de Educação, da UFPE, com o Prof. Francisco Lima (havia sido tocada por essa tecnologia assistiva³ quando entrei em contato com ela pela primeira vez, durante um exercício realizado pelos alunos do curso de Teatro, da UFPE, no Teatro Joaquim Cardoso, unidade de extensão dessa universidade), comecei a produzir audiodescrição para peças de teatro (a primeira, como prova pública de minha formação como audiodescritora, foi o espetáculo *A morte do artista popular*, com dramaturgia do meu marido, Luís Reis, professor na UFPE, e com direção de Antonio Cadengue, ex-professor UFPE, montagem que era também prova pública do Curso Profissionalizante de Teatro, do Sesc Piedade), para filmes, para exposições, para palestras, para feiras, entre outros. Uma produção intensa, quase compulsiva, que ganhou corpo no VerOuvindo: Festival de Filmes com Acessibilidade Comunicacional do Recife, projeto proposto por mim e aprovado pelo quinto ano no edital do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura - Funcultura.

O caráter mais sensibilizador desse trabalho de tradução de imagem, como a audiodescrição é considerada pela a maioria dos que a teorizam, entre eles as brasileiras Vera Lúcia Santiago, Eliana Franco, Lívia Motta, Isabel Machado, Viviane Sarraf, Larissa Costa e Sandra Rosa Farias, é que ela é também uma prestação de serviço, uma ação de políticas públicas para as pessoas com deficiência visual. Essa atividade, além de necessitar da participação da pessoa com deficiência como consultora do roteiro e como revisora da narração, realizando um trabalho de coautoria na maior parte do processo da elaboração da audiodescrição, gera mais uma função profissional para esse segmento, proporciona a participação mais inclusiva das pessoas cegas e com baixa visão em diversos espaços públicos. Ganha cada vez mais força, por partir das conquistas de direitos, das políticas de afirmação, e por fazer parte de ações em conformidade com a determinação da Organização da Nações Unidas – ONU sobre o lema “Nada sobre nós sem nós”⁴.

³ Tecnologia assistiva é todo recurso ou serviço utilizado para potencializar as habilidades da pessoa com deficiência, bem como para proporcionar autonomia, empoderamento e para facilitar a inclusão na vida social. (TAVARES, p. 32, 2013).

⁴ “Nada sobre nós sem nós”, título de um artigo do sul-africano William Rowland escrito em 1993, transformado em livro pelo americano James L. Charlton publicado em 1998, foi posteriormente consolidado numa resolução da Organização das Nações Unidas – ONU que determina que as normas das acessibilidades devam ser construídas com a participação das pessoas com deficiência.

Portanto, a escolha de desenvolver esta tese no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE foi uma forma de acentuar a transdisciplinaridade nos campos de pesquisa, de colaborar para abrir novos eixos de estudo para o Departamento de Comunicação e de buscar alternativas para solucionar problemas que surgem no dia-a-dia do campo prático da produção e da exibição da audiodescrição no cinema brasileiro.

2 VISÃO SENSORIAL

Neste capítulo, apresentamos as mais importantes vias teóricas que nos ajudaram a pensar o tema deste estudo e a formatar o nosso experimento de pesquisa. Resumidamente, evidenciamos reflexões sobre o ver e o ouvir, e sobre a interação desses dois sentidos com os demais; elaboramos as justificativas para considerar a narração da audiodescrição como mais um elemento sonoro do filme, damos exemplos de excertos de filmes com audiodescrição, analisando a relação da narração com cada elemento sonoro separadamente. Por fim, enfocamos uma experiência autoral de narração e de elaboração de roteiro, a fim de fortificar a hipótese da necessidade de considerar a AD como parte integrante do filme, desde os momentos iniciais do processo a criação de uma obra cinematográfica.

2.1 SENTINDO

Ouvir é o primeiro sentido despertado em nós, por volta dos cinco meses de gestação. No ventre da mãe, escutamos, antes de tudo, os sons do nosso corpo e os sons do corpo dela, como, por exemplo, a respiração, os movimentos musculares, e a voz (ZAEYEN, 2003). Alguns sons são constantes e ritmados, como os batimentos cardíacos. Outros, surgem repentinamente e podem ser mais graves ou mais agudos, mais longos ou mais curtos, havendo sempre uma sobreposição entre os sons permanentes e os inconstantes. Todos esses sons que nos envolvem durante o período em que estamos imersos no líquido amniótico não concorrem com nenhum outro sentido. É o que nos diz Walter Murch (2005), na publicação intitulada *Womb tone*, o som do ventre. Ele se refere à audição como o sentido predominante na vida intrauterina, por meio do qual cada indivíduo começa a construir a sua consciência. O autor apresenta três observações importantes sobre a audição: 1) logo ao nascer, os demais sentidos são despertados e passam a disputar a liderança sensorial, lugar que, por fim, será ocupado pela visão; 2) o silêncio é uma descoberta assustadora para o bebê, sendo uma sensação que provavelmente suscita nele o desamparo do vazio e da finitude; e 3) outra grande descoberta é a sincronia entre a imagem e o som, possibilitando a associação da origem de alguns sons que ele escutava quando ainda estava no ventre da mãe.

Nossa compreensão do mundo se dá a partir da interpretação que fazemos dos estímulos recebidos pelos nossos sentidos. Para além dos cinco sentidos, que são na maioria das vezes estudados separadamente nas aulas de Ciências, nossa percepção é resultado de combinações

de estímulos. Ela é multissensorial. A diferença entre sensação e percepção é que enquanto na primeira há apenas resposta a estímulos, na segunda existe a atuação de um processo cognitivo. (DAVIDOFF, 2001). No exemplo abaixo, o personagem, que está pondo em prática seus exercícios de mobilidade treina os sentidos para “enxergar” seu percurso.

Tomou a bengala nas mãos e saiu de casa, sem informar nada a sua mãe. Ela, tendo percebido que o filho saiu de casa, vai atrás dele, silenciosa, a vigia-lo, a cuidar para que o seu olhar seguisse protegendo o filho dos perigos do mundo: uma queda, o encontro imprevisto com a maldade humana, um buraco na calçada, um orelhão pelo caminho. Estando Roberto sob suas vistas, ela talvez ainda estivesse a guia-lo. No ponto do ônibus, Maria observa Roberto pedindo ajuda a alguém: “Você pode me avisar quando chegar o ônibus? Sim, sim, aviso”, Maria ouviu a resposta gentil. Ela seguia Roberto de perto, de modo que o toc toc da bengala no chão era audível também para ela. O ônibus chega, Roberto entra. Era o mesmo ônibus de todos os dias, o mesmo motorista, no mesmo lugar. A diferença é que Roberto chegava com a bengala. O motorista, alegre por vê-lo mais um dia, o cumprimenta efusivamente. Roberto ouve o bom dia caloroso do motorista e ouve, logo a seguir, o silêncio da palavra não dita pelo motorista. Imediatamente Roberto se dá conta da presença de sua mãe. O motorista ia cumprimentá-la, mas nada diz, ao ver o gesto da mãe ao levar o dedo indicador à boca, pedindo ao homem silêncio e cumplicidade. Foi este silêncio que Roberto ouviu. Sua mãe, até então invisível, tornou-se visível: a palavra não dita, o gesto não visto, mas intuído, a respiração suspensa do motorista, o alívio da mãe com a cumplicidade instalada. Tudo isso, fez com que Maria fosse visível também para Roberto. Ele aquiesceu. Consentiu com o silêncio audível da presença de sua mãe. Aquele, sem dúvida, seria um percurso inédito, pois que era o silêncio que ele ouvia, era da cumplicidade que sua mãe surgia visível. Ao chegar no ponto onde deveria descer, Roberto, avisado pelo motorista, desce do ônibus. Sabe ser visto pela mãe. Com sua bengala, ele não hesita em seguir em frente, agora ele guiando os passos de sua mãe. Pode senti-la atrás dele. Aquele olhar que lhe chega pelas costas, com o qual ele aquiesceu, talvez seja o fio tênue que lhe dá confiança para seguir, agora guiado por seu tato, pelos sons, pelo toc toc da sua bengala. Roberto podia guiar os seus passos e os de sua mãe. O olhar, que durante tantos anos o guiava, agora lhe chegava pelas costas. À frente, a bengala e o mundo que com ela se descortinava. Quando Roberto entrou na instituição onde tinha suas aulas de orientação e mobilidade, seu destino desde que saiu de casa, o porteiro alegremente o cumprimenta, rapidamente estendendo as boas-vindas à Maria. A visibilidade silenciosa de Maria ganha os contornos do sonoro “Bom dia Roberto, bom dia Maria” recebido do porteiro! (MORAES, 2015).

As pistas que permitem “enxergar” chegam por vários estímulos e, nesse caso, principalmente pelo ato retraído. Roberto tinha, no momento do relato, em torno de 50 anos de idade, e havia cegado dois anos antes. Quando lemos o relato, pode parecer que ele é um adolescente que está, aos poucos, aprendendo os seus caminhos. Depois de ter enxergado por tanto tempo, com a perda da visão, o mundo se apresentava de outra maneira para ele. As referências anteriores precisaram ser realocadas, reaprendidas. No caso de Roberto, a cegueira adquirida na meia idade permite uma familiaridade com os objetos ainda pautada pela visão.

Mas como seria construída a percepção imagética dos objetos para as pessoas cegas congênicas⁵, que têm seu universo constituído por outros sentidos, que não o da visão? De que modo elas participam do mundo da cultura visual? Aprender sobre forma, tamanho, distância, aspereza, densidade, temperatura, movimento, faz parte do dia-a-dia da pessoa cega. Esse conhecimento é constantemente utilizado para que ela se relacione com o mundo e, especialmente, para que ela possa imaginar algo que lhe está sendo descrito. Conceitos de cores, por exemplo, são formados tanto na aprendizagem dos conteúdos formais, quanto por representações e significados que cada sociedade imprime a esses conteúdos. Isso significa que a visão é modificada ao longo da história, não é apenas uma reação fisiológica, mas um modo de se relacionar com a realidade. No livro, *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*, Jonathan Crary faz um percurso sobre a construção histórica da visão e aborda situações que levaram a uma ruptura do modo renascentista de conceber a visão e o observador a partir de “uma vasta reorganização do conhecimento e das práticas sociais que, de inúmeras maneiras, modificaram as capacidades produtivas, cognitivas, e desejantes do sujeito humano.” (CRARY, 2012, p. 13).

Nossa forma de olhar vem se transformando, aprendemos a cada dia a compreender imagens que não são produzidas naturalmente pela visão. Nossa forma de olhar vem se transformando, aprendemos a cada dia a compreender imagens que não são produzidas naturalmente pela visão. No século XIX, conhecemos a fotografia e o cinema, meios analógicos de reprodução de imagem, em que a câmera nos apresentou perspectivas que os nossos olhos não seriam capazes de alcançar. Com os diversos recursos do *zoom*, da aceleração e da desaceleração, as câmeras nos colocaram diante do “inconsciente ótico” (BENJAMIN, 1985). Aprendemos a lidar com a reprodução, a multiplicação, a ampliação, e a redução das imagens, e a dar significado a esses modos de exibição da imagem e de novas subjetividades.

No final do século XX, e velozmente no século atual, as tecnologias emergentes de produção de imagem tornam-se o modelo dominante de visualização (CRARY, 2012).

O *design* feito com o auxílio do computador, a holografia, os simuladores de voo, a animação computadorizada, o reconhecimento automático de imagens, o rastreamento de raios, o mapeamento de texturas, o controle dos movimentos [*motion control*], os capacetes de realidade virtual, as imagens de ressonâncias magnéticas e os sensores multiespectrais são algumas das técnicas que estão deslocando a visão para um plano dissociado do observador humano (CRARY, 2012, p. 11).

⁵ Quando nos referirmos às pessoas com deficiência visual, significa que elas podem ter cegueira congênita ou adquirida ou ser uma pessoa com baixa visão. Quando necessário, citaremos a qual dos segmentos o exemplo se aplica.

Ainda no mesmo livro, Crary se pergunta qual seria a relação entre as imagens desmaterializadas, ou digitais, do presente e a assim chamada “era da reprodutibilidade técnica”.

Para o nosso trabalho de audiodescrição, essas rupturas na forma de receber uma imagem não captada pelo olho humano nos interessam na medida em que algo que nunca seria percebido pelo olho está sendo revelado, na maioria das vezes, por descrições, por leitura de legendas, por um profissional já capacitado, por um tutorial, por alguma forma de mediação, como a audiodescrição, que medeia as imagens para quem o olho não enxerga, ou para quem cujo o olho capta apenas um borrão, cores embaçadas, vultos, contrastes de luz. Podemos dizer que o contorno da imagem, a forma, a cor e a composição imagética são revelados para uma pessoa cega, principalmente no cinema, por meio da audição, via audiodescrição.

Desde 1990, quando Michel Chion nos apresentou o “contrato audiovisual”, em que a audição e a visão se agregam e se transformam mutuamente (CHION, 2008, p.7), fomos conscientizados da nossa propriedade de “audiover” um filme. Para ele, não faz sentido dizer “ver” um filme, porque o ato de ver e o ato de ouvir se dão simultaneamente, em diferentes camadas.

Vamos considerar que esse pacto audiovisual também possa ocorrer com uma pessoa com deficiência visual, a partir da inclusão da audiodescrição em um filme. Ao passo em que vamos revisando alguns conceitos construídos por Chion, entendemos que, para a pessoa que não enxerga, o sentido da visão está suspenso, mas não a faculdade da percepção. Ela “vê” enquanto ouve, ela “verouvindo”. Essa expressão, “verouvindo”, é aqui sugerida como uma reinterpretação da expressão “audiovisão”, voltada para a perspectiva das pessoas com deficiência visual. Estando de acordo que a experiência de assistir a um filme na sala de cinema para uma pessoa cega ou com baixa visão é majoritariamente auditiva, é o “verouvindo” que possibilita a fruição estética por meio da audiodescrição, acrescentando informações imagéticas que, casadas com o diálogo, com a música, com os efeitos sonoros e com o *foley*, têm a intenção de dar acesso ao que se passa na tela, de modo que essa experiência como espectador possa ser mais compreensível e menos intuitiva.

Recepção intuitiva, em nosso entendimento, ocorre quando uma pessoa com deficiência visual assiste a um filme sem AD. As referências sonoras são as únicas pistas para construir uma compreensão da obra. Sabemos que a trilha sonora não é suficiente para uma satisfatória fruição do filme. Essa atividade, de assistir a um produto audiovisual sem a imagem, é recorrente na vida das pessoas com deficiência visual, quando, por exemplo, assistem à

televisão ou quando vão ao cinema. Tem se tornado relativamente comum, em palestras e treinamentos, quando se apresenta o recurso da audiodescrição, fazer dinâmicas com pessoas que enxergam e que não são surdas, em que elas assistem a um filme sem as imagens. A ideia é simular uma vivência semelhante à dos espectadores com deficiência visual, ou seja, em que, sem o recurso da AD, somente lhes seria possível ter uma recepção intuitiva da obra. Se, por exemplo, escutam o som de passadas, imaginam se são passadas femininas ou masculinas, de uma pessoa jovem ou velha; dependendo do som ambiente, inferem também o local por onde a pessoa está caminhando, para onde está indo, se está apressada, ou até mesmo podem deduzir o tipo de calçado usado pela personagem. A recepção intuitiva é, na maioria das vezes, criativa, mas pouco precisa. Ela exige esforço e atenção e, frequentemente, causa frustração por não permitir uma compreensão mais precisa da cena. Durante essas dinâmicas, no momento em que o filme é reapresentado, agora com imagem e som, as pessoas em geral se surpreendem, verificando o quanto haviam construído de significados que não correspondiam a obra.

Escutar requer aprendizado. Quando escutamos alguma coisa, significa que ela se destacou de uma massa sonora que chegou aos nossos ouvidos. Em seguida, prontamente, buscamos reconhecer o som, associando-o a uma fonte sonora; e, por fim, tentamos elaborar um significado para aquele som, desenvolvendo uma compreensão apoiada nos indícios fisiológicos e psicológicos envolvidos no fenômeno.

Esses fenômenos são estudados pela psicoacústica, área de investigação que se ocupa em examinar os estímulos sonoros e as sensações que os sons provocam nos indivíduos, tema do livro *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*, de Ángel Rodríguez (2006), que analisa como o som é percebido e como a percepção pode ser influenciada para gerar sentimentos e emoções em quem é exposto a uma obra audiovisual. Ele se baseia nas concepções de Pierre Schaeffer, para os mecanismos de ouvir, de escutar, de reconhecer e de compreender. Entender a relação desses fenômenos permite que o som de um filme seja pensado com o objetivo de alcançar esses quatro estágios descritos por Schaeffer. Essa questão será abordada mais adiante, envolvendo a criação de sons e a audiodescrição.

Sobre experiências intuitivas de pessoas cegas ou com baixa visão no audiovisual, dois depoimentos, citados a seguir, retirados do livro *Audiodescrição: transformando imagens em palavras*, de Livia Motta e Paulo Romeu Filho (2010), ajudam a pensarmos pela perspectiva do usuário da AD.

Por muito tempo, gostava mais de ouvir o relato sobre filmes do que propriamente assisti-los, especialmente no cinema onde não é conveniente contar com a narração

de alguém que esteja ao nosso lado. Mesmo em casa, podendo recorrer à repetição em certos casos, não é tão simples. Dependemos da sensibilidade e da capacidade de síntese de quem está conosco. Nem sempre nos é dito aquilo de que precisamos para entendermos a cena e muitas vezes nos dizem coisas que em nada contribuem. Lothar Antenor Bazanella. (MOTTA, 2010, p. 209).

Nas salas de cinema ou em teatro, por mais que a minha esposa seja discreta, respeite o local e tente não atrapalhar os outros espectadores, sempre um ou outro se incomoda com aqueles cochichos dela no meu ouvido. Isso faz com que aos poucos a gente vá se afastando dessas formas de entretenimento e passe a preferir ver um filme na TV por assinatura ou alugar um DVD pois assim não estará incomodando outras pessoas. A audiodescrição veio para proporcionar um verdadeiro conforto, para mim e para quem estiver me acompanhando. Eu ouço, eu vejo, eu sinto as mesmas emoções que os outros e no mesmo tempo que os outros. E ao final do evento, posso discutir e comentar, com as mesmas informações que os outros tiveram. Antônio Carlos Barqueiro. (MOTTA, 2010, p. 212).

Podemos perceber, no primeiro depoimento, que nem sempre a boa vontade de descrever contribui para uma compreensão satisfatória do evento. Já o segundo, ratifica a audiodescrição como um recurso de inclusão, evidenciando que, quando entregue ao consumidor de forma profissional, essa tecnologia assistiva traz repercussões sociais e benefícios psicológicos positivos, ao proporcionar a convivência entre pessoas com e sem deficiência.

A audiodescrição é dirigida a um público amplo, para além das pessoas com deficiência visual, tais como pessoas com déficit cognitivo, pessoas com espectro autista, pessoas com dislexia, com déficit de atenção e pessoas não alfabetizadas. Ela funciona como elemento de formação de um novo público e como promotora da convivência desse público com outro, já frequentador da sala de cinema.

Por meio dos relatos acima, podemos perceber sentimentos de não pertencimento ao espaço público, nesse caso, a sala de cinema. Em ambos os depoimentos, nos é falado do desconforto para a plateia de ter uma pessoa cochichando no ouvido; primeiro, pelo ruído que causa para o público em geral; e, segundo, pelo esforço que a pessoa que está falando ao pé do ouvido faz para assistir ao filme e atender as demandas do companheiro com deficiência visual. A experiência da pessoa que descreve é totalmente intuitiva, por ser uma descrição simultânea, sem preparo prévio. Outra opinião em comum é a de que a atuação de um audiodescritor proporciona acessibilidade e conforto, tanto para quem usa os fones de ouvido quanto para quem está acompanhando o usuário.

A seguir, iremos entender melhor como o ver e o ouvir se influenciam mutuamente no que se refere à transmissão da imagem e o do som de forma simultânea, e como a audiodescrição atua na mediação de ambos.

2.2 SOM COMO VALOR ACRESCENTADO

A interação entre o visual e o verbal numa produção cinematográfica é sempre complexa. No geral, é um erro pensar que um dos dois, o visual ou o verbal, suplementa ou acrescenta um ao outro (Kozloff, 2000, p. 17). Apesar de o termo “valor acrescentado”, cunhado por Michel Chion, denotar a amplitude em que textos verbais afetam a interpretação de uma imagem, Sarah Kozloff contesta a palavra “acrescentar” por provavelmente acreditar que esse termo reforça a hierarquia da imagem sobre o texto. Opolski (2017) tem a mesma opinião quando diz que o autor defende a capacidade que o som tem de modelar a imagem, mas o termo “valor acrescentado” pode reforçar a ideia de que o som é subserviente à imagem. Compreendemos a sutileza, porém, uma vez que nenhum outro termo foi proposto, trabalharemos com “valor acrescentado” mesmo, entendendo que esse conceito irá possibilitar outras interpretações para a composição da interação entre o visual e do verbal.

É relevante repetir aqui o exemplo dado por Michel Chion, e reproduzido por Sarah Kozloff (2000), quando ele diz que o texto estrutura a visão.

An eloquent example that I often draw on in my classes to demonstrate value added by text is a TV broadcast from 1984, a transmission of an air show in England, anchored from a French studio for French audience by our own Léon Zitrone. Visibly thrown by these images coming to him on the wire with no explanation and in no special order, the valiant anchor nevertheless does his job as well as he can. At a certain point, he affirms, “Here are three small air-planes,” as we see an image with, yes, three little airplanes against a blue sky, and the outrageous redundancy never fails to provoke laughter⁶ (KOZLOFF, 2000, p. 18).

Chion argumenta que o comentarista poderia ter escolhido dezenas de outras coisas para serem ditas como: “o tempo está magnífico”, ou “os dois primeiros aviões têm um avanço sobre o terceiro”, e todos teríamos “visto” isso, que seriam igualmente redundantes, mas uma redundância ilusória, pois o olhar teria sido guiado pela fala e estruturado a nossa visão.

Agora, imaginemos que esse relato estivesse sendo ouvido por uma pessoa com deficiência visual. Para ela, a frase que Chion rechaçou, “são três pequenos aviões”, quando três aviões eram vistos, seria uma frase típica de um roteiro de audiodescrição. Ou, como no caso, comum a uma narração de audiodescrição simultânea e ao vivo. Essa frase seria associada

⁶ Há um exemplo eloquente muito utilizado para demonstrar o valor acrescentado pelo texto, retirado de um programa de televisão transmitido em 1984. Nesse programa, vemos um festival aéreo que se desenrola na Inglaterra, comentado a partir de um estúdio francês pelo jornalista Léon Zitrone. Visivelmente desconcertado, face às imagens que lhe chegam em desordem, o apresentador faz, porém, o melhor que pode. Num dado momento, afirma “são três pequenos aviões”, face a uma imagem na qual vemos bem três pequenos aviões sobre um fundo de céu azul - e a enormidade da redundância não deixa de causar risos. (CHION, 2008, p.13)

ao som, e a imagem estaria formada, podendo ainda ser mais precisa se ele falasse como os aviões estavam alinhados, se voavam na mesma direção ou se o do meio estava mais à frente, por exemplo.

No cinema, o roteiro da audiodescrição acrescenta ao áudio do filme informações sobre a imagem, o som e sobre a narrativa cinematográfica. Para a pessoa que enxerga, será que esse acréscimo poderia ser considerado como o que Chion chama de valor acrescentado? Para ele, o nível mais primitivo do valor acrescentado é o do texto sobre a imagem, porque o cinema é verbocêntrico. Isso significa que, na maioria dos casos, favorece a voz, ao passo que os outros sons seriam apenas acompanhamento. Ele diz que o valor acrescentado do texto sobre a imagem vai além de uma opinião colada sobre uma visão, é a própria estruturação da visão e a forma como é enquadrada. Mas, no caso da recepção da pessoa cega, será que a audiodescrição poderia ser considerada um valor acrescentado? Não seria ela a própria imagem ganhando forma? No exemplo abaixo, estão dos primeiros 20 segundos do roteiro de audiodescrição⁷ do filme *Baile perfumado*⁸

00:08 TELA PRETA
 00:10 EM LETRAS BRANCAS: GOVERNO DO ESTADO DE PERNAMBUCO
 00:15 ELETROBRÁS
 00:22 “ai...” BANCO DO NORDESTE DO BRASIL
 00:24 “ai...” SACI FILMES
 00:28 “Ai meu sagrado coração de coração de Jesus” ... APRESENTAM “minha Nossa Senhora das Dores. Minha mãe, perdoai os nossos pecados, seja feita a vossa vontade assim na terra...”
 00:14 “como no céu” ...UM SENHOR DEITADO NA CAMA, FAZ O SINAL DA CRUZ. ARREGALA OS OLHOS, VÊ UMA SERINGA. UM DOUTOR LHE APLICA UMA INJEÇÃO NA VEIA. DE PÉ, DUAS MULHERES COM VÉUS NA CABEÇA APERTAM O TERÇO NAS MÃOS. UM SENHOR CALVO ESTÁ SENTADO AO LADO ESQUERDO DA CAMA, OBSERVA COM PREOCUPAÇÃO. NA PAREDE, ACIMA DA CAMA DE MADEIRA TALHADA, UM CRUCIFIXO. UMA MULHER SE APROXIMA DO DOUTOR, COLOCA UMA BACIA NA CAMA, ABRAÇA AS OUTRAS MULHERES. NOS AFASTAMOS, A PORTA DO QUARTO É FECHADA. NA PAREDE DE FORA, FOTOS DO SENHOR QUANDO JOVEM, DE MEIA IDADE (PADRE CÍCERO).⁹
 (BAILE..., 1997).

Nesse caso, para uma pessoa que enxerga, algumas dessas informações podem parecer redundantes. Certamente, no entanto, uma pessoa com deficiência visual não encontraria nesse excerto nenhuma redundância. Poderíamos, então, considerar que o valor acrescentado é o da

⁷ Em todos os exemplos de roteiro de audiodescrição neste trabalho, o texto em maiúsculo é a audiodescrição e o texto em minúsculo é a fala dos atores.

⁸ *Baile Perfumado*. Direção: Lírío Ferreira e Paulo Caldas. 1997. <https://www.youtube.com/watch?v=B1blphdMAug&feature=youtu.be>

⁹ Excerto do roteiro de audiodescrição do filme *Baile perfumado*, de nossa autoria, exibido no III VerOuvindo: Festival de filmes com audiodescrição do Recife.

narração da audiodescrição à trilha sonora? No caso acima, o soluçar das mulheres colabora para informar qual o estado afetivo em que elas se encontram. Seria redundante dizer que elas estão tristes ou preocupadas. Esse tempo de fala é usado para descrever que elas usam véus, que apertam um terço, e que se abraçam. Essas unidades descritivas associadas à indicação da presença do médico, à atenção para o crucifixo, e unidas aos sons dos gemidos do homem, criam toda uma ambiência, uma narrativa. Em outra situação, na qual a ação é também executada acompanhada de um efeito sonoro, o da porta se fechando, optamos por falar: “A PORTA DO QUARTO É FECHADA”. Além de esclarecer o significado do som, que poderia ser o de colocar algo encima da mesa, por exemplo, deixa evidente que a ação foi feita por alguém não identificado.

A partir de um estímulo sonoro, de qualquer narrativa em imagem dinâmica, a audiodescrição precisa acrescentar sentido aos sons, como, por exemplo, reagindo a um ruído de vidro quebrando, dizendo alguma coisa como: “O COPO CAI DA MESA”, “JOGA O CÁLICE NO CHÃO”, “A PEDRA ATRAVESSA A JANELA” “TROPEÇA NA GARRAFA DE AZEITE”. No que tange à música, a AD também contribui de modo decisivo para expandir a compreensão do usuário sobre a relação da trilha sonora com o desenvolvimento geral da narrativa, acrescentando significado à melodia e, até mesmo, à letra de canções, ao correlacioná-las às imagens. A audiodescrição esclarece ainda a origem de alguns ruídos, muitas vezes produzidos pelos próprios personagens. Um exemplo: “O GAROTO TOMA O REFRIGERANTE NUM GOLE SÓ E...” segue-se, então, um som de arroto. Não é necessário dizer o que o garoto fez, uma vez que o roteiro da audiodescrição descreve a ação do personagem, que está tomando um refrigerante. Isso, associado à entonação na narração do “E...”, oferece subsídios suficientes para que, com o som do arroto, o usuário possa inferir a ação de arrotar. Nesse contexto, a narração da audiodescrição, mixada ao áudio, diminui a lacuna existente para a pessoa cega compreender o filme. É um dos nossos objetivos, neste trabalho, criar meios para observar a interação de sons, como um elemento sonoro influencia o outro, as músicas, os diálogos, a narração da audiodescrição e, principalmente, o silêncio.

Com o passar do tempo, a sala de cinema foi intencionalmente reduzindo os estímulos externos, sendo envelopada pelo som de caixas de alta fidelidade e por um ambiente com tratamento acústico, para serem capazes de reproduzir estímulos sonoros cada vez mais autorais, criados individualmente para os filmes. Dessa forma, o cinema busca atrair a atenção dos espectadores apenas para a tela, conseguindo fazer, cada vez mais, que o som e imagem sejam percebidos como uma coisa só.

No livro *O som do filme: uma introdução*, organizado por Rodrigo Carreiro (2018), é possível acompanhar as transformações que o som sofreu no cinema desde a origem dessa arte. O período que mais chamou nossa atenção, por assemelhar-se com os exercícios de inserção da audiodescrição, que serão descritos mais à frente, foi o do começo da história do cinema. Carreiro apresenta as três fases do período do cinema silencioso, entre 1895 e 1929, conforme classificação proposta por James Buhler, David Neumeyer e Rob Deemer.

Entre 1895 e 1905, seria a fase chamada de “Cinema pré-histórico”, quando as projeções eram feitas em lugares variados, tais como teatros, circos, igrejas, bares e restaurantes. Isso fazia com que o som também variasse, não somente de acordo com as especificidades arquitetônicas de cada espaço, mas também conforme as características dos músicos, em geral escolhidos pelo dono de cada estabelecimento, que executavam um acompanhamento musical para as imagens, sempre feito ao vivo. A presença de um locutor ou a execução de efeitos sonoros sincrônicos por trás da tela eram ainda fatores que modificavam a experiência sonora a cada exibição da mesma película.

A segunda fase, a do “Cinema nos *nickelodeons*”, tem lugar entre 1905 e 1913. Esse período marca o fortalecimento da necessidade de um espaço fixo, destinado especificamente para a exibição de filmes. Os *nickelodeons*, pequenos auditórios, geralmente localizados em bairros de trabalhadores, ganharam esse nome por causa do valor cobrado pelos ingressos, apenas cinco centavos americanos, ou seja, um níquel. Eram espaços destinados à exibição de filmes que duravam em média entre 15 e 20min. Assim, ficou mais fácil planejar e executar as músicas ao vivo, geralmente no piano ou no órgão, que também tinham o papel de encobrir o barulho causado pelo projetor. Os efeitos sonoros e as eventuais locuções, realizados no momento da exibição, também ganharam mais previsibilidade. A obra passava a ter mais homogeneidade na exibição, embora ainda sujeita aos imprevistos e às improvisações da execução ao vivo.

Quando o cinema se estabelece como prática cultural da classe social mais influente, as salas de exibição vão ficando cada vez mais adaptadas para essa manifestação artística. É nesse período, entre 1915 e 1929, que está compreendida a terceira fase dessa classificação, denominada “Cinema nas salas de projeção”. Foi o momento em que a música orquestrada se estabeleceu como a forma predominante de acompanhamento sonoro, com partituras de grandes compositores eruditos sendo empregadas nessa prática.

Um exame dessas três fases evidencia que sempre houve um papel relevante para o som no fenômeno cinematográfico. Nunca houve, portanto, um “cinema mudo”. Os filmes eram

silenciosos, mas a experiência, no momento da exibição, jamais abriu mão dos sons. Por isso, muitos pesquisadores e professores da história do cinema passaram a chamar esse período de “cinema silencioso”, em vez de usar o termo popular “cinema mudo” (CARREIRO, 2018).

Conhecer a trajetória histórica do cinema ajuda a entender que essa arte esteve, e ainda está, em constante mudança, seja pela melhoria de técnicas, suscitada por interesses comerciais ou pelo esgotamento tecnológico, seja para suprir demandas artísticas de produções independentes ou de grandes produções, ou ainda pela necessidade de cumprir uma determinação jurídica, como é o caso, hoje, da inserção da audiodescrição. As modificações no cinema ao longo da história ocorreram em vários aspectos, nos ambientes de projeção, na forma de projeção, no conteúdo das obras, na recepção e nas repercussões sociais, políticas, comportamentais e psicológicas. Mudanças que influenciaram e continuam a influenciar gerações de espectadores.

Com a mecanização da exibição, agora cada vez mais digitalizada, formato em que é necessário ter só um profissional para realizar a exibição de um filme, um projetor, para operar o computador/projetor, foi reduzida a possibilidade das falhas provocadas pela execução ao vivo, como, por exemplo: a falta de sincronização do *foley* produzido por pessoas atrás da tela, ou a transmissão pouco audível dos diálogos emitidos por atores também escondidos no palco, e até os riscos de queimar o filme devido à manipulação da fita. Claro que os riscos de interrupções numa sessão sempre existirão, mas não são mais oriundos do caráter de produção ao vivo, como já foi um dia. Não de forma a modificar a obra, agora, ela está resguardada em sua integridade. As variações sobre o filme são causadas por fatores externos à obra, como algumas inadequações na sala ou pela recepção do público, pelo modo como os espectadores se comportam.

Podemos considerar, em alguma medida, que a exibição da audiodescrição encontra-se, se comparada à história do som no cinema, em diferentes períodos evolutivos, a depender da forma como é exibida: ao vivo, em muitos festivais; gravada com sincronização manual; gravada e mixada à trilha do filme, aberta a todo o público; com sincronização por aplicativos que dependem de dispositivos móveis com a trilha de AD previamente baixada; ou ainda, da forma mais sofisticada, e que provavelmente será definida como a primeira a ser padronizada, exibida com os aparelhos infravermelhos, por meio de fones de ouvido.

Retornando para a temática do som do filme, neste trabalho não iremos levar em consideração a interferência da plateia e a mudanças nos costumes de recepção, nem iremos detalhar a história do som no cinema, vamos seguir levando em consideração o funcionamento

ideal das salas de exibição, agora majoritariamente equipadas com o som *dolby digital surround*.

Segundo Mark Kerins, essa qualidade de transmissão do som *digital surround* “*offers completely discret audio channels, meaning that the content in each one of the channels is completely independent of what is in the others*”¹⁰ (KERINS, p. 66, 2011). Esse sistema de som colabora para refinar a percepção dos efeitos sonoros, que são transmitidos por seis canais de som diferentes e simultâneos, um frontal, dois laterais e dois traseiros, ou com oito canais para os filmes de maior orçamento realizados em Hollywood a partir de 2017 (CARREIRO, 2018), mas essa tecnologia já havia sido suplantada desde 2012 com o lançamento do Dolby Atmos, um sistema inteiramente digital de reprodução multicanal com a capacidade de reproduzir até 128 canais. Outra novidade é a expansão para a reprodução do som não apenas no eixo horizontal, mas também no eixo vertical ou diagonal. Isso significa que o Dolby Atmos oferece um resultado de espacialização e de envelopamento significativamente mais aperfeiçoado, por cercar o espectador com o som do filme (CARREIRO, 2018). A primeira sala com essa capacidade foi inaugurada na Califórnia em 2012. No Brasil e no mundo, ainda são poucas as salas com essa potência. Aqui no Recife, a primeira sala com essa tecnologia foi inaugurada em 2018.

Quando a questão envolve custos para os exibidores, sabemos que a lógica do lucro pautará as decisões. Provavelmente, a solução mais barata será a escolhida, nem sempre sendo a mais apropriada para um resultado satisfatório, como ocorre atualmente com que diz respeito aos dispositivos móveis para a transmissão das acessibilidades. Sobre isso iremos discutir no capítulo seguinte.

Entendemos que equipamentos adequados e com boa potência de distribuição de som fazem uma diferença substancial na recepção mais apurada do conteúdo. Kerins (2011) chama de “fenômeno psicoacústico” a capacidade de o cérebro facilmente separar diferentes sons que saem de caixas de som distintas e de escutá-los de forma individual. “*The net result of these psychoacoustic phenomena is that digital surround sound allows filmmakers to put more separately perceptible sounds in the soundtrack at any givem moment.*” (KERINS, 2011, p.66).¹¹

¹⁰ Oferece canais de áudio completamente distintos, o que significa que o conteúdo de cada canal é completamente independente do que está nos outros. Tradução nossa.

¹¹ O resultado do entrelaçamento desses fenômenos psicoacústicos é que o sistema *digital surround sound* permite aos produtores colocarem mais sons separados e perceptíveis na trilha de áudio a qualquer momento. Tradução nossa.

A capacidade perceptiva que o ser humano tem para compreender o som é um dos temas de estudo da psicoacústica, que busca entender, por exemplo, como determinados sons provocam sensações semelhantes em pessoas diferentes. Esse conhecimento é primordial para um *sound designer*, pois as escolhas feitas vão influenciar diretamente na percepção da imagem, dando significado ao que é visto. Na esfera do audiovisual, “muito frequentemente os recursos sonoros e as imagens se associam para conduzir a interpretação que o espectador deve fazer” (RODRIGUEZ, p. 253, 2006). Isso é projetado intencionalmente durante o desenho do som. Por exemplo, em uma cena de um filme, em que um personagem está fazendo uma caminhada apressada numa rua, sem nenhuma fala, caberá em grande medida à música e aos efeitos sonoros colocar esse personagem em um determinado contexto psicológico. É nesse viés, que a audiodescrição, a partir da descrição da ação e da interpretação do personagem, contribui para que o usuário faça suas associações e suas próprias inferências.

A seguir, trataremos de como o desenho do som, quando construído em diálogo com a audiodescrição, e exibido nas salas de cinema com sistemas de sons adequados, pode ser responsável por acrescentar mais compreensão e vivacidade à narração da audiodescrição.

2.3 VALOR ACRESCENTADO PELO SISTEMA DE SOM *DOLBY SURROUND*

Não há necessidade de discutir a argumentação que a maioria dos teóricos do som no cinema, entre eles Michel Chion, James Buhler, Rick Altman, Sarah Kozloff, Walter Murch, além de muitos estudantes pesquisadores da área, já concordam: desde a era analógica, não se pensa mais a imagem separada do som, nem há de se considerar uma hierarquia entre os dois. Para uma pessoa com deficiência visual, essa interdependência entre o som e a imagem torna-se uma interdependência entre registros sonoros. SZARKOWSKA e ORERO (2014) citam Aline Ramel, para nos lembrar de que a maioria dos sons no cinema são produzidos artificialmente. Esses sons são fabricados para “criar, confirmar e reforçar” significados (SZARKOWSKA e ORERO, 2014, p. 127). Por isso, torna-se difícil para as pessoas com deficiência visual reconhecê-los sem o apoio da imagem audiodescrita. Sabemos que até pessoas que enxergam interpretam os mesmos sons de maneiras diferentes. Tomando o filme como áudio, como acontece com as pessoas cegas ou de baixa visão, entendemos que a fruição se dá por meio de uma recepção sonora: quanto mais estímulos o áudio fornece, mais construções imagéticas se erguem a partir de sua inter-relação com a audiodescrição.

Foi pensando em utilizar os elementos sonoros para reduzir a quantidade de informação verbal do roteiro da audiodescrição, que Mariana Lopez, aluna do mestrado do *Department of Theater, Film and Television*, na *University of York*, começou a trabalhar com Sandra Pauletto, professora da área do som, na mesma universidade, desenvolvendo o projeto *Enhancing Audio Description EAD*,¹² tem realizado experiências com o *surround sound*. Os experimentos consistem em indicar, por meio de efeitos sonoros: onde o personagem está ou para onde ele está indo; se o local é ou não ao ar livre; destacar o maior número de objetos que sejam importantes para a cena, situando-os espacialmente. Esse projeto também se propõe a pesquisar maneiras para informar um ângulo de câmera, ou um tipo de plano na filmagem. São experiências muito recentes, que contam com a consultoria de pessoas com deficiência e que, ao nosso ver, poderão ser concretizadas a partir do momento em que a audiodescrição venha a ser incorporada à cadeia produtiva do filme, mixada pelo *sound designer*.

Sandra Pauletto (2012) faz referências a Walter Murch, editor renomado, que venceu dois prêmios do Oscar num mesmo ano, tanto em edição como em mixagem de som, como a pessoa que cunhou o termo *sound designer*. Ela concorda quando ele define o *sound designer* como o profissional responsável por conceber e por executar todo projeto sonoro do filme, tendo a função de pensar na trilha sonora completa, tendo como objetivo garantir a sua uniformidade. Isso é confirmado pelo próprio Walter Murch, em uma de suas entrevistas hospedadas na plataforma do YouTube¹³. Ele diz ainda que o *sound designer* também é tem a incumbência de criar efeitos sonoros que nunca foram ouvidos antes: “Não existe som para o rugir do dinossauro, então eu vou combinar seis ou sete sons diferentes que irão ser o som do dinossauro”. De acordo com o pesquisador Patrick Susini, também citado por Pauletto, o *sound designer* busca criar novos sons, para representar algo mais do que o próprio som. Um estímulo sonoro pode representar um objeto, um conceito ou um sistema, baseado em duas intenções: a forma e a função. Sabemos que o desenho foi bem-sucedido, se ele for ouvido e interpretado corretamente. (PAULETTO, 2012, p. 129).

Na prática, todavia, o que se desenvolveu na produção cinematográfica de grande orçamento, foi a formação de mais de uma equipe especialista para cada elemento sonoro. Concordamos com a proposição usada por Débora Opolski (2013), quando ela comenta as

¹² *The power of sound: enhancing audio description* 2017. Disponível em: <http://vocaleyes.co.uk/the-power-of-sound-enhancing-audio-description/#player=2447&track=1> e a entrevista em: <https://www.youtube.com/watch?v=JkbhY-Q8reI> Acessados em: agosto de 2017.

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=bsb2tWtNUOQ>

ideias de Randy Thom, de que todos os editores são *sound designers*. Segundo o argumento dela, poderíamos colocar nessa categoria os editores de diálogos, o artista de *foley*, o editor de efeitos, e o mixador.

Se seguirmos o raciocínio de Chion sobre “valor acrescentado”, podemos atribuir essa potencialidade ao desenho do som, por ele direcionar nossa escuta para determinados ruídos que talvez passassem despercebidos caso não tivessem sido sublinhados pelo *surround sound*. Esses elementos sonoros irão guiar o olhar e a construção da imagem. Direção, movimento, intensidade e o material de que é feito o objeto em destaque são alguns dos sons que podem ser acrescentados ao *foley*, como uma caminhada que começa do lado direito e cruza a sala para o lado esquerdo; acrescentados aos efeitos sonoros, como o som que desenha a movimentação de um disco voador; acrescentados até mesmo aos diálogos, quando temos a sensação de que o personagem se afasta enquanto fala, por exemplo; e ainda podendo ser acrescentado à música, como um duelo entre os instrumentos. Alguns desses efeitos nos remetem ao que Chion chamou de “índices sonoros materializantes” (CHION, 2008). Segundo ele, esses sons nos dão a sensação da materialidade da fonte (madeira, metal, papel, tecido) e do processo concreto da emissão do som (fricções, choques, oscilações etc.). Podem ser também, numa fala, a presença de respirações ao pé do nosso ouvido, de ruídos de boca ou de garganta, e alterações no timbre da voz. Pensamos que o uso planejado de ruídos materializantes casado com o roteiro de audiodescrição pode, como tenta desenvolver a pesquisa de Mariana Lopez, ser uma solução para a inclusão da audiodescrição de maneira mais diegética ao filme. Como diz Chion,

No contrato audiovisual, a dosagem dos índices sonoros materializantes – uma dosagem que se controla, quer na fonte, pela maneira de produzir os ruídos na rodagem e de os gravar; quer na introdução de efeitos sonoros e a pós-sincronização – é um meio eminente de encenação, de estruturação e de dramatização (CHION, 2008, p.92).

Para inserir mais essa tarefa no desenho do som, é preciso partir da decisão do trabalho em conjunto com as pessoas que irão fazer a mixagem, com a equipe de audiodescrição e, principalmente, com o diretor do filme. O mixador “é o profissional responsável por ajustar os níveis de intensidade, equalizar e especializar corretamente os sons, para que estes se tornem integrados à imagem.” (OPOLSKI, 2013, p. 52). Essa autora cita Tim Amyes, quando ele discute dois aspectos da mixagem, o técnico e o criativo.

De acordo com ele, o aspecto técnico consiste na junção ideal entre o som e a imagem, proporcionando perspectivas sonoras e visuais corretas. O objetivo é proporcionar ao espectador a impressão de que cada som ouvido provém da imagem que está sendo

vista na tela. Já o aspecto criativo, a mixagem pode auxiliar no sentido de produzir maior coesão, enfatizar sentimentos e situações como a dramaticidade, beneficiando a imagem (OPOLSKI, p. 53, 2013).

O mixador é quem vai adicionar perspectiva tridimensional, localizar geograficamente, incluir efeito dramático e deixar o som inteligível. Isso partindo do que já foi criado pela edição do som. Esses fatores são essenciais, tanto para enriquecer a imagem construída pela audiodescrição, quanto para serem inseridos de acordo com a necessidade do roteiro da AD, por isso, é fundamental a interação das equipes para fazer esse trabalho.

Esses efeitos seriam acrescentados para qualquer espectador, sendo que a pessoa com deficiência visual, ou qualquer pessoa que desejasse solicitar o aparelho transmissor da audiodescrição, iria receber a narração do roteiro de AD por meio de fones de ouvidos.

Tomando como exemplo os cinemas públicos da cidade do Recife, todos possuem processador de áudio Dolby 650 que opera com até 8 canais de áudio, ou seja, no sistema 7.1. Hoje, a grande maioria das produções cinematográficas utiliza apenas o sistema 5.1, com seis canais de áudio.

Fazer mudanças na cadeia produtiva requer sempre um enorme esforço. Mesmo quando a mudança é suscitada por uma exigência legal, como aconteceu com a Lei Brasileira da Inclusão, em vigor desde 2015, a dificuldade de implementar a adaptação não deixa de ser desafiadora, sobretudo devido à reação negativa que em geral acompanha qualquer imposição.

No Brasil, muitos editais públicos de cultura passaram a normatizar a inserção das acessibilidades, como é o caso dos editais da Agência Nacional de Cinema – Ancine, dirigidos para o audiovisual, que iremos discutir no capítulo 2. Foram, assim, criadas normativas que devem ser seguidas pelos produtores e pelos exibidores.

2.4 A MULTISSENSORIALIDADE QUE VEM DO SOM

Na maioria das vezes, acreditamos que a multissensorialidade na arte se dá quando os vários sentidos são provocados diretamente, com odor, com temperatura, com estímulos na pele etc, quando se usam estratégias apelando para os sentidos na tentativa de obter o máximo de interação com a obra. Muitos cinemas 4D, 5D ou 6D, além de difundir equipamentos que possibilitam o uso da realidade virtual, como os óculos *rift*, investem na movimentação de cadeiras para vários ângulos, bolhas de sabão, vento, fumaça, aromas. Tudo para provocar interatividade com o que está sendo projetado, para criar ludicidade sensorial. Todos esses

recursos já existentes, e sendo testados com êxito, são uma porta aberta para futuras transformações físicas e conceituais na sala de cinema, que provavelmente irão ser exploradas de acordo com o interesse dos investidores. Como diz Altman, “*Film sound has been revolutionized many times, each time in connection with contemporary developments affecting other entertainment and communication industries besides cinema.*”¹⁴ (ALTMAN, 1992, p. 12).

O som no cinema já exerce várias funções que evocam reações sensoriais múltiplas. Randy Thom listou muitas delas no seu artigo *Designing a movie for sound*. Ele diz que qualquer elemento sonoro pode assumir várias dessas funções ao mesmo tempo:

[...]suggest a mood, evoke a feeling, set a pace, indicate a geographical locale, indicate a historical period, clarify the plot, define a character, connect otherwise unconnected ideas, images, or moments, heighten realism or diminish it, heighten ambiguity or diminish it, draw attention to a detail, or away from it, indicate changes in time, smooth otherwise abrupt changes between shots or scenes, emphasize a transition for dramatic effect, describe an acoustic space, startle or soothe, exaggerate action or mediate it.¹⁵(THOM, 1998,p.3).

O autor acrescenta, ainda, que é a sonoridade de um filme precisa ir além das funções utilitárias, para que o som tenha vida própria e alcance sensações que vão além da percepção racional, para que cada vez mais o público possa interpretar os sons de forma mais emocional e menos intelectual.

Tudo isso vai depender do trabalho criativo do *sound designer* e do desejo do diretor de inovar, de aceitar o desafio das novas possibilidades tecnológicas, como, por exemplo, no que diz respeito às potencialidades dos processadores já disponíveis no mercado.

Como o cinema não é apenas um mostrador de sons e imagens, mas gera também sensações rítmicas, dinâmicas, temporais, táteis e cinéticas, que usam indiferentemente os canais sonoro e visual, cada revolução técnica do cinema conduz a um aumento da sensorialidade: sendo renovadas as sensações de matéria, velocidade, movimento, espaço, são percebidas em si mesmas, e já não como elementos codificadores de uma linguagem, de um discurso ou de uma narrativa. (CHION, 2008, p. 120).

¹⁴ O som do filme foi revolucionado muitas vezes, cada vez atrelado com outros desenvolvimentos contemporâneos, afetando, além do cinema, outros meios da indústria do entretenimento e da comunicação. Tradução nossa.

¹⁵ [...] sugerir humor; evocar um sentimento; definir um ritmo; indicar um local geográfico; indicar um período histórico; esclarecer o enredo; definir um personagem; conectar ideias, imagens ou momentos desconexos; aumentar o realismo ou diminuí-lo; aumentar a ambiguidade ou diminuí-la; chamar a atenção para um detalhe ou para longe dele; indicar mudanças no tempo; suavizar mudanças abruptas entre cenas; enfatizar uma transição para efeito dramático; assustar ou acalmar; descrever um espaço acústico.

No roteiro da audiodescrição, o ordenamento das palavras é aparentemente o que deve, em consonância com os efeitos sonoros, incluindo aqui a narração da AD, despertar múltiplas sensações. O que entra pelos ouvidos tende a despertar, incitar e atingir os outros sentidos, fazendo com que a compreensão aconteça, de forma ampla. Segundo Rosangella Loete, “percepção, no sentido de juízo, formado sobre algo que nos vem à consciência sobre uma experiência, está num momento posterior às primeiras impressões (primeiridade), ainda não exprimíveis da relação com a coisa/objeto percebido.” Os conceitos trabalhados por essa autora vêm da neurociência cognitiva. Ela ainda diz que

Se aceitarmos que a percepção não está atrelada exclusivamente aos sentidos, embora sejam eles os canais (sensores) de acesso à condição perceptiva, o padrão de acionamento destes depende do estado mental oferecido por esta pessoa no contato com a obra. Depende da pessoa que interage a otimização dos sinais recebidos a fim de serem convertidos em uma *multissensorialidade* conscientizada (LOETE, 2014)¹⁶.

Portanto, devemos levar em consideração também o estado psicológico/afetivo em que espectador se encontra. São muitos os fatores variantes da recepção. E nem todos os estímulos serão percebidos ou terão a mesma implicação para cada pessoa. Esse aspecto sonoro também estará submetido à subjetividade, como tudo mais no cinema. Sabemos que até o local da poltrona em que a pessoa está posicionada na sala de exibição faz diferença para uma recepção acurada do som. Na transmissão da audiodescrição, as emoções, os sentimentos e a compreensão, relativos ao filme serão determinados por esse conjunto de estímulos da interação dos elementos sonoros.

Certamente, o modo como se descrevem as cenas vai interferir, suscitando sentimentos, reações, aguçamento dos sentidos. Uma discussão terminológico-conceitual sobre o interpretar/subjetividade e descrever-traduzir/objetividade na audiodescrição foi desenvolvida por Larissa Costa, na sua tese de doutorado intitulada *Audiodescrição em filmes: história, discussão e pesquisa de recepção*, na qual a autora confronta esses dois modos de pensar que norteiam a formação e a atuação dos audiodescritores no Brasil.

As normas em geral estabelecem a busca pela objetividade para impedir manipulações ou atitudes paternalistas, evitando-se, por conseguinte, escolhas subjetivas, normalmente relacionadas ao uso de qualitativos. Leigos e especialistas com frequência ainda concebem *descrever* e *interpretar* dicotomicamente, e priorizam a descrição, tido como objetiva, em detrimento da interpretação considerada subjetiva. (COSTA, 2014, p. 6).

¹⁶http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202014000200042&lng=en&nrm=iso&tlng

Larissa Costa contrapõe vários autores, nacionais e internacionais, do campo da tradução e da audiodescrição, e observa que ainda há uma tendência a pensar a dicotomia objetividade/subjetividade para a elaboração dos roteiros da AD.

Para um dos autores que ela aborda, Cabeza-Cárceles, o problema não reside em “o quê” deve ser descrito, mas em “como” deve ser descrito. Costa aponta que “nunca se pode chegar a uma descrição absoluta, ou seja, ‘totalmente objetiva’, nem a uma interpretação pensada em termos de pura subjetividade.” (COSTA, 2014, p. 111). Isso se aplica, de modo ainda mais evidente, quando se trata de uma linguagem artística, como a do cinema, em que os filmes podem se apresentar mais ou menos dinâmicos, mais ou menos realistas, mais ou menos poéticos.

Sobre a questão subjetividade versus objetividade, Sandra Rosa Farias fez uma pesquisa com pessoas cegas a partir da exibição de dois roteiros de audiodescrição para um mesmo filme. Um roteiro usando descritivos considerados objetivos e o outro usando descritivos considerados subjetivos. Ela constatou que “a subjetividade é entendida pelos deficientes visuais como algo que propicia imaginar, interpretar, assimilar o conteúdo” (FARIAS, 2013, p. 206,). Nos vários depoimentos, percebe-se que há uma preferência pela forma de descrever que ofereça mais fluidez na recepção da obra, isso condicionado à qualidade da narração.

Um exemplo de subjetividade que é pura evocação da imaginação é o vídeo da campanha do Instituto dos Cegos da Bahia, no qual uma menina cega, Manuela Alves Dourado, diz que gostaria de ver a lua e as estrelas. Na sequência, o músico Carlinhos Brown fala que “ouvir é uma forma de ver”¹⁷. Ele apresenta uma música repleta de sons percussivos e de outros efeitos sonoros. Nesse contexto, percebemos que há uma possibilidade de criar uma associação da música com a lua e com as estrelas. O músico parece haver criado um campo afetivo ao qual Manuela pode se reportar toda vez em que pensar na lua. Provavelmente alguém já deve ter dito a ela como é a lua, em cada uma de suas fases. Possivelmente, a forma objetiva de descrever a lua, redonda, branca, grande, iluminada, tenha deixado uma compreensão cognitiva do que é esse satélite natural; mas talvez ela ainda não tivesse a sensação do que é a lua, ou ainda não tivesse internalizado as diversas formas como a lua é representada ou significada. No videoclipe, anexado à nota de rodapé de número 17, há o desenho da lua flutuando sobre nuvens em um céu estrelado. Acreditamos que uma audiodescrição do videoclipe iria fortalecer ainda mais essa associação da imagem com o som e com a sensorialidade.

¹⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zd9W7gROT18> Acesso em: 12/11/2017

Seguindo o mesmo raciocínio de Chion, em seu conceito de audiovisão, em um filme, não podemos considerar a audiodescrição de modo dissociado do som. Talvez, após a exibição das imagens, alguém tenha descrito a Manuela, genericamente, o videoclipe da música, mas, nesse caso, desassociaria a imagem do áudio, não concretizando, portanto, uma audiodescrição. Seria como explicar uma piada para quem não a entendeu, perdendo assim boa parte da graça.

Acreditamos que a audiodescrição tem a função de possibilitar o *insight*, ou melhor, a “compreensão interna” sobre a narrativa. Essa forma de compreensão nos remete à teoria da *Gestalt*, que tem o foco de investigação no “quê” e no “como” o indivíduo percebe. Defende a tendência que temos em perceber o todo pelas partes (nossas hipóteses construídas durante o filme) e que o todo é maior do que a soma das partes. Ouvir o filme e depois receber uma descrição pode construir entendimento sobre a obra, mas receber os áudios da descrição da imagem e da trilha do filme unidos vai colaborar para que uma pessoa com deficiência visual possa “verouvindo”. Os ouvidos tornam-se o principal canal receptor de uma pessoa com deficiência visual e recebem toda a massa acústica que forma a trilha sonora de um filme, combinada com a audiodescrição, possibilitando compreensões e emoções.

Em 2014, quando Agnieszka Szarkowska e Pilar Orero escreveram *The importance of sound for audio description*, elas disseram que era possível contar nos dedos de uma mão o número de pesquisadores que abordaram a questão da audiodescrição e do som. (SZARKOWSKA e ORERO, 2014). Elas citam o belga Gert Vercauteren, para falar que o som é o segundo item mais importante a ser audiodescrito em um filme. Nos arriscamos a sugerir que o primeiro é a imagem e o terceiro são os textos. As autoras citam a preocupação de Aline Ramel com os problemas relacionados à integração da audiodescrição à paisagem sonora, nos seguintes estágios: produção, roteirização e mixagem. A questão de Ramel é o quanto o som pode ser reconhecido independentemente da imagem. Já Paula Igareda reflete sobre como a música pode coexistir, de modo mais eficiente, com a audiodescrição. Uma de suas conclusões é a de que, cobrindo a música e principalmente a letra da música, a audiodescrição impede os usuários de acessar as várias nuances que a música traz, como a ironia, o humor e as emoções. E, por fim, Louise Fryer fala da multissensorialidade criada por meio da experiência auditiva. Todas essas visões são relevantes para o experimento que aqui está proposto.

2.5 AD, UMA NOVA FAIXA?

“O *sound design* de todas as produções fílmicas é criado a partir de articulações entre várias camadas de sons narrativos que são escolhidos para contar determinada história”

(OPOLSKI, 2017, p.14). Entendendo a audiodescrição como o áudio narrativo das imagens, o recurso que permite “verouvindo”, já que transforma a imagem em som, como seria na prática se ela fosse adotada pela multiautoral equipe de desenho de som de um filme? Seria possível mixá-la com as outras faixas¹⁸ sonoras e isolá-la para ser transmitida no modo individual?

Neste subitem, analisamos como a audiodescrição se relaciona com as diferentes faixas sonoras, fazemos sugestões que foram a base do experimento principal da nossa pesquisa e que serviram como alicerce para realizar propostas de exibição da audiodescrição no modo individual, integrada com o som do filme. De certo modo, essa reivindicação parece assemelhada ao objetivo central da tese de Débora Opolski (2017), na qual a pesquisadora defende que a voz falada é um elemento sonoro integrante do *sound design*.

Muitos audiodescritores argumentam que, para escrever o roteiro de audiodescrição, é primordial que o filme esteja finalizado, para não correr o risco de mudanças: de cores, de inserções de efeitos, de cortes etc. Diferentemente, o cineasta e professor da University of Roehampton (London) Pablo Romero-Fresco entende que o filme já deva ser concebido de forma acessível. Esse estudioso tem aplicado na prática o seu projeto de pesquisa, relatado no artigo *Accessible filmmaking: joining the dots between audiovisual translation and filmmaking*. A primeira consideração feita no relato é a de uma tentativa de entender a lógica do mercado, já que ele constatou que existe uma alta lucratividade por causa da tradução, da legendagem e da acessibilidade, e um gasto mínimo de orçamento para esse setor. “*If over half of the money obtained by these films comes from their translated (subtitled/dubbed) or accessible (SDH, AD) versions, how come only 0.1%-1% of their budget is devoted to translation and accessibility?*” (ROMERO-FRESCO, 2013).¹⁹

Ele cita Natália Izard, para lembrar que por volta dos anos de 1930 filmes eram refeitos em duas ou três línguas pelo mesmo diretor; às vezes em até quatorze línguas, com diretores diferentes; havendo até inclusive uma comissão literária para supervisionar a qualidade das traduções, que nesse caso não eram encaradas como pós-produção. E lamenta:

However, as soon as the dubbing and subtitling techniques improved, studios opted for these modes to reduce the cost of their translations to only 10% of the film budget. Thus, the end of the multiple language versions was also the end of Accessible Filmmaking in the film industry. Increasingly outsourced and unsupervised by the filmmakers,

¹⁸ Vamos adotar faixa para significar cada camada de som distinto como a de música, a do diálogo, a dos efeitos sonoros, a da narração audiodescrição, e a dos *hard effects*, cada um já editado separadamente.

¹⁹ Se mais da metade do dinheiro obtido por esses filmes vem da tradução (legendagem e dublagem) ou versões acessíveis (LSE, AD) por que apenas 0.1% - 1% do orçamento destinado para a produção da tradução e da acessibilidade? Tradução nossa.

*translations lost their position as part of the filmmaking process and became part of the distribution process, as is the case now. (FRESCO, 2013).*²⁰

Romero-Fresco cita o desenho universal, para enfatizar a necessidade de pensar na inclusão do maior número de usuários, desde a concepção do produto audiovisual. A outra frente de defesa de Romero-Fresco é a da qualidade da acessibilidade, tanto no que concerne à produção quanto à inserção no filme. Ainda no artigo, Romero-Fresco apresenta sugestões das etapas para realizar um filme acessível desde o começo, argumentando que a maioria dos realizadores não quer ouvir. Seu experimento mostra a efetividade da sua proposição e enfatiza a necessidade de um processo colaborativo entre os profissionais da criação e os da tradução/acessibilidade.

Apesar de Romero-Fresco não enfatizar os processos da audiodescrição com relação ao desenho de som, acreditamos que o roteiro da AD, de modo independente, mostra-se insuficiente para transmitir a narrativa do filme, devido à sua orgânica associação às outras fontes sonoras. O lugar de pós-pós-produção da elaboração do roteiro da audiodescrição, situação recorrente na atual cadeia produtiva do audiovisual, beneficia a criação livre dos audiodescritores, roteirista e consultor, mas não favorece a realização de um roteiro mais abrangente, que poderia ser elaborado, se pensado desde o início, em conjunto com os realizadores. A situação atual tampouco permite uma melhor resolução na mixagem da narração do roteiro com as demais faixas sonoras, suscitando a infeliz necessidade de baixar o som do filme para inserir a audiodescrição, agredindo a concepção sonora original da obra.

Chamamos de pós-pós-produção tudo que é feito depois que o filme está finalizado. Geralmente podem ser considerada atividades como a legendagem, a dublagem para outras línguas e mais atualmente, as acessibilidades comunicacionais.

2.6 A AUDIODESCRIÇÃO E A SUA RELAÇÃO COM AS VÁRIAS FAIXAS SONORAS

Agnieszka Szarkowska e Pilar Orero alertam que “*Excessive focus on the image can result in a disregard for the fact that audio description needs to peacefully co-exist with the*

²⁰ No entanto, logo que as técnicas de dublagem e legendagem melhoraram os estúdios optaram por esses modos para reduzir os custos da tradução em cerca de 10% do orçamento do filme. Assim, o fim das versões múltiplas foi também o fim da produção cinematográfica acessível na indústria fílmica. Com a crescente terceirização e sem supervisão dos produtores, traduções perderam suas posições como parte do processo da de produção cinematográfica e tornaram-se parte do processo de distribuição, como é o caso agora. Tradução nossa.

film soundtrack, i.e. dialogue, music and other elements of the film soundscape”²¹. (SZARKOWSKA e ORERO, 2014, p. 122). A instrução mais enfática da maioria dos cursos de audiodescrição é a de que os futuros audiodescritores observem cautelosamente a imagem. Isso faz com que muitas vezes essa prevalência da imagem subestime as informações sonoras. Para realizar audiodescrição de filmes, aprender sobre o som apresenta-se essencial já que a narração do roteiro será ajustada à trilha sonora. Segundo Opolski (2017), o som do filme está modelado para a imagem e ambos precisam ser articulados em conjunto, para a realização de uma montagem eficiente. Isso, para evitar a ruptura do fluxo da narrativa e para manter a unidade da obra.

No caso da audiodescrição, com o desafio de inserir-se na trilha de áudio como representante da imagem, a necessidade de tornar-se parte coesa desse corpo sonoro é ainda maior. O seu processo de inserção na trilha deveria receber a mesma atenção devotada ao tratamento do áudio geral. Da mesma forma como se usam, por exemplo, os *fades* (*in* e *out*), para evitar ruídos no início e/ou na finalização repentina de um áudio (OPOLSKI, 2017), a entrada da audiodescrição precisa ser equalizada em de acordo com o todo sonoro do filme.

Diferentemente do que ocorre com as outras faixas sonoras, a sincronia da audiodescrição obrigatoriamente se dá com um elemento que não é visto pelo usuário. Por isso, quando apresentada ao público em geral, de maneira aberta, em alguma sessão especial, ou ainda, quando alguém que enxerga usa os aparelhos transmissores, a audiodescrição pode causar algum desconforto aos que enxergam, quando se deparam com redundâncias em relação ao que estão vendo. Para quem só está recebendo o filme como áudio, a audiodescrição tem a função de construir a continuidade da narrativa. Um exemplo disso são os filmes “de ação”, cada vez com menos diálogos, em que todos os efeitos sonoros e os *foleys* e a rapidez de mudança de cena, com planos cada vez mais curtos, uma montagem veloz, se transformam em um vazio incompreensível para os que não enxergam.

Inspirados no exercício proposto por Michel Chion (2008), o de assistir duas vezes o início dos filmes *Persona*, de Ingmar Bergman, e *As férias do senhor Hulot*, de Jacques Tati, na primeira vez sem a trilha sonora, para analisar como o som e a imagem modelam um ao outro, propomos aqui que os exemplos dados em cada um dos subitens abaixo (diálogos, *foley* e música) sejam ouvidos sem a imagem, mas com audiodescrição, para analisarmos as demandas que as relações envolvidas entre as faixas de áudio solicitam. A maioria deles estão

²¹ Foco excessivo na imagem pode resultar na desconsideração do fato que a audiodescrição precisa coexistir pacificamente com a trilha do filme como por exemplo o diálogo, a música e outros elementos da paisagem sonora. Tradução nossa.

disponíveis, para serem assistidos pelos *links* assinalados em notas de rodapé. Em alguns exemplos, contudo, somente o áudio poderá ser acessado.

Sabemos que o excerto do roteiro de audiodescrição escrito já revela o tipo de conteúdo escolhido como indicativo da imagem, por que algumas escolhas provavelmente serão as mesmas caso o filme seja audiodescrito por profissionais diferentes, enquanto algumas outras são fruto do estilo, da criatividade e da habilidade técnica/ artística de cada audiodescritor. É o texto narrado, incorporado e sincronizado com os efeitos sonoros que nos interessa observar.

Segundo Sandra Pauletto, existem três principais tipos de vozes cinematográficas, que podem ser distinguidas pelas diferenças acústicas. A principal é a dos personagens que tem presença factual no filme; a segunda, são as vozes em pensamento, “*internal monologues*”; e o terceiro tipo, é a *voice-over* (PAULETTO, 2012, p. 131). Onde, nessa classificação, se encaixaria a audiodescrição? Ou ela seria um quarto tipo de voz?

A seguir, vamos saber mais sobre esses tipos de vozes e como podemos relacioná-las à audiodescrição.

2.6.1 Diálogo

Pauletto descreve as características de cada tipo de voz cinematográfica. Na primeira, a pertencente aos personagens que estão presentes na tela ou que têm suas presenças implícitas, os sons das vozes devem ser apropriados aos corpos que as produzem, às ações e emoções desses personagens e ao ambiente que eles ocupam. O segundo tipo de voz, as vozes em pensamento, “*internal monologues*”, estão apegadas ao personagem, à mente, e às emoções, mas não tão próximas dos corpos. Geralmente, há ausência de sincronia dos lábios, o que é compreendido pelo público como uma voz de pensamento. É uma voz deslocada do espaço real e marcada acusticamente por um resultado semelhante a uma reverberação, por exemplo. A terceira voz, a *voice-over*, é aquela que não está conectada nem a um corpo nem a um espaço. Uma das características acústicas marcantes é “(...) having a low-pitched voice, male, that talks to the audience in a way that is perceived as very close and intimate²²” (PAULETTO, 2012, p. 131), como um narrador onisciente e onipresente.

Quais seriam as características da voz da audiodescrição? Em geral, ela é uma narração de um conteúdo diegético por uma voz extradiegética. É uma voz que descreve a imagem (com

²² (...) tendo uma voz de baixa frequência, masculina, que fala com o público de uma forma que é percebido como muito perto ou íntima. Tradução nossa.

as marcas que a linguagem cinematográfica lhe imprime); que reage aos sentimentos dos personagens; que lê as informações escritas que aparecem na tela (inclusive as legendas da tradução, geralmente lidas por um segundo narrador); que interage aos sons, descrevendo ou enfatizando sua importância; enfim, que está presente em todo o filme, traduzindo os vários significados advindos da produção, da fotografia, da interpretação e da sonoplastia.

A voz da audiodescrição tampouco faz parte do diálogo, caracterizado por Mary Ann Doane, citada por Opolski, como “o único som que permanece com a imagem ao longo da produção” (OPOLSKI, 2017, p. 55). O diálogo tem sua própria categoria na trilha sonora do filme. É o primeiro áudio a ser gravado junto com a imagem, apesar de, na maioria dos casos, ser regravado para dublagem. Basicamente, é constituído pelas falas e pela voz dos personagens, presentes ou não, seus pensamentos, e até pelas falas em que o emissor não aparece no filme.

Jaques Aumont (e também Pauletto, Kozloff, Opolski entre outros) cita Chion sobre a supremacia da voz na banda sonora: “Há a voz humana e todo o resto” (AUMONT, 2003, p. 300). A audiodescrição, inserida após a captação das imagens e após a edição do filme, está fora do diálogo. Tecnicamente falando, trata-se de um efeito sonoro²³.

A audiodescrição se relaciona com os diálogos, privilegiando-os, mas está sempre atenta para complementá-los como, por exemplo, no caso da audiodescrição do filme *O auto da Compadecida*²⁴, quando o cangaceiro entra na igreja:

AD - UM BANDO CHEGA AO VILAREJO CORRENDO E ATIRANDO.
AS PESSOAS CORREM DESESPERADAS. SEVERINO INVADE A IGREJA.
Cangaceiro: Benção, Padre. Vim lhe pedir pra rezar um ofício de casamento.
Padre: E cadê a noiva, meu filho?
Cangaceiro: Aqui.
AD - MOSTRA A ESPINGARDA
Cangaceiro: Eu trouxe a morte pra se casar com o senhor!²⁵ (O AUTO..., 2000).

Percebam que, quando o cangaceiro mostra a espingarda, ele poderia estar mostrando um facão, um punhal ou qualquer outra coisa que fosse uma ameaça de morte. No filme, foi acrescentado o *foley* do cangaceiro engatilhando a arma, o que adicionou mais informação à fala dele. Nesse momento, a audiodescrição indica qual o objeto que ele tem em mãos. Uma pequena inserção que ajuda a construir sentido para a narração.

²³ Efeitos sonoros: de modo geral, todos os sons que não são diálogos nem música são chamados efeitos sonoros. De modo específico, são os sons que não são gravados em sincronia com a imagem; dessa forma, excluímos *foley* de efeito sonoro. (OPOLSKI, 2013, p.185).

²⁴ O Auto da Compadecida. Direção: Guel Arraes. Globo Filmes. 2000. Com audiodescrição de minha autoria, exibido em 2017 no Cinema da Fundação/Museu no projeto Alumiar.

²⁵ Excerto do roteiro no https://www.youtube.com/watch?v=u_8uGL8s0Qs&feature=youtu.be

Pode ser necessária a sobreposição de uma voz com uma unidade descritiva, caso uma ação fundamental aconteça durante a fala. Por exemplo, uma personagem despeja em um copo o veneno guardado em um anel, enquanto fala qualquer coisa banal ou enigmática. Nessa hora, convém dar a informação, às custas de uma sobreposição de fala, levando em consideração o momento em que seja menos prejudicial ao diálogo. Essas soluções, apesar de previstas em várias diretrizes da audiodescrição²⁶, tensionam a orientação primordial da audiodescrição de cinema: a da soberania do diálogo no filme. Mas o que ainda prevalece como parâmetro para quem está trabalhando na área são as experiências relatadas a partir dos estudos e das práticas dos próprios audiodescritores, experientes ou iniciantes, além das pesquisas universitárias, cada vez mais frequentes.

Nos filmes sem diálogos, a audiodescrição assume a função narrativa, de modo que a voz do audiodescritor narrador irá interagir com outros elementos sonoros e com os silêncios do filme. Agnieszka Szarkowska e Pilar Orero dizem haver duas estratégias para descrever o silêncio em filmes. Optar por silenciar, e deixar que os usuários tenham o mesmo estímulo auditivo, ou descrever a função em qualquer um dos seus níveis, emocional ou simbólico. Segundo as autoras, a primeira opção pode provocar uma sensação incômoda de vácuo, podendo fazer com que os usuários pensem que o filme foi interrompido, que houve algum problema técnico, ou que a audiodescrição foi desligada (SZARKOWSKA e ORERO, 2014, p. 136). A ausência do diálogo e a presença do silêncio requerem que o roteiro da audiodescrição seja construído com equilíbrio para que a narração possibilite ao usuário ouvir o silêncio e a audiodescrição da imagem.

Pensamos que interpretar a intenção poética do silêncio não diz respeito à audiodescrição. Isso precisa ser descoberto pelo usuário, por meio do que está sendo audiodescrito. Assim como não se deve dizer “filmado de baixo para cima, para indicar opressão, ou domínio”, dando uma suposta explicação para a opção do ângulo de filmagem, não se espera, tampouco, que a AD esclareça as motivações de um silêncio.

²⁶ Aqui no Brasil, ainda não há uma diretriz que compile recomendações para todas as linguagens artísticas, como já existe em outros países, Estados Unidos, Reino Unido, Espanha etc. Temos publicadas no site da ABNT regulamentações específicas para acessibilidade em comunicação na televisão ABNT NBR 16290:2016 (em dezembro de 2016) e uma específica para audiodescrição na comunicação ABNT 16452:2016 (em outubro de 2016) que foram desenvolvidas por meio de profissionais da audiodescrição e de pessoas com deficiência visual. Há também o Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis, realizado pela Comissão de Estudo de Acessibilidade em Comunicação, e apoiado pelo Ministério da Cultura (2016).

2.6.2 Foley

Muitos audiodescritores não dão a devida atenção ao *foley*, por desconhecerem que esse elemento da trilha é composto por “efeitos sonoros resultantes da interação humana com o mundo, de um modo geral, os passos, o som de roupa e os elementos sonoros que o personagem manipula” (OPOLSKI, 2013, p.186). Segundo Opolski, o *foley* pode transmitir tantas gradações de intensidade e de interação quanto um ser humano é capaz de expressar. De forma mais abrangente, é o conjunto de sons do mundo produzidos em estúdio e em sincronia com a imagem.

Quando a audiodescrição se relaciona com o *foley*, ela busca revelar o que foi comunicado pela imagem e acrescentado pelo som. Os *foleys* reproduzidos ficam a cargo da equipe de produção de som, que vai escolher quais movimentos querem enfatizar e que tipo de atmosfera psicológica querem passar. Numa cena de uma caminhada, por exemplo, há uma infinidade de representações do som das pegadas: rápidas, arrastadas, firmes, de ponta de pé... No excerto que se segue, do filme *Amigos de risco*²⁷, podemos perceber como pequenos detalhes com a inserção do *foley* ajudam a construir uma imagem mais viva de interação dos personagens com o meio. Nesse filme, especificamente, os componentes do *foley* foram retirados de um banco de som²⁸. No exemplo abaixo, é possível ouvir a ambiência e perceber como o roteiro e a narração da audiodescrição buscaram interagir com o *foley*.

AD: NUM RESTAURANTE, UM GARÇOM CAMINHA LIGEIRO ENQUANTO CARREGA UM BALDE DE GELO COM GARRAFA. COLOCA AO LADO DE UMA MESA, PEGA A GARRAFA ENVOLVIDA COM GUARDANAPO BRANCO.

Garçom: Aí está.

AD: PASSA POR TRÁS DE UM SENHOR DE PALETÓ E MOSTRA A GARRAFA
 Cliente: Ok. Mas, pode deixar que eu mesmo sirvo.

AD: ELE PEGA E OLHA A GARRAFA, DETALHE DAS MÃOS DESENROSCANDO A ROLHA. FOCO EM UMA TAÇA SENDO SERVIDA COM CHAMPANHE DOURADA, CLARA E BORBULHANTE.

VISTO DE CIMA, SOBRE UMA MESA REDONDA, À MEDIDA QUE AS TAÇAS SÃO SERVIDAS ELAS SÃO ARRASTADAS, AO MESMO TEMPO, PARA A PESSOA AO LADO DIREITO²⁹ (AMIGOS..., 2007).

²⁷ Amigos de Risco. Direção: Daniel Bandeira. 2007. Roteiro de AD de minha autoria, exibido em 2017 no IV VerOuvindo: festival de filmes com acessibilidade comunicacional do Recife. <http://verouvindo.com/sessao-memoria/>

²⁸ Banco de som, ou biblioteca de som, são depósitos de ruídos e efeitos que podem ser gravados em estúdio pela ação humana, podem ser captados em ambientes ou podem ser criados digitalmente.

²⁹ Excerto do roteiro de audiodescrição do filme *Amigos de Risco*, <https://www.youtube.com/watch?v=zs1byu-IQA&feature=youtu.be>

A primeira parte da audiodescrição é acompanhada de um som ambiente³⁰, música instrumental típica de restaurantes e alguns efeitos sonoros. Nesse momento, a função da AD é a de ambientar, parecida com o objetivo do som ambiente, situando o usuário no contexto em que a cena se passa. A música já consegue dar vários indícios do ambiente. Quando é dito “CARREGA UM BALDE DE GELO COM GARRAFA”, a AD ao mesmo tempo que revela a existência do balde de gelo indica que o som que virá em seguida é dos cubos de gelos no balde. Logo depois que o plano da câmera e a ação são descritos, “DETALHE DAS MÃOS DESENROSCANDO A ROLHA”, acontece o estouro da rolha, saindo da garrafa. Aqui, não é necessário dizer que a garrafa foi aberta, por meio do som do estouro, compreende-se que a tentativa de sacar a rolha foi bem-sucedida.

Na audiodescrição, se algo acontece dentro do esperado, não há necessidade de falar. Fala-se do que surpreende, contrariando a expectativa da descrição da ação. Pode-se também identificar o personagem que está fazendo a ação e, portanto, produzindo o som. Outra função da AD acontece quando a descrição está sendo narrada e, ao mesmo tempo, em som ambiente ou *background*, ouve-se o som que reforça a narração, como no exemplo “FOCO EM UMA TAÇA SENDO SERVIDA COM CHAMPANHE DOURADA, CLARA E BORBULHANTE”. O barulho do líquido gasoso sendo despejado “colore” a construção da imagem e favorece o seu entendimento. Portanto, cabe ao audiodescritor perceber quais são os sons mais relevantes contidos nos filmes para a visualização da imagem e como descrevê-los. A interação da AD com o *foley* é, pois, determinante para o êxito da audiodescrição, contrariando a ideia do senso comum de que apenas as imagens devam ser descritas.

2.6.3 Música

São múltiplas as formas de expressão por meio das quais a música pode ser apresentada em um filme: diegética, não diegética; ou mesmo disfarçada de *foley* ou de *hard effects*³¹, efeitos sonoros visíveis na tela criados pelo *sound design*, que não são gravados em sincronia com a imagem. Luíza Alvim (2017) explora esses tópicos, enquanto analisa os filmes de Robert Bresson, que muitas vezes usa os ruídos como fontes musicais. “Seria o caso das chaves sendo arrastadas sobre o corrimão da escada em *Um condenado da morte escapou* cujo o som se

³⁰ Som ambiente (*ambience*): sons que caracterizam determinada situação, espaço ou locação. (OPOLSKI, 2013, p.185).

³¹ Um exemplo de *hard effect* seria o som usado para representar a trajetória de uma estrela cadente em um filme de ficção.

assemelha ao de um xilofone” (ALVIM, p. 209, 2017). A autora continua nos falando como os ruídos presentes nos filmes de Bresson, quando repetidos, principalmente quando os passos, as portas abrindo e fechando, os sinos tocando, ganham ritmo viram uma espécie de composição musical. É interessante notarmos como Bresson e provavelmente como outros grandes criadores do cinema, de forte traço autoral, trabalham os elementos sonoros de forma harmônica, a fim de compor certa musicalidade no fluxo narrativo.

A relação do roteiro de audiodescrição com a música vai depender da função que este elemento sonoro assume no filme: se tem ou não letra, se é tema de personagem, se é música de fundo, se é uma canção muito conhecida, ou se são musicalidades construídas por sons. Em se tratando de música cantada, é unânime entre as diretrizes da audiodescrição, a sugestão para descrever as imagens durante o refrão ou a repetição da letra. Se é música tema de personagem, a AD pode ser feita na segunda vez em que ela é tocada, pois o usuário já estará familiarizado com a letra e com a melodia, e poderá ouvi-la ao mesmo tempo em que recebe a audiodescrição.

Um exemplo é o roteiro de Eliana Franco, que privilegiou a música tema, canção homônima ao título do filme *Bye bye Brasil*, de Cacá Diegues, exibido em janeiro de 2018, no projeto Alumiar³². Como podemos perceber, logo na abertura inicial dos créditos, a narração se dá entre a letra da música.

00:00:57,091 --> 00:01:21,163
COM:
SOB FILTRO AMARELO, A FOTO DO ROSTO DE JOSÉ WILKER
("oi coração") SOB FILTRO VERMELHO,
("capaz de cair um toró") O ROSTO DE BETY FARIA,
("bateu uma saudade de ti"), SOB FILTRO VERDE, O ROSTO DE FÁBIO
JÚNIOR
("eu só ando dentro da lei") SOB FILTRO ROSA, O ROSTO DE ZAIRA
ZAMBELLI
00:01:23,300 --> 00:01:55,125
FOTOGRAFIA E CÂMERA: LAURO ESCOREL FILHO
("estou me sentindo tão só") MONTAGEM E EDIÇÃO: MAIR TAVARES
("aqui tá 42 graus") CENOGRAFIA E FIGURINOS: ANÍSIO MEDEIROS³³
(*BYE...*, 2018).

A música pode assumir disfarces, como no filme *Catimbau*, de Lucas Caminha, 2015, curta-metragem desenhado como uma experiência sensorial inspirada no parque de preservação ambiental do Vale do Catimbau, em Buíque - PE, com trilha sonora composta por Cosmo Grão. Nessa obra, a música aparece camuflada de *hard effects*. Não há diálogo e a fala só aparece uma

³² <http://cinemadafundacao.com.br/alumiar/>

³³ Áudio do excerto do filme com AD está disponível em: <https://soundcloud.com/user-955867464/nota-33-ad-bye-bye-brasil/s-VxAfG>

única vez: na letra de uma música religiosa, cantada por um dos personagens, num trecho com duração de 50 segundos. Escrever o roteiro de audiodescrição de um filme experimental, próximo da vídeoarte, em que muitas imagens são *takes* de câmera parada que duram quase três minutos, embaladas por paisagens sonoras igualmente experimentais, é uma tarefa desafiadora. O primeiro impulso é o de querer descrever tudo. Mas existe a música. De algum modo, o *foley* e os efeitos são música também. Portanto, a AD precisará estar atenta ao ritmo, para determinar o que pode se sobrepor à trilha, assim como um *sound designer* precisa criar os sons para aquelas imagens, escolher o que quer representar, qual a emoção vai desencadear, qual a narrativa vai construir.

Fizemos esse trabalho para o IV Festival VerOuvindo – 2017, e convidamos Felipe Monteiro, um audiodescritor consultor com baixa visão, professor de música, residente em Resende - RJ, para poder acompanhar o trabalho. Ele recebeu o filme e fez relatos de suas impressões enquanto o ouvia. Só a partir das considerações³⁴ dele sobre a musicalidade do filme, percebemos que os sons dos sinos nos pescoços das cabras, do vento, dos pássaros, por exemplo, não eram apenas *hard effects*, mas uma espécie de peça musical composta para aqueles *takes*. A composição musical foi inspirada no ambiente. Depois, a montagem do filme tratou de camuflá-la em *hard effects*.

O segundo passo, depois de ouvir as impressões de Felipe, o consultor, foi elaboramos um roteiro de audiodescrição que evidenciasse a música e ao mesmo tempo permitisse ao usuário a contemplação da imagem. Esse é o excerto do roteiro de audiodescrição do primeiro *take*:

00:22 UM VALE ENSOLARADO SOB UM CÉU AZUL COM ALGUMAS NUVENS NA LINHA DO HORIZONTE.

00:30 À ESQUERDA, UMA MONTANHA COM VEGETAÇÃO BAIXA NO TOPO, E COM AS LATERAIS FORMADAS POR PENHASCOS COM SULCO PROFUNDOS DEVIDO À EROSÃO.

00:42 ELA AVANÇA QUASE ATÉ A METADE DA PAISAGEM.

00:51 À DIREITA, AO LONGE, UMA CHAPADA, COM LATERAIS TAMBÉM ERODIDAS, ALONGA-SE ENCURVADA EM DIREÇÃO AO CENTRO.

01:16 MAIS AO LONGE, DOIS PICOS, UM AO LADO DO OUTRO, E, NA LINHA DO HORIZONTE, UMA CADEIA DE MONTANHAS SEM PICO.

01:36 ENTRE ESSAS DUAS FORMAÇÕES ROCHOSAS HÁ UM VALE ARENOSO COM ARBUSTOS E ÁRVORES DE GALHOS FINOS E FOLHAS PEQUENAS CONCENTRADAS AO CENTRO.

³⁴ Áudio disponível em: <https://soundcloud.com/user-955867464/nota-34-2017-05-25-audio-de-felipe-catimbau/s-nPzy1> e em: <https://soundcloud.com/user-955867464/nota-34-parte-2-2017-05-25-audio-felipe-catimbau-2/s-4Yk3H>

02:45 AS NUENS DESLIZAM LENTAMENTE E AS SOMBRAS DE ALGUMAS DELAS MOVIMENTAM-SE RAPIDAMENTE SOBRE A VEGETAÇÃO.³⁵ (CATIMBAU, 2015).

Interessante é que, na edição da narração da audiodescrição, por um lapso do editor, que não seguiu as marcações de tempo do roteiro da audiodescrição, foi colocada toda a narração desse longo *take* logo no início da imagem. Então, toda a AD era feita nos 52 segundos iniciais e nos quase dois minutos e dez segundos restantes era só música. Depois de ajustado, o filme ficou balanceado entre a música e a descrição das imagens. É relevante informar que a impossibilidade de ter acesso ao áudio aberto do filme impediu que em alguns momentos a audiodescrição fosse claramente ouvida, especialmente nas cenas finais, durante o rock, que tinha um volume muito mais alto do que o resto do filme. Nesse trecho, foi preciso que o som do filme tivesse uma redução no volume, como recomenda o guia do Reino Unido, incorrendo em algum dano, para a fruição original de um filme de arte como esse. Novamente, limitações de uma pós-pós-produção.

Observamos que há uma tendência nas diretrizes da audiodescrição, mesmo defendendo a prioridade de preservar a integridade da obra, de sugerir manipulações no áudio do filme, como faz o guia desenvolvido pela Comissão Independente de Televisão do Reino Unido (2000) “*If possible, music should be faded back up at the beginning or end of a phrase (as is done by some disc jockeys when talking over music)*”³⁶. Tal posicionamento é polêmico entre os teóricos da audiodescrição. Joel Snyder, por exemplo, adverte que se deva ter total respeito pelo material original “*The consumer is there for the movie or television program, not for the description*”³⁷ (SNYDER, 2014, p.58). Seu ponto de vista, porém, é passível de contestação, uma vez que sem a acessibilidade o público com deficiência visual teria um acesso muito precário à obra e, como é de costume, prefeririam não consumir.

Ao nosso ver, existe uma problemática técnica de inserção da audiodescrição, que se agrava em contraste com a música, e que poderá ser resolvida na mixagem em conjunto com as outras faixas de áudio.

³⁵ Nossa autoria. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X-UN7TJM9g0&feature=youtu.be>

³⁶ Se possível, a música deveria ser diminuída no começo ou no fim de uma frase (como é feito pelos *disc jockeys* quando falam em cima da música). Tradução da autora.

³⁷ O Consumidor está lá pelo filme ou pelo programa de televisão e não pela descrição. Tradução da autora.

2.6.4 Efeitos sonoros

Os efeitos sonoros também fazem parte do desenho do som. São os sons que não são gravados em sincronia com a imagem. Eles são produzidos ou captados para dar significado, criar um determinado sentido ou emoção, incrementar a imagem. Excluem-se o diálogo, a música e o *foley*. Opolski (2013) cita quatro tipos de efeitos sonoros. O primeiro deles é o *background* – BG, que é o som ambiente de fundo, sem que sejam destacados eventos sonoros. É uma massa sonora contínua, como, por exemplo, os sons de uma floresta. O segundo, chamado de *hard-effects*, são os sons diegéticos, visíveis na tela, que foram inseridos propositalmente, como, por exemplo, o som de uma onda quebrando no mar. Outro tipo de som é o *background effects* – BG-FX, que são os eventos sonoros que se destacam da massa do ambiente, como um latido de um cão, por exemplo. Por último, os *sound effects* – SFX, conhecidos como efeitos especiais, são sons não naturais, que, por si só, não são compreensíveis, só ganham sentido quando associados às imagens do filme.

Todos esses sons são minuciosamente planejados, mixados com os diálogos e com a música, para resultar na trilha final do filme. Inserir a audiodescrição requer sensibilidade tanto de quem produz o roteiro quanto de quem o edita. Diferente da edição do som com a imagem, a edição da narração da descrição de efeitos sonoros indica o significado do som um pouco antes ou depois de ele se realizar. Isso se dá pela necessidade de o usuário ouvir o efeito para relacioná-lo com a deixa criada pelo audiodescritor. A deixa prepara o espectador para receber o som ou descreve-o depois que ele aconteceu.

Um contexto propício para os efeitos sonoros são as animações. Observem como se dá a antecipação e o adiamento da AD no filme *Garoto Cósmico*³⁸, de Alê Abreu, realizada por Letícia Schwartz. Na sequência do 16’23” a 17’21”. “NO SAGUÃO, UM BRUTAMONTES AZUL VAI ATÉ O BICHO VERDE”. Há um intervalo para ouvir as passadas. “ENTREGA-LHE UMA MOEDA”. Intervalo para ouvir o grunhir do brutamontes. “O BICHO COLOCA A MOEDA NA MÁQUINA E AJUSTA PARA SETE BOLITAS”. Escutam-se os efeitos para a moeda e para a máquina. “O BRUTAMONTES ABRE A BOCA”, barulho do brutamontes. “O BICHO SENTA NA BANQUETA E FAZ MIRA. PUXA O GATILHO”, barulho do gatilho. AS LUZES DA MÁQUINA PISCAM. O BRUTAMONTES CONTINUA DE BOCA ABERTA. O BICHO SORRI CONSTRANGIDO. Os efeitos são paralelos à voz.

³⁸ Ver arquivo no <https://www.youtube.com/watch?v=YFE94V-5Qrs&feature=youtu.be>

É perfeitamente possível ouvir dois tipos de elementos sonoros distintos ao mesmo tempo e, como não são diálogos, fica mais fácil decodificar as informações distintas, mas complementares. Como disse Mark Kerins, sobre o “fenômeno psicoacústico”, nós temos a capacidade cerebral de escutar os sons separadamente. Se no cinema os sons são oferecidos em caixas de som diferentes, isso colabora para potencializar o fenômeno psicoacústico.

Aqui, o filme faz um corte para outra cena com as crianças e volta para a cena do brutamontes. Som do brutamontes, “O BRUTAMONTES AINDA ESTÁ DE BOCA ABERTA”. Ouve-se o som do gatilho durante a narração, “O BICHO PRESSIONA O GATILHO E BATE NA MÁQUINA, QUE DISPARA UMA RAJADA DE BOLITAS”. Som da rajada de bolitas e do brutamontes simultaneamente. “O BICHO APERTA UM BOTÃO, A MÁQUINA VIRA UMA MALETA, E ELE SAI CORRENDO”. Só depois de narrada a ação, ouvimos os efeitos de apertar o botão, da máquina virar uma maleta e um som que estaria ligado ao sair correndo.

Essas escolhas tradutórias foram feitas em função dos sons. São os audiodescritores, roteirista e consultor, que irão apontar no roteiro a necessidade de ressaltar na narração que efeito sonoro deve ser evidenciado para colaborar com a compreensão da narrativa imagética.

2.7 NARRAÇÃO DO ROTEIRO DA AUDIODESCRIBÇÃO

A narração da audiodescrição em filmes, como uma tecnologia assistiva, é mais um elemento técnico que precisa ser aperfeiçoado, para se estabelecer como integrante da cadeia produtiva do cinema. Trata-se de um componente essencial para a compreensão do filme pelas pessoas com deficiência visual e não de um elemento coadjuvante. Ela é a representante da imagem.

Segundo Larissa Costa (2014), é importante que a audiodescrição não pareça um elemento externo ao filme. Por isso, já durante a escrita do roteiro da AD, o audiodescritor, que poderá ser também o locutor, precisa estimar a velocidade da narração “de forma a propiciar um bom entendimento do texto e não destoar da trama” (COSTA, 2014, p. 18). Uma narração mal executada, monótona, ou incompatível com o gênero do filme, que não leve em consideração as características do contexto da audiodescrição, pode comprometer a compreensão da narrativa. Consideramos que a função semântica é o objetivo maior da audiodescrição, assim como o é a função do diálogo (OPOLSKI, 2017, p. 24). Neste trabalho, optamos por usar o termo “narração”, no lugar do termo “locução”, por concordarmos com o

que foi discutido e decidido no Segundo Encontro de Audiodescrição, em 2012, ocorrido na Universidade Federal de Juiz de Fora – MG. No Dicionário Houaiss, “locução” significa “1, maneira de articular ou pronunciar sílabas, palavras, frases, verbos etc.; dicção 2, modo próprio de se expressar, no que tange à escolha e à combinação das palavras; linguagem, estilo. [...]5 CINE RÁD TV em um roteiro, indicação das palavras a serem faladas pelo locutor.” (HOUAISS, 2001, p.1777); e “narração” significa: “1 exposição escrita ou oral de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos sequenciados 2 CINE TV fala que acompanha, comenta ou explica uma sequência de imagens que expõem um acontecimento ou uma série deles” (HOUAISS, p.1997, 2001). Percebemos, nessas definições, que a locução está mais voltada para a forma como as palavras são ditas, para o estilo do enunciado oral, enquanto que a narração se remete ao conteúdo. A locução seria a forma como o conteúdo é falado. A narração seria o conteúdo propriamente dito. Portanto, para a audiodescrição, seria mais apropriado considerar o termo “narração locucionada”, já que os dois aspectos influenciam diretamente na recepção.

A primeira narração de um filme foi feita na Rádio Barcelona, Espanha, em 1946, com *Gilda*, de Charles Vidor, muito antes mesmo da sistematização da audiodescrição em filmes ser realizada no estudo pioneiro de Gregory Frazier, em 1974. Essas primeiras descrições de filmes tinham o intuito de alcançar os ouvintes com ou sem deficiência visual. Segundo a entrevista de Jorge Arandes, concedida a Pilar Orero, da Universidade Autônoma de Barcelona³⁹, Gerardo Esteban foi o pioneiro a narrar filmes no rádio. Era um serviço prestado para os distribuidores dos filmes, uma vez por semana. Esteban fazia as transmissões ao vivo, do cinema, à noite, depois de ter assistido ao filme no período da tarde.

“Todo se hacía sin papeles ni anotaciones.” (...) “El equipo técnico bajaba un poco el sonido cuando Gerardo entraba a locutar, y luego volvían a subir el sonido. Lo importante era la banda sonora de la película. La película ya estaba doblada y sólo había que poner comentarios a la banda que lleva lo que se llama soundtrack. Los diálogos siempre se respetaban”⁴⁰ (ORERO, 2006).

Arandes conta em detalhes como ele aprendeu tudo com Esteban e como ambos tinham o talento para descrever as cenas. Depois de um tempo, ele resolveu fazer as narrações nas salas dos distribuidores, por causa da reclamação do público, na sala de cinema. Mesmo estando ele

³⁹ Disponível em inglês e em espanhol. http://www.jostrans.org/issue07/art_arandes.php.

⁴⁰ Tudo era feito sem nenhuma anotação. [...] Toda a equipe baixava um pouco o som quando Gerardo entrava para narrar e logo subiam o som. O importante era a trilha sonora do filme. O filme já tinha sido dublado e só precisava colocar os comentários adicionados à trilha do filme. Os diálogos eram sempre respeitados. Tradução nossa.

sentado na última fila da plateia, os espectadores reclamavam do barulho que fazia durante a narração. O interesse dos distribuidores aumentava e eles, Esteban e Arandes, agora em rádios diferentes, deram continuidade às narrações. Então, Arandes passou a assistir aos filmes duas vezes na mesma tarde, tomava nota do que poderia falar, respeitando os intervalos dos diálogos. Ele conta que, antes de começar o filme, fazia uma introdução do que seria visto “*Señores, hoy estamos aquí en la sala de Fox Film para retransmitir la película tal con Carmen Miranda, y esperamos que les guste porque es una película de tal estilo*”.⁴¹ Quando perguntado sobre o que descreviam, ele responde que as descrições eram do tipo físico dos atores, do figurino e do ambiente. Surpreendentemente, a essência da audiodescrição já estava sendo praticada por esses radialistas.

Provavelmente, essas narrações carregavam uma carga emotiva intensa e cada narrador imprimia sua forma de locucionar. O que muitos audiodescritores buscam hoje, diferentemente de uma narração para o rádio, é um estilo de transmitir a narração fílmica: a luz, as angulações e os movimentos de câmera. Esse estilo de narrar tenta representar os elementos próprios da linguagem cinematográfica, com os enquadramentos, os cortes e as montagens.

Ainda sobre como narrar, Joel Snyder ressalta que

the majority of content is communicated nonverbally, through gesture and facial expression. But also through a variety of speech and oral interpretation fundamentals including speech skills such as pronunciation, enunciation, breath control, and volume and oral interpretation elements such as pause, inflection, pace, tempo, phrasing, tone, and consonance. (SNYDER, 2014, p. 47).⁴²

Talvez seja o exercício dessa consciência da precisão da pronúncia das descrições que permita uma maior organicidade na narração, em relação ao todo da experiência fílmica. Opolski (2017) menciona Paul Zumthor, para quem “a voz é uma extensão do corpo, e, como tal, só é completa se integrada ao corpo e ao ambiente da emissão, para manter as referências da voz viva.” (OPOLSKI, 2017, p. 19). Ela faz essa menção, para comentar que as manipulações tecnológicas estão transformando a oralidade em uma expressão descorporificada, eliminando a presença de quem produz a voz. Essa reflexão nos remete a duas circunstâncias. A primeira, sobre o uso de voz sintetizada, não humana, para a narração em

⁴¹ Senhoras e senhores, hoje estamos aqui na sala da Fox Filme para assistir a um filme tal com Carmem Miranda e esperamos que gostem porque esse filme é tal estilo. Tradução nossa.

⁴² [...] a maior parte dos conteúdos são comunicados de forma não-verbal, por meio de gestos e expressão facial, mas também pela variação do discurso e pelos fundamentos da interpretação oral que incluem habilidade de fala como a pronúncia, controle da respiração e volume; e a interpretação oral de elementos como a pausa, inflexão, ritmo, *timing*, fraseado, tom e consonância. Tradução nossa.

filmes; e a segunda, sobre a “presença” do narrador. Esta última se dá quando o narrador se coloca em tons destoantes em relação ao filme. Pode apresentar-se de forma rígida e “neutra”, como, por exemplo, acontece na narração da audiodescrição do filme *Era uma vez Verônica*, 2012. A voz do reconhecido profissional Marcio Seixas, marcadamente pessoal, ganha um protagonismo que termina por se sobrepor aos conteúdos narrados, evidenciando certa falta de afinidade com a poética sonora geral do filme. Entre outras questões, o sotaque paulista do locutor, em um filme no qual os personagens são predominantemente pernambucanos, cria um indesejado estranhamento. Trata-se de uma voz clara e bem impostada, com excelente dicção, mas que talvez não alcance, nesse trabalho, o seu verdadeiro potencial expressivo. Esse exemplo reforça o entendimento de que talento e profissionalismo na voz não bastam, é preciso conhecer, compreender, a função do recurso da AD, para que se possam fazer as melhores escolhas na forma de narrar. O audiodescritor narrador, além de ser um profissional da voz, deve ter conhecimento da técnica da audiodescrição e das nuances da colocação da voz para esse produto específico. Assim, esses fragmentos de narrações gravados após o filme serão mixados, no intuito de serem considerados como parte integrante da obra.

Um fator que influencia diretamente a recepção das narrações de filmes é a transmissão. Quando analisamos as narrações de filmes por meio do rádio, devemos destacar um aspecto primordial, que até hoje é ponto de tensão entre o mercado e os usuários: o deslocamento de um evento imagético transmitido para um outro meio, mesmo que seja de modo simultâneo, não é considerado como uma ação inclusiva. Naquela situação das narrações dos filmes na Espanha dos anos 1940, todos os públicos recebiam as descrições pelo mesmo canal, podendo até ser considerado como um gênero radiofônico para a época.

Com o estabelecimento da audiodescrição, convencionou-se que a AD de filmes exibidos no cinema ou na televisão, transmitida via internet ou rádio, exclui o usuário de usufruir da obra na mesma plataforma que público em geral utiliza. A capacidade de transmitir a audiodescrição em qualquer plataforma em que o filme esteja sendo exibido pode ser atribuída a alguns aplicativos de sincronia por áudio, como o MovieReading ou o Audesc Mobile⁴³. Eles armazenam o roteiro da audiodescrição narrada por voz humana e, no momento em que o usuário estiver diante de qualquer exibição daquele filme, em qualquer plataforma, sala de cinema, TV, internet, ele pode acionar o aplicativo e sincronizá-lo com o áudio do filme. Assim o usuário pode ter acesso à audiodescrição a qualquer momento, com ou sem sincronia com o filme.

⁴³ Disponível em: <http://cidat.once.es/home.cfm?id=1516&nivel=2> Acesso em: 14 de dezembro de 2017.

Ainda sobre outras plataformas de exibição de filmes, que não o cinema, um exemplo muito criticado é o site Audio Filmes⁴⁴, que, enquanto transmite a audiodescrição de filmes, exhibe imagens que não têm nenhuma relação com a narração, geralmente uma marca do grupo que produz a audiodescrição, ou cenas de natureza, em uma total falta de associação entre a imagem transmitida e o áudio narrado. A narração, apesar de ser com voz humana, não é das mais expressivas.

2.7.1 Voz sintetizada

As pessoas com deficiência visual fazem uso de aparelhos tecnológicos por meio do leitor de tela. No celular, já é possível escolher o modo acessibilidade, que vem com muitos tipos de vozes sintetizadas, femininas ou masculinas, a serem escolhidas. No computador, é preciso baixar programas como o *Jaws*, o NVDA - *NonVisual Desktop Access*, ou o Dosvox, por exemplo. Essas vozes são planejadas para se parecerem com a voz humana, mas ainda estão longe disso. Como opção, os aplicativos oferecem a possibilidade de alterar a velocidade da fala. Essas vozes estão cada vez mais populares também entre as pessoas que enxergam, sendo usadas em aplicativos de trânsito, para leitura de livros, e em algumas publicidades quando o locutor não consegue falar tão rápido quanto essas vozes aceleradas. Por diminuir os custos de produção, sobretudo por eliminar as obrigações contratuais, essas vozes foram inicialmente consideradas pelos desenvolvedores de aplicativos de acessibilidade como uma alternativa que, além de gerar economia, daria mais agilidade ao processo.

Segundo a matéria de Rosana Romão, para o jornal Tribuna do Ceará, em 2014, o professor Agebson Rocha, coordenador do Núcleo de Tecnologias Assistivas do Instituto Federal do Ceará (IFCE), de Fortaleza, desenvolveu um programa que insere automaticamente o roteiro da audiodescrição, semelhante como é feito com as legendas. Para ele, “é possível dar mais informações sobre a cena, porque o programa permite a aceleração da fala” (ROMÃO, 2014). Um exemplo desse projeto não está neste excerto hospedado no YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=0xLAymwPVRU>. A fala robótica do programa nos remete à “voz descorporificada”, de Paul Zumthor, que intensamente carrega a marca do desumano, sem corpo e sem alma. Mesmo a pessoa com deficiência visual que já esteja familiarizada com esse sistema provavelmente não vai fruir o filme de forma harmônica. As informações serão

⁴⁴ <https://www.youtube.com/channel/UC6VyQSXoWUxwxVhPjILwNYQ>

sempre um fator externo ao filme, com características muito distantes da obra. E, mais ainda, todos os filmes, independentemente do gênero, teriam o mesmo aspecto sonoro, indiferentemente de qualquer contexto exibido. Segundo a matéria, os usuários que testaram esse formato de transmissão o aprovaram. Ao contrário da reação do público já acostumado com a narração com voz humana, que se manifestou contra a propagação dessa experiência, sentimento expresso numa matéria publicada no Blog da Audiodescrição⁴⁵.

Experimentos como esse foram influenciados pelos estudos do japonês Masamoto Kobayashi e de uma equipe de outros japoneses e americanos, patrocinada pela IBM desde 2010. No artigo *As descrições sintetizadas em vídeos são aceitas?*⁴⁶, esses pesquisadores descrevem uma pesquisa que aponta a aceitação da descrição sintetizada para vídeos, tanto nos Estados Unidos da América quanto no Japão. Aqui no Brasil, a pesquisa de mestrado de Virgínia Campos, da Universidade Federal da Paraíba, da qual nós participamos como audiodescritora entrevistada, testou um sistema de geração automática de roteiro de audiodescrição, denominado de CineAD, que detecta os intervalos das falas em um filme e baseia-se no roteiro original do filme para produzir a audiodescrição. A intenção dessa pesquisa, como a da anterior, tem como eixo motivador a tarefa de tornar “o processo de descrição mais eficiente, diminuindo o tempo investido e o custo associado.” (CAMPOS, 2015, p.15). No caso dessa investigação, ainda há a possibilidade de se inserir uma narração humana. Na época, lembramos que as escolhas feitas pelo sistema eram muito objetivas e que não geravam um roteiro propriamente dito, condizente ao conteúdo afetivo do filme. A necessidade de ter um audiodescritor para revisar as escolhas de descritivos feitas pelo programa apresentava-se ainda mais trabalhosa e o sistema não demonstrava nenhum aumento na eficiência do processo de elaboração do roteiro da audiodescrição. Virgínia Campos cita Masamoto Kobayashi para dizer da insatisfação dos usuários de ouvir voz sintetizada em filmes.

Quanto à locução, Kobayashi et al. [8] apresentam um estudo sobre o uso de sintetizadores de voz para gerar a narração das descrições. Os estudos mostraram que as descrições sintetizadas foram aceitas, independentemente da língua utilizada, mas se adequam melhor aos vídeos informativos, onde o entendimento é o fator crítico. Para vídeos de entretenimento, as narrações humanas são mais recomendadas, pois permitem que as pessoas cegas tenham uma experiência mais natural e agradável (CAMPOS, 2014, p. 2).

⁴⁵ <http://www.blogdaaudiodescricao.com.br/2012/03/audiodescricao-virtual-opiniao-de-um.html>

⁴⁶ *Are synthesized video descriptions acceptable?*

A pesquisa de Virgínia Campos colheu opiniões de doze usuários, pessoas com deficiência visual, que mostraram um aumento no nível de compreensão dos filmes; e de cinco audiodescritores experientes, que mostraram certa resistência à geração automática do roteiro de audiodescrição.

Essas pesquisas geradas em departamentos de informática e em departamentos de sistemas da computação se mostram distantes da perspectiva de incorporação da audiodescrição como parte da obra. Parecem lidar com a audiodescrição como um conteúdo meramente informativo. Esse propósito parece funcionar para alguns dispositivos que veremos a seguir, mas não combinam com a vertente de certa aspiração poética que a audiodescrição está assumindo nas artes e principalmente em obras audiovisuais.

O uso da voz do leitor de tela para dar informações sobre os filmes hospedados no aplicativo de origem italiana MovieReading⁴⁷ parece ser bem aceito. Ali, é possível encontrar a sinopse, a descrição dos cenários e dos personagens, informações que variam de filme para filme. Também utilizados em DVDs, são conteúdos que não puderam ser inseridos no roteiro de audiodescrição e que apresentam dados relevantes para a ambientação (detalhes do cenário) e para a caracterização dos personagens, como tipo físico, figurino entre outros. Algumas pessoas podem considerar tais informações como “*spoiler*”, mas muitos desses dados estão presentes na divulgação do filme, nos cartazes, no trailer etc, mas não chegam até as pessoas com deficiência visual, por falta de acessibilidade. Em alguns casos, podemos dizer que há um adiantamento de informações que serão suportes para formar imagens.

Uma pesquisa⁴⁸ feita por Pablo Romero-Fresco e Louise Fryer (2014), sobre a elaboração de áudios introdutórios, constatou que as pessoas com deficiência visual querem obter mais informações sobre o filme, antes ou depois de assisti-lo. Eles se apoiaram no costume de esses áudios serem oferecidos em óperas ou em espetáculos teatrais, contendo informação sobre o espetáculo, o elenco, sobre a música, enfim, sobre os tópicos que a produção acreditava ser relevantes, para elaborar e propor algo semelhante, com objetivo de introduzir os filmes para as pessoas com deficiência visual. Tal recurso é particularmente útil para os filmes que têm um ritmo mais acelerado, com profusão de imagens e com diálogos contínuos, em que a audiodescrição tem pouco espaço para ser introduzida. Os áudios introdutórios geralmente duram entre cinco e quinze minutos, e englobam uma sinopse robusta com descrição dos

⁴⁷ <http://iguale.com.br/moviereading/>

⁴⁸ Disponível em: <https://soundcloud.com/user-955867464/slumdog-final/s-ca9P4>

personagens, do figurino, do ambiente e também da linguagem cinematográfica, por vezes detalhada.

Esses pesquisadores acreditam que os filmes com menos diálogos e mais tempo de audiodescrição irão requerer menos tempo de áudio introdutório. A sugestão deles é a de que o áudio seja hospedado em plataformas na *web* ou incluídos em uma faixa no DVD, caso o filme seja distribuído nesse formato. As narrações em voz humana, desses áudios⁴⁹, são feitas por profissionais da voz e acompanham o clima do filme, podendo até usar a trilha do filme para envolver o espectador. Uma das vantagens citadas pelos autores é a liberdade de tempo para construir um texto descritivo ininterrupto.

A voz sintetizada em aplicativos para dispositivos móveis parece soar harmônica para a proposta de descrever fotos, documentos, placas, notas de dinheiro, e uma gama de imagens que são fundamentais para as atividades da vida diária. Os aplicativos Vocal Eyes⁵⁰ e Seeing AI⁵¹ são exemplos da funcionalidade desses programas de reconhecimento de imagem por aproximação. As falas são objetivas, acionadas pela escolha do usuário com o intuito de informar, de reconhecer objetos e imagens, de tornar as coisas presentes. Com o poder de ler placas, reconhecer cédulas, ler documentos, descrever imagens a serem fotografadas, e tantas outras funções, esse aplicativos revelam fragmentos do mundo visual que começam a ser incorporado ao dia-a-dia das pessoas cegas ou com baixa visão.

O celular é um dos elementos que nos constitui, cada vez mais, como “*cyborgs*”, havendo quase uma incorporação desse dispositivo móvel para expandir os sentidos. O filósofo britânico Andy Clark simplifica: “Somos *cyborgs* por natureza no sentido de que temos uma simbiose com a tecnologia, uma interação muito estreita com dispositivos que inventamos para facilitar nossa vida.” (BUSCATO, 2009). Da mesma forma que usamos a agenda do celular para buscar os telefones de nossos familiares, funcionando como extensão da nossa memória, a pessoa com deficiência usa um aplicativo para saber qual cédula de dinheiro está em suas mãos, como uma expansão do sentido da visão. Mas essa investigação fascinante da fundição das máquinas com o nosso corpo e com nossa mente, que está intrinsecamente relacionada com as tecnologias assistivas, não é tema a ser desenvolvido neste trabalho. O próximo passo é o de tentar entender mais as peculiaridades da *voice-over*, investigando se a audiodescrição, com voz humana, pode ser considerada como um tipo de *voice-over*.

⁴⁹ <http://www.audiointros.org/slumdog-millionaire>

⁵⁰ <http://vocaleyes.ai/>

⁵¹ <https://www.microsoft.com/en-us/seeing-ai/>,
https://www.youtube.com/watch?v=bqeQByqf_f8&feature=youtu.be

2.7.2 *Voice-over*

A narração da audiodescrição, áudio constituído de um roteiro composto de fragmentos, de frases organizadas em unidades descritivas que traduzem as imagens, não é diálogo. É um substituto da imagem, gravado em estúdio. Como poderíamos classificar esse áudio no universo da mixagem de som de um filme? Seria um efeito sonoro? A narração teria características semelhantes às de uma *voice-over*? Às de uma voz em *off*? Neste tópico, muito mais do que relacionar a AD com a *voice-over*, buscaremos clarificar as particularidades de cada uma dessas vozes, verificando como elas se apresentam em um projeto de áudio.

A tradução literal de *voice-over* é “voz sobre”. Considerada como uma instância narrativa (ALVIM, 2017), esse recurso pode se apresentar no filme de duas formas: sobre a imagem, os casos mais populares são os documentários de natureza; ou sobre a voz dos personagens, como foi incorporada pelos estudos tradutórios (FRANCO, 2010), que é colocada como a tradução literal das falas dos personagens, a chamada “tradução em *voice-over*”, em oposição à “narração em *voice-over*”.

Eliana Franco relaciona a *voice-over* em dois campos: o dos estudos fílmicos e o dos estudos da tradução.

It is observed then that the common ground between Film Studies and Translation Studies regarding the term “voice-over” is that there is *a voice over something*, although from the perspective of audiovisual translation the nature of *this voice* and *this something* changes drastically, altering *the function* of voice-over previously defined by Film Studies: from voice-over *narration* to voice-over *translation*. It changes from an “invisible solitary voice” – the narrator’s – delivered over images, to an “invisible parallel voice” – the translation performer’s – superimposed on a “visible” voice, the on-screen source speaker’s (FRANCO, 2000, p. 41).⁵²

De acordo com a definição acima, a audiodescrição, apesar de ser uma tradução, quando narrada se comporta como um elemento sonoro. É uma voz humana, que não é diálogo. Seria uma modalidade de narração em *voice-over*?

Sarah Kozloff (1988), no seu livro *Invisible story tellers: voice-over narration in American fiction film*, desenvolve argumentos para revelar como a *voice-over* foi alvo de preconceitos, por ser considerada uma técnica eminentemente literária, ou por que a narração

⁵² É observado que o campo comum entre os Estudos fílmicos e os Estudos de Tradução no que se refere ao termo “*voice-over*” é que tem a voz sobre alguma coisa, apesar de que na perspectiva da tradução audiovisual, a natureza dessa voz e dessa alguma coisa muda drasticamente, alterando a função da *voice-over* previamente definida pelos Estudos Fílmicos: de narração em *voice-over* para tradução em *voice-over*. Isso altera da “voz invisível e solitária” – o narrador – entregue sobre imagens para a “voz invisível paralela” – o desempenho dos tradutores – sobrepor uma voz “visível” a fonte falante na tela. Tradução nossa.

poderia ser manipuladora de opiniões, ao que ela argumenta: “(...) *adding oral narration in a film does not interject a literary technique into a unadulterated dramatic form (...) all it does is to superimpose another type of narration on top of a mode that is already at least partly narrative.*”⁵³ (KOZLOFF, 1988, p.17).

A audiodescrição pode ser considerada uma desnecessária sobreposição nas camadas da narrativa fílmica, por quem não precisa dela. A sensação de redundância, de excesso, de confusão, de infidelidade à imagem, manifestada por alguns produtores, que reagem com aversão a esse recurso assistivo, é, em grande medida, devida ao desconhecimento da ferramenta de acessibilidade e de sua abrangência, suscitando o medo da descaracterização do trabalho, do desmonte da obra, fortalecendo o equivocado entendimento de que a audiodescrição não faz parte do universo do cinema. Mas Kozloff contradiz o posicionamento acima quando diz que:

[...] *film is a young art form, and it has borrowed photography, dance, music, costume design, storylines, even the quintessentially “cinematic” concept of montage, from numerous and sundry sources. The history of film is the history of assimilation and reinterpreting techniques and materials from other art forms. Even if voice-over were a literary device, it would be no less valuable, no less valid a technique than any other that film has retailed to serve its own purposes*⁵⁴ (KOZLOFF, 1988, p.17).

Em outro livro, *Voice-over translation: an overview*, que Eliana Franco publicou com Anna Matamala e Pilar Orero (2010), é feito um apanhado sobre a *voice-over*, desde sua origem no cinema silencioso até as pesquisas em tradução, que passam a chamar de *voice-over* a tradução narrada sobre a voz dos personagens. Muito diferente da dublagem, em que a voz original dos atores é substituída pela tradução interpretada por vários atores/dubladores, adotando-se uma voz para cada personagem (às vezes o mesmo dublador fazendo duas ou mais vozes distintas), a *voice-over* dos estudos da tradução é feita apenas por uma voz para todos os personagens. Ouvem-se ainda as vozes dos personagens originais, ficando o diálogo do filme diminuído de volume em toda a sua extensão. É uma regra iniciar a tradução em *voice-over* alguns segundos após a voz original do personagem. Isso pode acontecer com ou sem legendas.

⁵³ Acrescentar uma narração oral a um filme não insere subitamente uma técnica literária em uma forma dramática pura; o que se faz é apenas sobrepor um outro tipo de narração sobre um modelo que já é, ao menos, parcialmente uma narrativa. Tradução nossa.

⁵⁴ [...] cinema é uma forma de arte jovem que pegou emprestado fotografia, dança, música, figurino, enredo, e até mesmo o conceito “essencialmente cinematográfico” de montagem, de numerosas e diversas fontes. A história do filme é a história de assimilação e de reinterpretação de técnicas e de materiais de outras formas de arte. Até se *voice-over* fosse um instrumento literário, não seria menos valiosa, não menos válida que qualquer outra técnica que o cinema remodelou para servir seus próprios propósitos⁵⁴. (KOZLOFF, 1988, p.17). Tradução nossa.

O recurso de leitura das legendas é conhecido por “áudio legendagem” (ORERO, 2007), muitas vezes chamado de *voice-over* no campo do cinema.

Para tornar o filme *The devil's candy*⁵⁵, de Sean Byrne, acessível, a audiodescritora Livia Motta optou por colocar duas vozes, uma masculina e outra feminina, para a *voice-over*. Os profissionais contratados para fazer a narração tinham experiência como dubladores, facilitando, pela versatilidade deles, que cada um fizesse a voz de mais de um personagem. Dessa forma, a voz masculina traduzia todos os personagens homens; e a feminina, as mulheres. Havia ainda uma terceira voz, masculina, somente para a narração da audiodescrição. Observem⁵⁶, entre 3'30" e 6'30", como as três camadas de informação coexistem: a audiodescrição, a *voice-over* dupla e a legenda para surdos e ensurdecidos - LSE. Uma vez que a legenda é para as pessoas com deficiência auditiva, ela segue as normas e os padrões para atender a esse público, e não são lidas para as pessoas com deficiência visual. Portanto, não há áudio-legendagem, o que as pessoas com deficiência visual ouvem é a narração em *voice-over*.

Na audiodescrição, a leitura de legendas é feita quando o filme é integralmente falado em língua estrangeira, ou possui algumas falas em outra língua. Nesse caso, são duas vozes, de narradores distintos, uma para a audiodescrição e outra para a “áudio legendagem”, comumente chamada de “*voice-over*” no meio cinematográfico. O uso de vozes diferentes é para marcar o que é descrição de imagem e o que é diálogo. Um exemplo ocorreu na acessibilização do longa *Cine Holliúdy*⁵⁷, dirigido por Halder Gomes. No final do filme, o personagem principal dá uma entrevista em inglês. Nesse momento, aparece a legenda em português, o que se caracteriza como conteúdo para a audiodescrição. Tudo o que aparece na tela é considerado imagem, mesmo que sejam textos ou números. Essa narração da legenda na audiodescrição não poderia ser considerada tradução em *voice-over*, apesar de ter um resultado final semelhante para o público, porque não houve o trabalho da tradução, apenas a leitura da legenda. Percebemos, então, que a audiodescrição engloba a áudio legendagem.

Ainda sobre as características da narração em *voice-over*, é válida alguma reflexão a respeito do caráter diegético, ou não diegético, desse recurso. Para quem enxerga, o emissor se encontra fora do espaço e do tempo do filme, deslocado da diegese. No entanto, para as pessoas com deficiência visual, a narração da audiodescrição pode ser considerada diegética, uma vez que ela é a representante da imagem do filme. Seria, para esse público, como uma “*voice-over*

⁵⁵Exibido no CBBB de Brasília e de São Paulo em 2017 no Festival de Cinema Rock Terror. Disponível em: <http://culturabancodobrasil.com.br/portal/rock-e-terror/> Acesso em: 11 de fevereiro de 2018.

⁵⁶ Ver arquivo no: <https://www.youtube.com/watch?v=vNRgEhFBWOA&feature=youtu.be>

⁵⁷ Ver arquivo no <https://www.youtube.com/watch?v=JH2o1ErwqS0&feature=youtu.be>

diegética”? Mas se levarmos em consideração que o audiodescritor narrador é a entidade portadora da voz, o emissor, não seria melhor reconhecer essa narração como uma voz em *off*? A voz em *off* é aquela em que não vemos o emissor no enquadramento da câmera, mas o reconhecemos. É considerada diegética, também, por ser gravada durante a filmagem e por pertencer ao conteúdo do filme. Nesse viés, a voz da narração da AD teria como marca o hibridismo: de ser semelhante à *voice-over*, por sobrepor sons e por não advir de nenhum emissor pertencente ao filme, e de ser semelhante à voz em *off*, por ser diegética (para as pessoas com deficiência visual), como substituta da imagem, e por possuir um emissor reconhecido. Dessa combinação, talvez seja lícito pensar em um termo como “*voice-off*”, para denominar as peculiaridades desse recurso, que recentemente vem se inserindo no cinema.

Para tornar esse tema mais complexo, vamos pensar a relação do roteiro da audiodescrição no contexto de um filme com *voice-over* e com voz *off*. No caso da primeira, a audiodescrição irá narrar a imagem e não mencionará nada sobre a voz. Os usuários da audiodescrição perceberão que não se trata de um personagem, pois ele não será descrito nem nomeado. No caso da voz em *off*, o usuário irá reconhecer o personagem pela voz, quando ele for descrito ou nomeado durante sua aparição. Essa dedução de quem está falando será feita ao mesmo tempo, tanto para o público que enxerga quanto para o público que não enxerga.

Um evento revelador de certa imprecisão no uso desses termos pelos profissionais da área ocorreu durante a exibição do filme *Solidão*⁵⁸, de Geneton Moraes, com audiodescrição, no III VerOuvindo, em 2016, quando a audiodescritora, especialista em audiodescrição de documentários, optou por falar, “voz em *off*”, durante sua narração. Em um primeiro momento, ela usou o termo “voz em *off*” para designar uma “*voice-over*”, que inicia uma narração aos 1’45”, da trilha sonora, e que segue até os 5’45”. No final do filme, aos 50’16”⁵⁹, a audiodescritora repete o termo, agora usado de forma correta, pois são as vozes das pessoas que deram depoimentos ao longo do filme que se ouvem.

Para John Purcell, diferentemente dos conceitos acima, o que distingue narração e *voice-over*, em documentários, é o modo de gravação. Ele considera como narração a voz gravada em estúdio; e *voice-over*, a que é gravada no ambiente da filmagem. Segundo o autor, a narração é considerada onisciente (voz de Deus), enquanto a *voice-over*, mesmo sendo derivada de um personagem entrevistado no ambiente da filmagem, é uma voz descorporificada, embora

⁵⁸ Ver arquivo no: <https://www.youtube.com/watch?v=AQELdtf9lGI&feature=youtu.be>

⁵⁹ Ver arquivo no: <https://www.youtube.com/watch?v=8Zy9gSzyvZg&feature=youtu.be>

carregue a legitimidade do personagem do filme (PURCELL, 2007, p. 186 e 223). Para Opolski, a voz em *off* é semelhante à voz do narrador, de Purcell.

Evidentemente, o recurso da *voice-over* foi usado em outros gêneros, para além de documentários. Por exemplo, nos filmes de Robert Bresson, citados por Luiza Alvim (2017), tal recurso é chamado pela autora de “voz *over*”. Entretanto, ao longo do seu estudo, Alvim usa também os termos “comentário *over*” ou “texto *over*”, sem nenhuma distinção entre eles, como sinônimos de “voz *over*”. A análise de Alvim não enfatiza a precisão de uma terminologia, mas se preocupa em compreender o fenômeno da *voice-over* como utilizada na filmografia de Bresson. Nesses filmes, são utilizados comentários na primeira pessoa, como acontece em *Pickpocket* e em *Um condenado à morte escapou*, nos quais a “voz *over*” é a do protagonista, com narrações construídas no tempo passado, muitas vezes descrevendo a ação que o personagem acabou de fazer. Em alguns filmes, esse cineasta usa essa voz na terceira pessoa. Poderíamos destacar que a chamada “voz *over*” tem características da *voice-over*, de Purcell, por ser a voz do protagonista, mas difere por narrar as ações do personagem. Assemelha-se à narração da audiodescrição por usar condensação e frases curtas e nos remete ao uso da audiodescrição na primeira pessoa, utilizado por Bernd Benecke, audiodescritor alemão, algo que veremos mais à frente.

Por sua vez, Serge Daney diz, em 1978: “*I will use the term voice-over narrowly to describe an off-screen voice that always runs parallel to the sequence of images and never intersects with it*”⁶⁰ (DANEY, 1978, p. 19). Entendemos que essas peculiaridades ainda não estão devidamente conceituadas. Segundo Franco (2000), essa indefinição não se dá por causa da terminologia, mas por causa do próprio objeto de estudo. Diz que a tradução em *voice-over*, por exemplo, é vista como uma técnica ou uma subcategoria dentro da tradução audiovisual. Algo semelhante também parece acontecer com a narração da audiodescrição, que ainda nem conquistou o seu lugar de reconhecimento dentro da produção do projeto de áudio de filmes.

Nos campos dos estudos fílmicos, a *voice-over* na terceira pessoa é muitas vezes considerada como intrusiva, algo que guia o espectador para uma determinada forma de pensar.

Within the field of Film Studies third-person voice-over was defined as a narrative technique opposed to the so-called ‘character narrator’, that is, a narrator who coincides with a character from the film who generally tells his story in the first person. Contrary to the character narrator, this third-person voice-over narrator, or commentator, often guides viewer’s interpretations of an argument from a certain (authoritative) distance, and was for a long time the preferred narrative technique of

⁶⁰ Eu uso o termo *voice-over* apenas para descrever uma voz fora da tela que sempre anda paralela à sequência de imagens mas nunca a intercepta. Tradução nossa.

films that imitated or claimed to portray reality. This was so because of the multiple responsible functions that the voice performed (the functions of linking scene, introducing participantes, explaining contexts, commenting on events, assessing people and situations) and the authoritarian tone that accompanied these functions which was immediately acknowledged as expertise by the viewer and thus hardly questioned. (FRANCO, 2010, p. 24)⁶¹

O ato de audiodescrever implica assumir muitas funções, como as relacionadas acima: ligar cenas; apresentar os personagens; indicar o contexto, o ambiente e o tempo; descrever as ações; elucidar as intenções, entre outras. Em sintonia com o tempo das exibições das imagens, é possível até explicar algo, fazer comparações. Em relação ao pronome pessoal, a terceira pessoa do singular, ou do plural, tem sido a opção mais comum entre os audiodescritores, para elaborar o roteiro da audiodescrição. Encontram-se também roteiros na voz passiva ou com sujeito indeterminado. Alguns audiodescritores utilizam ainda a primeira pessoa do plural, geralmente quando o filme apresenta cenas com a câmera subjetiva. Tal opção tem a intenção de envolver o público no evento imagético exatamente como a câmera subjetiva o faz. Um exemplo é o excerto abaixo, do roteiro da audiodescrição de *Baile Perfumado*⁶², que foi narrado por sobre uma música vibrante que embala as sequências iniciais do filme.

6:08 VISTA AÉREA DA CAATINGA CINZA AMARRONZADA QUE SURGE INCLINADA NO HORIZONTE E PARECE GIRAR LENTAMENTE. NOS APROXIMAMOS DE UM CÂNION. SOBREVOAMOS AS ÁGUAS ESVERDEADAS ENTRE FALÉSIAS,
6:24 ÁGUAS DE UM RIO MARGEADO POR PEDRAS.
6:32 NOS APROXIMAMOS DE UMA GRANDE ROCHA. O CÂNION PARECE INCLINAR.
6:43 CONTINUAMOS ACELERADAMENTE ACIMA DE UMA CORREDEIRA CONTRA O FLUXO D'ÁGUA, POR ENTRE AS FALÉSIAS DE PEDRA. A ÁGUA VOLUMOSA E AGITADA CORRE COM FORÇA.
7:01 MAIS À FRENTE, O RIO CALMO (BAILE..., 1996).

Além de tentarmos envolver o público, buscando colocá-lo na cena, usando os verbos na primeira pessoa do plural (“nos aproximamos”, “sobrevoamos”, “continuamos” etc.), procura-se dar a ideia de que estamos todos fazendo a ação. O ritmo da música ajuda a criar

⁶¹ No campo dos estudos fílmicos a *voice-over* na terceira pessoa foi definida como uma técnica narrativa em oposição ao tão chamado ‘personagem narrador’, ou seja, um narrador coincide com o personagem do filme que conta a estória na primeira pessoa. Ao contrário do ‘personagem narrador’ esse narrador *de voice-over* na terceira pessoa, ou comentador, frequentemente guia a audiência para interpretações de argumentos a certa (autoritários) distância e foi por muito tempo foi preferida a técnica da narrativa de filmes que imitaram ou reivindicaram retratar a realidade. Isso foi por causa da responsabilidade das múltiplas funções a voz desempenhou (a função de unir cenas, introduzir participantes, explicar contextos, comentar eventos, avaliar pessoas e situações) e o tom autoritário que acompanhava essas funções que foi imediatamente compreendido pelo público com perícia e por isso raramente foi questionado. Tradução nossa.

⁶² Roteiro feito por nós. Ver arquivo compartilhado no <https://www.youtube.com/watch?v=B1blphdMAug&feature=youtu.be>

essa atmosfera. Observe que a música fica presente durante todo o tempo e que se sobressai nos intervalos entre as sentenças cronometradas, quando é ouvida na altura planejada para o filme. Esses intervalos do roteiro foram feitos para destacar os momentos que consideramos mais relevantes da música.

Bernd Benecke, um dos primeiros e dos mais atuantes audiodescritores alemães, desenvolveu um curioso experimento em audiodescrição, de forma inovadora, relacionado ao conceito de *voice-over*. Num caso particular e isolado, ele construiu um roteiro de audiodescrição escrito na primeira pessoa do singular, sob a ótica do protagonista, e convidou o ator que fez o papel para fazer a narração da AD do filme, feito para crianças, intitulado *Bibi Blocksberg*, dando à função do audiodescritor uma conotação de “*character narrator*”.

O trecho a seguir consiste em algumas cenas faladas na língua original, alemão, e traduzidas em legenda para o inglês. Aqui, elas estão traduzidas, por nós, para o português. Depois da narração dos créditos iniciais, o primeiro episódio começa assim:

“EU SOU BERNARD BLOCKSBERG E NO NOSSO JARDIM ESTÁ BBQ. MINHA FILHA BIBI E SEU AMIGO FLORIAN CORREM EM MINHA DIREÇÃO. MINHA ESPOSA BÁRBARA SAI DE CASA COM UM BOLO ENORME.”

Outra cena: “BÁRBARA COLOCA O INDICADOR SOBRE A BOCA E APONTA PARA MIM. EU NÃO VEJO PORQUE ESTOU DE PÉ DE COSTAS PARA ELA”.

Cena três: “A TIGELA ROLA PARA FORA DA CAMA E ACABA ONDE? NO MEU DEDÃO, CLARO! EU PULO DE UMA PERNA SÓ PRA FRENTE E PRA TRÁS.”

Cena quatro: “INACREDITAVELMENTE, MINHA PRÓPRIA MULHER! INDIGNADO, EU LEVANTO E VOU PARA A SALA DE ESTAR.”

Cena cinco: “BIBI OLHA PARA MIM COM SEUS GRANDES OLHOS”

Mais uma cena: “SENTADO EM MEU CARRO, DIRIJO PELAS RUAS. ESTOU MUITO TRISTE.”

Cena sete: “BÁRBARA ABRE OS OLHOS DELA. EU ESTOU MUITO TOCADO E QUASE CHORANDO” (*BIBI...*, 2002).

Essas frases são intercaladas com o diálogo e com o som do filme⁶³. Nesse roteiro, tão autoral, Benecke utiliza-se de construções linguísticas que colocam o personagem para descrever as cenas através do próprio olhar, narrando-as com a própria voz: “*showing empathy to what happens to his girl, using ‘I’ in the description, showing fear, anger or joy, giving commentes ou advice*”⁶⁴ (BENECKE, 2017).

⁶³ As cenas estão em alemão e foram traduzidas para o inglês por Eliana Franco. A tradução para o português nossa. Disponível em: <https://vimeo.com/309989673>, senha: nota63

⁶⁴ Disponível em: http://grupsderecerca.uab.cat/arsad/sites/grupsderecerca.uab.cat.arsad/files/benecke_arsad_2017.pdf Acesso em: 02 de fevereiro de 2018. “mostrando empatia para o que acontece com a sua filha, usando ‘eu’ nas descrições, mostrando medo, raiva e contentamento, fazendo comentários ou dando conselhos”. Tradução nossa.

Esse experimento foi apresentado durante o 3º Encontro (Inter)Nacional de Audiodescrição⁶⁵, realizado em 2017, no Recife, para uma plateia de mais de cem pessoas, entre elas cerca de vinte pessoas com deficiência visual. A reação foi de surpresa, o público ficou impactado. Evidentemente essa é uma escolha muito peculiar, uma forma estilizada de construir a narrativa da audiodescrição, que merece um estudo de recepção próprio. Nesse caso particular, a narração apresenta-se cada vez mais imbricada ao filme, acrescentando uma camada a mais de complexidade a respeito do caráter diegético ou extra diegético da audiodescrição.

Um exemplo semelhante, por ter a audiodescrição na primeira pessoa, é um *making of* de um clip⁶⁶ da cantora gaúcha Luiza Caspary, conhecida por fazer seus shows com Libras e com audiodescrição, lançado no dia 19 de dezembro de 2018. O roteiro é narrado pela própria cantora. Nesse caso, a autora imprime, além de uma audiodescrição com as características de “*character narrator*”, uma comunicação afetiva, que corresponde ao clima do vídeo e, mais que o primeiro exemplo, ela consegue diluir as bordas entre o que é a obra e o que é a audiodescrição.

Neste capítulo, foi possível pensar a audiodescrição no campo de estudo e de produção do som de obras cinematográficas, levando em consideração as práticas em filmes exibidos no cinema e ampliando o conceito desse recurso, enquanto refletimos sobre a sua identidade como gênero tradutório e como elemento sonoro que cumpre a função de mediação entre o filme e as pessoas com deficiência visual.

Levantamos conhecimentos sobre as características e as funções da narração da audiodescrição, avaliando sua atuação com relação aos usuais sons que compõem as faixas de áudio a serem mixadas em um filme. Esse conteúdo norteou a preparação e a execução do experimento de pesquisa relatado no terceiro capítulo. Mas, antes de relatarmos o experimento, é importante entender como a audiodescrição virou recurso obrigatório para os projetos de audiovisual financiados por editais públicos, e quais as perspectivas para a regulamentação da sua exibição na sala de cinema no Brasil, o que faremos no capítulo seguinte.

http://grupsderecerca.uab.cat/arsad/sites/grupsderecerca.uab.cat.arsad/files/benecke_arsad_2017.pdf Acesso em: 01 de janeiro de 2018.

⁶⁵ <https://encontrointernacionalad.com/> Acesso em: 01 de janeiro de 2018

⁶⁶ Disponível em: <https://youtu.be/GJsF9Ey42U4>. Acesso em 19 de dezembro de 2018.

3 AUDIODESCRIÇÃO DE CINEMA

Neste capítulo, vamos discutir o que diferencia a audiodescrição de cinema da audiodescrição de outros produtos do audiovisual, vamos também apresentar e analisar os documentos, publicados no site da Ancine, que dizem respeito à produção e à exibição da audiodescrição no cinema brasileiro. São informações contidas em agendas regulatórias, termos de recomendações, minutas, consultas públicas, câmaras técnicas, instruções normativas, notícias regulatórias e análises de impacto, que abrangem todo o setor da cadeia produtiva do ramo cinematográfico. São ainda mostradas algumas soluções para a transmissão da AD na sala de cinema, bem como as dificuldades enfrentadas para a escolha de um modo de transmissão que seja padronizado internacionalmente.

Acreditamos que a compilação das informações extraídas desses documentos, especificamente sobre a audiodescrição, é de certo modo um recorte historiográfico das políticas públicas brasileiras voltadas para a acessibilidade no cinema, das pessoas com deficiência visual; é também o registro dos caminhos que os produtores, os distribuidores, os exibidores, e os profissionais da acessibilidade buscam trilhar para atender as exigências da Ancine. Iniciamos com a elucidação do que consideramos uma audiodescrição de cinema e sua diferença da audiodescrição dos demais produtos audiovisuais.

Audiodescrição de cinema e audiodescrição de obras audiovisuais não são exatamente a mesma coisa. Apesar de filmes também serem considerados produtos audiovisuais, quando ele é apresentado em salas de cinema, existem algumas especificidades para a sua exibição. Da mesma forma, há especificidades para a audiodescrição de cinema. Chamamos audiodescrição de cinema aquela feita para filmes de longa ou curta-metragens, gravada, sincronizada, mixada, podendo ser aberta, para todos ouvirem, ou fechada, transmitida por meio de aparelhos individuais com fones de ouvido e recebida no momento da sessão. Sua função é a de descrever tanto imagens quanto sons, respeitando a soberania do diálogo, interagindo com ele a todo o tempo, seja silenciando, seja revelando o silêncio dele. A audiodescrição de outros produtos audiovisuais possui algumas características da audiodescrição de cinema, principalmente na forma de construção, mas ela, por sua vez, independe das condicionantes técnicas inerentes à recepção coletiva numa sala de cinema. Uma audiodescrição de audiovisual pode ser exibida em qualquer plataforma, na televisão, em um dispositivo móvel ou até mesmo em tocadores digitais, como um MP3 *player*, sem a imagem, sendo a narração da AD parte da mixagem da

trilha do filme. Independentemente do local em que esteja sendo ouvida, durante uma caminhada num parque, uma viagem de avião...

O aspecto coletivo da experiência estética no cinema pode ser visto, de certa forma, como um importante traço herdado do teatro, arte que antecede o fenômeno cinematográfico e da qual ele, em grande medida, se deriva (REIS, 2013). Portanto, é a forma de exibição e de transmissão que vai caracterizar uma AD de cinema, dadas as especificidades técnicas impostas por essa modalidade. Quando a AD é transmitida ao vivo na sala de cinema, o audiodescritor geralmente fica em uma cabine acústica, de onde ele consegue ver o filme e, na maioria das vezes, a plateia. Dessa situação, instala-se outro tipo de relação entre o audiodescritor, que consegue ver a reação dos usuários, dando um retorno imediato à sua performance. Por mais que tenha ensaiado, é comum haver uma interferência no estado emotivo do narrador, que pode influenciar a sua voz, na velocidade, na entonação, na intenção, como acontece com o ator no teatro.

Essa forma de transmissão ao vivo da audiodescrição de filmes no cinema é muito comum em festivais, quando não há tempo nem verba para gravar a AD. É o caso do Festival Assim Vivemos, que acontece em algumas cidades, como Brasília, Rio de Janeiro e São Paulo; e dos festivais de animação Animage e Stop Motion, que acontecem no Recife, por exemplo.

Uma característica da transmissão da AD ao vivo é a percepção acentuada da distinção de ordem técnica entre o áudio do evento imagético da obra e o da narração. Entende-se que a qualidade do áudio gravado é muito mais controlada e ajustada, e que a sua transmissão também é beneficiada pelos equipamentos do cinema, ao passo que o áudio produzido na hora e transmitido por aparelhos móveis corre o risco de sofrer variantes como: interferência nos aparelhos transmissores (de ondas de rádio ou de sinais de celulares), ruídos na cabine feitos acidentalmente pelo próprio audiodescritor (uma batida no *puff* do microfone, um espirro, tosse, o barulho enquanto bebe água, o ventilador do computador ou o barulho do papel ao passar de página).

A relação público/narrador intensifica-se quando a audiodescrição é feita ao vivo e aberta. Nessa modalidade, todos ouvem o audiodescritor narrador e, mais do que nunca, irá ocorrer a interação própria de um evento ao vivo, em que a performance da narração pode ser alterada pela reação do público.

No cinema, diferentemente do teatro, o público é afetado, mas não afeta o filme, digo, não interfere na atuação do elenco. Essa linguagem artística experimentou, ao longo de sua história, momentos de interação entre a produção poética e a recepção, tendo, por exemplo,

música, *foley* e diálogos executados ao vivo. Já há décadas, porém, a recepção da obra pode ser afetada pela resposta da plateia e por outras variáveis circunstanciais, como a temperatura do ar condicionado, o barulho da pipoca sendo mastigada, a luz ou a chamada de celulares etc. São essas condições, essa atmosfera de recepção coletiva da obra, que caracterizam a recepção da AD de cinema. Uma sessão é acessível somente quando a pessoa com deficiência visual está inserida na complexidade desse ambiente, fruindo o filme coletivamente, ao lado de espectadores com ou sem deficiência.

3.1 BREVE HISTÓRICO DA AUDIODESCRIÇÃO

É no campo do audiovisual que a história da audiodescrição começa, em meados de 1970, com a dissertação de mestrado de Gregory Frazier, na San Francisco State University, USA, tendo o tema “*Television for the blind*”, com o foco na acessibilização de filmes para pessoas com deficiência visual. O estudo foi motivado pelas suas tentativas de descrever para um amigo cego filmes exibidos na televisão. Só em 1987, quando Frazier funda, junto com August Coppola, o *AudioVision Institute*, na San Francisco State University, é que eles realizam o primeiro projeto, com audiodescrição simultânea do filme *Tucker*, de Francis Ford Coppola, em 1988, muito embora o recurso da audiodescrição já tivesse sido iniciado no teatro seis anos antes, também sob orientação de Frazier.

A primeira audiodescrição gravada e sincronizada foi transmitida pela televisão, em 1988, no modo SAP (*Second Audio Program*), tecnologia usada até hoje. Foi para a 26ª temporada do seriado *American Playhouse*. No cinema, isso só aconteceu nos Estados Unidos da América em 1992, no *MotionPicture Access Project*, realizado pela WGBH - *Western Great Blue Hill*, difusora de rádio e TV, que produz conteúdo educativo.

A audiodescrição logo passou a ser adotada na Europa. A França foi o primeiro país europeu a exibir a audiodescrição no cinema, durante o Festival de Cannes, em 1989. Nessa ocasião, estudantes franceses do *AudioVision Institute*, dos Estados Unidos da América, apresentaram apenas a audiodescrição de trechos de alguns filmes (FRANCO, 2010). As experiências, na Espanha, de transmissão de filmes pela rádio Barcelona, mencionadas anteriormente quando falávamos de narração, influenciadas pelo projeto Audetel, que tinha o objetivo de criar especificações para a transmissão da audiodescrição na TV, resultaram na plataforma Audesc, aplicativo que distribui filmes audiodescritos, ainda em atividade. A Alemanha foi o país europeu que mais mergulhou na produção da audiodescrição,

principalmente na televisão, mas também com uma produção significativa no cinema, tendo Bernd Beneck e Elmar Dosh como os principais pensadores atuantes nessa área. O Reino Unido igualmente se mostrou muito ativo, foi escolhido como local para desenvolvimento do projeto-piloto da Audetel, através da BBC e da BSkyB, principalmente na transmissão da audiodescrição para televisão e, posteriormente, nas salas de cinema. Também em Portugal, começavam as primeiras experiências de transmissão da AD, via rádio para filmes da TV (COSTA, 2014).

No Brasil, as primeiras narrações de filmes foram em 1999, no projeto Vídeo Narrado, realizado no Centro Cultural Louis Braille, em Campinas-SP, pela pedagoga Maria Cristina Martins (COSTA, 2014). A audiodescrição de cinema “foi utilizada em público pela primeira vez, em 2003, durante o festival temático Assim Vivemos: festival internacional de filmes sobre deficiência” (FRANCO, 2010, p.31), no Centro Cultural Banco do Brasil – CCBB, do Rio de Janeiro, com narração ao vivo, por meio de aparelhos de transmissão. A primeira vez em que a audiodescrição foi gravada e transmitida com aparelhos receptores individuais foi também no CCBB do Rio de Janeiro, no projeto Cinema Nacional Legendado e Audiodescrito, iniciado em janeiro de 2007⁶⁷, com o filme de longa-metragem *O invasor*, de Beto Brant, e que esteve em atividade até dezembro de 2011, mostrando um filme por mês com duas exibições quinzenais. Outro experimento com AD gravada, exibida de maneira aberta, aconteceu durante a 3ª Mostra Cinema e Direitos Humanos na América do Sul, em 2008, com o filme *Los olvidados*, de Luiz Buñuel. As pessoas que enxergavam recebiam vendas e eram convidadas a passarem pela experiência de assistir ao filme sem ver a imagem.

Mas todas essas iniciativas partiam do interesse de pessoas ligadas à educação, de produtores artísticos particularmente sensíveis à problemática da inclusão, ou de instituições que atendem pessoas com deficiência visual. Comercialmente, o filme *Irmãos de fé*, com o Padre Marcelo Rossi, dirigido por Moacyr Góes, é o primeiro a ser lançado com o recurso da audiodescrição, em 2004. Lentamente, outras produções inseriram a AD, para ser acessada no DVD, tais como: *Ensaio sobre a cegueira – Blindness* (2008), de Fernando Meirelles; *Nosso lar* (2010), de Wagner de Assis; *Chico Xavier* (2010), de Daniel Filho; *Turma da Mônica: cine gibi 5* (2010), de Maurício de Souza (FARIAS, 2013).

Dentro do setor público, só a partir de 2013 é que a Ancine e, posteriormente, o Ministério da Cultura começam a se preocupar em estabelecer regulamentações, baseadas em

⁶⁷ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/ccbb-amplia-inclusao-lanca-cinema-nacional-legendado-audiodescrito-4158439> Acesso em 18 de janeiro de 2018.

consultas públicas, com o objetivo de exigir a audiodescrição, principalmente nos projetos audiovisuais financiados com recurso público.

3.2 PANORAMA DAS NORMAS TÉCNICAS DA ANCINE REFERENTE À AUDIODESCRÇÃO

Este tópico conta um pouco da história das ações da Ancine que têm o objetivo de tornar acessíveis, ao público com deficiência sensorial, tanto os filmes brasileiros quanto as salas de cinema. São intervenções que englobam toda a cadeia produtiva e exibidora do audiovisual e que provavelmente ainda levarão alguns anos para se tornarem uma realidade.

Segundo consulta ao site da Ancine⁶⁸, a agenda regulatória⁶⁹ de 2013-2014 foi a primeira a ter a acessibilidade em pauta e a inserir como um de seus objetivos o estímulo à “universalização do acesso às obras audiovisuais, em especial as nacionais”⁷⁰, por meio da regulamentação de dispositivos que permitam o acesso a bens audiovisuais por pessoas com deficiência.

Em dezembro de 2012, a Ancine publica uma nota explicativa⁷¹ com as justificativas para os itens por ela relacionados, considerados um conjunto de temas estratégicos e prioritários para serem colocados em consulta pública⁷² naquele biênio. Entre eles, está a acessibilidade. Essa consulta pública teve por objetivo planejar e regulamentar as condições necessárias para a incorporação de recursos e de ferramentas de acessibilidade, principalmente na TV por assinatura e em salas de exibição.

Segundo o relatório⁷³, a consulta pública, publicada no Diário Oficial da União em 22 de abril de 2014, Seção 3, pág. 13, se refere às normas gerais e aos critérios básicos de acessibilidade a serem observados por projetos audiovisuais financiados com recursos públicos federais geridos pela Ancine.

⁶⁸ <https://www.ancine.gov.br/> Acesso em 21 de janeiro de 2018.

⁶⁹ É um instrumento de planejamento, que organiza e reúne os temas estratégicos que serão abordados pela Ancine a cada biênio, tornando públicas as ações que pretende por em prática por meio de mecanismos de regulação, de fomento e de fiscalização.

⁷⁰ Disponível em: https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/agenda_regulatoria_2013-2014.pdf Acesso em: 21 de janeiro de 2018.

⁷¹ Disponível em: https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/consulta_agenda_regulatoria_exposicao_motivos_0.pdf Acesso em: 21 de janeiro de 2018.

⁷² instrumento de participação social, com a finalidade de subsidiar o processo de tomada de decisão e de edição das normas da Ancine. A participação é feita por meio de um formulário disponível em um *link* da Ancine.

⁷³ Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/RELAT%C3%93RIO%20ancine%20consulta%20pub%20acessibilidade%20v%20f%20rev%20120115%20%282%29.pdf> Acesso em: 21 de janeiro de 2018.

Foram dadas várias contribuições. Entre as que foram acatadas, destacam-se duas: o estabelecimento do termo “audiodescrição” (visto que existia uma polêmica sobre como ele seria grafado, com ou sem hífen); e o reconhecimento de que a audiodescrição não atende apenas as pessoas com deficiência visual, mas também pessoas idosas, pessoas com autismo, crianças em geral, pessoas com déficit de atenção e outros.

Logo em seguida, é lançada a Notícia Regulatória⁷⁴, transformada, mais tarde, na Instrução Normativa nº 116, de dezembro de 2014, que tornou compulsória a execução dos serviços de acessibilidade comunicacional para todas as obras oriundas dos mecanismos de fomento geridos pela Ancine. Três meses depois, em março de 2015⁷⁵, foi publicado o Relatório de Análise de Impacto, um documento com 90 páginas que esmiúça as questões de acessibilidade, especialmente para a produção nacional, apresentando conceitos relativos às deficiências em geral; faz ainda um panorama da população com deficiência; analisa as formas de produção e de exibição das acessibilidades para filmes nas salas de cinema; bem como, descreve os equipamentos em voga na época para a exibição das acessibilidades, levantando as vantagens de desvantagens de cada um; aponta o quantitativo mínimo de aparelhos receptores a serem utilizados nas salas de cinema de acordo com o tamanho do parque exibidor; sugere criação de editais de fomento para pequenos exibidores; estipula sanções monetárias para os exibidores que descumprirem as regulamentações; estabelece que as exibições das acessibilidades devem ser na modalidade fechada individual, permitindo o acionamento e o desligamento dos recursos de acessibilidade sem interferir na fruição dos demais espectadores; faz um apanhado sobre as experiências internacionais com os aparelhos de transmissão das acessibilidades; levanta um comparativo de custos entre algumas empresas que prestam os serviços de acessibilidade; faz uma simulação de custos para equipar diversos complexos exibidores nacionais de acordo com o número de salas e sua relação com a arrecadação da bilheteria; apresenta uma estimativa dos impactos na Ancine, decorrentes da implantação da norma; estipula o tempo de três anos para que 100% do parque exibidor esteja equipado; e analisa o impacto, na cadeia produtiva, dos serviços para cada sistema de equipamento de transmissão.

Apesar desse relatório da análise de impacto ter sido muito abrangente, contemplando vários aspectos de todo o percurso da produção até a entrega ao público na sala de cinema das

⁷⁴ Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/Not%C3%ADcia%20Regulat%C3%B3ria%20-%20acessibilidade%20exibicao.pdf> Acesso em: 26 de janeiro de 2018.

⁷⁵ Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/AIR-Acessibilidade-Versao-Ostensiva.pdf> Acesso em: 26 de janeiro de 2018.

três acessibilidades comunicacionais, não houve consulta aos usuários, o que significa uma perda grande de geração de informação, especialmente no que se refere aos aparelhos de transmissão. Também não foram convidados ao debate especialistas da área das acessibilidades, profissionais produtores de conteúdo. Participaram os técnicos da Ancine, os fabricantes/representantes de aparelhos e, indiretamente, empresas geradoras de conteúdo de acessibilidade, a fim de elaborarem orçamentos que serviram de parâmetro, formando uma tabela comparativa de custos para a aplicação das acessibilidades.

Pode-se argumentar que as duas categorias, as pessoas com deficiências e os profissionais da acessibilidade, estavam de algum modo representadas devido a alguma participação espontânea na consulta pública. Mas, efetivamente, entre os incluídos no primeiro grupo, as pessoas com deficiência visual não tiveram sequer autonomia para ler o formulário, pois o site não estava acessível. Essa situação provocou o adiamento do término da consulta por um mês. Tudo isso motivado por um debate⁷⁶ ocorrido na Rádio Mundo Cegal, com a participação do coordenador de análise técnica de regulamentação da Ancine, Akio Nakamura, que se comprometeu em acessibilizar o site, o que, infelizmente, não foi realizado. Assim, as pessoas com deficiência visual tiveram que pedir a alguém para preencher os campos do formulário. Isso restringiu a participação do público-alvo, beneficiário, no momento de opinar sobre as mudanças na sala cinema e maculou esse processo como inacessível, distanciado da realidade, das necessidades reais e práticas dos usuários, desrespeitando o lema “Nada sobre nós sem nós”, já que não contou com nenhuma consultoria de pessoas com deficiência.

Em junho de 2016, foi lançada outra consulta pública⁷⁷, desta vez sobre as normas gerais e os critérios básicos de acessibilidade para os segmentos de distribuição e de exibição cinematográfica, regrando o processo de adaptação das salas de exibição cinematográfica no Brasil, propondo que: as salas de exibição comercial dispusessem de tecnologia assistiva voltada à fruição das acessibilidades no modo individual; existisse um quantitativo mínimo de equipamentos e suportes individuais voltados para a transmissão das acessibilidades, que deveriam variar em função do tamanho do complexo exibidor; a obrigação sobre os exibidores ficasse condicionada à existência prévia dos conteúdos de acessibilidade e à disponibilidade destes para o exibidor; o prazo de carência para o cumprimento da obrigação, que previa a cobertura integral do parque exibidor comercial em dois anos, fosse validado a partir da

⁷⁶ Realizado ao vivo e gravado pela rádio Mundo Cegal.

⁷⁷ Disponível em: https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/Nota%20Explicativa%20-%20IN%20de%20acessibilidade_0.pdf Acesso em: 26 de janeiro de 2018.

publicação da norma; as distribuidoras fossem as responsáveis de tornar disponível os recursos de acessibilidade em todas as obras por ela distribuída.

Ao final da consulta pública, que obteve 33 comentários, feitos por oito diferentes agentes públicos e privados, pessoas físicas e jurídicas, ficaram definidas as obrigações citadas acima e definidos também os critérios quanto aos encargos financeiros:

1 - Obras brasileiras produzidas com recursos incentivados – IN 116 – custos incluídos nos projetos (ônus financeiro das produtoras); 2 – Obras brasileiras produzidas sem recursos incentivados – Não há direcionamento por parte da ANCINE (IN), mas há a obrigação do distribuidor de disponibilizar a obra com acessibilidade; 3 – Obras estrangeiras - Não há direcionamento por parte da ANCINE (IN), mas há a obrigação do distribuidor de disponibilizar a obra com acessibilidade. Nos casos 2 e 3, entendemos que os distribuidores ficarão responsáveis pela adaptação das obras, mesmo que o custo seja de alguma forma repassado aos produtores. (ANCINE, 2016, p. 4).

Em nenhum momento, os documentos publicados pela Ancine abordam o assunto de repasse de valores ao consumidor, já que a lei da acessibilidade garante que não sejam cobradas taxas extras às pessoas com deficiência para usar tecnologias assistivas.

Uma controvérsia instaurada com a publicação da Instrução Normativa N°126⁷⁸ é a de que ela estipula o prazo de dois anos para a adequação dos exibidores, ignorando o Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei Federal nº 13.146/2015), no qual o prazo para adequação das salas de cinema aos recursos de acessibilidade (art. 44, §6º) é de 48 meses, contados a partir de 2 de janeiro de 2016, quando entrou em vigor. Isso se deu por causa do fato de que a minuta da Instrução Normativa foi elaborada com base na Análise de Impacto Regulatória realizada pela ANCINE antes da publicação do Estatuto da Pessoa com Deficiência.

Como se não bastassem os entraves financeiros e os desencontros jurídicos para que os distribuidores e exibidores iniciassem o processo de acessibilidade (eles teriam que ter entre 30% e 50% do parque exibidor acessível até 16 novembro de 2017, e 100% até 16 de setembro de 2018), eles se depararam com a ausência de uma tecnologia com interoperabilidade para implantar as ferramentas de acessibilidade. Isso significa que distribuidores poderiam fornecer arquivos contendo recursos de acessibilidade, mas esses arquivos poderiam não ser compatíveis com as tecnologias adquiridas para a sala de cinema. Tanto os distribuidores quanto os exibidores estariam cumprindo a Instrução Normativa, mas a audiodescrição, por exemplo, não seria entregue ao usuário. Esse é uma evidência de que o cumprimento dos prazos, por si só, não garante o cumprimento pleno do objetivo, que é o de incluir as pessoas com deficiência.

⁷⁸ Disponível em: https://www.dropbox.com/s/sdmnekkb8jttidif/ancine_instrucao_normativa_128_2016.docx
Acesso em: 27 de janeiro de 2018.

Desde de novembro de 2017, alguns distribuidores já estão cumprindo com suas obrigações de enviar a audiodescrição junto com o filme, sem necessariamente saber se ela poderá ser exibida na sala de cinema. Citamos a sala do Cinema da Fundação/Museu, no Recife, onde participamos, entre agosto de 2017 e novembro de 2018, da supervisão da acessibilidade do Projeto Alumiar⁷⁹. A vivência nos mostrou que as audiodescrições chegam de várias maneiras, ora em um arquivo em *pendrive*, ora em um sistema como o Fidélio, ou ainda bloqueada no DCP, inacessível, pelo fato de o cinema não ter a tecnologia para exibi-la. Teria também a opção dos aplicativos, que poderiam exibir a audiodescrição através de um dispositivo móvel do usuário. Esses modos de exibição serão comentados mais à frente.

Constatamos que a falta de padronização na forma de hospedar e de exibir a audiodescrição inviabiliza o processo de inclusão. Sem a devida interoperabilidade, foi necessário a Ancine adiar por mais um ano o prazo para o cumprimento das exigências de distribuição e de exibição nas salas de cinema, ficando para até 16 novembro de 2018, de 30% a 50% de salas acessíveis, dependendo do tamanho do parque exibidor, e de 100%, até 16 de setembro de 2019. Data ainda anterior ao prazo estabelecido pelo Estatuto da Pessoa com Deficiência. Essa decisão foi tomada na reunião da Câmara Técnica da Ancine, com a Instrução Normativa N°137⁸⁰, em 27 de outubro de 2017.

Em um memorando, de 16 de março de 2017, a *Motion Pictures Association of America* – MPAA constatou divergências e incompatibilidades entre as recomendações técnicas da *Digital Cinema Initiative* – DCI, relativas à forma de produção e de entrega aos exibidores de conteúdos acessíveis, conjuntamente às cópias cinematográficas digitais, e as recomendações técnicas propostas no Termo de Recomendações produzido Câmara Técnica da Ancine. Assim, enquanto estávamos tentando solucionar as questões de distribuição e de exibição das acessibilidades no cinema brasileira, sendo pioneiros na inserção da Libras no cinema segundo a entrevista do diretor presidente da Ancine à época, Manuel Rangel⁸¹, as instituições que constituem a MPAA, Walt Disney Studios Motion Pictures, Paramount Pictures Corporation, Sony Pictures Entertainment Inc., Twentieth Century Fox Film Corporation, Universal City Studios LLC and Warner Bros. Entertainment Inc., e as que são membros do DCI, Disney, Fox, Paramount, Sony Pictures Entertainment, Universal and Warner Bros. Studios, enviaram representantes ao Brasil para uma outra reunião da Câmara Técnica, no dia 01 de dezembro de

⁷⁹ Disponível em: <http://cinemadafundacao.com.br/alumiar/> Acesso em: 27 de janeiro de 2018.

⁸⁰ Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-137-de-17-de-novembro-de-2017> Acesso em: 27 de janeiro de 2018.

⁸¹ Disponível em: <http://www.blogdaaudiodescricao.com.br/2017/03/termo-de-recomendacoes-de-acessibilidade.html> Acesso em: 27 de janeiro de 2018.

2017⁸², como relatado no documento de complementação ao termo de recomendação de 6 de novembro de 2017, para assegurar a necessidade de se implementarem recursos de acessibilidade nas salas de cinema que também fossem compatíveis com os filmes internacionais. Nessa reunião, estavam cinco empresas provedoras de soluções para a hospedagem e a transmissão dos conteúdos de acessibilidade no cinema, que receberam esclarecimentos técnicos sobre as recomendações do padrão DCI, tais como:

(i) Que houve a publicação, em 24 de outubro de 2017, do Documento 13 do *Inter-Society Digital Cinema Fórum* – ISDCF que detalha os parâmetros técnicos para codificação e empacotamento do arquivo de vídeo dedicado a linguagem de sinais para distribuição e exibição cinematográficas no âmbito do *Digital Cinema Package* (DCP), permitindo assim o desenvolvimento de soluções tecnológicas comerciais integradas aos padrões de cinema digital DCI. (ii) Que os referidos parâmetros técnicos são compatíveis com todos os sistemas de projeção digital que seguem os padrões DCI. (iii) Que nas reuniões realizadas no Brasil com as empresas provedoras de soluções de acessibilidade visual e auditiva para cinema, ao menos três apresentaram soluções tecnológicas baseadas nos referidos parâmetros técnicos, ainda que em fase experimental (ANCINE, p. 1, 2017).

Resumindo, o Brasil foi impedido pelas agências reguladoras internacionais de seguir com um programa de exibição de acessibilidade apenas para filmes nacionais. Para elas, é necessário que os parques exibidores sejam adequados para receber qualquer filme, de qualquer país. Portanto, como ainda não existe uma forma de exibir a Libras no modo individual e como ficou definido que as acessibilidades precisam estar no DCP, foi lançada uma corrida dos desenvolvedores para saber quem iria fazer a decodificação da Libras primeiro, e definir qual o meio em que ela será transmitida. Essa escolha afeta a audiodescrição, pelo fato de que há a pretensão de ter apenas um meio para transmitir todas as três acessibilidades comunicacionais.

A partir dessas decisões, a complementação ao termo de recomendação, de 6 de novembro de 2017⁸³, prorrogou para 16 de novembro de 2018 o início do prazo para os exibidores cumprirem com a obrigação de oferecer os aparelhos de transmissão aos usuários com deficiência visual ou auditiva. Nesse mesmo documento, há também a exigência de que as empresas distribuidoras e exibidoras se comprometam a promover sessões com audiodescrição e/ou legendagem descritiva, antes do início da vigência da Instrução Normativa ANCINE nº. 128.

⁸² Disponível em :

https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/Termo_de_recomendacoes_Complementar_Suspensao_distribuidores_vf.pdf Acesso em: 15 de dezembro de 2018

⁸³ https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/Termo_de_recomendacoes_Complementar_Suspensao_distribuidores_vf.pdf

Apesar do adiamento das exigências para tornar a sala de cinema acessível, a produção do conteúdo das três acessibilidades continua mantida como obrigação para os produtores do audiovisual (a depender do edital submetido) e para as empresas distribuidoras.

As reuniões da câmara técnica sobre acessibilidade ocorridas no dia 7 de junho e no dia 5 de setembro de 2018 foram referentes aos segmentos de distribuição e de exibição cinematográfica, tendo como objetivo “estudar quais as melhores soluções de tecnologia para acessibilidades visual e auditiva e acompanhar as implementações dessas tecnologias”⁸⁴. Em 8 de outubro de 2018, é lançada a Instrução Normativa nº145⁸⁵, que prorroga o prazo para impor a obrigatoriedade de acessibilidade nas salas referente a adaptação das salas com as tecnologias que garanta a fruição da obra audiovisual. A adequação das salas pode ser gradativa e, dependendo do número de salas de cada exibidor, o prazo e a porcentagem das salas variam, começando a partir de 16 de junho de 2019, com 15% das salas para os exibidores maiores, e indo até 1º de janeiro de 2020, de 100% das salas em todo Brasil.

3.3 MODOS DE TRANSMISSÃO

Neste tópico, iremos descrever alguns modelos de equipamentos existentes para a transmissão da AD gravada, e analisar como o desempenho desses aparelhos influenciam na recepção dos usuários e no funcionamento da sala de cinema. Eles foram criados na última década, especialmente para funcionar nesse ambiente, mas o uso de todos esses equipamentos foi rejeitado em reunião da Câmara Técnica da Ancine, em outubro de 2017. Ainda não há um transmissor que atenda aos padrões internacionais de exibição, já que as acessibilidades deverão, como acordado, ser feitas a partir do conteúdo do DCP.

A transmissão da audiodescrição é a única acessibilidade comunicacional que já tem maneiras de ser exibida no modo individual. Acontece que a intenção dos exibidores é a de ter um único aparelho que possa servir para as três acessibilidades. Até então, essa exigência podia ter sido atendida pelo aplicativo MovieReading⁸⁶, representado no Brasil desde 2014. De origem italiana, esse sistema estabelece sincronismo automático das acessibilidades por reconhecimento de áudio. O conteúdo acessível precisa ser baixado em algum dispositivo móvel, como *smartphones*, *tablets* ou óculos eletrônicos, podendo ser utilizado para produtos

⁸⁴ <https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/ancine-reinicia-c-mara-t-cnica-sobre-acessibilidade-nas-salas-de-cinema>

⁸⁵ <https://www.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-145-de-08-de-outubro-de-2018>

⁸⁶ Disponível em: <http://iguale.com.br/moviereading/> Acesso em: 08 de fevereiro de 2018.

audiovisuais exibidos no cinema, na internet ou na televisão. Ao nosso ver, o aparelho de transmissão mais apto a cumprir com a determinação de exibição individual são os óculos digitais que, comparados aos outros dispositivos móveis, não emitem luz ao ambiente nem deixam exposto o conteúdo visualizado.

Figura 1 – Equipamentos do *MovieReading*

AD: sobre um fundo branco, três aparelhos. Em primeiro plano, um celular ligado. A tela exibe a interface do *MovieReading*. As seguintes frases estão escritas em preto, uma abaixo da outra: “Guia rápido de utilização; Teste de compatibilidade; Política de privacidade. Configurações: País: Brasil, Saída Moverio, Saída de vídeo”. Por trás, há um aparelho quadrado que possui um visor desligado e alguns botões abaixo. E ao lado, óculos escuros retangular.



Fonte: <https://iguale.com.br/moviereading/>

Outro sistema de transmissão por sincronia é o What'sCine⁸⁷. De origem espanhola, diferentemente do *MovieReading*, nesse aplicativo o conteúdo é apenas hospedado no computador servidor, que fica na cabine do cinema e que necessita de um roteador para fazer a sincronia do dispositivo móvel do usuário com o áudio externo do filme. Esse sistema não possibilita a conexão com óculos digitais, nem permite o uso do conteúdo acessível para fruir o filme em outros meios que não a sala de cinema.

Em ambos os casos, existem uma dependência de bateria do aparelho transmissor e uma demanda de envolvimento do usuário em acompanhar a sintonização e a sincronia do áudio do filme com a audiodescrição, colocando certa responsabilidade para o usuário pela qualidade da recepção. Provavelmente, a sala de cinema precisaria ter esses equipamentos de transmissão, respeitando a quantidade estabelecida pela Ancine. Além disso, haveria de cuidar da

⁸⁷ <http://www.blogdaaudiodescricao.com.br/2014/04/experimentando-o-whatscine.html>

manutenção, da distribuição entre os usuários, da supervisão da sintonização, e da transmissão da AD, sem poder cobrar a mais por isso.

Um fator de desvantagem, apontado na Análise de Impacto da Ancine, é o de que o conteúdo, no caso, a audiodescrição, seria produzido (elaboração de roteiro, gravação da narração e edição) apenas pelos membros da empresa detentora dos direitos desse sistema. Assim, os produtores ficariam atados aos profissionais dessas empresas, sem a liberdade de escolher o audiodescritor roteirista ou narrador de seu agrado. Nesse caso, o ideal seria que houvesse uma plataforma em que fosse possível hospedar o conteúdo de qualquer produção.

Um sistema completamente diferente desses dois descritos acima é o CineAD, do Núcleo Lavid, da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, que propõe a transmissão de uma audiodescrição, gerada automaticamente por um programa de computação, a partir do roteiro original do filme. Nessa tecnologia, a AD também é ofertada em dispositivos móveis, como *tablets* ou *smartphones*. Ao contrário das tecnologias anteriores, não há a necessidade de baixar o conteúdo antecipadamente. Nessa solução, o trabalho de geração da audiodescrição é realizado via *software*, concomitantemente à exibição do conteúdo e com voz sintetizada, semelhante aos aparelhos de legendagem automática, conhecidos por sua pouca confiabilidade.

Uma possibilidade de transmissão, muito usada em festivais, é a sincronia manual da audiodescrição. A narração gravada é hospedada em um computador conectado com um transmissor de frequência modulada - FM. Podemos considerar como vantagens nessa modalidade: o emprego de aparelhos analógicos, de fácil manuseio; a liberdade de a produção do filme escolher os profissionais da audiodescrição que lhe convier; e a possibilidade de utilizar os aparelhos tanto em filmes digitais quanto em filmes analógicos. A desvantagem é a inexatidão da sincronia e a propensão a erros, às vezes de centésimos de segundos.

Os próximos passos para a aquisição da tecnologia assistiva que será servida nas salas de cinema no Brasil só poderão ser dados a partir das decisões do DCI, que aguarda a confirmação de que alguma empresa tenha criado um sistema compatível com os padrões internacionais de exibição de filmes no modo DCP.

Em outubro de 2018, houve o lançamento de um aparelho, figura 2, com tecnologia 100% brasileira, que tem o potencial de exibir tanto a audiodescrição quanto as outras duas acessibilidades para as pessoas surdas, Libras e legenda descritiva. Ele conseguiu atender a especificação de transformar uma faixa de áudio em imagem para a Libras. Fica mais fácil para os exibidores comprarem o *kit* completo, que não necessita de grandes mudanças físicas na sala de exibição, para a instalação, utilizando o sinal infravermelho, não sendo necessário baixar

conteúdo, como acontece com os sistemas anteriormente apresentados, proporcionando mais segurança contra a pirataria. A sincronia com o filme é automática.

Figura 2 – Foto de aparelho receptor de audiodescrição

AD: foto com o texto à esquerda, e o aparelho à direita. O aparelho é retangular, com as quinas abauladas. A face frontal é preta, e tem escrito em branco, no alto e centralizado: “Riolo”. Abaixo, “*Infrared audio system*”; e, logo abaixo, “*Accessibility System, audio*”. Mais abaixo, duas fileiras horizontais de três botões. Da esquerda para direita: “AD, símbolo de autofalante com propagação de som, símbolo de *mute*, símbolo da pessoa com deficiência auditiva, símbolo de alto falante sem propagação de som e símbolo de ligar e desligar. A lateral é vermelha e tem o nome Riolo em alto relevo. O texto tem o título em vermelho, um parágrafo em preto e, logo abaixo, seis itens: “Receptor para audiodescrição. O receptor possui dois canais, um para audiodescrição e outro para áudio-assistência. Além de se destacar pela confiabilidade e sigilo absoluto do conteúdo das informações transmitidas, o sinal infravermelho não atravessa paredes, ficando restrito ao local da transmissão, não interferindo com outras salas do complexo. Os sensores de infravermelho ficam no fone de ouvido evitando assim pirataria do áudio do filme. Sincronização automática e instantânea da audiodescrição com o filme; plástico totalmente resistente, que evita a quebra e os danos causados pelas quedas naturais decorrentes do uso; autonomia da bateria de aproximadamente 10 horas; ajuste de volume; totalmente isento de interferências e ruídos externos; sistema antipirataria”.



Fonte: Folder de divulgação impresso

Apesar dos esforços da Ancine, apresentados neste capítulo, ao tentar estabelecer regulamentações que transformem em realidade a produção e a exibição da audiodescrição no cinema nacional, os avanços ainda não alcançaram um patamar satisfatório, principalmente pela impossibilidade técnica de as salas de cinema terem um modo padronizado de transmissão da AD, tanto para filmes brasileiros quanto para filmes estrangeiros. Assim, este capítulo evidencia a necessidade de estudos continuados nessa área, com a finalidade de resolver tal impedimento. Esta pesquisa, de caráter experimental, pretende contribuir na busca por soluções, preocupando-se, de modo especial, com a negociação entre a técnica e a estética, isto é, buscando resolver o problema, sem que haja prejuízo na fruição da obra pelo público em geral, com ou sem deficiência.

4 VEROUVINDO

Este capítulo é destinado à descrição, à análise e à avaliação do experimento prático proposto neste estudo: a inserção da narração da AD na trilha sonora original de um filme de curta-metragem, procurando entender a audiodescrição como mais um elemento sonoro, a ser mixado com as demais faixas de áudio do filme, ainda no momento do desenho de som.

Antes, porém, de apresentar o relato do processo da experiência proposta, é importante apontar mais referências que nos motivaram a escolher este formato de pesquisa.

Entre os anos de 1925 e 1929, o psicólogo Lev Vygotsky focou seus trabalhos na aprendizagem e no desenvolvimento de crianças com deficiência, como parte de um desejo maior de compreender o funcionamento psicológico superior. Naquele período, de vulnerabilidade social do pós-revolução na Rússia, ele já defendia algo muito próximo ao que a Lei Brasileira da Inclusão⁸⁸, de 2015, estabelece: a participação da pessoa com deficiência no coletivo, a adaptação da sociedade às necessidades desse público, e a convivência entre pessoas com e sem deficiência. Essas mudanças de atitudes na educação das crianças com deficiência seriam os principais fatores de compensação, para além das intervenções pedagógicas focadas na educação da pessoa cega, via sensibilidade auditiva e tátil, por exemplo. Para ele, o impedimento é, em primeiro lugar, de ordem social. Ou seja, depende de como determinada sociedade entende a pessoa com deficiência (SILVA, MENEZES, OLIVEIRA, 2013).

Sobre a educação das pessoas com deficiência visual, Vygotsky, ao revisar as perspectivas teóricas de seu tempo, “nega a noção de compensação biológica do tato e da audição em função da cegueira e coloca o processo de compensação social centrado na capacidade da linguagem de superar as limitações” (NUERNBERG, 2008), como resultado da impossibilidade ao acesso à imagem ocular. Ele considera que a condição da cegueira faz com que o indivíduo reestruture as atividades psíquicas, conduzindo as funções psicológicas superiores a assumirem papéis diferentes, se comparados aos das pessoas que enxergam. Para Vygotsky, as funções psicológicas superiores são as atividades mediadas pelo uso dos signos existentes na cultura. Essas funções psicológicas se constituem como um sistema mutável e dinâmico, que trabalha para colaborar na forma como cada indivíduo se apropria da cultura. Para que a pessoa com deficiência visual possa ter essa experiência de contato com os signos imagéticos, ele propõe dois aspectos para o termo medição:

⁸⁸ Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm Acesso em: 25 de janeiro de 2018.

a) como mediação *semiótica*, em que ele considera que a palavra promove a superação dos limites impostos pela cegueira, ao dar acesso àqueles conceitos pautados pela experiência visual – tais como cor, horizonte, nuvem etc. – por meio de suas propriedades de representação e generalização; b) como mediação *social*, em que ele aponta para as possibilidades de apropriação da experiência social dos videntes. (NUERNBERG, 2008).

Quase 100 anos depois, nos sentimos impelidos a associar a audiodescrição, e mais especificamente a audiodescrição de cinema, a esses dois aspectos da mediação propostos para a educação dos que não enxergam: a tradução multisemiótica da imagem em palavras (SZARKOWSKA e ORERO, 2014, p. 125); e a inserção das pessoas com deficiência visual no meio social – não apenas por estimular sua presença física nas salas de cinema e o convívio com pessoas sem deficiência, mas também por possibilitar-lhes uma exposição e uma apropriação aos conteúdos pertencentes à experiência artístico-cultural que é o cinema.

Portanto, nossa identificação com esses conceitos gerou o desejo de desenvolver um experimento, baseado no que Antônio Carlos Gil entende por “pesquisa aplicada”, um estilo de pesquisa que “apresenta muitos pontos de contato com a pesquisa pura, pois depende de suas descobertas e se enriquece com o seu desenvolvimento” (GIL, 2008, p. 27). O autor apresenta como característica fundamental desse tipo de investigação o interesse na aplicação, na utilização e nas consequências práticas dos conhecimentos. “Sua preocupação está menos voltada para o desenvolvimento de teorias de valor universal que para a aplicação imediata numa realidade circunstancial” (GIL, 2008, p. 27). Como a produção do cinema lida com diversos gêneros artísticos em culturas diferentes, e está em constante mudança, a pesquisa aplicada nos parece ser a mais coerente para observar o experimento que estamos propondo.

Neste capítulo, descrevemos a realização de um experimento que teve os seguintes objetivos: elaborar um roteiro de audiodescrição para um filme de curta-metragem; editar e mixar a narração da audiodescrição, colocando-a em interação com os outros elementos sonoros do filme, já durante a mixagem da trilha original; e transmitir a narração da AD de forma individual para o usuário do recurso. Para isso, foi necessário cumprir várias etapas como: escolher um filme de curta-metragem em produção; elaborar o roteiro de audiodescrição; submeter o roteiro à equipe de desenho de som; gravar a narração da AD; editar a narração e mixá-la com os outros elementos da trilha sonora. Também foi necessário contar com os serviços de um audiodescritor roteirista, um audiodescritor narrador, de um audiodescritor consultor, trabalhando com a equipe do *sound design* do filme, um editor e um mixador.

Durante toda a execução do experimento, foram levadas em consideração as reflexões feitas neste trabalho acerca do recurso da audiodescrição, tanto na elaboração do roteiro quanto

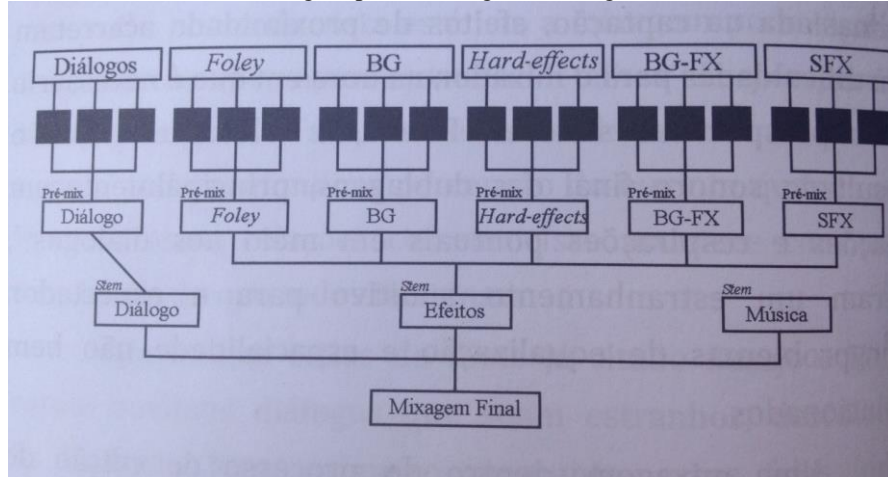
na narração, bem como as especificidades das recomendações da Ancine, para testar as possíveis formas de transmissão na sala de cinema, já dentro das recomendações internacionais. Sem perder de vista, porém, que o principal compromisso era o de investigarmos o lugar da narração da AD na construção da trilha sonora de um filme.

Analisando os gráficos abaixo, que ilustram o processo de edição e mixagem de som de um filme, tanto o de Opolski (2013), (Figura 3), mas voltado para a realidade da mixagem sonora brasileira, quanto o gráfico de Tomlinson Holman, (Figura 4), que serviu de base para Opolski, ambos de grandes produções, podemos perceber que, na primeira linha do diagrama de Opolski, temos em retângulos distintos cada um dos elementos sonoros que compõem um filme. Logo abaixo, os quadrados pretos representam as unidades de corte, *cut units*, a serem editadas. Mais abaixo, a pré-mixagem de cada elemento sonoro resulta em uma faixa. A faixa dos efeitos engloba a maioria dos elementos, exceto o diálogo e a música. Observem que, no gráfico de Holman, a música está inicialmente dividida em unidades que precisam ser editadas e mixadas, para formar a trilha da música. Então, antes da mixagem final, haveria três trilhas: a do diálogo, a dos efeitos e a da música. A partir da observação desses dois gráficos, surgiram alguns questionamentos. Onde se encaixaria a faixa da AD? Nas *cut units* do diálogo, como fica a *voice-over*? Ou a AD seria uma faixa nova, independente? No caso desta última hipótese, levando em consideração os gráficos abaixo, propomos, antes da mixagem final, uma faixa para o diálogo, outra para os efeitos, uma para a música e uma para a AD. Assim, seria possível extrair a faixa da AD para a transmissão individual, de modo semelhante ao que é feito com a chamada “banda internacional”.

A banda internacional-M&E consiste na versão da trilha que contém apenas música, *foley* e efeitos. É a trilha sonora de um filme mixada sem as vozes (falas, diálogos). Com isso, é possível fazer a dublagem em qualquer outra língua e manter os aspectos sonoros originais do filme. Em filmes comerciais de grande orçamento, geralmente os sons, principalmente as vozes, são produzidos em estúdio, possibilitando a manipulação deles isoladamente. Isso não impede que filmes com captação do áudio feita com som direto, modalidade de gravação na qual todos os sons são captados ao mesmo tempo no momento da filmagem, também tenham o som manipulado para ser utilizado como banda-internacional. Como fica a inserção da audiodescrição, geralmente gravada em estúdio, quando o filme tem a proposta da gravação de som direto? Até esta data, todas as audiodescrições gravadas foram feitas à parte da produção do filme e em estúdios. Será que poderíamos pensar em uma audiodescrição gravada no momento da filmagem, em som direto?

Figura 3 – Gráfico ilustra mixagem de som 1.

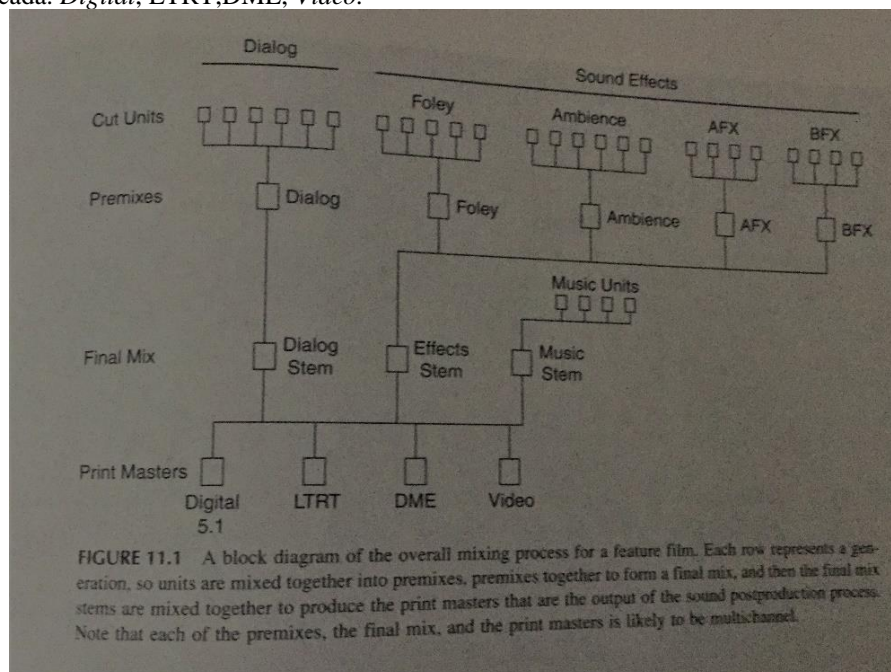
AD: o gráfico é horizontal. Na primeira linha, há seis retângulos, cada um representa uma faixa de áudio, da esquerda para à direita: “Diálogos, *Foley*, BG, *Hard-effects*, BG-FX, SFX”. Abaixo, cada um deles se ramifica em três quadrados pretos; e, logo abaixo, os retângulos reaparecem, com a palavra “pré-mix” sobre eles. Abaixo, o gráfico se afunila em três retângulos, um do “Diálogo”, um dos “Efeitos”, que é a união de todas as faixas de efeitos, e um de “Música”. Abaixo, convergem para o retângulo “Mixagem final”.



Fonte: OPOLSKI, p. 64, 2013.

Figura 4 – Gráfico ilustra mixagem de som 2

AD: o gráfico é horizontal e ramifica para baixo. Uma linha indica o ramo do diálogo e outra linha mais comprida indica os ramos dos *sound effects*. Na vertical, ao lado das linhas com os quadrados que indicam as faixas de áudio, estão: “Cut Units”, *Dialog* (seis); e dos *sound effects* tem: *foley* (cinco), *ambience* (seis), AFX (quatro) e BFX (quatro); *Premixes*: *dialog* (um), *foley* (um), *ambience* (um), AFX (um), BFX (um); *Final mix*, três quadrados: um para o *dialog steam* e outra para *music steam* (ainda com quatro quadrados); “Print masters”, um quadrado pra cada. *Digital*, LTRT, DME, *Video*.

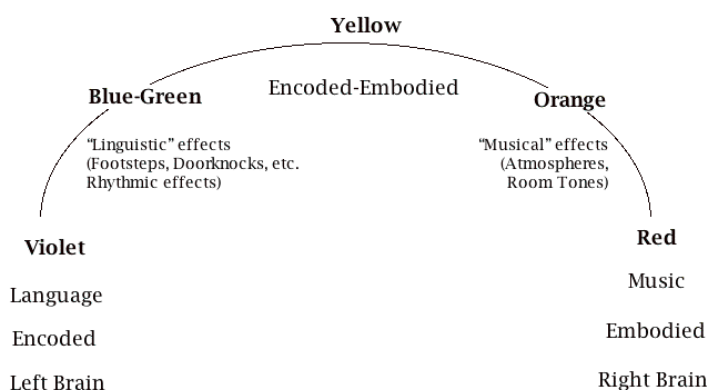


Fonte: HOLMAN, p. 176. 2002.

Vale ressaltar que ambos os gráficos são representações de edição de som de um filme de superprodução, com orçamento exclusivo para o desenho de som. Eles indicam como as

camadas vão se transformando numa expressão única de áudio, que depois será enviada para o sistema de som da sala. Um exemplo ilustrativo desses gráficos, clássico para quem estuda o som no cinema, é o premiado trabalho realizado por Walter Murch no filme *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola. Na publicação *Dense clarity - clear density* (2005), Murch apresenta a forma como ele relaciona cada camada de som com a imagem, exibindo a mesma cena do filme com uma das faixas por vez, e comentando as intenções que ele quis imprimir individualmente à imagem. A partir do resultado da mixagem dessa experiência, ele sugere que apenas cinco camadas de som sejam oferecidas por vez em cada cena, caso o *sound designer* queira manter a experiência sonora densa e clara, intensa e compreensível, já que, segundo ele, esse seria o limiar de tolerância da audiência. Para isso, ele mostra dois exemplos das mixagens da mesma cena a que nos referíamos anteriormente. O primeiro, com seis camadas (diálogo, armas de fogo pequenas, explosões, passadas e outros sons variados, helicópteros, e a música) que, quando ele as uniu à imagem, logo observou que uma fala importante para a história do filme estava sendo sobreposta pelos outros sons. Então, resolveu tirar a música no momento dessa fala e percebeu que, com cinco canais, havia encontrado uma harmonia. Nessa publicação, ele aprofunda a conceituação relacionada às escolhas das faixas sonoras para as cenas, com base na representação de um espectro arqueado (foto 5), para guiar o *sound designer* a desenvolver seu repertório, podendo ser baseado em três variáveis: uma paleta de cores, níveis de codificação versus níveis de corporificação, ou ainda na lateralidade cerebral que o som provavelmente irá atingir.

Figura 5 – Figura ilustra Espectro de Murch



Fonte: Espectro⁸⁹ de Murch (2005).

⁸⁹ Da esquerda para a direita as cinco camadas: 1- violeta, língua, codificado, lado esquerdo do cérebro; 2- azul/verde, efeito linguístico, (passadas, batidas de porta, etc, efeitos ritmados); 3- amarelo codificado e corporificado; 4- laranja, "musical" efeitos (atmosfera, sons ambientes); 5- vermelho, música, corporificado, lado direito do cérebro. Tradução nossa.

O segundo exemplo é a mesma cena do conhecido *Apocalypse Now*, agora com cinco camadas, sem a música no momento daquela fala considerada por ele como de grande importância para o entendimento da cena. Essa resolução o deixou satisfeito e chancelou o esquema do espectro como um ponto de partida seguro para o desenho do som.

Esse exemplo parece nos ser revelador do lugar que a audiodescrição deve ocupar na trilha de áudio. Na maioria das vezes, a audiodescrição não se sobrepõe ao diálogo; e, como o diálogo, ela precisa ser clara, audível e compreensível. Já que não são concorrentes ou concomitantes, as faixas da AD e a do diálogo podem sair da mesma caixa de som. Apesar de terem tratamentos diversificados, estão sendo decodificadas pelo lado esquerdo do cérebro e pertencem a mesma extremidade violeta. O que chamamos de tratamento diversificados são as infinitas possibilidades de intervenção tanto na faixa do diálogo quanto na faixa da AD, com *plugins* semelhantes ao que foi aplicado em nosso experimento.

O filme que serviu como objeto de estudo desta pesquisa não tem tantas opções de camadas de som como os gráficos acima representam, por ser um filme de orçamento limitado, e por ser um filme de curta-metragem experimental.

O próximo tópico relata as razões para a escolha do objeto da pesquisa, apresentando o filme e adiantando um pouco do que foi feito no estúdio de mixagem.

4.1 ESCOLHA DO OBJETO DE PESQUISA

A busca pelo objeto de pesquisa durou cerca de cinco meses. A escolha implicou tanto o estado técnico em que o filme se encontrava, de preferência sem ter entrado em trabalho de pós-produção do som, quanto a aceitabilidade e o envolvimento da equipe de produção do filme para desenvolver o experimento. Era preciso encontrar um filme de curta metragem com características que possibilitassem um protagonismo da audiodescrição, o que não acontece, por exemplo, em alguns documentários, nos quais a fala quase ininterrupta minimiza a inserção da AD. Teria que ser um filme em que a AD fosse possível dialogar com a diversidade sonora e que, além disso, a produção concordasse com a realização do experimento. Isso significaria a minha participação no processo de desenho do som, já que eu ocuparia o cargo de audiodescritora roteirista e narradora.

Como numa parceria, a cada filme que surgia, eu sinalizava que o experimento não acarretaria em orçamento extra para a produção, visto que havia a possibilidade de eu custear o

aluguel do estúdio e remunerar, mesmo que simbolicamente, os profissionais do som, além disso, a produção iria ficar com a obra acessível para pessoas com deficiência visual. Os filmes que chegaram até mim foram quatro: 1) *Terra sagrada*, de Aishá Lourenço, documentário sobre os índios Xucurus, com história, crenças e costumes desse povo; 2) *Thynia*, de Lia Letícia, ficção, com montagens de fotografias e narração em *voice over*; 3) *Entre marés*, de Anna Andrade, documentário sobre as mulheres catadoras de mariscos da Ilha de Deus; e 4) *AutoFalo*, de Caio Dornelas, ficção sobre a fixação de um homem por carros. O primeiro não se mostrou viável por ser um documentário que não favoreceria a inserção de um roteiro de audiodescrição significativo, com pouca oportunidade de diálogo com o som geral do filme, por ele ter sido feito por captação direta e por não ter recebido muitos efeitos. O segundo filme apresentava vantagens relevantes para um experimento como o nosso: o fato de ter tido um trabalho de som especialmente criado para ele, como se faz em animação; e a ausência de falas em trechos considerados longos, de até um minuto, nos quais a audiodescrição poderia ter destaque. No entanto, por ser integralmente composto na técnica narrativa de montagem de fotografia, mesmo sofrendo efeitos de foco/desfoco e de movimento, a amplitude do experimento ficava reduzida, sem a descrição de imagens dinâmicas. Além disso, o filme ficaria composto de duas narrações em *voice over*, a do filme e a da AD. Já o terceiro, outro documentário, por razões semelhantes, não favorecia a observação da relação da AD com o som do filme. Por fim, o quarto filme examinado, sendo um curta de ficção que possuía diálogo, dança, e longos momentos sem fala, ideais para inserção da AD, além de ter uma promessa de desenho de som que contivesse dados realistas, mas também oníricos, com a variedade de sons que englobam os sons diegéticos, sons não diegéticos e sons meta diegéticos, restou-nos como a melhor opção. Ainda mais, a equipe interessou-se de pronto em realizar o experimento, evidenciando a possibilidade de diálogo sobre os processos de produção da acessibilidade.

Entender essas três categorias de som mencionadas acima, diegéticos, não diegéticos e meta diegéticos, pertencentes à classificação proposta por Cláudia Gorbman, no clássico artigo *Teaching the sound track*, publicado em novembro de 1976 no *Quarterly Review of Film Studies*, pode contribuir para o audiodescritor fazer escolhas mais coerentes com o filme. Segundo Álvaro Barbosa (2000), baseado nos conceitos de Gorbman, os sons diegéticos são objetivos, englobam todo o universo sonoro que é perceptível pelos personagens em cena. Os sons diegéticos podem estar dentro ou fora da cena. Os sons não diegéticos, por sua vez, são subjetivos e não percebidos pelos personagens. Já os sons meta diegéticos são subjetivos, considerados como sonoridade que traduz o imaginário de uma personagem, normalmente em

seu estado de espírito alterado ou alucinatório. Geralmente, na audiodescrição, há a tendência de fazer referência aos sons diegéticos. Quanto aos outros dois, eles geralmente não são mencionados, mas sim a ação que eles provocam.

No experimento de pesquisa deste estudo, percebeu-se que é possível relacionar a narração da audiodescrição com sons não diegéticos, a partir de aplicações de efeitos na trilha da AD. A seguir, na descrição do experimento, relataremos exemplos dos três tipos de som.

4.2 DESCRIÇÃO DA REALIZAÇÃO DO EXPERIMENTO DE MIXAGEM DA AD

O primeiro contato feito com o diretor do filme, Caio Dornelas, foi em agosto de 2018. Com recepção calorosa, ele já me incluiu para participar da mixagem do filme que estava marcada para setembro, mas que foi adiada para outubro, e finalmente realizada no dia 3 de novembro, no estúdio do PortoMídia⁹⁰, no centro do Recife.

Trata-se de um estúdio calibrado pela Dolby, de acordo com normas internacionais das salas de cinema. Acomoda cerca de 16 pessoas, e possui o sistema 5.1, reproduzido em 10 caixas de som distribuídas para os seis canais, da seguinte forma: uma caixa para o canal *left*, uma caixa para o canal central, uma caixa para o canal *right*, três caixas para o canal *left surround*, três caixas para o canal *right surround*, uma caixa para o LFE⁹¹. Está equipado com o *Pro Tools 11*, e com uma mesa controladora *D-Command*, equipamento utilizado na mixagem do experimento.

Consideramos que a primeira aproximação com o objeto de estudo começou com o aceite do diretor do filme e dos dois *sound designers*, Lucas Caminha e Nicolau Domingues (foto 6,7,8).

⁹⁰ R. Barão Rodrigues Mendes, 52 - Recife, PE.

⁹¹ LFE significa *low frequency effects* é usado para reforçar os sons de frequência mais graves. É um autofalante que consegue reproduzir frequências subgraves que são mais sentidas por vibração do que realmente ouvidas. Geralmente só é utilizado para efeitos.

Figura 6 – Nicolau Domingues diante da mesa de som no estúdio do Porto Mídia
AD: Nic, diante da mesa de som e do computador. Está de costas, sentado numa poltrona bege. Olha para o filme projetado na tela.



Fonte: Liliana Tavares

Figura 7 – Lucas Caminha, Nicolau Domingues e Caio Dornelas
AD: os três estão de costas, sentados em poltronas. Ao fundo, o filme está projetado na tela.



Fonte: Liliana Tavares

Figura 8 – Liliana, de pé, ao lado dos *sound designers* e do diretor durante a mixagem

AD: na sala de mixagem, os quatro estão olhando para os equipamentos que estão em uma bancada. Caio, em primeiro plano, de perfil para a direita, está com a mão apoiada no queixo e o cotovelo no braço da poltrona em que está sentado. Mais à direita, Nic mexe no computador. Ao lado dele, Lucas está de braços cruzados. Todos sentados em poltronas bege. Liliana está mais ao fundo, de pé, observando. A sala está na penumbra.



Fonte: Liliana Tavares

Um dos objetivos do experimento era o de poder, como audiodescritora, participar do processo de produção da trilha. Ambos os *sound designers* já conheciam a audiodescrição, mas não haviam trabalhado com ela durante a mixagem. O primeiro encontro presencial foi com Lucas Caminha, quando ele falou sobre o processo de captação do som do filme, sobre os equipamentos utilizados (tipos de microfones), sobre os planos para o desenho do som e para a mixagem. Também conversamos sobre os aspectos do roteiro e da narração da audiodescrição. Ele, completamente receptivo, colocou o projeto aberto para sugestões dos audiodescritores, que nesse caso foram eu e Felipe Monteiro, audiodescritor consultor com deficiência visual, do Rio de Janeiro. Felipe foi escolhido pela sua vasta prática e pelo seu interesse acadêmico na temática da audiodescrição de filmes com teor erótico, como é o caso de *AutoFalo*.

Recebemos o primeiro corte⁹² do filme, em setembro, com o objetivo de iniciar o roteiro de audiodescrição. Nessa versão, como o som era apenas direto, não havia ainda sido manipulado, tendo muitos ruídos externos, que provavelmente não iriam ser mantidos. Nesse momento, tampouco estavam prontos as cartelas iniciais e os créditos.

Enviei o filme para o consultor, que não conseguiu compreender do que se tratava, pois, todo o conteúdo relacionado à parte principal do enredo, que se refere às ações do protagonista, na sua maioria pertencentes ao campo das fantasias sexuais, são expressos em cenas

⁹² Corte aqui significa um esboço de montagem das imagens em que do filme, que evolui até o corte final.

desprovidas de falas, na quais o protagonista encontra-se em um estado onírico. O passo seguinte foi o de elaborar o roteiro de audiodescrição e de enviá-lo para o consultor. Decidi perguntar o que ele sugeriria para os *sound designers* incorporarem ao filme. As sugestões foram predominantemente por sons de *foley*, de objetos que mencionei no roteiro, tais como: o som do ator bebendo água, o barulho da chave, o ruído do remexido das sacolas plásticas, o som da correia da bicicleta em movimento, entre outros sons diegéticos. No nosso entendimento, esses sons trazem compreensão das ações dos personagens, colaborando para reforçar o que está sendo dito. Nesse sentido, o som diegético realça o que é falado no roteiro da audiodescrição e fortalece uma compreensão realista, funcionando como um traço que usamos para sublinhar uma palavra em um texto ou quando usamos o recurso do negrito. Como dito anteriormente, os filmes autorais possuem uma linguagem sonora que transborda o emparelhamento dos sons realistas com as ações e que ganha significados subjetivos. Portanto, a equipe de criação considerou que a sugestão de aumentar o número de inserções de *foley*, ou mesmo de efeitos que ratifiquem as ações, não cabia totalmente na proposta desse filme.

Após ajustado, o roteiro foi enviado ao diretor para que ele o revisasse e fizesse sugestões, principalmente sobre a adequação de algumas palavras. Isso permitiu um diálogo raro na cadeia de produção da audiodescrição, o envolvimento do diretor do filme com o trabalho dos audiodescritores. Algo que deveria ser colaborativo, da mesma forma que existe a participação dele nas outras equipes do filme.

O roteiro recebeu novos ajustes. Caio fez algumas observações importantes, que nos levaram a inserir novas informações, como por exemplo neste trecho do roteiro reproduzido a seguir. Aqui, as observações dele estão entre parêntese:

“BOCEJA, PASSA A MÃO NA CABEÇA, OLHA PARA O LADO (Talvez valha citar que ele olha para o carro, por uma porta que dá acesso à garagem). E ENTRA EM UM CÔMODO COM CORTINA DE MIÇANGA...”⁹³.

Apesar de não se ver essa abertura, que só mostrada mais adiante no filme, é possível ver que o personagem para e olha para algo que está distante e não para uma parede. O diretor quis indicar a preocupação do personagem com carro, logo que chega em casa, decidimos incluir essa marcação. Caio, o diretor, quis saber sobre pontos específicos e quis saber: “Felipe, o consultor, percebeu que as duas personagens femininas eram a mesma mulher?” Felipe respondeu que sim, dizendo que, pelas características físicas, logo notou que se tratava da mesma mulher. Entre outras coisas, o roteiro foi revisado pelo diretor e pelos dois

⁹³ Roteiro com observações em anexo.

audiodescritores, alguns pontos foram discutidos via o aplicativo de mensagens *What'sApp*, mas não será necessário apontar aqui todos os tópicos abordados, pois essa análise do experimento não diz respeito ao roteiro em si, mas sim à relação do som com a narração desse roteiro e ao processo de participação da equipe de criação do som com a equipe da audiodescrição.

Em seguida, recebi o filme com o corte definitivo, e também já com algumas alterações no áudio, como, por exemplo, a supressão de ruídos do som direto, inserções de *foleys*, alguns deles coincidentemente solicitados por Felipe, como o barulho da chave na hora em que Nivaldo, o protagonista do filme, chega em casa e as tira do bolso da bermuda; o barulho das sacolas plásticas, quando ele está no quarto pegando o material de limpeza do carro; e o ruído da correia da bicicleta. Com esse filme em mãos, finalmente eu tinha o material para gravar a narração da audiodescrição. Certifiquei-me de onde a correção de cor iria atuar, modificando algo que poderia chocar com alguma descrição. Fui informada de que, na sequência final, a da dança no posto, haveria uma alteração, intensificando a cor vermelha.

A gravação da narração foi feita no Estúdio Muzak⁹⁴ e, como é natural, algumas alterações no roteiro da audiodescrição foram efetuadas durante esse processo. A gravação é realizada diante de um monitor que exibe o filme. Durante a gravação do roteiro, a AD já é sincronizada nos espaços entre as falas ou entre os sons. Além de incluir, retirar ou trocar palavras do roteiro, é comum alterar o ritmo da narração para que ela possa caber exatamente onde foi pensada. É sempre surpreendente nos depararmos com essa necessidade de alteração nesse estágio. Mesmo depois de termos ensaiado, essa primeira edição simultânea da gravação serve como espaço de revisão do roteiro, por isso é essencial que o narrador seja conhecedor da audiodescrição ou que esteja acompanhado pelo roteirista ou pelo consultor, e que o editor tenha habilidade e paciência. Em geral, é um trabalho que demora no mínimo o dobro de tempo do filme.

O passo seguinte foi o de enviar a gravação da narração para a equipe do desenho do som. Iniciou-se uma discussão entre mim e os dois *sound designers* sobre como esse material seria exibido para o público de destino. De que forma deveria ser mixado, para atender tanto a qualidade da obra quanto as exigências da Ancine? Quais seriam as características técnicas do produto final?

Para a distribuição do filme, já estava decidido que seriam feitas: uma cópia em H264 1080p, com som estéreo, e uma cópia DCP 2k com som 5.1. Da mesma forma, concluímos que

⁹⁴ Rua Jader Andrade, 308 - Casa Forte, Recife.

deveria ser feita uma cópia de cada uma dessas versões com AD. Sendo necessário ter três produtos: dois igualmente como se faz para distribuir o filme, um em DCP para ser usado no cinema 5.1 e outro em estéreo, já que é assim que ainda os filmes são assistidos nas mais variadas plataformas como na internet, no celular, e na televisão; e mais um produto, a trilha da AD separada, deixando a possibilidade da audiodescrição ser transmitida por fones de ouvidos. Para a cópia em DCP, a AD seria mixada com o som do filme.

A intenção era a de integrar a AD ao máximo à trilha sonora, tanto que durante a mixagem houve a inovadora inspiração de interferir também na trilha da narração da audiodescrição. Cortes de frases, correção e substituição de palavras, e principalmente a aplicação do *plugin* Altiverb 7, e um programa que tem recursos de alta qualidade para criar reverberação com base em espaços reais. Foi usado para imprimir o efeito de reverberação na trilha da AD, com a função de aproximá-la da estética do filme.

Na segunda opção, a cópia em estéreo, a trilha da audiodescrição foi manipulada com variações de volume, de acordo com o som do filme, mesmo sabendo que, provavelmente, quando usados com os aparelhos individuais de transmissão, será necessário modular a altura do volume no próprio aparelho, durante a exibição do filme, algo que já acontece atualmente e que se apresenta como um incômodo para o usuário, especialmente porque, muitas vezes, há perda de conteúdo da AD, principalmente quando a trilha do filme aumenta e não há tempo de ajustar o botão do volume. Essa opção em estéreo pode ser usada tanto de forma aberta, mixada com o filme nas plataformas com dois canais de áudio, e desse modo a variação de áudio apresenta-se estável, quanto ser ouvida separadamente nos fones de ouvido.

Talvez, em um futuro próximo, o interesse pela narrativa da audiodescrição possibilite que exibições possam ser oferecidas no modo aberto, da mesma forma que um filme é oferecido com legenda, ou dublado, ou com 3D. Situação ideal para uma AD inserida desde o início da produção, planejada para ser exibida na potência 5.1 máxima, utilizada pelos filmes atualmente. Esse formato é considerado como o modelo do Desenho Universal de exibição desse recurso no cinema. Possibilidade que já vem sendo defendida por um grupo de estudiosos e militantes da inclusão, tema que será abordado logo a seguir.

Apesar de a pesquisa não ter sido estendida ao público com deficiência visual, tivemos a colaboração e as considerações de Felipe Monteiro, consultor com baixa visão, tanto para a elaboração do roteiro quanto para a avaliação do áudio mixado. As observações sobre o áudio mixado podem ser vistas no anexo III

4.3 ANALISE DOS RESULTADOS DO EXPERIMENTO DA PESQUISA

Neste tópico, serão feitas considerações sobre os produtos resultantes do experimento e sobre as técnicas utilizadas para inserir a audiodescrição no filme *AutoFalo*, bem como as razões teóricas e estéticas que nos conduziram ao resultado final.

O roteiro da audiodescrição do filme está no anexo II. O resultado do experimento pode ser visto aqui: <https://app.frame.io/r/4d691fac-6edd-4c47-9bb3-ccf8c1e6fe05>. Os links para as três trilhas de audiodescrição que estão hospedadas de forma privada no site da *SoundCloud* serão inseridos, à medida que formos apresentando cada situação. Iremos nos referir ao filme como se o leitor já o conhecesse, ressaltando as partes relevantes sem necessariamente contar toda a história.

Foram seguidos todos os passos propostos nos objetivos deste trabalho, exceto o de transmitir a audiodescrição individualmente para os usuários. Isso se deu por não optarmos pela pesquisa de recepção. Como relatado acima, foi feito um arquivo com a AD limpa, com *Altiverb 7*, sem a mixagem (<https://soundcloud.com/user-955867464/autofaload-limpa-com-reverb/s-hlRDa>), que poderá ser transmitida individualmente por fones de ouvidos e servir, talvez, como objeto de análise para alguma eventual pesquisa de recepção. Esse formato permite que a pessoa com deficiência ouça o som do filme, por meio dos seis canais de áudio 5.1, através do sistema de som da sala de cinema e, simultaneamente, que possa ouvir, por intermédio do aparelho de transmissão da AD, a audiodescrição em formato estéreo. O único desconforto seria a modulação do volume do som do aparelho de transmissão, de forma mecânica, durante a exibição.

Até aqui, não haveria nenhuma novidade em relação ao que vem sendo feito em termos técnicos, não fosse por um dado novo, de cunho estético, que surgiu espontaneamente durante a mixagem. Antes de relatar esse fato, talvez um dos resultados mais relevantes da pesquisa, iremos contextualizar a preferência de toda a equipe, audiodescritores e *sound designers*, pela opção do produto em cópia 5.1 em DCP, com a AD aberta.

Apesar de entendermos que a proposta de acesso individual é o modo que está determinado pela Ancine, como a forma de transmissão da AD, esse modelo, que também já é adotado em países da Europa, vem sendo colocado em xeque por alguns dos pesquisadores mais proeminentes da área da Mídia Acessível, já que ele viola os princípios do Desenho Universal (DU), como indica Louise Fryer, 2018, no artigo “O audiodescritor independente está morto:

vida longa a audiodescrição”⁹⁵. Ela cita os Princípios do Desenho Universal que defendem “*the design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design*”⁹⁶ (Connell et al., 1997), para indicar que a audiodescrição deveria ser exibida de forma aberta, situação em que a plateia pudessem ter acesso ao recurso, ou melhor, que o seu acesso não fosse oferecido de modo à parte, via fones de ouvido. Isso possibilita que a audiodescrição seja pensada como elemento intrínseco da obra, e como um elemento pertencente ao processo criativo desde o início, com o envolvimento e com o apoio dos artistas criadores.

Esse ideal de produção da audiodescrição, totalmente integrado ao processo criativo da obra, ainda não é uma realidade no cinema, mas já aparece, embora como experimento, em alguns projetos teatrais. Nesses casos, dependendo da estratégia empregada, a AD torna-se praticamente imperceptível. Aqui no Brasil, podemos citar a peça gaúcha “É proibido miar”⁹⁷, da MA Companhia - Teatro, Dança e Assemelhados, que esteve em cartaz em julho de 2015, com AD e Libras. Mas, nessa produção, a acessibilidade era apresentada quase como o aspecto principal da montagem, passando a ser um tema pedagógico, diferentemente da peça “A Princesinha Medrosa”⁹⁸, com direção de Kiko Marques, em adaptação do livro homônimo, de Odilon Moraes, feita por Carolina Moreyra, na qual as estratégias de acessibilidade, criadas por Paula Lopez, não eram explicitamente mencionadas pelos atores, como na montagem gaúcha, mas que funcionava, de modo mais sutil, sendo realizada por meio dos próprios diálogos da peça, quando se falava, de maneira descritiva, sobre as ações, o figurino, o cenário, e as luzes, com o intuito de contemplar os espectadores com deficiência visual.

No cinema, não há registro de filmes em que a AD seja feita pelos personagens. Existe uma experiência, já relatada neste estudo, de audiodescrição narrada na primeira pessoa e com a voz do personagem; mas ela ainda continua uma narração à parte, em *voice over*, e não inserida no *script* do filme. Um exemplo particular é o filme *Esplendor*, de Naomi Kawase (2018), em que a AD aparece como mote para o desenrolar da história, pois a personagem principal é uma audidescritora. Ela é mostrada “pensando em voz alta”, descrevendo algumas cenas por onde passa. O tema é abordado no filme, mas não há audiodescrição do filme em si.

Talvez, até agora, a audiodescrição que tenha sido feita pensada desde o início da produção foi a do cineasta e audiodescritor espanhol Pablo Romero-Fresco, no seu “*Joining the*

⁹⁵ Tradução nossa.

⁹⁶ O design de produtos e ambientes deve atender, na sua forma mais ampla, todas as pessoas, sem a necessidade de adaptação ou design específico. Tradução nossa.

⁹⁷ Pode ser vista na íntegra em <https://www.youtube.com/watch?v=K6dWoo9S3U>

⁹⁸ Relato da experiência em: <https://www.youtube.com/watch?v=YxK6djkaF5k>

dots” (2012), curta que virou modelo de filme acessível usado pela Netflix e pelo *United Nation’s ITU Focus Group on Media Accessibility*, como exemplo de boas práticas. Ele utiliza a audiodescrição no modelo clássico de exibição, como uma *voice over*. O autor ainda mantém o estilo tradicional de fazer audiodescrição, apesar de dar a ela espaço e destaque para o que ele considerou importante, montado o documentário de maneira que a audiodescrição tivesse tempo suficiente para falar o que ele julgava essencial.

A produção acadêmica de Romero-Fresco é principalmente voltada para a tradução das legendas e para a exibição delas de modo pouco convencional, mas no “*Accessible Filmmaking Guide*”⁹⁹, lançado pelo “*Galician Observatory for Media Accessibility*”¹⁰⁰, ele também enfatiza a inclusão da audiodescrição, considerando a elaboração do roteiro a ser pensada desde o início da produção, colocando o audiodescritor como membro da equipe de produção do filme e não como um profissional terceirizado.

Comparando a nossa experiência na audiodescrição para o filme *AutoFalo* com o que em geral acontece na maioria das produções de AD no audiovisual no Brasil, e também com todas as mais de 30 produções de que já participamos, podemos dizer que a nossa presença no processo criativo do filme teve início precoce, ainda na fase de desenho do som.

Esse envolvimento com a equipe de criação do filme está em consenso com a ideia da Audiodescrição Integrada – ADI, que é uma forma de conceber a audiodescrição na tentativa de suprir os déficits da Audiodescrição Tradicional – ADT. Segundo Fryer (2018), a Audiodescrição Tradicional é tipificada por cinco características¹⁰¹: 1) seria exclusivista, por ser ouvida via *headset* só pelos usuários do aparelho; 2) seria neutra, por impelir aos audiodescritores escolhas imparciais, tanto dos descritivos quanto da entonação da narração; 3) seria não autoral, porque a elaboração do roteiro não conta com a colaboração da equipe de criação artística, com decisões tomadas apenas pela a equipe da audiodescrição; 4) seria feita por uma terceira pessoa externa ao processo de criação e de recepção da obra; e 5) seria feita após a criação da obra, com o filme já finalizado, como pós-pós-produção. Para Louise Fryer, essa modalidade de audiodescrição, colocada em oposição à Audiodescrição Integrada, é incapaz de refletir a AD praticada na vida real. Já a ADI procura seguir os princípios da criatividade, da coletividade e do compartilhamento, sem perder de vista as necessidades do público e suas especificidades, respeitando o conceito do Desenho Universal.

⁹⁹ Pode ser adquirido gratuitamente em: <http://galmaobservatory.eu/projects/accessible-filmmaking-guide/>

¹⁰⁰ <http://galmaobservatory.eu/projects/accessible-filmmaking-guide/>

¹⁰¹ *Traditional AD is typified by five characteristics: it is exclusive; neutral; non-auteur; third-party and post hoc.* (FRYER, 2018).

No nosso experimento, o resultado da integração dos profissionais, além de repercutir na inserção de alguns *foleys* e de efeitos para o filme, citados anteriormente, ecoou num feito que consideramos inédito na audiodescrição de filmes, o da intervenção estética na trilha de áudio da narração. Com o intuito de imergir a voz da narradora nos aspectos de tensão semelhantes ao do filme, foi aplicado o *plugin* Altiverb 7, mais intensamente nas horas que simbolizam os estados oníricos e de delírio do personagem principal. Em consonância com o que diz Álvaro Barbosa (2000), quando cita Cláudia Gorbman, o onírico é visto como particularidade do discurso meta diegético que “corresponde à representação visual e sonora de uma experiência em que um personagem abandona o seu estado sensorial normal da realidade entrando num plano de percepção emocional muito aproximado de um sonho” (BARBOSA, 2000).

Como acontece na cena do sofá, em que o personagem fecha os olhos e depois acorda de sobressalto no carro, ou como na hora em que ele fecha os olhos, enquanto está lavando o carro, esfregando a bucha na traseira, podemos considerar que é um súbito estado onírico, uma vez que ele deu plantão no posto, não dormiu, e foi lavar o carro, estando numa condição de cansaço e de gozo. É acordado com um ronco de um motor. Consideramos delírio quando ele está acordado e entra em um mundo paralelo, que guarda resquícios da realidade, como é a cena final da dança no posto. A fase de transição para essa cena é iniciada com o desprendimento da conversa do vendedor de CD com o outro frentista. Ele passa entre os dois com o andar determinado e o olhar fixo para frente, em direção ao carro Veloster amarelo que chega ao posto. Enquanto anda, o ambiente se transforma, com luz neon e fumaça. Nesse contexto, o personagem aparece com glitter no pescoço e no peito, com cílios postiços e com unhas pretas. Vai até o carro, passa a interagir com a lataria, explorando várias formas de expressões sensuais, como numa dança.

A narração da AD é contínua por quase cinco minutos, até o final do filme. Isso suscitou uma discussão na equipe: a narração com *Altiverb 7* deveria ou não continuar na cena seguinte, depois da dança com o carro, no momento em que ele está pedalando a bicicleta? Mantivemos a reverberação do *plugin* por considerarmos que, naquele momento, o protagonista estava numa aura confusa, e principalmente por ainda ter a fusão dos elementos pertencentes ao momento de delírio anterior, como o glitter no corpo, a unha do indicador pintada, um cílio postiço, em uma situação cotidiana, que é a volta do trabalho para casa. Depois de terminada a mixagem, percebemos que o *plugin* do *Altiverb 7* foi alongado para os créditos. Todos da equipe concordaram ter sido um lapso deixar esse prolongamento do *plugin*, já que a narração dos

créditos não pertence a nenhum dos dois estágios que determinamos para o personagem, o estado onírico e o do delírio.

Avaliamos que o uso de *plugin* na trilha da audiodescrição deve ser incorporado às características sonoras pensadas para o filme. Em última instância, podemos considerar a audiodescrição como um som não diegético que deve ser desenhado para interagir com as outras faixas de áudio. Na nossa opinião, a inserção do *plugin Altiverb 7* construiu uma coerência entre as trilhas, integrando a AD de forma criativa e autoral ao filme, colaborando para ampliar a posição funcional que ela ocupa, a de descrever imagens e sons, para uma posição mais relacionada à estética do filme, uma posição mais poética.

A primeira interferência na narração da audiodescrição é quando o personagem principal está em casa. Ele fecha os olhos e reclina a cabeça no sofá. A luz do ambiente muda, assim como muda também o tom da narração. Talvez aqui a aplicação do *Altiverb 7* na faixa da audiodescrição materialize sonoramente o momento de transição para a fase onírica, além da descrição que ele fecha os olhos e que fica tudo vermelho. A incorporação do *Altiverb 7* endossa uma atmosfera irreal.

A diferença pode ser claramente percebida quando ouvimos as versões sem o *plugin* do *Altiverb 7*, no minuto 7:25 (<https://soundcloud.com/user-955867464/autofalo-mix-st-comad-limpa-semefeitos/s-snFGh>), comparando-a, depois, com a versão com o *Altiverb 7* (<https://soundcloud.com/user-955867464/autofalo-mix-comreverbe-comad/s-5DgLI>). Fica evidente que a mesma narração, sem o *plugin* do *Altiverb 7*, se apresenta mais distante do filme, muito mais uma narração que uma narrativa inserida no filme.

Outro momento marcante dessa transição do estado onírico para o real é entre o minuto 11:00 e o minuto 11:10, quando o protagonista está no carro com a mulher. Ele olha para trás e se vê deitado no banco. A quebra do estado onírico é percebida pela retirada do *plugin* aplicado na narração de AD.

Quando a audiodescrição foi gravada, ainda não haviam sido inseridas no filme as cartelas iniciais nem os créditos finais. Já tínhamos no roteiro o conteúdo desses elementos, por isso gravamos na ordem indicada, em um ritmo que coubesse no tempo já estimado para o filme. O fato é que essas duas partes, a inicial e a final não foram editadas no momento da mixagem em que eu, a audiodescritora, estava presente. Eu expliquei que seria no tempo da imagem, mas o que se percebe é que não houve edição do áudio, para sincronizar com a imagem. A narração foi colocada no tempo da gravação original, sem edição. Portanto, é perceptível, logo no início do filme, que as cartelas entram primeiro e só depois entra a AD.

Nos créditos, acontece a mesma falta de edição. Mesmo os créditos sendo selecionados, algo comum no roteiro da audiodescrição, pois geralmente não é possível ler todos os creditados, a edição iria permitir que a música fosse ouvida entre a leitura de cada dos créditos. Isso revela a falta de experiência do editor com a audiodescrição, bem como a falta de uma revisão a ser feita pela equipe da audiodescrição, antes de fechar o projeto. Ajustá-lo agora implicaria a reabertura do projeto na ilha de edição, e refazer todas as versões, o que seria inviável financeiramente.

A foto abaixo (Figura 9) representa as faixas de áudio do filme. A primeira faixa indica o som do filme em estéreo; a segunda é a AD com o *plugin* sinalizado pela linha preta horizontal na parte inferior. Observem que ela varia de acordo com a cena do filme. Acreditamos que essa foi uma intervenção tímida, em relação ao que pode ser feito, mas inaugural das potencialidades criativas a serem desenvolvidas na trilha da audiodescrição.

A ideia de aplicar o *Altiverb 7* durante a mixagem do filme surgiu por sugestão *do sound designer* Lucas Caminha e foi acatada por todos ao longo dos testes. Para o consultor com deficiência visual Felipe Monteiro, a inserção do *plugin* favoreceu a imersão do espectador no ambiente onírico das cenas e colaborou para que a trilha da AD fosse recebida como parte integrante do filme. Situações assim acontecem quando equipes de áreas distintas e de saberes diferentes estão trabalhando no mesmo produto.

No que tange à narração, todos os envolvidos na mixagem do som de *AutoFalo* concordaram que ela poderia ter sido feita de um modo mais natural, numa elocução menos empostada em alguns momentos. Foi unânime, porém, a satisfação da equipe com a narração durante a cena da dança com o carro Veloster, reconhecendo como um acerto o fato de a narração ter ficado ritmada, como a música e a dança.

Figura 9 – Tela do computador indicando a aplicação do *plugin* Altiverb7.

AD: a tela está dividida em várias janelas. Três à esquerda, na vertical; duas mais finas e uma mais larga e colorida. Ao lado, uma tela cinza tem no alto os *frames* coloridos do filme. Abaixo, a representação gráfica dos sons da trilha do filme mixada e, logo abaixo, a representação gráfica dos sons da faixa da AD, com a aplicação do Altiverb. Mais abaixo, a imagem do *plugin* tem ao centro um piano de calda no meio de uma sala com painéis acústicos de madeira.



Fonte: Liliana Tavares

Sobre a hipótese de a AD ser mixada de forma semelhante à banda internacional, não poderia ser aplicada neste experimento pois muito do som do filme tem captação direta. Em produções nas quais o som é produzido em estúdio, inclusive o diálogo, talvez fosse viável inseri-la da mesma forma como se insere a faixa de diálogo.

Outra preocupação quanto à recepção da AD na sala de cinema com o uso dos fones de ouvido, é a de deixar o canal auditivo livre para ouvir o som do filme, com toda a potência oferecida pela sala. Talvez fosse o caso de utilizar fones com transdutores de condução óssea, pela maçã do rosto ou pelas têmporas, como os da foto abaixo (Figura 10). Essa tecnologia possui acuidade do som, principalmente para a fala, e permite que todo o ambiente seja ouvido principalmente por não cobrir a orelha. Até agora, só conhecemos essa tecnologia via *bluetooth* inviável para sala de cinema, por ter apenas uma possibilidade de conexão. Seria necessário adaptar esse modelo para um sistema de transmissão infravermelho.

Figura 10 – Foto de aparelho de condução óssea

AD: os dois fones são quadrados, têm as quinas abauladas e medem cerca de 2cm. Possuem uma haste curva, para encaixar a orelha, e alonga-se em “U”.



Fonte: https://www.xtremeinn.com/desportos_radicais/aftershokz-trekz-titanium/136074923/?tqw=One%20Size

Sobre a hipótese de a AD ser mixada com o som do filme e ser transmitida por fones de ouvido, com todo o conteúdo sonoro do filme, entendemos que essa situação causa imprecisão na recepção. Quando esse tipo de transmissão acontece, provavelmente causa sobreposição de informações do som vindo dos fones e do som das caixas da sala de cinema, ocasionando duplicidade de conteúdo, havendo ainda a possibilidade de um pequeno atraso na entrega de um em relação ao outro. Assim, essa opção, apesar de já ter sido usada em algumas exposições em festivais, foi considerada inadequada e, conseqüentemente, não foi desenvolvida em nosso experimento.

A conclusão a que a equipe chegou é a de que, em termos de qualidade técnica do som durante a exibição do filme, é preferível que a AD seja exibida no sistema 5.1, mixada e aberta. Isso evitaria que o som do filme sofresse alterações como ocorreria se a AD fosse “colada” numa pós-pós-produção; desincumbiria o usuário da incômoda necessidade de manipular o aparelho transmissor, para alterar o volume da narração da AD de acordo com as variações de volume no som do filme; possibilitaria intervenções, como a inclusão do *plugin*, na trilha da AD; mas exibiria a narração da audiodescrição para toda a plateia, algo que estaria fora dos padrões da transmissão da audiodescrição, segundo as normativas da Ancine. Mas atenderia as recomendações do Desenho Universal. A ideia é a de que as salas de cinema comerciais ofereçam mais essa modalidade para qualquer público. Seria uma sessão de filmes com AD, da mesma maneira como oferecem o mesmo filme com ou sem 3D, como ou sem legendas. Restaria, então, saber como seria a aceitação do público em geral a esse novo produto.

Com esse propósito, foi realizado um DCP com a mixagem da AD para exibição aberta. É o que mostra a Figura 11. A audiodescrição foi mixada predominantemente no canal central e esborrou para os canais L e R, sendo ouvida em volume levemente mais baixo. No momento em que é aplicado o *plugin* do *Altiverb 7*, ela também sai levemente nos canais Ls e Rs, causando a sensação de ser ouvida em toda a sala. Na foto abaixo, estão as duas mixagens 5.1 do filme. Dividida ao meio, a parte de cima da imagem é a representação do áudio do filme sem a AD; e a de baixo, com a AD. Se comparadas, principalmente as três primeiras faixas das duas mixagens, pode-se perceber a diferença. A mixagem sem AD é representada com o gráfico menos denso, enquanto a mixagem com a trilha da AD é percebida com um maior preenchimento do gráfico. Nos outros canais, o Ls e o Rs, a diferença não é muito perceptível.

Figura 11 – Print da tela das mixagens 5.1 do filme AutoFalo sem e com AD.

AD: a tela do computador está dividida horizontalmente no meio. Em ambas as partes, seis linhas horizontais com traçados curtos na vertical representam o som de cada caixa do sistema 5.1. No canto superior esquerdo, sobre cada linha, uma legenda indica cada faixa de áudio.



Fonte: Liliana Tavares

Neste capítulo pôde ser observada a realização das proposições teóricas e técnicas apresentadas ao longo do estudo. O resultado do experimento aponta para dois caminhos diferentes na forma da exibição da narração da audiodescrição, reflexo das proposições da equipe de produção do filme que sugere: 1) a exibição da audiodescrição aberta, para todo o público ouvir, mixada no formato DCP em 5.1, modelo que permite, quando a audiodescrição é pensada desde o início, a interação da AD com as outras bandas sonoras durante a mixagem – mais que uma interação, passa a ser pensada na concepção estética do desenho do som do

filme – e 2) a exibição individual, por meio de aparelhos, tendo a banda de audiodescrição também sofrido interferências estéticas, mas ficando limitada ao formato estéreo e às variações de volume que provavelmente precisarão ser corrigidas pelo usuário regulando o botão de volume do aparelho.

Talvez a conquista de um espaço dos audiodescritores na equipe de *sound design* e as descobertas de possibilidades criativas de intervenções na faixa da audiodescrição sejam as mais relevantes contribuições advindas deste trabalho. A audiodescrição é uma banda a mais a ser desenhada e mixada no trabalho de som do filme. As repercussões no aumento da qualidade sonora do recurso só poderão ser avaliadas quando aplicadas para o público, em pesquisas futuras. Percebe-se a audiodescrição como parte do filme, e não como algo “colado” numa pós-pós-produção. No formato de exibição da AD aberta, com as propriedades descritas acima, a audiodescrição deixa de ser mediação e passa a fazer parte da narrativa do filme, caracterizando a experiência como verouvindo, não apenas para as pessoas com deficiência visual, mas também para as pessoas que enxergam e que não são surdas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas últimas décadas, em vários países, a audiodescrição no setor do audiovisual vem sofrendo diversas e significativas mudanças, técnicas e estéticas. No Brasil, desde que essa tecnologia assistiva começou a ser utilizada em filmes, a partir de 1999, inicialmente com narrações ao vivo, tais modificações também podem ser percebidas. Em grande medida, a evolução da audiodescrição em nosso país foi estimulada pelas políticas públicas nacionais de acessibilidade comunicacional, que passaram a exigir, nos editais de fomentos do audiovisual, que esse recurso inclusivo estivesse previsto na planilha orçamentária de cada projeto. Como acontece com quase toda obrigatoriedade, essa exigência suscitou uma rejeição inicial por parte dos produtores, que relutavam em aceitar a audiodescrição como mais uma tarefa a ser executada no âmbito da produção do audiovisual.

Teóricos europeus, estudiosos da acessibilidade no cinema, defendem a ideia de que a audiodescrição comece ser pensada já no início do processo produtivo do audiovisual. Essa atitude aponta uma importante mudança no *status* da audiodescrição, que deixaria de ser um recurso terceirizado, isto é, algo realizado por técnicos que não integram a equipe original da produção, para se tornar um elemento constitutivo de cada obra, sendo pensado e executado por profissionais que fazem parte do time criativo de cada projeto, em consonância com as feições estéticas do filme que está sendo criado. Assim, todas as etapas do trabalho da audiodescrição (a elaboração de roteiro, a escolha do narrador, a gravação da narração, a edição e a mixagem) passariam a ser planejadas organicamente, como parte indissociável da criação. É a partir dessa proposta de inserção do audiodescritor como membro da equipe criativa da obra cinematográfica, e do reconhecimento da audiodescrição como intervenção estética, que se desenvolveu este nosso estudo, que tem como objeto um experimento no qual a audiodescrição recebeu interferência de um *plugin* e foi mixada com as outras faixas de áudio de um filme de curta-metragem.

Geralmente estudada apenas em sua primordial função de traduzir imagens, a audiodescrição é observada neste trabalho por meio de um olhar mais amplo, enfocando-a, na teoria e na prática, sobretudo como expressão sonora no cinema. Em nosso experimento, a audiodescrição foi tratada, talvez de maneira inédita, como mais um elemento sonoro do filme, e não como um recurso de mediação, acoplado à obra. Desse modo, neste estudo, nós consideramos a audiodescrição como mais uma faixa de áudio, dentro da trilha sonora do filme. Assim, analisada como um elemento sonoro integrado à obra, a audiodescrição, mais

especificamente a narração da audiodescrição, torna-se semelhante a qualquer outro componente da trilha sonora de um filme, estando ela carregada de intenções e de significados, além da sua função de tradução, que cumpre ao descrever os eventos imagéticos e sonoros.

A proposta de investigar as relações da audiodescrição (roteiro e narração) com as outras faixas sonoras de um filme nos levou a transpor as bordas do campo teórico da Tradução de Imagens, lugar de onde mais se produz conhecimento sobre esse tema, levando-nos a dialogar diretamente com os estudos do som no cinema. Para poder transitar nesses dois territórios, foi preciso introduzir o leitor da área da Comunicação no contexto da audiodescrição: a história dessa ferramenta inclusiva, os conceitos essenciais, as técnicas, o público que a recebe, o lugar que ela ocupa nas políticas públicas nacionais, e as determinações impostas pelo Governo Federal para a viabilização desse recurso assistivo. Também foi necessário inserir o leitor da área da Acessibilidade Comunicacional, especialmente aqueles interessados na audiodescrição, em uma breve introdução aos estudos do som no cinema, enfocando os principais teóricos, a interação entre imagem e som, os tipos de faixas sonoras para o cinema, as técnicas de gravação e de mixagem, e a evolução tecnológica na exibição de filmes. O resultado do intercâmbio entre essas duas áreas culminou no experimento de pesquisa, que teve como foco o específico ramo do *sound design*.

Antes de realizarmos o experimento prático, fizemos um breve estudo sobre os dois sentidos predominantes no fenômeno da audiodescrição: a visão e a audição. Nessa investigação, entendemos um pouco sobre as funções fisiológicas, psicológicas e sociais desses sentidos, e destacamos algumas dessas funções, associadas diretamente ao nosso objeto de estudo. Observamos que os sentidos não operam individualmente, isto é, cada um isolado do outro. Portanto, no cinema, a relação entre o ver e o ouvir afeta todos os sentidos, é multissensorial. As reações são desencadeadas simultaneamente, não parecendo haver uma hierarquia entre esses dois sentidos no momento da fruição de um filme. Quando assistimos a um filme, o pacto da “audiovisão”, consolidado por Michel Chion (2008), influencia mutuamente o ver e o ouvir, repercutindo cognitiva e afetivamente. Para as pessoas com deficiência visual, que têm na audiodescrição um representante da imagem, propomos o pacto do “verouvindo”, para fazer uma alusão equivalente ao pacto instituído por Chion para as pessoas que enxergam.

Os exercícios de observação da relação entre a audiodescrição e as diferentes faixas sonoras apresentados neste trabalho revelam o cuidado que o audiodescritor precisa ter ao considerar o som como parte da obra, mas também sugerem que há muito pouca intenção dos

produtores de filmes em investir na realização desse recurso de acessibilidade, de essência ainda desconhecida por muitos deles. Eis uma das razões pelas quais o experimento prático realizado nesta tese pretende incentivar uma nova forma de percepção, por parte dos produtores, sobre a relevância de considerar a audiodescrição como um elemento constitutivo da produção – ou mesmo da criação – do filme.

Deste trabalho, além da tese propriamente dita, registro escrito de uma pesquisa, fica um produto factual, resultado do trabalho de cinco profissionais (dois audiodescritores, roteirista e consultor, um cineasta e dois *sound designers*): a interferência no filme de curta-metragem *AutoFalo*, do cineasta pernambucano Caio Dornelas. Uma experiência que pode servir como inspiração para que: 1) outras equipes de produção do audiovisual inovem no desenho de som, também para a audiodescrição; 2) que seja ponderada a prática da terceirização da audiodescrição; 3) que exibidores experimentem oferecer um novo tipo de produto audiovisual, com audiodescrição aberta; 4) o público, com ou sem deficiência, possa ter experiências com narrativas diferentes; e 5) as pessoas com deficiência visual possam ter uma experiência pensada pela equipe de criação do filme, dando à audiodescrição a mesma qualidade autoral da obra.

O resultado do experimento prático marca o ineditismo da aplicação de *plugin* na faixa da narração da audiodescrição e da mixagem da narração da AD com as outras faixas do filme ainda durante o desenho do som. A ideia original de inserir plugins na faixa da audiodescrição só ocorreu devido ao envolvimento da equipe no trabalho e à compreensão de uma função mais expandida da audiodescrição para o filme. Provavelmente, a inspiração de considerá-la como mais um elemento narrativo do filme possa ganhar força entre o público em geral que vem apreciando, em sessões com audiodescrição, ser tocado verbalmente pelas imagens. Evidentemente, essa forma de fruir o filme não limita a percepção dos que enxergam, pois ela não é uma experiência do óbvio, como reclama Michel Chion (2008) no seu conhecido exemplo da transmissão feita pelo jornalista Léon Zitrone, e principalmente porque nem tudo o que está na tela é visto pelas pessoas que enxergam. Audiodescrever uma cena pode tanto despertar a audiência para olhar algo que talvez passasse despercebido ou mesmo chamar a atenção para outras coisas que não foram mencionadas pelo audiodescritor. Quem enxerga vai sempre poder se perguntar qual seria a razão da audiodescrição não ter mencionado isso ou aquilo.

Para uma pessoa que enxerga, a audiodescrição não prende o olhar nem obstrui a construção de significados, ela amplia o modo de observação das imagens e desafia pensar a imagem por meio de palavras. Sobre construir uma imagem a partir de um texto, a literatura

está repleta de exemplos. Quando um livro é adaptado para o cinema, é comum fazermos comparações com as escolhas feitas pela produção do filme para representar o universo construído por nós a partir da nossa leitura. A audiodescrição de um filme não busca determinar significados, como, por exemplo, faz a *voice over* nos filmes de natureza, em que os “desejos” e as “intensões” dos animais são relatados por meio da montagem e da narração. A audiodescrição também não pode se assemelhar às radionovelas, dramas radiofônicos que fizeram sucesso no Brasil entre os anos de 1940 e os de 1960, já que essa forma de contar histórias era sonorizada, mas não tinha imagem. O som, juntamente com o texto e a interpretação eram os desencadeadores da construção de sentido que não passava por meio da imagem.

Como dito neste trabalho, nossa percepção é multissensorial, não isolamos os sentidos no processo de interação com o mundo. Apesar de estarmos cada vez mais especializados em compreender a comunicação imagética, isso não indica que tenhamos naturalmente a desenvoltura de traduzi-la para palavras, sobretudo porque provavelmente ela não tenha sido decifrada pelo nosso repertório cultural por meio da língua. A audiodescrição de um filme oferece para a pessoa que enxerga um exercício de escuta da imagem, nos possibilitando pensar que, em certa medida, o pacto do “verouvindo” também seja aplicável a espectadores sem deficiência visual. Assim, partimos para a defesa de que a oferta da audiodescrição aberta, com melhor qualidade, mixada pela equipe do filme, pode ser uma nova forma de fruir a obra cinematográfica, levando em consideração que estamos ampliando o olhar sobre a imagem, principalmente pela impossibilidade de a audiodescrição dar conta de tudo o que está na tela. Essa maneira de entregar a AD de um filme, de forma aberta, audível a toda à plateia, com a narração mixada no sistema 5.1, é uma das possibilidades suscitadas pelo experimento vivenciado nesta pesquisa.

Uma segunda forma de entregar a AD proposta por esse trabalho é a que mais atende as normativas da Ancine, mas é também a única que implica investimentos por parte dos exibidores, que precisariam equipar suas salas com aparelhos transmissores. Uma faixa de áudio apenas com a audiodescrição, gravada em estéreo, para ser ouvida individualmente por meio de fones de ouvido. Mesmo com a indefinição de quais sistemas de transmissão da audiodescrição serão usados nas salas de exibição, esse produto permite que o usuário tenha acesso ao som do filme pelo sistema de som do cinema, sendo a narração da audiodescrição transmitida individualmente, mas já com as intervenções da equipe de criação. A desvantagem, como foi dito no terceiro capítulo, é a de que provavelmente será necessária a manipulação do

volume dos aparelhos, de acordo com a variação do volume do filme. Nesse formato, a audiodescrição apresenta-se como um elemento pouco incorporado ao filme.

Uma outra, e mais radical, forma de entregar a AD seria por meio do acesso ao filme apenas como áudio. Nessa modalidade, a gravação da narração, mixada em estéreo com o som do filme, ganha autonomia como experiência estética, podendo ser ouvida em qualquer dispositivo móvel, tais como: telefone celular, computador, e MP3 player. Aqui, de certo modo, o cinema transforma-se num outro meio, sendo acessado sem a necessidade de que a imagem seja vista. As pessoas que enxergam poderiam, assim, se beneficiar do recurso da audiodescrição ao “verouvir” um filme enquanto caminham, dirigem ou exercem qualquer atividade que as impeça de assistir às imagens.

Em todas essas três modalidades de entrega da AD, é possível a inserção de *plugins* na faixa da audiodescrição. Não é demais enfatizar que só chegamos a essas soluções por causa da vivência com a equipe do *sound design*. Essa convivência nos fez refletir como as duas profissões, a de *sound designer* e a de audiodescritor, têm várias demandas em comum:

- 1) trabalhar como equipe desde o início da produção, podendo conversar com o diretor já nos momentos de criação do roteiro, opinando durante a montagem, acompanhando a evolução de todo o trabalho;
- 2) ter tempo para desenvolver um trabalho coerente com a estética do filme e para fazer consultoria de conteúdo;
- 3) trabalhar com filmes que tenham menos diálogos, ou que tenham, ao menos, mais intervalos entre as falas;
- 4) termos uma equipe de AD, com audiodescritores (roteiristas, consultores e revisores, narradores), exatamente como o time dos *sound designers*, que cresceu e se especializou;
- 5) desejar que a audiodescrição não seja considerada só no seu aspecto técnico; como o som está deixando de ser, pois ela é criativa, variando a cada trabalho, exatamente como o som;
- 6) ampliar o conhecimento de audiodescritores sobre o som no cinema, mesmo quando não houver a interação com a equipe de criação do filme.

Para isso, sabemos que o *sound designer* precisa ser o nosso maior aliado. Nós, audiodescritores, temos consciência de que os preciosos momentos de silêncio, tão desejados pelos *sound designers*, vão ser ocupados por nossa fala também! Assim, na maioria das vezes, a caixa de som central, geralmente dedicada ao diálogo, vai estar ocupada também pela narração da AD.

Faz parte da história do cinema atravessar transformações, incorporar avanços técnicos, novas tecnologias de exibição, além de experimentar diferentes e inovadoras formas de narrativas. Nestes mais de 120 anos da história do cinema, muitas profissões e especialidades foram criadas e consolidadas. Técnicos, artistas, teóricos e especialmente o público vêm testemunhando mudanças extraordinárias, que quase sempre, ao início, deflagram críticas, reclamando a “pureza”, ou melhor, a “autenticidade” da linguagem do cinema. Essas evoluções, que perpassam as várias camadas técnicas e estéticas da expressão cinematográfica, transformam e expandem a própria ideia de cinema, com mudanças de paradigmas incontornáveis. O som sincrônico, o advento da cor, as legendas, a dublagem, a projeção 3D, a digitalização, o som *surround* e, mais recentemente, o Dolby Atmos, a acessibilidade comunicacional e, dentro dela a audiodescrição, modificam e diversificam a forma como os espectadores se relacionam com a obra. Modificam e diversificam, também, o perfil desses consumidores de cinema, possibilitando a inclusão de espectadores antes desconsiderados em suas necessidades específicas.

REFERÊNCIAS

- A brief history of audio description in the U.S.* 2017. Disponível em: <http://audiodescriptionsolutions.com/about-us/a-brief-history-of-audio-description-in-the-u-s/>. Acesso em: 17 jan. 2018.
- ALTMAN, Rick (org.). *Sound theory: Sound practice*. New York: Routledge, 1992.
- ALVIM, Luíza. **A música no cinema de Robert Bresson**. Curitiba: Appris, 2017.
- AMIGOS de Risco. Direção: Daniel Bandeira. Audiodescrição: roteiro e narração: Liliana Tavares. Consultoria: Roberto Cabral. 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zsz1byu-lQA&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.
- ANCINE. Complementação ao Termo de Recomendação de 06 de novembro de 2017. Rio de Janeiro: 2017. Disponível em: https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/Termo_de_recomendacoes_Complementar_Suspensao_distribuidores_vf.pdf. Acesso em: 27 jan. 2018.
- ANCINE. **Relatório de Consolidação de Consulta Pública. Nº 01/2016**. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/relatorio%20de%20consulta%20p%C3%BAblica%20-%20IN%20de%20acessibilidade%20auditiva%20e%20visual.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2018.
- ANOITECER (imagina som). Carlinhos Brown e Flávio Morgade. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zd9W7gR0T18>. Acesso em: 12 nov. 2017.
- APOCALYPSE Now*. Direção: Francis Ford Copola. 1979. (153 min.).
- AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. São Paulo: Papiros, 2003.
- AUTOFALO. Direção: Caio Dornelas. Audiodescrição: roteiro e narração: Liliana Tavares. Consultoria: Felipe Monteiro. 2018. Disponível em: <https://app.frame.io/r/4d691fac-6edd-4c47-9bb3-ccf8c1e6fe05>. Acesso em: 01 jan. 2019.
- BAILE Perfumado. Direção: Lírio Ferreira e Paulo Caldas. Audiodescrição: roteiro e narração: Liliana Tavares. Consultoria: Elizabet Sá. 1997. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=B1blphdMAug&t=12s>. Acesso em: 01 jan. 2019.
- BARBOSA, Álvaro. **O som em ficção cinematográfica**: análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras cinematográficas/videográficas de ficção. Lisboa, 2000. Disponível em: http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf. Acesso em: 11 dez. 2018.
- BENJAMIN, Walter. A pequena história da fotografia. In: **Magia, arte e técnica**: ensaios sobre a literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Obras Escolhidas, v.1).
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia, arte e técnica**: ensaios sobre a literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Obras Escolhidas, v.1).

BIBI Blocksberg. Direção: Hermine Huntgerburth. 2002. (106 min.). Disponível em: <https://vimeo.com/309989673>. Acesso em: 01 jan. 2019.

BOA noite solidão de Geneton Moraes. Audiodescrição: roteiro e narração: Georgea Rodrigues. Consultoria: Cida Leite. 2016. (52 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AQELdtf9lGI&feature=youtu.be> e em: <https://www.youtube.com/watch?v=8Zy9gSzyvZg&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

BRASIL. **Lei Brasileira de Inclusão 13.146/2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília: Casa Civil, 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em: 19 dez. 2017.

BRASIL. **Lei Brasileira de inclusão da Pessoa com Deficiência**. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/documentos-e-pesquisa/edicoes/paginas-individuais-dos-livros/lei-brasileira-de-inclusao-da-pessoa-com-deficiencia>. Acesso em: 19 dez. 2017.

BRASIL. Ministério da Cultura. **O Guia orientador para acessibilidade de produções audiovisuais**. Disponível em: http://www.noticias.unb.br/images/Noticias/2016/Documentos/Guia_para_Producoes_audiovisuais_Acessiveis__projeto_grafico_.pdf. Acesso em: 19 dez. 2017.

BUHLER, James et al. *Hearing the movies: music and sound in film history*. New York: Oxford University Press, 2010.

BUSCATO, Marcela; ARAÚJO, Tiago; FILHO, Guido S. **CineAD: Um Sistema de Geração Automática de Roteiros de Audiodescrição**. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wtdwebmedia/2014/001.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2017.

BUSCATO, Marcela. **Somos todos cyborgs**. Época, 2009. Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI79112-15224,00-SOMOS+TODOS+CYBORGS.html>. Acesso em: 16 dez. 2017.

BYE Bye Brasil. Direção: Cacá Diegues. Audiodescrição: roteiro e narração: Eliana Franco. Consultoria: Felipe Monteiro. 1980. Disponível em: <https://soundcloud.com/user-955867464/nota-33-ad-bye-bye-brasil/s-VxAfG>. Acesso em: 01 jan. 2019.

CAMPOS, Virginia Pinto. **CineAD: Um Sistema de Geração Automática de Roteiros de Audiodescrição**. 172f. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2015. Disponível em: <http://tede.biblioteca.ufpb.br/handle/tede/7860>. Acesso em: 15 dez. 2017.

CARREIRO, Rodrigo (org.). **O som do filme: uma introdução**. Curitiba: Ed. UFPR; Ed. UFPE, 2018.

CATIMBAU. Direção: Lucas Caminha. Audiodescrição: roteiro e narração: Liliana Tavares. Consultoria: Felipe Monteiro. 2015. (23 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X-UN7TJM9g0&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

CHION, Michel. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2008.

CINE Holliúdy. Direção: Halder Gomes. Audiodescrição: roteiro: Mônica Magnani. Consultoria: Elizabet Sá. Narração: Thais Lima. 2012. (91 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JH2o1ErwqS0&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

CONNELL, B. R. et al. **The principles of universal design**. 1997. Disponível em: https://projects.ncsu.edu/design/cud/about_ud/udprinciplestext.htm. Acesso em: 10 nov. 2018.

COSTA, Larissa Magalhães. **Audiodescrição em filmes: história, discussão conceitual e pesquisa de recepção**. 401p. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras, 2014.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Tradução Verrah Chamma; organização Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DANEY, Sergue. **Back to Voice: on Voices over, in, out, through**. 2013. (Cinema Comparative Cinema, v. 1, n. 3.). Disponível em: <file:///C:/Users/Comliliana/Downloads/271959-456276-1-PB.pdf>. Acesso em: 06 jan. 2018.

DAVIDOFF, Linda L. **Introdução à Psicologia**. 3. ed. São Paulo: MAKRON Books, 2001.

DIAZ CINTAS, J. **Audiovisual Translation Today: A question of accessibility for all**. Translating Today. 2005. Disponível em: http://www.academia.edu/22558399/2005_-_Audiovisual_translation_today_a_question_of_accessibility_for_all. Acesso em: 15 nov. 2018.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. Tradução Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

DOANE, M. A. *The Voice in the cinema: The articulation of body and space*. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (eds). **Film Sound: Theory and practice**. New York: Columbia University Press, 1985.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

ERA Uma Vez Verônica. Direção: Marcelo Gomes. Audiodescrição: Patrícia Por Deus. Consultoria: Francisco Lima. 2012.

FARIAS, Sandra Regina Rosa. **Audiodescrição e a poética da linguagem cinematográfica: um estudo de caso do filme Atrás das Nuvens**. Tese (doutorado) – Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Salvador, 2013.

FERRAZ, C.; LEITE, G. Lei Brasileira de Inclusão e o “novo” conceito de deficiência: Será que agora vai pegar? In: **Justificando, mentes inquietas pensam direito**, 2015. Disponível em: <http://justificando.cartacapital.com.br/2015/08/20/lei-brasileira-de-inclusao-e-o-novo-conceito-de-deficiencia-sera-que-agora-vai-pegar/>. Acesso em: 29 dez. 2017.

FRANCO, Eliana. Audiodescrição: um breve passeio histórico. In. MOTTA, Livia; FILHO, Paulo Romeu (orgs). **Audiodescrição: transformando imagens em palavras**. Secretaria dos direitos da Pessoas com Deficiência da Cidade de São Paulo. São Paulo, 2010a.

FRANCO, Eliana; ARAÚJO, V. **Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual**. Tradução em Revista, 2011/12. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18884/18884.PDF> . Acesso em: 10 nov. 2018.

FRANCO, Eliana. *Revoicing the alien in documentaries: cultural agency, norms and the translation of audiovisual reality*. 2000. Disponível em: <https://www.yumpu.com/es/document/view/4915633/revoicing-the-alien-in-documentaries-cultural-agency->. Acesso em: 09 fev. 2018.

FRANCO, Eliana; MATAMALA, Anna; ORERO, Pilar. *Voice-over translation: an overview*. Peter Lang, Bern, Switzerland, 2010.

FRYER, Louise. *An introduction to audio description: a practical guide*. Routledge, NY, 2016.

FRYER, Louise; ROMERO-FRESCO, P. *Could Audio-Described Films Benefit from Audio Introductions? An Audience Response Study* In. MASZEROWSKA, Anna. MATAMALA, Anna. ORERO, Pilar. *Audio description: new perspective illustrated*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamin Publishing Company, 2014.

FRYER, Louise. *The independent audio describer is dead: Long live audio description!* In. *Journal of Audiovisual Translation*, v. 1, p. 170-186. Disponível em: <http://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/52/11>. Acesso em: 13 nov. 2018.

GAROTO Cósmico. Direção: Alê abreu. Audiodescrição: roteiro e narração: Letícia Schwartz. Consultoria: Rafael Braz. 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YFE94V-5Qrs&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

Guia orientador da Comissão independente de Televisão do Reino Unido = *ITC Guidance on Standards for Audio Description*. 2000. Disponível em: <https://city.rl.talis.com/lists/F1717BA0-9DB5-2595-24D3-E3E1B4700A9A.html>. Acesso em: 17 dez. 2017.

HOLMAN, Tomlinson. *Sound for film and television*. USA: Focal Press publications, 2002.

JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. Tradução: Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. 22. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2010.

KERINS, Mark. *Beyond Dolby (stereo): cinema in the digital sound age*. Bloomington: Indiana University Press, 2011.

KOZLOFF, Sarah. *Overhearing film dialogue*. [California]: University of California Press, 2000.

KOZLOFF, Sarah. **Invisible story tellers: voice-over narration in American fiction film**. [California]: University of California Press, 1988.

LEOTE, Rosangella. Multisensorialidade e sinestesia: poéticas possíveis?. **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 12, n. 24, p. 42-61, Dec. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202014000200042&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 10 nov. 2017.

LIMA, Francisco José de; TAVARES, Fabiana S. S. **Barreiras atitudinais: obstáculos à pessoa com deficiência na escola**. 2007. Disponível em: <http://200.144.189.32/index.php?modulo=akemi¶metro=20411>. Acesso em: 22 nov. 2015.

LOPES, Immaculata V. de. **Pesquisa em comunicação**. 8. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

MACHADO, Isabel P. R. **A linguagem cinematográfica na audiodescrição**. Revista Brasileira de Tradução Visual, n. 8, vol. 8, 2011. ISSN 21769656. Disponível em <http://www.rbtv.associadosdainclusao.com.br/index.php/principal/search/results>. Acesso em: 13 jun. 2015.

MACHADO, Isabel P. R. **A parte invisível do olhar- Audiodescrição no cinema- a constituição das imagens por meio das palavras: uma possibilidade de educação visual para a pessoa com deficiência visual no cinema**. Campinas, 2015.

MICHAELLIS. Dicionário. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em: 11 dez. 2017.

MONTE, Mônica. Roteirizar, gravar, editar. Os efeitos da edição sobre os filmes audiodescritos exibidos na TV brasileira. In, CARPES, Daiana. **Audiodescrição: práticas e reflexões** [recurso eletrônico]. Santa Cruz do Sul: Catarse, 2016. Disponível em: <http://www.ufpb.br/cia/contents/manuais/livro-audiodescricao-praticas-e-reflexoes.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2017.

MORAES, Marcia; ARENDT, Ronald João. **Guiar e ser guiado: ou do que é feita a nossa (d)eficiência?** Rio de Janeiro: 2013. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n76/n76a15.pdf> 2015. Acesso em: 20 set. 2017.

MOTTA, Livia; FILHO, Paulo Romeu (orgs). **Audiodescrição: transformando imagens em palavras**. Secretaria dos direitos da Pessoas com Deficiência da Cidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

MOURA, Cláudia P. de; LOPES, Immaculata V. de (orgs.). **Pesquisa e comunicação, metodologias e práticas acadêmicas**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016.

MURCH, Walter. *Dense Clarity, Clear Density*. In. **The Transom Review**, April, v. 5/Issue 1. 2005. Disponível em: <https://transom.org/2005/walter-murch/>. Acesso em: 10 dez. 2018.

MURCH, Walter. **The role of a sound designer**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gfi8nhUv7KI> e <https://www.youtube.com/watch?v=bsb2tWtNUOQ>. Acesso em: 10 dez. 2018.

NEVES, Josélia. **Guia de audiodescrição: imagens que se ouvem**. Instituto Politécnico de Leiria. Portugal, 2011.

NUERNBERG, Adriano. **Contribuições de Vigotski para a educação de crianças com deficiência visual**. (Psicologia em Estudo, v. 13, n. 2). Maringá: 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722008000200013 Acesso em: 2 fev. 2018.

O AUTO da Compadecida. Direção: Guel Arraes. Audiodescrição: roteiro: Liliana Tavares. Consultoria: Felipe Monteiro. Narração: Ana Nogueira. Globo Filmes, 2000. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=u_8uGL8s0Qs&feature=youtu.be. Acesso em: 01 jan. 2019.

OPOLSKI, Débora. **Introdução ao desenho de som: uma sistematização aplicada na análise do longa-metragem Ensaio sobre a cegueira**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

OPOLSKI, Débora. **A fragmentação da performance vocal do personagem no cinema a partir da perspectiva da edição de diálogos**. 225f. Tese (doutorado) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em: <http://tede.utp.br:8080/jspui/handle/tede/1132>. Acesso em: 26 nov. 2017.

ORERO, Pilar. *Esta entrevista forma parte del proyecto la subtitulación para sordos y la audiodescripción: primeras aproximaciones científicas y su aplicación* "The Journal of Specialized Translation". 2006. Disponível em: http://www.jostrans.org/issue07/art_arandes.php. Acesso em: 19 mar. 2017.

ORERO, Pilar. *Audiosubtitling: a possible solution for opera accessibility in Catalonia*. Revista TradTerm – USP, v. 13, 2007. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47470/51198>. Acesso em: 09 fev. 2018.

PAULETTO, Sandra. The sound design of cinematic voices. In: **The New Soundtrack**. P. 127-142. Reino Unido: Edinburgh University Press, 2012.

PODCAST: *Conversations with Sound Artists: Writing For Sound*. [Locução de]: Randy Thom. Dolby, 26 mar. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IZn_lsylxvk. Acesso em: 15 dez. 2018.

PURCELL, Jonh. *Dialogue editing for motion pictures*. Reino Unido: Focal Press, 2007.

REIS, Luís. *Vá ao cinema, mas não me chame*. Jornal Ponte Giratória. SESE-PE, 2013, p.2.

RODRIGUEZ, Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. Editora Senac, 2006.

ROMÃO, Rosana. Matéria no Jornal Tribuna do Ceará. Disponível em: <http://tribunadoceara.uol.com.br/noticias/educacao/professor-desenvolve-programa-de-audiodescricao-baixo-custo-para-deficientes-visuais/>. Acesso em: 12 dez. 2017.

ROMERO- FRESCO, Pablo. *Accessible filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking*. In: *The Journal of Specialised Translation*, 2013. Disponível em: http://www.jostrans.org/issue20/art_romero.pdf . Acesso em: 30 dez. 2017.

ROUDINESCO, Elisabeth. **Dicionário de psicanálise**. Tradução: Vera Ribeiro, Lucy Magalhães. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

SILVA, Fabiana Tavares. **Educação não inclusiva: a trajetória das barreiras atitudinais nas dissertações de educação do programa de pós-graduação em educação**. Dissertação (mestrado)

– Universidade Federal de Pernambuco. 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/12854/DISSERTA%C3%87%C3%83O-%20FABIANA%20TAVARES-%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20N%C3%83O%20INCLUSIVA-%20A%20TRAJET%C3%93RIA%20DAS%20BARREIRAS%20ATITUDINAIS%20NAS%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 22 nov. 2017.

SILVA, Fabrícia G. da; MENEZES, Helena C. S.; OLIVEIRA, Daiana A. **Um estudo sobre a defectologia na perspectiva vigotskiana: a aprendizagem do deficiente intelectual em reflexão**. Curitiba: 2013. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/ANAI2013/pdf/9698_6556.pdf. Acesso em: 02 fev. 2018.

SNYDER, R. J. *Audio Description: the visual made verbal*. American Council of Blind, Inc. Arlington: VA, 2014.

SZARKOWSKA, Agnieszka; ORERO, Pilar. *The importance of sound for audio description*. In. MASZEROWSKA, Anna. MATAMALA, Anna. ORERO, Pilar. *Audio description: new perspective illustrated*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamin Publishing Company, 2014.

TAVARES, Liliana (org.). **Notas Proêmias: Acessibilidade Comunicacional para Produções Culturais**. 2013. Disponível em: https://edutec.unesp.br/images/stories/redefor2-ee-ei/1ed-ee-ei/Ebook/Notas_Proemias/index_textos.html. Acesso em: 25 nov. 2017.

THE DEVIL'S Candy. Direção: Sean Byrne. Audiodescrição: roteiro: Mônica Magnani. Consultoria: Elizabet Sá. Narração: Paulo Henrique Motta. *Voice over*: Andréia Paiva e César Tunas. Revisão: Lívia Motta. 2015. (90 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vNRgEhFBWOA&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

THOM, Randy. *Designing a movie for sound*. 1998. Disponível em: http://norman-usc.businesscatalyst.com/assets/thom_designing_sound.pdf. Acesso em: 25 nov. 2018.

VYGOTSKY, Lev. S. **A formação social da mente**. Tradução: José Cipolla Neto e Luis Silveira Menna. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes. 1991.

VYGOTSKY, Lev. S. **Psicologia da Arte**. Tradução: Paulo Bezzera. São Paulo: Martins Fontes. 1999.

ZAHEYEN, E. A audição do bebê. In: MOREIRA, MEL., BRAGA, NA., and MORSCH, DS., orgs. **Quando a vida começa diferente: o bebê e sua família na UTI neonatal**. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2003. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/rqhtt/pdf/moreira-9788575413579-14.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2018.

APÊNDICE A – LISTA DE FILMES REFERENCIADOS

APOCALYPSE Now. Direção: Francis Ford Copola. 1979. (153 min.).

AUTOFALO. Direção: Caio Dornelas. Audiodescrição: roteiro e narração: Liliana Tavares. Consultoria: Felipe Monteiro. 2018. Disponível em: <https://app.frame.io/r/4d691fac-6edd-4c47-9bb3-ccf8c1e6fe05>. Acesso em: 01 jan. 2019.

AMIGOS de Risco. Direção: Daniel Bandeira. Audiodescrição: roteiro e narração: Liliana Tavares. Consultoria: Roberto Cabral. 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zsZ1byu-lQA&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

BAILE Perfumado. Direção: Lírio Ferreira e Paulo Caldas. Audiodescrição: roteiro e narração: Liliana Tavares. Consultoria: Elizabet Sá. 1997. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=B1blphdMAug&t=12s>. Acesso em: 01 jan. 2019.

BIBI Blocksberg. Direção: Hermine Huntgerburth. 2002. (106 min.). Disponível em: <https://vimeo.com/309989673>. Acesso em: 01 jan. 2019.

BOA noite solidão de Geneton Moraes. Audiodescrição: roteiro e narração: Georgea Rodrigues. Consultoria: Cida Leite. 2016. (52 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AQELdtf9lGI&feature=youtu.be> e em: <https://www.youtube.com/watch?v=8Zy9gSzyvZg&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

BYE Bye Brasil. Direção: Cacá Diegues. Audiodescrição: roteiro e narração: Eliana Franco. Consultoria: Felipe Monteiro. 1980. Disponível em: <https://soundcloud.com/user-955867464/nota-33-ad-bye-bye-brasil/s-VxAfG>. Acesso em: 01 jan. 2019.

CATIMBAU. Direção: Lucas Caminha. Audiodescrição: roteiro e narração: Liliana Tavares. Consultoria: Felipe Monteiro. 2015. (23 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X-UN7TJM9g0&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

CINE Holliúdy. Direção: Halder Gomes. Audiodescrição: roteiro: Mônica Magnani. Consultoria: Elizabet Sá. Narração: Thais Lima. 2012. (91 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JH2o1ErwqS0&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

ERA Uma Vez Verônica. Direção: Marcelo Gomes. Audiodescrição: Patrícia Por Deus. Consultoria: Francisco Lima. 2012.

GAROTO Cósmico. Direção: Alê abreu. Audiodescrição: roteiro e narração: Letícia Schwartz. Consultoria: Rafael Braz. 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YFE94V-5Qrs&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

O AUTO da Compadecida. Direção: Guel Arraes. Audiodescrição: roteiro: Liliana Tavares. Consultoria: Felipe Monteiro. Narração: Ana Nogueira. Globo Filmes, 2000. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=u_8uGL8s0Qs&feature=youtu.be. Acesso em: 01 jan. 2019.

THE DEVIL'S Candy. Direção: Sean Byrne. Audiodescrição: roteiro: Mônica Magnani. Consultoria: Elizabet Sá. Narração: Paulo Henrique Motta. *Voice over*: Andréia Paiva e César Tunas. Revisão: Lívia Motta. 2015. (90 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vNRgEhFBWOA&feature=youtu.be>. Acesso em: 01 jan. 2019.

ANEXO A – ROTEIRO DE AUDIODESCRIÇÃO DO FILME AUTOFALO

Roteiro de audiodescrição do filme AutoFalo com as considerações do diretor Caio Dornelas em parênteses.

00:00 logos

00:07 NA ESCURIDÃO, UM POSTO DE GASOLINA ESTÁ ILUMINADO POR LUZ BRANCA QUE VEM UMA COBERTURA QUADRADA DE ZINCO. DEBAIXO DELA, DOIS FRENTISTAS UNIFORMIZADOS CONVERSAM AO LADO DE BOMBAS DE COMBUSTÍVEL. À DIREITA, UMA LOJA DE CONVENIÊNCIA.

TELA PRETA.

00:21 EM NEON, AUTO FALO, AUTO COM “U” EM AZUL E FALO EM ROSA

UM FRENTISTA BEBE ÁGUA EM UM COPO DE PLÁSTICO ENQUANTO APOIA UM COTOVELO NA BOMBA. ELE É MORENO, TEM CABELO CASTANHO, CRESPO E CURTO. BIGODE E BARBA RALOS. OLHA EM DIREÇÃO A UM CARRO AMARELO ESPORTIVO QUE SE APROXIMA. FOCO NO COPO DE ÁGUA PELA METADE SOBRE A BOMBA. O FRENTISTA OLHA MAGNETIZADO E OFEGANTE. ELE VAI ATÉ O CARRO. O CARRO TEM TETO SOLAR. ELE FICA ENTRE A BOMBA E O CARRO, COMEÇA A ABASTECER E A LUZ VERMELHA DO FREIO O ILUMINA. ELE CAMINHA ATÉ A TRASEIRA, OLHANDO O CARRO COM TESÃO. COLOCA A MÃO DENTRO DAS CALÇAS FROUXAS PEGA NO PAU/PÊNIS E MEXE. OLHA O CARRO COM SECURA.

AGORA, DE CAMISA POLO VERMELHA E BERMUDA, O FRENTISTA COLOCA UMA SACOLA NO BAGAGEIRO DE UMA BICICLETA ENQUANTO O OUTRO FRENTISTA, AINDA UNIFORMIZADO, ESTÁ SENTADO EM UM BANCO DE CIMENTO EM FRENTE À LOJA. ELE SAI.

1:40 Vou lá, visse?

AD: AO AMANHECER, ELE PEDALA LENTAMENTE, MEIO DESIQUILIBRADO, EM NOSSA DIREÇÃO, EM UMA ESTRADA ASFALTADA DESERTA. ESTÁ DESANIMADO, COM O OLHAR CAÍDO E BOCEJANDO.

CHEGA NUMA CASINHA GRADEADA COM ALGUNS VASOS DE PLANTAS. A FACHADA ESTÁ ENSOLARADA. NA GARAGEM, UM FIAT UNO MILLE CINZA. APOIA O PEDAL NO MEIO FIO. PEGA A CHAVE NO BOLSO DA BERMUDA JEANS E ABRE A PORTA AMARELA. ENTRA, PEGA UMA GAIOLA DE PASSARINHO E PENDURA NA PAREDE AO LADO DA GARAGEM. OLHA PARA O PASSARINHO. ELE PEGA A BICICLETA, LEVANTA E A LEVA PARA DENTRO DA CASA.

A SALA É ESTREITA TEM METADE DAS PAREDES DE AZULEJO. À DIREITA, UMA JANELA RECÉM CHUMBADA. DOS DOIS LADOS, OBJETOS ENTULHADOS EM CAIXAS DE PLÁSTICO. PENDURADAS NAS PAREDES TRÊS SACOLAS CHEIAS E NO CHÃO ALGUNS VASOS COM PLANTAS.

ELE ENCOSTA A BICICLETA PERTO DA JANELA E DE UMA VASSOURA, FECHA A PORTA, APOIA-SE NUMA CAIXA, TIRA AS BOTAS DO UNIFORME COM OS PRÓPRIOS PÉS E CALÇA CHINELAS DE TIRAS. BOCEJA, PASSA A MÃO NA CABEÇA, OLHA PARA O LADO (Talvez vale citar que ele olha para o carro, por uma porta que dá acesso à garagem) E ENTRA EM UM CÔMODO COM CORTINA DE MIÇANGA ONDE VÊ-SE METADE DE DUAS PERNAS FEMININAS MORENAS E TORNEADAS EM UMA CAMA COM COLCHÃO DESFORRADO E AO LADO UMA RAQUETE MATA MOSQUITO. ELE CURVA-SE, PEGA UMA SACOLA PLÁSTICA, OLHA EM DIREÇÃO À CAMA, E VOLTA PARA A SALA. NA CAMA, UM PÉ ESFREGA A PANTURRILHA, PARA. A CORTINA DE MIÇANGAS LILÁS BALANÇA. (Após o desenho de som, nesse momento se ouve o motor do carro ligando e saindo da garagem, como é uma informação do som, não sei se há necessidade de alguma indicação na AD, mas resolvi pontuar aqui, já que na versão que você tem não temos esse som)

4:08 NA RUA, ELE ESTÁ DENTRO DO FIAT QUE TEM A PALAVRA “VIDA” ADESIVADA NA CALHA DE CHUVA DA JANELA DO PASSAGEIRO. ELE SAI DO CARRO, PEGA A SACOLA PLÁSTICA NO BANCO, FECHA A PORTA, COLOCA A SACOLA SOBRE O CAPÔ E TIRA MATERIAL DE LIMPEZA. UMA PEQUENA BACIA, FLANELA, BUCHA...

4:35 DETALHE DO PARA-BRISA. ELE PASSA UMA BUCHA ESPUMADA SOBRE O VIDRO, COM ZELO. AGORA ESPREME A BUCHA E A ESPUMA ESCORRE SOBRE O VIDRO TRASEIRO ENQUANTO ELE OLHA SENSUALMENTE. ESFREGA PARA CIMA

E PARA BAIXO. AGACHA VAGAROSAMENTE E ESFREGA A BUCHA COM O ROSTO PRÓXIMO AO CARRO. PARA OFEGANTE COM OLHAR FIXO, ENCOSTA A CABEÇA NO CARRO (aqui ele entre o som de um motor de carro acelerando). SEU ROSTO ESTÁ REFLETIDO NO VIDRO. ENGOLE SECO, FECHA OS OLHOS, FRANZE A TESTA, RESPIRA ACELERADAMENTE. ABRE OS OLHOS E CONTINUA A DESLIZAR A BUCHA ACOMPANHANDO COM O OLHAR.

NA SALA, AGORA ARRUMADA, ELE ESTÁ SENTADO NO SOFÁ DE COSTAS PARA A JANELA, ASSISTE TV. MAIS AO FUNDO, UMA MULHER ESTÁ EM PÉ DIANTE DE UMA MESA. BEBE NUMA XÍCARA. ELA É ALTA, MORENA E TEM OS CABELOS PRETOS EM UM RABO DE CAVALO. ELE MEXE NO CELULAR. ELA PEGA UMA BOLSA TIRACOLO E ENTRA NO QUARTO. AO LADO DA TV HÁ UM VENTILADOR LIGADO E COM A HÉLICE EXPOSTA. O FRENTISTA COÇA A PERNA. A MULHER PARA NA PORTA DO QUARTO E O OLHA ENQUANTO SOBE A ALÇA DA SANDÁLIA ALTA. USA UMA BLUSA BRANCA E CALÇA JEANS. CRUZA A SALA NA FRENTE DELE.

Frentista: Já vai?

A mulher: puta que pariu, Nivaldo, todo dia é essa palhaçada! Fica lavando essa merda desse carro aí na frente e depois entra em casa todo molhado. Tá ficando doido é? Ee liga porra!

AD: NIVALDO, AMORTECIDO, ASSISTE TV. COÇA A CABEÇA. PASSA A MÃO PELO CABELO, NA NUCA. BOCEJA. NOS APROXIMAMOS LENTAMENTE. ELE OLHA O CELULAR... FECHA OS OLHOS E UMA LUZ VERMELHA COBRE O AMBIENTE. DETALHE DO ROSTO DELE COM A CABEÇA RECLINADA NO SOFÁ. FOCO NA BRAGUILHA LADEADA PELAS MÃOS CAÍDAS NA VIRILHA. O CELULAR ESTÁ SOBRE O BOTÃO DA BERMUDA. TOCA/ VIBRA. SORRIDENTE, ELE PEGA O PARELHO.

7:59 Nivaldo: Huumm, agora! Oi gostosa, Oxe, adivinhasse. Tava pensando em tu agorinha. Não, não, não, pode vim, é de boa! Não. Ela só chega depois do almoço pô. É vem, tem um negocinho bem gostosinho pra tu visse?

7:57 LEVANTA [antes do é]

Nivaldo: ... Vai gostar

7:59 CAMINHA

Nivaldo: É daquele jeitinho que vc gosta.

8:05 SENTA À MESA

Nivaldo: Tá bom, dá um toque quando chegar, visse? Delícia!

AD: SORRIDENTE, ELE COLOCA O CELULAR NA MESA, PEGA UMA XÍCARA, UM PIRES, E DE UM POTE DE PLÁSTICO TIRA DUAS COLHERES AÇÚCAR E COLOCA NA XÍCARA... DESPEJA CAFÉ DE UMA GARRAFA TÉRMICA E DE OUTRO POTE PEGA UMAS BOLACHINHAS, MASTIGA ENQUANTO MEXE O CAFÉ. SOPRA O CAFÉ E DÁ UM GOLINHO...O TELEFONE PISCA/TOCA. ELE LEVANTA, O AMBIENTE ESTÁ COM ILUMINAÇÃO VERMELHA, PASSA POR UMA CORTINA LILÁS DE TIRAS LARGAS ANDA COM GINGADO, AS PAREDES ESTÃO FURTA-COR E A PORTA CONTORNADA POR LUZ LED. ELE ABRE A PORTA E UMA MULHER ALTA, MORENA, DE CABELOS SOLTOS, CAMISA AZUL ABERTA COM UM NÓ NA CINTURA E SUTIÃ BEGE À MOSTRA, ENTRA. SE ABRAÇAM EM UM BEIJO ÁVIDO. ELE USA UM CASACO AMARELO E TEM LISTRAS DE SPRAY DE COR LARANJA NO CABELO. SE OLHAM, SORRIEM. ELE, MAIS BAIXO QUE ELA, BEIJA ENTRE OS PEITOS. SE BEIJAM ABRAÇADOS ENQUANTO DANÇAM LENTAMENTE. ELA TEM PULSEIRAS LARGAS E UNHAS CINTILANTES. PASSAM PELA CORTINA LILÁS. ATRAVÉS DA CORTINA DE PLÁSTICO O CONTORNO DO CASAL QUE SE AGARRA. A SILHUETA DAS DUAS CABEÇAS SE MOVIMENTA. VINDO DE COSTAS, ELE ATRAVESSA A CORTINA, ELA HIPNOTIZADA, CAMINHA DE FRENTE PRA ELE. CRUZAM A SALA E PASSAM ATRAVÉS DE OUTRA CORTINA DE TIRAS PRATEADAS FINAS E DE MIÇANGAS, ENTRAM NO QUARTO (garagem). ELE SENTA NA CAMA, ELA, DE PÉ ENTRE AS PERNAS DELE, SE BEIJAM, PASSA A MÃO NA BUNDA. (A informação de que a mulher nessa cena é a “mesma” da cena anterior, que representa sua esposa pode ser importante para compreensão de que se trata de um sonho)

10:33 AGORA, ELE ENTRA NO CARRO ONDE ELA O ESPERA NO BANCO DO PASSAGEIRO. VISTOS DO BANCO DE TRÁS, ELES SE BEIJAM. DETALHE DA MÃO DELE DESLIZANDO PRA CIMA E PRA BAIXO NA DIREÇÃO. USA UM RELÓGIO DOURADO. ELE OLHA PARA O BANCO DE TRÁS, ONDE ELE ESTÁ DEITADO COM A BERMUDA JEANS DESABOTOADA E UMA CAMISA POLO VERMELHA. DORME. ESTÁ OFEGANTE. UMA MÃO SOBRE A CABEÇA. ABRE OS OLHOS ASSUSTADO. OLHA PARA O PRÓPRIO ABDOME, TOCA NA MÃO E SENTE UM FLUIDO VISCOSO,

FECHA O ZÍPER. COM OS OLHOS ARREGALADOS, OLHA PARA OS LADOS, SENTA, OLHA PELO VIDRO TRASEIRO E VÊ A GRADE DA GARAGEM. PARA DESNORTEADO. TOCA EM ALGO PEGAJOSO NAS COSTAS E PERCEBE O ENCOSTO DO BANCO MELADO DE ESPERMA. PEGA UMA FLANELA E LIMPA A MÃO COM FORÇA, LIMPA A BARRIGA, E O ENCOSTO DO BANCO. OLHA PENSATIVO E OFEGANTE PARA O LADO (Importante falar que a luz voltou ao natural, com o trabalho do colorista isso vai ficar com mais contraste)

12:03 ELE ENTRA NA SALA PELA ABERTURA DA GARAGEM, ASSUSTADO, SEGURA A FLANELA. OLHA AO REDOR ... VAI EM DIREÇÃO AO QUARTO. PARA, DESLIGA O VENTILADOR. OLHA DESCONFIADO ATRAVÉS DA CORTINA DE MIÇANGAS. ATORDOADO, VAI ATÉ A MESA. PARA. COM ESTRANHAMENTO, OBSERVA ENVOLTA.

AGORA, DIANTE DE UMA CORTINA DE PLÁSTICO DE BANHEIRO, COLOCA UMA TOALHA NO OMBRO. SACODE UMA PEÇA DE ROUPA. PELA PORTA DA FRENTE, A MULHER ALTA E MORENA ENTRA. USA BLUSA BRANCA E CALÇA JEANS. FECHA A PORTA E JOGA A CHAVE NUMA MESINHA.

Nivaldo: Olha...

Mulher: o que é?

Nivaldo: Tu viesse mais cedo comer em casa?

Mulher: desde quando tu se importa?

Nivaldo: comesse onde?

Mulher: pra chegar aqui e comer só, preferi ficar lá e comer com as meninas.

AD: ELE, DE UNIFORME, PEGA A CHAVE

Mulher: e tu?

AD: ELE DE COSTAS

Mulher: Comesse?

AD: ELE ABRE A PORTA, A LUZ ESTÁ ACESA LÁ FORA. PEGA A BICICLETA. DESCE DOIS DEGRAUS, COLOCA-A NA CALÇADA.

AD: NA MADRUGADA, ELE PEDALA POR UMA ESTRADA DESERTA MARGEADA POR ÁRVORES. ALGUNS POSTES ESTÃO ACESOS AO FUNDO.

14:16 AD: OS DOIS FRENTISTAS ESTÃO NA FRENTE DA LOJA.

Nivaldo: Oia, visse o Chevette de Marquinho?

Frentista: vi, ele teve aí esses dias.

Nivaldo: Tá top, veio. Tá na medida, no grau.

Frentista: e tua acha que se tu pegar aquele Monza 86 tu vai deixar igual aquele Chevette? Vai nada!

Nivaldo: O Chevette tem outra linha, paí! Oxe o Monza estava achando pó. Se eu pegasse aquele bicho ainda gastava uns R\$ 3.500,00, R\$ 4.000,00 nele.

Vendedor: boa noite amizade

Frentistas: Boa noite

Vendedor: Olha, queria mostra meu produto pra vcs aqui, oh! Tem um DVD de todo estilo que vc quiser... 15:27 vê aí!

AD: ENTREGA O CELULAR (Caixinha de Som) PARA O FRENTISTA

Vendedor: se não é boa

AD: FRENTISTA ESCUTA

Frentista: boa mesmo

AD: NIVALDO, OLHA PRA FRENTE, LEVANTA. (Daqui pra frente o som ambiente e o diálogo entre os outros dois personagens ficam mudo)

Vendedor: fazer dez real pra tu

AD: O VENDEDOR APOIA A TELA DE METAL COM OS DVDS NO CHÃO E NIVALDO PASSA ENTRE ELES HIPNOTIZADO.

Vendedor: tem uns erótico tb.

Frentista: quero ver tudo.

15:54 AD: PERFIL DO ROSTO DE NIVALDO NA PENUMBRA. SURGEM CÍLIOS POSTIÇOS EM NIVALDO ENQUANTO ELE CAMINHA NA NEBLINA E NO AMBIENTE ILUMINADO POR FILETES DE LUZ NEON NA COR VERMELHA QUE VEM DO CHÃO.

ELE FICA DIANTE E UM O VELOSTER AMARELO, QUE TEM O FAROL *LED* ACESSO. APROXIMA-SE DA FRENTE DO CARRO. PARA OFEGANTE. NEBLINA VERMELHA DENSA. ESTÁ COM O MACACÃO ABERTO NO PEITO. ELE ENCOSTA O QUADRIL NA FRENTE DO CARRO, ACARICIA O CAPÔ, CURVA-SE E LAMBE, FECHA OS OLHOS E LEVANTA A CABEÇA DELICIAADO. BALANÇA OS OMBROS E JOGA A CABEÇA PARA TRÁS. GIRA 360 GRAUS COM O TRONCO PRA TRÁS. DESLIZA AS DUAS MÃOS NO PEITO ATÉ O OMBRO, UNHAS COM ESMALTE DE PRETO. LEVANTA AS MÃOS ACIMA DA CABEÇA, JOGA O CORPO PRA FRENTE E PRA TRÁS. FICA RENTE AO CAPÔ, GIRA PELA LATERAL DO CARRO. SEGURA A GENITÁLIA E GIRA UMA PERNA PARA O ALTO. MOVIMENTOS SINUOSOS AO REDOR DO CARRO. ESTIRA UM BRAÇO E DEITA A CABEÇA NO TETO. DESLIZA A MÃO COM TESÃO. FICA DE COSTAS PARA A LATERAL E SE ESFREGA. DESLIZA A MÃO PELO CARRO, APOIA-SE E JOGA AS PERNAS PARA O ALTO. LEVANTA UM BRAÇO E LAMBE A PALMA DA MÃO, DA OUTRA. TEM *GLITTER* NO PESCOÇO. BATE FORTE OS QUADRIS CONTRA O CARRO. JOGA A CABEÇA PROS LADOS, SORRIR COM OLHOS ENTREABERTOS. ANDA LANGUIDAMENTE AO REDOR DO CARRO, ALTERNA EM JOGAR OS BRAÇOS PARA OS LADOS NA LATERAL DO CARRO, FICA DE COSTAS COM OS BRAÇOS PARA CIMA. FECHA OS OLHOS E DESLIZA PARA BAIXO, LEVANTA E ANDA LIGEIRO ATÉ A FRENTE DO CARRO, FLEXIONA O TRONCO COM AS NO CHÃO E ABRE UMA ESCALA. FICA DE QUATRO, OLHA EM NOSSA DIREÇÃO, AJOELHADO, DANÇA COM VIGOR. JOGA OS BRAÇOS PRA CIMA, JUNTA-OS NO PEITO, COBRE O ROSTO COM AS MÃOS, CRUZA OS BRAÇOS, ESPALMA AS MÃOS E GIRA O TRONCO. FICA DE QUATRO, FAZ MOVIMENTOS SINUOSOS E JOGA FORTEMENTE OS BRAÇOS PARA OS LADOS NO RITMO DA MÚSICA. APOIA AS MÃOS ATRÁS DO CORPO, AINDA AJOELHADO, APOIA AS COSTAS NA FRENTE DO VELOSTER ABRE OS BRAÇOS E ACARICIA O

FAROL COM O DORSO DA MÃO ESQUERDA. RELAXA OFEGANTE E SATISFEITO. ESCURECE.

18:57 AD: DE MANHÃ, NIVALDO PEDALA. ESTÁ COM A TESTA LEVEMENTE FRANZIDA, BOCA ENTREABERTA. CONFUSO, OLHA PARA BAIXO E PARA OS LADOS. ESTÁ COM UM CÍLIO POSTIÇO NO OLHO ESQUERDO E GLITTER NO PESCOÇO. PASSA A MÃO NA NUCA, NA BOCA, ESTÁ COM A UNHA DO INDICADOR COM ESMALTE PRETO. AO FUNDO, MUROS BRANCOS. PEDALA DESEQUILIBRADO E ESTÁ COM O OLHAR DIFUSO.

AD: TUDO ESCURO

00:20 CRÉDITOS SELECIONADOS

ANEXO B – ROTEIRO FINAL DE AUDIODESCRIÇÃO DE AUTOFALO

A audiodescrição está em maiúsculo e o diálogo em minúsculo.

INCENTIVO:
MARCAS DO
FUNCULTURA
FUNDARPE
SECRETÁRIA DE CULTURA
GOVERNO DO ESTADO DE PERNAMBUCO

REALIZAÇÃO:
9 OITAVOS

CO-PRODUÇÃO:
BARAÚNA
NAHSOM

APOIO:
ÁGUA SANTA JOANA
GRUPO CONTAGE RADIOCOMUNICAÇÃO
FAUNA FILMES
ANILINA PRODUÇÕES
ESPIRAL PRODUÇÕES

00:07 NA ESCURIDÃO, UM POSTO DE GASOLINA ESTÁ ILUMINADO POR LUZ BRANCA QUE VEM UMA COBERTURA QUADRADA DE ZINCO. DEBAIXO DELA, DOIS FRENTISTAS UNIFORMIZADOS CONVERSAM AO LADO DE BOMBAS DE COMBUSTÍVEL. À DIREITA, UMA LOJA DE CONVENIÊNCIA.

TELA PRETA.

00:21 EM NEON, AUTO FALO, AUTO COM “U” EM AZUL E FALO EM ROSA

UM FRENTISTA BEBE ÁGUA EM UM COPO DE PLÁSTICO ENQUANTO APOIA UM COTOVELO NA BOMBA. ELE É MORENO, TEM CABELO CASTANHO, CRESPO E CURTO. BIGODE E BARBA RALOS. OLHA EM DIREÇÃO A UM CARRO AMARELO ESPORTIVO QUE SE APROXIMA. FOCO NO COPO DE ÁGUA PELA METADE SOBRE A BOMBA. O FRENTISTA OLHA MAGNETIZADO E OFEGANTE. ELE VAI ATÉ O CARRO. O CARRO TEM TETO SOLAR. ELE FICA ENTRE A BOMBA E O CARRO,

COMEÇA A ABASTECER E A LUZ VERMELHA DO FREIO O ILUMINA. ELE CAMINHA ATÉ A TRASEIRA, OLHA O CARRO COM TESÃO. COLOCA A MÃO DENTRO DAS CALÇAS FROUXAS PEGA NO PÊNIS E MEXE. OLHA O CARRO COM SECURA.

AGORA, DE CAMISA POLO VERMELHA E BERMUDA, O FRENTISTA COLOCA UMA SACOLA NO BAGAGEIRO DE UMA BICICLETA ENQUANTO O OUTRO FRENTISTA, AINDA UNIFORMIZADO, ESTÁ SENTADO EM UM BANCO DE CIMENTO EM FRENTE À LOJA. ELE SAI.

1:40 Vou lá, visse?

AD: AO AMANHECER, ELE PEDALA LENTAMENTE, MEIO DESIQUILIBRADO, EM UMA ESTRADA ASFALTADA DESERTA. VEM EM NOSSA DIREÇÃO. ESTÁ DESANIMADO, COM O OLHAR CAÍDO E BOCEJANDO.

CHEGA NUMA CASINHA GRADEADA COM ALGUNS VASOS DE PLANTAS. A FACHADA ESTÁ ENSOLARADA. NA GARAGEM, UM FIAT UNO MILLE CINZA. ELE APOIA O PEDAL NO MEIO FIO. PEGA A CHAVE NO BOLSO DA BERMUDA JEANS... E ABRE A PORTA AMARELA. AO LADO, UM GATNHO OBSERSA PERTO DE UM VASO DE PLANTA. ENTRA, PEGA UMA GAIOLA DE PASSARINHO E CUIDADOSAMENTE A PENDURA NA PAREDE AO LADO DA GARAGEM. OLHA PARA O PASSARINHO. ELE PEGA A BICICLETA, LEVANTA E A LEVA PARA DENTRO DA CASA.

A SALA É ESTREITA TEM METADE DAS PAREDES DE AZULEJO. À DIREITA, UMA JANELA RECÉM CHUMBADA. DOS DOIS LADOS, OBJETOS ENTULHADOS EM CAIXAS DE PLÁSTICO. PENDURADAS NAS PAREDES TRÊS SACOLAS CHEIAS E NO CHÃO ALGUNS VASOS COM PLANTAS.

ELE ENCOSTA A BICICLETA PERTO DA JANELA, FECHA A PORTA, TEM MÃO TATUADA NA PANTURRILHA. APOIA-SE NUMA CAIXA, TIRA AS BOTAS DO UNIFORME COM OS PRÓPRIOS PÉS E CALÇA CHINELAS DE TIRAS. BOCEJA, PASSA A MÃO NA CABEÇA, OLHA PARA O UMA PORTA QUE DÁ ACESSO A GARAGEM E ENTRA EM UM CÔMODO COM CORTINA DE MIÇANGA ONDE VÊ-SE METADE DE DUAS PERNAS FEMININAS MORENAS E TORNEADAS EM UMA CAMA COM COLCHÃO DESFORRADO E AO LADO UMA RAQUETE MATA MOSQUITO. ELE CURVA-SE, PEGA UMA SACOLA PLÁSTICA, OLHA EM DIREÇÃO À CAMA, E VOLTA PARA A SALA. NA CAMA, UM PÉ ESFREGA A PANTURRILHA, PARA. A CORTINA DE MIÇANGAS LILÁS BALANÇA.

4:08 NA RUA, ELE ESTÁ DENTRO DO FIAT QUE TEM A PALAVRA “VIDA” ADESIVADA NA CALHA DE CHUVA DA JANELA DO PASSAGEIRO. ELE SAI DO CARRO, PEGA UMA SACOLA PLÁSTICA NO BANCO, FECHA A PORTA, COLOCA A SACOLA SOBRE O CAPÔ E TIRA MATERIAL DE LIMPEZA. UMA PEQUENA BACIA, FLANELA, BUCHA...

4:35 DETALHE DO PARA-BRISA. ELE PASSA UMA BUCHA ESPUMADA SOBRE O VIDRO, CUIDADOSAMENTE. AGORA ESPREME A BUCHA E A ESPUMA ESCORRE SOBRE O VIDRO TRASEIRO ENQUANTO ELE OLHA SENSUALMENTE. ESFREGA PARA CIMA E PARA BAIXO. AGACHA VAGAROSAMENTE E ESFREGA A BUCHA COM O ROSTO PRÓXIMO AO CARRO. PARA OFEGANTE COM OLHAR FIXO, ENCOSTA A CABEÇA NO CARRO. SEU ROSTO ESTÁ REFLETIDO NA LATARIA. ENGOLE SECO, FECHA OS OLHOS, FRANZE A TESTA, RESPIRA ACELERADAMENTE. ABRE OS OLHOS E CONTINUA A DESLIZAR A BUCHA ACOMPANHANDO COM O OLHAR.

NA SALA, AGORA ARRUMADA, ELE ESTÁ SENTADO NO SOFÁ DE COSTAS PARA A JANELA, ASSISTE TV. MAIS AO FUNDO, UMA MULHER ESTÁ EM PÉ DIANTE DE UMA MESA. BEBE NUMA XÍCARA. ELA É ALTA, MORENA E TEM OS CABELOS PRETOS EM UM RABO DE CAVALO. ELE MEXE NO CELULAR. ELA PEGA UMA BOLSA TIRACOLO E ENTRA NO QUARTO. AO LADO DA TV HÁ UM VENTILADOR LIGADO E COM A HÉLICE EXPOSTA. O FRENTISTA COÇA A PERNA. A MULHER PARA NA PORTA DO QUARTO E O OLHA ENQUANTO SOBE A ALÇA DA SANDÁLIA ALTA. USA UMA BLUSA BRANCA E CALÇA JEANS. CRUZA A SALA NA FRENTE DELE.

Frentista: Já vai?

A mulher: puta que pariu, Nivaldo, todo dia é essa palhaçada! Fica lavando essa merda desse carro aí na frente e depois entra em casa todo molhado. Tá ficando doido é? se liga porra!

AD: NIVALDO, AMORTECIDO, ASSISTE TV. COÇA A CABEÇA. PASSA A MÃO PELO CABELO, NA NUCA. BOCEJA. SOBRE O SOFÁ UMA COBERTA COM ESTAMPA DE PELE DE TIGRE. ELE OLHA O CELULAR... NOS APROXIMAMOS LENTAMENTE. ELE FECHA OS OLHOS E UMA LUZ VERMELHA COBRE O AMBIENTE. DETALHE DO ROSTO DELE COM A CABEÇA RECLINADA NO SOFÁ. FOCO NA BRAGUILHA LADEADA PELAS MÃOS CAÍDAS NA VIRILHA. O CELULAR ESTÁ SOBRE O BOTÃO DA BERMUDA. O CELULAR VIBRA, ESTÁ ESCRITO JOÃO DO POSTO. ELE PEGA O PARELHO, SORRIDENTE.

7:59 Nivaldo: Huumm, agora! Oi gostosa, Oxe, adivinhasse. Tava pensando em tu agorinha. Não, não, não, pode vim, é de boa! Não. Ela só chega depois do almoço pô. É vem, tem um negocinho bem gostosinho pra tu visse?

7:57 LEVANTA (antes do é)

Nivaldo: ... Vai gostar

7:59 CAMINHA

Nivaldo: É daquele jeitinho que vc gosta.

8:05 SENTA A MESA

Nivaldo: Tá bom, dá um toque quando chegar, visse? Delícia!

AD: SORRIDENTE, ELE COLOCA O CELULAR NA MESA, PEGA UMA XÍCARA, UM PIRES. DE UM POTE DE PLÁSTICO TIRA DUAS COLHERES AÇÚCAR E COLOCA NA XÍCARA... DESPEJA CAFÉ DE UMA GARRAFA TÉRMICA E DE OUTRO POTE PEGA UMA BOLACHINHA, MASTIGA ENQUANTO MEXE O CAFÉ. LEVA A XÍCARA ATÉ A BOCA, SOPRA O CAFÉ E DÁ UM GOLINHO...A TELA DO TELEFONE ACENDE. ELE DESLIGA LEVANTA, O AMBIENTE ESTÁ COM ILUMINADO POR UM NEON VERMELHO PASSA POR UMA CORTINA LILÁS DE TIRAS LARGAS ANDA COM GINGADO, AS PAREDES ESTÃO FURTA-COR E A PORTA CONTORNADA POR LUZ LED. ELE ABRE A PORTA E UMA MULHER ALTA, MORENA, DE CABELOS SOLTOS, CAMISA AZUL TRANSPARENTE ABERTA COM UM NÓ NA CINTURA E SUTIÃ BEGE À MOSTRA, ENTRA. SE ABRAÇAM EM UM BEIJO ÁVIDO. ELE USA UM CASACO AMARELO E TEM LISTRAS DE SPRAY DE COR LARANJA NO CABELO. SE OLHAM, SORRIEM. ELE, MAIS BAIXO QUE ELA, BEIJA ENTRE OS PEITOS. SE BEIJAM ABRAÇADOS ENQUANTO DANÇAM LENTAMENTE. ELA TEM PULSEIRAS LARGAS E UNHAS LONGAS CINTILANTES. PASSAM PELA CORTINA LILÁS. ATRAVÉS DA CORTINA DE PLÁSTICO O CONTORNO DO CASAL QUE SE AGARRA. A SILHUETA DAS DUAS CABEÇAS SE MOVIMENTA. VINDO DE COSTAS, ELE ATRAVESSA A CORTINA, ELA HIPNOTIZADA, CAMINHA DE FRENTE PRA ELE. CRUZAM A SALA E PASSAM ATRAVÉS DE UMA CORTINA DE TIRAS PRATEADAS FINAS E DE MIÇANGAS, ENTRAM NA GARAGEM. ELE SENTA NO CAPÔ DO CARRO, ELA, DE PÉ ENTRE AS PERNAS DELE, SE BEIJAM, ELE PASSA A MÃO NA BUNDA DELA.

10:33 AGORA, ELE ENTRA NO CARRO ONDE ELA O ESPERA NO BANCO DO PASSAGEIRO. VISTOS DO BANCO DE TRÁS, ELES SE BEIJAM. ELA TEM UM ANEL EM CADA DEDO. DETALHE DA MÃO DELE DESLIZANDO PRA CIMA E PRA BAIXO NA DIREÇÃO. USA UM RELÓGIO DOURADO. ELE

OLHA PARA O BANCO DE TRÁS, (Som) ONDE ELE ESTÁ DORMINDO COM A BERMUDA JEANS DESABOTOADA E UMA CAMISA POLO VERMELHA. ABRE OS OLHOS ASSUSTADO. OFEGANTE, OLHA PARA O PRÓPRIO ABDOME, TOCA NA MÃO E SENTE UM FLUIDO VISCOSO, FECHA O ZÍPER. COM OS OLHOS ARREGALADOS, OLHA PARA OS LADOS, SENTA, OLHA PELO VIDRO TRASEIRO E VÊ A GRADE DA GARAGEM. PARA DESNORTEADO. TOCA EM ALGO PEGAJOSO NAS COSTAS E PERCEBE O ENCOSTO DO BANCO MELADO DE ESPERMA. PEGA UMA FLANELA E LIMPA A MÃO COM FORÇA, LIMPA A BARRIGA, E O ENCOSTO DO BANCO. OLHA PENSATIVO E OFEGANTE PARA O LADO. LUZ DO DIA AO FUNDO.

12:03 ELE ENTRA NA SALA PELA ABERTURA DA GARAGEM, ASSUSTADO, SEGURA A FLANELA. OLHA AO REDOR ... VAI EM DIREÇÃO AO QUARTO. PARA, DESLIGA O VENTILADOR. OLHA DESCONFIADO ATRAVÉS DA CORTINA DE MIÇANGAS. ATORDOADO, VAI ATÉ A MESA. PARA. COM ESTRANHAMENTO, OBSERVA ENVOLTA.

AGORA, DIANTE DE UMA CORTINA DE PLÁSTICO DE BANHEIRO, COLOCA UMA TOALHA NO OMBRO. SACODE UMA PEÇA DE ROUPA. PELA PORTA DA FRENTE, A MULHER ALTA E MORENA ENTRA. USA BLUSA BRANCA E CALÇA JEANS. FECHA A PORTA E JOGA A CHAVE NUMA MESINHA.

Nivaldo: Olha...

Mulher: o que é?

Nivaldo: Tu viesse mais cedo comer em casa?

Mulher: desde quando tu se importa?

Nivaldo: comesse onde?

Mulher: pra chegar aqui e comer só, preferi ficar lá e comer com as meninas.

AD: ELE, DE UNIFORME, PEGA A CHAVE

Mulher: e tu?

AD: ELE DE COSTAS

Mulher: Comesse?

AD: ELE ABRE A PORTA,

Mulher: VAI SE FODER

AD: A LUZ ESTÁ ACESA LÁ FORA. PEGA A BICICLETA. DESCE DOIS DEGRAUS, COLOCA-A NA CALÇADA.

AD: NO FIM DA TARDE, ELE PEDALA POR UMA ESTRADA DESERTA MARGEADA POR ÁRVORES. ALGUNS POSTES ESTÃO ACESOS AO FUNDO.

14:16 AD: OS DOIS FRENTISTAS ESTÃO NA FRENTE DA LOJA.

Nivaldo: Oia, visse o Chevette de Marquinho?

Frentista: vi, ele teve aí esses dias.

Nivaldo: Tá top, veio. Tá na medida, no grau.

Frentista: e tua acha que se tu pegar aquele Monza 86 tu vai deixar igual aquele Chevette? Vai nada!

Nivaldo: O Chevette tem outra linha, paí! Oxe o Monza estava achando pó. Se eu pegasse aquele bicho ainda gastava uns R\$3.500,00, R\$4.000,00 nele.

Vendedor: boa noite amizade

Frentistas: Boa noite

Vendedor: Olha, queria mostrar meu produto pra vcs aqui, oh! Tem um DVD de todo estilo que vc quiser... 15:27 vê aí!

AD: ENTREGA UMA CAIXINHA DE SOM PARA O FRENTISTA

Vendedor: se não é boa

AD: FRENTISTA ESCUTA

Frentista: boa mesmo

AD: NIVALDO, OLHA PRA FRENTE, LEVANTA.

AD: O VENDEDOR APOIA A TELA DE METAL COM OS DVDS NO CHÃO E NIVALDO PASSA ENTRE ELES HIPNOTIZADO.

15:54 AD: PERFIL DO ROSTO DE NIVALDO NA PENUMBRA. SURGEM CÍLIOS POSTIÇOS NO ROSTO DELE ENQUANTO ELE CAMINHA NA NEBLINA ILUMINADA POR FILETES VERTICAIS DE LUZ NEON AZUL, ROSA E VERMELHO, QUE VEEM DO CHÃO.

ELE FICA DIANTE E UM O VELOSTER AMARELO, QUE TEM O FAROL *LED* ACESSO. APROXIMA-SE DA FRENTE DO CARRO. PARA OFEGANTE. (Som) NEBLINA VERMELHA Densa. ESTÁ COM O MACACÃO ABERTO NO PEITO. (Música) ELE ENCOSTA O QUADRIL NA FRENTE DO CARRO, ACARICIA O CAPÔ, CURVA-SE E DÁ UMA LAMBIDA NELE, FECHA OS OLHOS E LEVANTA A CABEÇA DELICIA DO. BALANÇA OS OMBROS E JOGA A CABEÇA PARA TRÁS. GIRA 360 GRAUS COM O TRONCO. DESLIZA AS DUAS MÃOS NO PEITO ATÉ O OMBRO, UNHAS COM ESMALTE DE PRETO. LEVANTA AS MÃOS ACIMA DA CABEÇA, JOGA O CORPO PRA FRENTE E PRA TRÁS. FICA RENTE AO CAPÔ, GIRA PELA LATERAL DO CARRO. SEGURA A GENITÁLIA E GIRA UMA PERNA PARA O ALTO. MOVIMENTOS SINUOSOS AO REDOR DO CARRO. ESTIRA UM BRAÇO E DEITA A CABEÇA NO TETO. DESLIZA A MÃO COM TESÃO. FICA DE COSTAS NA LATERAL E SE ESFREGA. DESLIZA A MÃO PELO CARRO, APOIA-SE E JOGA AS PERNAS PARA O ALTO. LEVANTA UM BRAÇO E LAMBE A PALMA DA MÃO, DA OUTRA. *GLITTER* BRILHA NO PESCOÇO. BATE FORTE OS QUADRIS CONTRA O CARRO. JOGA A CABEÇA PROS LADOS, SORRIR COM OLHOS ENTREABERTOS. ANDA LANGUIDAMENTE AO REDOR DO CARRO, ALTERNA EM JOGAR OS BRAÇOS PARA OS LADOS NA LATERAL DO CARRO, FICA DE COSTAS COM OS BRAÇOS PARA CIMA. FECHA OS OLHOS E DESLIZA PARA BAIXO, LEVANTA E ANDA LIGEIRO ATÉ A FRENTE DO CARRO, FLEXIONA O TRONCO COM AS NO CHÃO E ABRE UMA ESCALA. FICA DE QUATRO, OLHA EM NOSSA DIREÇÃO, AJOELHADO, DANÇA COM VIGOR. JOGA OS BRAÇOS PRA CIMA, JUNTA-OS NO PEITO, COBRE O ROSTO COM AS MÃOS, CRUZA OS BRAÇOS, ESPALMA AS MÃOS E GIRA O TRONCO. FICA DE QUATRO, FAZ MOVIMENTOS SINUOSOS E JOGA FORTEMENTE OS BRAÇOS PARA OS LADOS NO RITMO DA MÚSICA. APOIA AS MÃOS ATRÁS DO CORPO, AINDA AJOELHADO, (Fim da música) APOIA AS COSTAS NA FRENTE DO VELOSTER ABRE OS BRAÇOS E ACARICIA O FAROL COM O DORSO DA MÃO ESQUERDA, A OUTRA MÃO TOCA O CHÃO MOLHADO. RELAXA OFEGANTE E SATISFEITO. ESCURECE.

18:57 AD: DE MANHÃ, NIVALDO PEDALA. ESTÁ COM A TESTA LEVEMENTE FRANZIDA, BOCA ENTREABERTA. CONFUSO, OLHA PARA BAIXO E PARA OS LADOS. ESTÁ COM UM CÍLIO POSTIÇO NO OLHO ESQUERDO E GLITTER NO PESCOÇO E NO PEITO. PASSA A MÃO NA NUCA, NA BOCA, ESTÁ COM A UNHA DO INDICADOR COM ESMALTE PRETO. AO FUNDO, MUROS BRANCOS. PEDALA DESORIENTADO, ESTÁ COM O OLHAR DIFUSO.

AD: TUDO ESCURO

00:20 CRÉDITOS SELECIONADOS

ELENCO

NIVALDO – CLLAU SOARES

ROBERTA – SAMMIA GONÇALVES

FUNCIONÁRIO POSTO – BETO DIAS

VENDEDOR – MÁRIO SÉRGIO

MOTORISTA CARRO TUNING – DEIVINHO

ROTEIRO, DIREÇÃO E MONTAGEM

CAIO DORNELAS

PRODUÇÃO EXECUTIVA

LUCAS H. ROSSI

ROSINHA ASSIS

TÉCNICO DE SOM

LUCAS CAMINHA

EDIÇÃO DE SOM E MIXAGEM

LUCAS CAMINHA E NICOLAU DOMINGUES

TRILHA SONORA ORIGINAL

JULIANO HOLANDA

AUDIODESCRIÇÃO

LILIANA TAVARES

CONSULTORIA **FELIPE MONTEIRO**

AGRADECIMENTOS- UMA LISTA DE MAIS DE 50 NOMES

2019 – GOIANA, PERNAMBUCO

® 9 OITAVOS

ANEXO C – CONSIDERAÇÕES SOBRE O FILME AUTOFALO

Considerações sobre a gravação do filme AUTOFALO feitas pelo consultor com deficiência visual Felipe Monteiro. As respostas da audiodescritora estão entre parêntese.

1. No momento em que o frentista se aproxima do carro, a palavra “carro” é repetida três vezes; (poderia ter tirado a palavra carro antes do teto solar)
2. Saiu “pega UM gaiola de passarinho”; (droga)
3. Escutamos o som do carro ligando e não é feita nenhuma menção. (ainda está com o foco na cortina balançado) Mostra ele entrando no carro e ligando o mesmo? Ficou uma sensação de que alguma informação foi omitida.
4. No momento em que ele está esfregando a bucha no carro ele meio que entra em êxtase. Ouvimos o som que parece ser de uma moto onde ele sai do êxtase. Não é dito nada. É mostrado algo em relação a esse som? (depois do ronco eu digo que ele abre os olhos)
5. Não entendi “enquanto ATACA a alça da sandália”. O que quer dizer isso? (afivela) Enquanto pega a alça da sandália? É isso?;
6. Gostei do efeito na voz que indica que ele já está sonhando;
7. Tem um zunido ao fundo da sua voz. Em princípio achei que pudesse ser o ventilador, mas voltei e percebi que não é. (efeitos) Algum ruído entrou junto com o efeito da sua voz;
8. Quando ele diz “tem algo bem gostosinho aqui para tu”, escutamos como se ele estivesse esfregando as mãos em alguma parte do corpo. (ele levantando do sofá, depois é visto do ombro pra cima) . Ele está esfregando o pênis? Se sim, mencionar;
9. Depois que a mulher chega e eles se beijam o ruído aumenta. Entra um novo ruído com o anterior; (efeitos)
10. No momento em que eles sentam no capô do carro o som da “moto” novamente. Não entendi bem o que seja isso. (efeitos)
11. Os ruídos aumentam e parece se transformar numa trilha. Seria o início da trilha o zumbido anterior?
12. Quanto é dito “detalhe da mão dele subindo e descendo na direção” está criando ambiguidade. Poderia ser ele se masturbando. (poderia) Seria interessante que tivesse “direção do carro”;
13. Um pouco antes dele abrir os olhos o som da “moto” novamente. Não entendo. (efeitos)

14. Quando você diz que ele desliga o ventilador, percebo que é o mesmo ruído que estava anteriormente. Talvez tenha vazado o som do ventilador mesmo; (efeitos)
15. Quando ele sai da casa você menciona dois degraus, mas no início os mesmos não são mencionados. Não é possível vê-los no início? (é possível, mas acabei falando de outras coisas, como tinha tempo agora...)
16. Depois que é dito que o vendedor apoia a grade de DVDs, durante a sua narração, ouço algo parecido com água ou algo molhado. Não sei bem o que seja.;
17. Quanto diz “outra mão toca no chão molhado”, faz sentido o meu questionamento anterior. Quando ele vai caminhando em direção ao carro o chão já está molhado? Seria importante informar.; (não dá para ver tanto antes)
18. Quando ele está pedalando no final do filme a sua voz ainda está com efeito. Ainda é sonho? (aqui o sonho está misturado com a realidade, deixou marcas, na unha, no cílio...)
19. Sua voz ainda está com efeito no momento dos créditos; (eita! Perguntar aos rapazes)
20. No final é dito “2019 Goiânia Pernambuco”. Essa data é porque o filme será lançado no próximo ano? (sim)