

Narrativas sonoras: desenho sonoro acessível para se pensar a experiência autônoma do público com deficiência visual¹

Samuel Marinho Rodrigues de Pontes²

Bruna Maria Cavalcante Souza³

Flávia Affonso Mayer⁴

Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Resumo

O presente estudo explora um modelo de produção cinematográfica que integra a audiodescrição (AD) desde a etapa de pré-produção. Entende-se que ao se planejar um desenho sonoro de forma mais articulada com a consultoria de audiodescritores, é possível reduzir as barreiras para a acessibilidade de pessoas com deficiência visual e a dependência da AD realizada apenas na pós-produção). Busca-se ampliar a autonomia de espectadores com deficiência visual e promover uma AD mais integrada à linguagem do filme. Este estudo acompanhou a produção do curta-metragem de horror *Beco* (Torres, 2025), no qual a equipe de AD foi incorporada a equipe de som, atuando em colaboração direta com a direção. O estudo aponta para a viabilidade de um processo mais inclusivo, fundamentado no conceito de desenho universal.

Palavras-chave: Audiodescrição; Desenho Universal; Desenho de som; Som direto.

Introdução

A acessibilidade no audiovisual, embora prevista por políticas públicas instituídas no Brasil, como Lei 13.146 (conhecida como Lei Brasileira da Inclusão - LBI), a Lei 10.098 (conhecida como Lei da Acessibilidade), Instruções Normativas Ancine nº116/2014, nº128/2016 e nº165/2022; ainda é frequentemente tratada como um complemento tardio nos processos de produção. Objetivando potencializar a autonomia desses produtos para pessoas com deficiência visual, toma-se o som como recurso acessível e pensado de forma integrada à estética do filme. Para tanto, o estudo explora um modelo de produção que insere a audiodescrição (AD)⁵ desde a etapa de pré-produção fílmica, valendo-se do som como artifício central de acessibilidade. A hipótese é que, ao se planejar um desenho sonoro de forma mais criativa e articulada com a consultoria de audiodescritores, é possível reduzir as barreiras para a acessibilidade de pessoas com deficiência visual e a dependência da AD em seu modelo tradicional (realizado apenas na

¹ Trabalho apresentado no IJ04 – Audiovisual e mídias sonoras, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 9º. semestre do Curso de Cinema e Audiovisual do DECOM-UFPB, e-mail: ss.samuel127@gmail.com.

³ Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Cinema e Audiovisual do DECOM-UFPB, e-mail: bruna.maria2@academico.ufpb.com

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do DECOM-UFPB e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC-UFPB). E-mail: flavia.mayer@academico.ufpb.br

⁵ Grosso modo, a AD configura-se como uma ferramenta de acessibilidade, ou ainda, uma modalidade de tradução intersemiótica, que tem como principal objetivo acessibilizar as informações visuais ao público com deficiência visual – pessoas cegas ou com baixa visão (Naves *et al.*; 2016). No meio audiovisual, a AD é geralmente oferecida por meio de um canal de áudio adicional, no qual uma narração descreve aspectos relevantes da imagem, como ações, expressões faciais, cenários, figurinos e mudanças temporais ou espaciais

pós-produção –, o que amplia a autonomia deste espectador com deficiência, ao mesmo tempo que propicia uma experiência mais imersiva ao público vidente⁶.

Para realizar esta investigação, adotou-se como metodologia a pesquisa exploratória e a pesquisa-ação. Assim, acompanhamos a produção do curta-metragem de horror *Beco* (Torres, 2025), no qual a equipe de audiodescrição foi incorporada ao departamento de som, atuando em colaboração direta com a direção desde a leitura do roteiro – vale ressaltar que a equipe técnica contou com a participação dos pesquisadores deste estudo. A construção sonora foi guiada pelo conceito de desenho universal e pelos estudos de Pontes e Mayer (2025), que defendem uma acessibilidade estética orientada pelo gênero cinematográfico. No caso do horror, gênero de forte dependência sonora e recorte deste estudo, o desafio foi criar um som que evocasse o afeto do medo e, ao mesmo tempo, correspondesse a parte das informações visuais, respeitando a narrativa e a imersão do espectador – tornando a experiência mais rica, inclusiva e coerente com a linguagem fílmica adotada.

O som e a audiodescrição em uma perspectiva de desenho universal

O som é a única área do cinema que transcende a imagem. Ele não existe apenas para inscrever as imagens no tempo ou ampliar a aparência de realismo, mas também para influenciar a forma como vemos e interpretamos os acontecimentos em um filme (Carreiro; Opolski; Souza, 2018). Para Márcio Câmara (2015, p. 20), “O som extrapola os limites do quadro e, se tratado de maneira inteligente e criativa, pode adicionar elementos novos e distintos dentro da experiência audiovisual”. Assim, é possível ao cinema criar uma cena em que ocorra um protesto sem mostrá-lo, um zoológico sem precisar dos animais enquadrados, ou mesmo um parque quando, na verdade, o personagem está sentado em um banco qualquer.

Por valor agregado me refiro ao valor expressivo e informativo através do qual um som enriquece uma determinada imagem para criar uma impressão definitiva da experiência, fazendo crer que esta informação ou impressão descende naturalmente daquilo que se vê, estando essa informação contida na própria imagem. Valor agregado é aquilo que dá a impressão (quase sempre incorreta) de que o som é desnecessário, pois se resume a duplicar um significado que na verdade é o próprio som que causa, por si mesmo ou por discrepâncias entre ele e as imagens. (Chion, 1994, p. 16).

Apesar dessas discussões, ainda é comum na produção cinematográfica nacional nos depararmos com barreiras à criação sonora, que acaba muitas vezes restrita à captação direcionada ao que será encontrado em tela. De acordo com Ferro (2006), a captação de som direto no Brasil teve início após um longo período de cinema dublado, em que todo o som era realizado na pós-produção – etapa que corresponde à edição e montagem, a mixagem de som, acessibilidade e a distribuição – ; com dublagens e trilha sonora. Ainda que equipamentos de som tenham chegado no país em 1960 e possibilitado

⁶ Como são chamadas as pessoas sem deficiência visual.

a captação durante as gravações no set de filmagem, ter som direto encarecia a produção, seja pela maior interferência de ruídos no ambiente – fazendo com que houvesse a necessidade de gravar mais takes, prolongando as diárias –; seja pelo custo dos equipamentos e de um técnico.

Para Câmara (2015), o *técnico de som* é “o responsável pela gravação dos diálogos, ambientes, efeitos, narrações, ou qualquer outro elemento sonoro que faça ou possa fazer parte de um produto audiovisual”. Enquanto para Ney Carrasco (2013), o *diretor de som* “tem uma função que é a de aglutinar todos os profissionais da equipe de som, coordenar esses profissionais e dar um conceito sonoro para o filme”. A depender do autor, as duas funções podem ter o mesmo significado. No presente estudo, no entanto, vamos considerar técnico de som o profissional que capta apenas os sons que estão no roteiro. A *direção de som*, por sua vez, cumpre também a função de planejar o desenho sonoro, ou seja, construir um planejamento de captação de som pensando para além do que está em tela e no roteiro. Geralmente, esse profissional tem conhecimento de pós-produção.

Ainda que haja uma maior demanda e uma cultura de captação direta no cinema brasileiro, o profissional de som ainda não é devidamente considerado para agir desde a pré-produção fílmica – todo planejamento que vem antes das gravações –; sendo muito comum a equipe de som ser chamada apenas dias antes das gravações se iniciarem, deixando a área mais técnica do que criativa. Segundo Ferro (2006), o profissional de som

tem sempre a sensação de pegar o bonde andando – é raro uma discussão sobre a estética sonora do filme. É um trabalho solitário. Mesmo os roteiros, dificilmente constroem elementos sonoros, uma imagem sonora. Isso já é uma tradição do cinema brasileiro – uma tradição de filmes dublados, que criou uma forma de fazer filmes em que a sonoridade era pouco pensada. (Ferro, 2006, apud Câmara, 2015, p. 23).

Quando profissionais da área sonora são incorporados desde a pré-produção de obras audiovisuais, abrem-se possibilidades mais amplas de integração entre linguagem estética e, no âmbito do presente estudo, também de acessibilidade. Nesse contexto, mostra-se oportuno apresentarmos e discutirmos o conceito de desenho universal.

O desenho universal (*Center For Excellence In Universal Design*, 2015) se refere à construção da acessibilidade como parte constitutiva do processo criativo de um produto ou serviço — e não como uma adaptação posterior. De acordo com a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI), o desenho universal é “a concepção de produtos, ambientes, programas e serviços a serem usados por todas as pessoas, sem necessidade de adaptação ou de projeto específico, incluindo os recursos de tecnologia assistiva” (Brasil, 2015, p. 33). Trata-se, então, de uma abordagem que visa contemplar a maior diversidade possível de usuários — considerando diferentes idades, gêneros, deficiências e outras particularidades — de forma a garantir o uso equitativo e autônomo, sem comprometer a qualidade da experiência e sem gerar custos adicionais significativos aos usuários.

No contexto da produção audiovisual, aplicar o conceito de desenho universal significa integrar, desde a fase de pré-produção, estratégias que promovam a acessibilidade do produto final, evitando intervenções tardias. Isso inclui, necessariamente, o desenho de som. Essa presença precoce permite ao som transcender sua função de ambientação ou suporte e assumir um papel ativo na construção da narrativa acessível. Nesse cenário, o desenho de som deve dialogar diretamente com o desenho universal, permitindo a criação de camadas sonoras que já contemplem a diversidade de público, sem dependência exclusiva de recursos suplementares aplicados em etapas posteriores.

Como destaca Fernandes (2023), ao se considerar o desenho universal na concepção de um produto fílmico, especialmente no trabalho da trilha sonora, é estabelecida uma ponte significativa entre acessibilidade e criatividade:

Ao colocar a perspectiva do desenho universal desde a concepção de um produto fílmico, como dimensão a ser considerada pelos profissionais responsáveis pela trilha sonora, estruturamos uma ponte importante para a formulação de um produto audiovisual mais rico em detalhes, e consequentemente mais acessível para o público com deficiência visual. Essa ponte torna-se importante para também enriquecer a criatividade do diretor de som ao imaginar planos sonoros que venham trazer um acréscimo importante para a história, pontuando o uso meticuloso da trilha sonora na manipulação da experiência fílmica. (Veloso, 2023).

Planejar o som em uma lógica de desenho universal, portanto, é uma estratégia que expande as possibilidades expressivas do filme para todos os públicos, ao mesmo tempo em que potencializa sua acessibilidade. Sobretudo para a audiência com deficiência visual, isso significa reduzir a dependência de intervenções como a audiodescrição. Como apontado, a produção da audiodescrição, assim como acontece geralmente com o trabalho estético de som, costuma ocorrer apenas na pós-produção — ou seja, após a finalização completa do produto audiovisual. Isso limita a atuação dos profissionais da acessibilidade, que são obrigados a trabalhar sobre um material já concluído e imutável, o que reduz significativamente o potencial de integração da audiodescrição à narrativa original da obra, comprometendo, assim, seu potencial de acessibilidade. Ao incorporar a audiodescrição e demais recursos de acessibilidade desde a pré-produção, temos um diálogo direto da mesma com o desenho de som e com os demais elementos da construção audiovisual, sendo possível alcançar um produto mais rico esteticamente e narrativamente, além de verdadeiramente acessível a públicos diversos.

No âmbito deste trabalho, exploramos a possibilidade de o departamento de som se tornar mais ativo durante a pré-produção, adicionando profissionais da audiodescrição, sendo um roteirista e um consultor com deficiência visual. Esta equipe pensaria de forma coletiva o desenho sonoro junto à acessibilidade, colaborando também com a direção e produção do filme. Dessa forma, objetivamos melhorar a mediação das informações visuais apresentadas no filme, sobrepondo ao mínimo o desenho sonoro original e

proporcionando uma experiência mais imersiva e autônoma aos espectadores com deficiência visual.

Metodologia

A presente pesquisa se desenvolveu a partir do projeto de pesquisa e iniciação científica “Acessibilidade em produções audiovisuais e no cinema: análise e desenvolvimento de protocolos para a audiodescrição”, desenvolvido na Universidade Federal da Paraíba desde 2020.

Thiago Pontes Virgínio (2023), em sua monografia desenvolvida a partir do Projeto, propôs responder indutivamente como o diretor de uma obra cinematográfica poderia realizar seu trabalho de decupagem de um filme de modo que contribuísse para a construção de um produto originalmente acessível. Nesse estudo ele levantou a possibilidade de criação de um departamento de acessibilidade composto pelo diretor (que no caso também era audiodescritor mas, em outras condições, poderia ser assessorado por um audiodescritor), direção de som e audiodescritora consultora. A partir desse novo departamento, o departamento de som agora seria composto não só pelo diretor de som e os técnicos de captação e microfones, como também, por um audiodescritor roteirista e um audiodescritor consultor (sendo o mesmo obrigatoriamente uma pessoa com deficiência visual). Esta equipe, juntamente ao diretor, realizaria análises do roteiro original do filme, das quais seja elaborado a decupagem - documento que decompõe o filme em planos, definindo quais elementos visuais e sonoros devem ser planejados, gravados e editados na obra final – buscando aplicar as soluções propostas para as barreiras previstas na análise do roteiro.

Para tanto, optou-se por aplicar esse modelo em uma produção real: o curta-metragem *Beco*, dirigido por Ana Thereza Torres (2025). *Beco* conta a história de Amanda, uma jovem enfermeira recém chegada em João Pessoa, que tenta se adaptar a uma nova rotina. Em uma noite na volta do trabalho, ela se depara com um beco que encurta o seu caminho para a casa. Cansada e tendo perdido o ônibus, ela resolve adentrar neste local para chegar mais rápido ao seu destino. Uma vez lá dentro, ela começa a passar por situações estranhas, até que se depara com uma figura, que passa a persegui-la a partir de então.

A escolha deste filme deu-se principalmente por o mesmo se inserir no gênero cinematográfico do horror, um campo em que o desenho sonoro é central para provocar efeitos emocionais como o medo e a tensão — elementos essenciais do gênero. Além disso, tratava-se de uma produção universitária contemplada com recursos da Lei Paulo Gustavo, onde todos os participantes desta pesquisa já faziam parte da equipe original do filme e cuja direção e produção mostraram-se abertas a acolher a proposta de uma produção mais inclusiva, o que permitiu um processo colaborativo fluido e organicamente integrado à lógica de produção.

A partir disso, o desenho de atividades foi dividido entre as etapas comuns de uma produção audiovisual - Pré-produção, produção e pós-produção. Durante o período de pré-produção, estruturou-se a realização de reuniões intra-departamentais, onde seria feita a análise minuciosa do roteiro original do filme sob um ponto de vista sonoro e acessível, antecipando situações que poderiam ser vivenciadas no *set* e planejando formas de

incorporar a acessibilidade diretamente na construção sonora do filme. A meta a partir dessas reuniões foi a de criar um desenho de som autoexplicativo sempre que possível, reduzindo a necessidade de inserções de audiodescrição redundantes. Para garantir que a acessibilidade não comprometesse os efeitos estéticos do horror — como o suspense e o desconforto sensorial —, essas decisões buscaram respeitar a integridade artística da obra. A ideia não era fazer com que a audiodescrição desaparecesse, mas que ela fosse menos invasiva, funcionando de maneira complementar ao desenho sonoro já construído.

Para apoiar teoricamente esse processo, utilizamos a proposta metodológica de Pontes e Mayer (2025), que recomenda que a audiodescrição seja concebida a partir da análise do gênero cinematográfico ao qual a obra pertence, orientando-se por três eixos: som, cinematografia e *mise-en-scène*. O primeiro eixo, voltado ao som, sugere uma análise profunda das motivações estéticas por trás de cada elemento sonoro — sejam vozes, ruídos, efeitos ou músicas —, observando como essas escolhas narram, indicam atmosferas ou revelam estados emocionais. O segundo eixo, a cinematografia, envolve a análise de enquadramentos, movimentos de câmera, montagem e ritmo, observando como esses elementos constroem o discurso visual do filme. Por fim, o eixo da *mise-en-scène*, conforme definido por Bordwell (2013), refere-se a tudo que se apresenta diante da câmera sob controle do diretor — cenários, figurinos, iluminação e interpretação — e como esses aspectos influenciam a construção da audiodescrição. Ao adotar essas categorias, a equipe pode dialogar de forma crítica com a linguagem do filme, propondo descrições mais coerentes com os códigos estéticos do gênero horror. De uma forma resumida, podemos organizar as categorias propostas da seguinte forma:

Tabela 1: Categorias a serem consideradas pelo audiodescritor em filmes de terror.

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

Fonte: Pontes e Mayer (2025).

Durante a etapa de produção, no momento das gravações, o foco foi pensado para executar as estratégias de captação pensadas durante a etapa anterior. A direção de som ficaria, pois, responsável por captar sons específicos que podem vir a ajudar durante as próximas etapas do filme. Enquanto isso, o audiodescritor passa a atuar como uma consultoria, tentando garantir junto a direção de som, que todas as estratégias sejam executadas e que a equipe esteja ciente da necessidade de tais estratégias. Sendo de sua responsabilidade também a elaboração de relatórios sobre como as resoluções pensadas para o desenho de som na pré foram aplicadas durante o *set*, além de como também

possíveis questões que poderiam afetar o processo de pós-produção e do próprio processo de produção da AD.

Por fim, na pós-produção, durante os processos de montagem, mixagem e finalização, foi pensando que o audiodescritor pudesse também atuar como uma consultoria para os profissionais responsáveis por essas funções. Trabalhando junto a eles para pensar soluções para problemas que surgiram durante as gravações e que possam surgir nessa etapa. Além de tentar garantir que tudo que foi pensado e trabalhado nas etapas anteriores seja executado, sem prejudicar a construção do filme, mas garantindo uma acessibilidade mais completa para os usuários da AD.

A partir desse processo metodológico, objetivamos colher dados sobre os efeitos dessa integração precoce da acessibilidade no processo produtivo. Entre os aspectos a serem observados, destacam-se a fluidez da colaboração entre as equipes, a eficiência das soluções sonoras como mecanismos descritivos, a redução de sobreposição entre audiodescrição e som original, e o impacto dessas escolhas na experiência do público com deficiência visual.

Estudo do caso - Resultados e Discussão

Em *Beco*, os participantes da pesquisa, Souza e Pontes, atuaram, respectivamente, nas funções de direção de som e de roteirista de audiodescrição, ambos integrantes do departamento de som. Além deles, o departamento também contou com uma microfonista e uma audiodescritora consultora. É importante destacar que, por se tratar de uma produção de baixo orçamento, o roteirista de audiodescrição acumulou ainda a função de diretor de arte, o que possibilitou, em determinados momentos das discussões estéticas do filme, uma abordagem mais integrada dos elementos que compõem a *mise-en-scène*.

Antes de iniciar formalmente as etapas propostas na metodologia, a seleção da equipe marcou o primeiro contato com o roteiro original do filme. Nesse momento inicial, de acordo com a metodologia adotada — que propõe a construção da AD a partir da análise do gênero cinematográfico —, o audiodescritor roteirista realizou uma análise do roteiro, considerando as categorias previamente estabelecidas. Essa análise teve como objetivo levantar pontos de atenção voltados à acessibilidade estética da narrativa. Paralelamente, a diretora de som também conduziu sua própria análise do roteiro, identificando possibilidades e estratégias para a organização do desenho sonoro do filme. A partir dessas análises individuais, tiveram início as atividades de pré-produção, incluindo as ações específicas do departamento de som. Nesse contexto, foram realizadas duas reuniões online com a direção do filme, por meio da plataforma Google Meet, cada uma com duração média de duas horas.

Destacou-se, nesse momento, o processo colaborativo entre os profissionais envolvidos para a construção do desenho sonoro do filme. Durante as reuniões foram identificados momentos narrativos que demandavam atenção especial devido às características do gênero cinematográfico. Com base nessas observações, foram definidas estratégias específicas de captação sonora durante as filmagens, com o objetivo de enriquecer o desenho sonoro e favorecer a acessibilidade estética, como a materialidade dos objetos de cena e seus sons, o tempo antes e entre as falas para entrada de

audiodescrição e um tempo entre cenas para captar todos os sons que foram manuseados, como zíper, abrir e fechar de portas e o som do café sendo despejado no copo.

Em relação às previsões de inserção da audiodescrição, decidiu-se por uma abordagem mais sucinta, a fim de valorizar o desenho sonoro original do filme e preservar a construção do suspense, essencial à experiência do gênero cinematográfico. Foi acordado que a AD se concentraria na descrição de aspectos essenciais do figurino e da cenografia, priorizando elementos como cores, estampas, volumes e iluminação — características pertencentes à categoria da *mise-en-scène* —, evitando descrições excessivamente detalhadas.

Durante a etapa de produção, todos os documentos solicitados pelo departamento de som - Decupagem e ordem do dia - foram gerados contendo as informações relativas à acessibilidade, como tempo extra para captação de ambiência. Ademais, toda a equipe foi informada sobre o andamento da pesquisa e os processos de acessibilidade em curso, por meio de uma reunião geral. Contudo, alguns desafios técnicos foram identificados ao longo das filmagens. O filme, majoritariamente gravado em planos abertos, dificultou a captação sonora, uma vez que o elenco se encontrava distante das câmeras e dos microfones principais. Embora tenham sido utilizados microfones de lapela presos aos atores, a distância entre os transmissores e o gravador gerou interferências ruidosas e perdas de nitidez.

Além dessas limitações técnicas, no segundo dia de gravação ocorreu a corrupção do cartão de memória do gravador de áudio. Como consequência, todos os arquivos de som daquele dia foram perdidos, incluindo elementos sonoros essenciais à proposta de acessibilidade. Apesar desse contratempo, a equipe de som manteve-se comprometida, seguindo com a captação de material sonoro possível para compor o desenho de som e contribuir com a acessibilidade do produto final.

Na etapa de pós-produção, em decorrência do incidente com o cartão de memória, bem como de outros fatores, as atividades inicialmente previstas foram adiadas. Quando retomadas, devido à distância temporal e ao esforço dos proponentes do projeto em finalizar o filme dentro do prazo da lei de incentivo, a equipe de acessibilidade acabou não participando dos processos decisórios e técnicos da pós-produção.

Apesar de todas essas questões, e embora o filme ainda esteja em fase de finalização, já se observa que a atuação da equipe de acessibilidade durante a pré-produção contribuiu significativamente para a qualificação do trabalho do departamento de som e para a sensibilização da equipe técnica quanto à importância da acessibilidade. Por consequência, foi possível prever, com base nas etapas iniciais, como a audiodescrição deverá se comportar na versão final do filme e a equipe de som conseguiu material suficiente para trabalhar na pós-produção.

Em relação ao distanciamento da equipe de acessibilidade na etapa de pós-produção, o caso evidencia, portanto, a necessidade de maior sensibilização dos profissionais do audiovisual quanto à importância da acessibilidade e às demandas específicas de espectadores com deficiência, que também são consumidores legítimos das produções audiovisuais.

Conclusões

Ao entrar na pré-produção do curta-metragem *Beco* (2025), nos disponibilizamos a produzir um filme acessível, que se utilizasse do som como ferramenta de acessibilidade.

Mesmo havendo todo o cuidado e as previsões de possíveis problemas, ainda houve questões das quais não conseguimos resolver, como a perda de arquivos do cartão de memória, que incluíam sons importantes planejados para a finalidade de enriquecer a imersão pelo som – como os passos, o grito e a respiração. Também problemas que ocorrem em toda produção como sons de carros e motos, estridulação, latidos e briga de gato, que acabaram vazando nos microfones e tivemos que recorrer a tentar melhorar na edição e mixagem.

Apesar disso, ainda que seja nosso primeiro contato produzindo um projeto que integra a acessibilidade na equipe de som durante a pré-produção e o execute nas gravações, o estudo se mostrou promissor e de possível replicação. Demonstramos que é viável integrar a acessibilidade no início da produção e que sua consequência é positiva para tornar o audiovisual democrático em sua imersão. Entretanto, são necessárias mais pesquisas no campo, de forma que haja um maior entendimento da importância da direção de som e da acessibilidade na pré-produção audiovisual.

Referências

BRASIL. **Lei Federal no 10.098, de 19 de dezembro de 2000.** Estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l10098.htm>. Acesso em 13/06/2025.

BRASIL. **Lei Federal no 13.146 de 6 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm>. Acesso em 13/06/2025.

BRASIL. **Lei Brasileira de Inclusão no 13.146 de julho de 2015.** Brasília: Casa Civil, 2015.

BORDWELL, D. Thompson, Kristin. **A Arte do Cinema:** uma Introdução. Tradução: Roberta Gregoli. São Paulo: Edusp, 2013.

CÂMARA, M.E.C. **O som direto no audiovisual brasileiro contemporâneo:** entre a criatividade e a técnica. Niterói, 2015.

CARRASCO, Ney. **O som nosso de cada filme.** Filme Cultura, Rio de Janeiro, v. 1, n. 58, p. 10-11, 2013.

CARREIRO, R. **Relações entre imagens e sons no filme “Cinema, Aspirinas e Urubus”.** Recife, 2010.

CENTRE FOR EXCELLENCE IN UNIVERSAL DESIGN. Disability Act Irlanda, 2015. Disponível em: <http://www.irishstatutebook.ie/eli/2005/act/14/enacted/en/html> . Acesso em: 13/06/2025.

CHION, M. **A Audiovisão:** som e imagem no cinema. Tradução de Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

MIANES, Felipe Leão. **Consultoria em audiodescrição:** da técnica à participação social da pessoa com deficiência visual. In: MAYER, Flávia; PINTO, Julio (Orgs.). *Perspectivas contemporâneas em audiodescrição.* Belo Horizonte: PUC Minas, 2017. p. 84–94.

PONTES, S. M. R. MAYER, F. A. **Acessibilidade no cinema e no audiovisual:** o gênero cinematográfico como variável na audiodescrição. In: Intercom Nordeste, 2025, Fortaleza.



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Faesa – Vitória – ES
De 11 a 16/08/2025 (etapa remota) e 01 a 05/09/2025 (etapa presencial)

PONTES, T. V. **A Construção da Decupagem e o Papel do Diretor na Pré-Produção de um Cinema à Luz do Desenho Universal**. Trabalho de Conclusão de Curso (Cinema e Audiovisual). Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2023.

OPOLSKI, Débora; GODOY, João B. de S.; CARREIRO, Rodrigo. **O som do filme**: uma introdução. Curitiba: UFPR; UFPE, 2018.

VELOSO, M.A.F. et al. **Desenho universal e acessibilidade na produção cinematográfica**: estratégias para pensar a decupagem. João Pessoa, 2023.

VELOSO, M. A. F. **O Som Fílmico na Pré-Produção Audiovisual**: A Busca por Acessibilidade para Pessoas com Deficiência Visual na Lógica do Desenho Universal. Trabalho de Conclusão e Curso (Radialismo). Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2023.