
Potencialidades do Gênero Cinematográfico na Produção da Audiodescrição para o Cinema¹

Samuel Marinho Rodrigues de PONTES²

Flávia Affonso MAYER³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Resumo

O presente estudo busca, através de pesquisas bibliográficas e da análise de elementos que compõem os gêneros no cinema, levantar variáveis relevantes que possam contribuir para uma maior acessibilidade fílmica por meio da audiodescrição. Tomando como recorte o gênero do horror, discute-se de forma exploratória como o audiodescritor deve atentar-se às especificidades da iluminação, figurino, maquiagem, cenário, enquadramentos e sons característicos do gênero ao qual o filme pertence, e de como eles são explorados na narrativa e podem ser traduzidos para o público com deficiência visual. Conclui-se que no filme de horror, especificamente, o audiodescritor deve estar atento a como estes elementos fílmicos são articulados para causar medo, suspense e mistério, traduzindo-os de forma mais efetiva, considerando as especificidades do público com deficiência visual.

Palavras-chave: Audiodescrição; gênero cinematográfico; horror; acessibilidade; deficiência visual.

Introdução

Assistir a filmes tem se tornado uma atividade mais democrática. Graças a internet e aos *streamings*, cada vez mais pessoas vem tendo a oportunidade de consumir "cinema" dentro de suas próprias casas, ou nos mais variados locais, a partir de seus celulares e outros dispositivos móveis. Mas apesar de a experiência de assistir filmes ter se popularizado, ainda existem grupos sociais que enfrentam barreiras severas no consumo destes produtos.

Um desses grupos é o de pessoas com deficiência visual - cegas ou com baixa visão - que necessitam da audiodescrição (AD) para experienciar de forma mais inclusiva produtos culturais como o cinema. A AD é “uma modalidade de tradução intersemiótica, que descreve informações visuais importantes de um produto, evento ou

¹Trabalho apresentado na IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XVIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

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

³Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal da Paraíba (DECOM/UFPB). Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB). E-mail: flavia.mayer@academico.ufpb.br

serviço, através de uma narração extra, visando justamente a acessibilizar a experiência do público com deficiência visual” (MAYER, 2012, p. 23). No que diz respeito ao audiovisual, apesar das leis vigentes que regulamentam a produção da audiodescrição (como a Lei 10.098, Lei 13.146 e Instruções Normativas Ancine 116/2014 e 128/2016), ainda há muitos entraves no caminho da acessibilidade para seus usuários.

A audiodescrição é um processo que prioriza a descrição do que é visto, como o cenário, os personagens, o que eles vestem ou fazem. Essa definição não contempla outros aspectos importantes para construção da narrativa, como por exemplo, a relevância do uso de sons e silêncios no filme, ou, o gênero ao qual o filme pertence, e que pode influenciar em suas estratégias narrativas.

Luís Nogueira (2010) define gênero cinematográfico como “uma categoria ou tipo de filmes que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas.” (NOGUEIRA, 2010, p. 3). Ou seja, uma forma de diferenciar e classificar os filmes, a partir de seus temas, premissas, narrativas ou abordagens.

O gênero é, então, uma ferramenta útil no que diz respeito a reconhecer códigos, temáticas e as estratégias narrativas utilizadas em um filme para se conectar com o espectador. Ele também é fundamental para que o público construa expectativas em relação ao que vai ser contado no filme e assim possa assisti-lo com mais identificação.

A partir deste contexto, o presente estudo toma como objetivo investigar elementos de atenção à audiodescrição de filmes, considerando o gênero cinematográfico. Para tanto, foi feita uma investigação bibliográfica sobre o gênero cinematográfico - com foco no gênero horror - suas implicações na produção de filmes e em como os espectadores criam expectativas em relação à experiência fílmica a partir deles, e do quanto estes elementos devem ser contemplados no processo de audiodescrição.

A Audiodescrição no Cinema e Audiovisual

“Tendo como um de seus principais objetivos fornecer informação adicional ao público com deficiência visual, a audiodescrição disponibiliza por meio do som, detalhes visuais importantes como figurinos, indicação de tempo e espaço, movimentações e ações dos personagens” (MAYER, 2012, p. 23). Ou seja, “a audiodescrição é a transformação de imagem em texto, que primeiramente se dá como escrita de um roteiro, o qual, depois,

passará pelo processo conhecido como “narração”, isto é, a leitura do roteiro para o público-alvo” (COSTA; FROTA, 2011, p. 3).

“Como atividade técnica e profissional, a audiodescrição nasceu em 1975, nos Estados Unidos, a partir das ideias de Gregory Frazier” (MAYER, 2012, p. 24). No Brasil foi somente em 2000 que a audiodescrição começou a surgir como uma realidade. Além de iniciativas pontuais em filmes e espetáculos, a criação da Lei nº 10.098, (BRASIL, 2000), conhecida como lei da acessibilidade, tornou obrigatório a exibição de conteúdos audiodescritos em emissoras de TV. Porém, a sua implementação não foi imediata. Após anos de impasse, a “audiodescrição finalmente entra em vigor no dia 1º de julho de 2011 por meio da Portaria n. 188/2010, tornando obrigatório às emissoras de TV aberta do país - com sinal digital - disponibilizar o mínimo de duas horas de sua programação semanal com audiodescrição.” (MAYER, 2012, p. 29). A quantidade de horas de programação acessível vem crescendo e hoje está em 20 horas semanais.

Ana Isabel Hernández Bartolomé e Gustavo Mendiluce Cabrera, no artigo *La semiótica de la traducción audiovisual para invidentes*, afirmam que “a AD é um processo complexo do qual participam diversos profissionais, dentre os quais se destacam o *audiodescritor* e o *locutor*” (BARTOLOMÉ; CABRERA, 2005 *apud* COSTA; FROTA, 2011, p. 7). O audiodescritor é quem vai fazer a tradução dos elementos visuais do produto a ser audiodescrito e transformá-los em texto, no roteiro de audiodescrição. Posteriormente o roteiro é traduzido em sons pelo locutor e disponibilizado através de canais separados de áudio para o espectador.

“A audiodescrição pode ser gravada, ao vivo, ou simultânea” (COSTA e FROTA, 2011, p. 7). No cinema a modalidade usada é a da audiodescrição gravada, ou seja, o roteiro, a locução e a mixagem são preparados antes da exibição. Costa e Frota (2011) vão definir um total de cinco etapas para a produção da audiodescrição de imagens dinâmicas, começando após a escolha do material a ser audiodescrito. São elas: 1) assistir ao produto audiovisual, analisando a importância (relevância) das imagens para a narrativa; 2) Elaborar o roteiro, cronometrando os espaços entre os sons diégéticos do filme e escolhendo o melhor momento para inserção da AD; 3) Testar o roteiro oralmente, como um ensaio para a gravação, testando o tom e a velocidade da voz, para garantir a inserção da AD no momento estipulado; 4) Gravar o roteiro; e 5) Revisar a gravação para corrigir os erros e omissões, evitando possíveis imperfeições na AD.

Dentro desse processo de tradução acessível da imagem, várias recomendações são sugeridas ao audiodescritor. Uma delas, bastante recorrente, é "descreva o que você vê", geralmente acompanhada da regra "não interpretar ao traduzir". Mas é possível descrever o que se vê sem interpretar? A autora Catalina Jimenez Hurtado (2007 *apud* ARAÚJO, 2010) quebra esse mito em seu estudo, *Una gramática local del guión audiodescrito. Desde la semántica a la pragmática de un nuevo tipo de traducción*, onde investigou as palavras e as estruturas frasais mais frequentes na AD. Concluindo que, em 30% dos casos a estrutura frasal mais encontrada nas audiodescrições, foi sujeito–predicado–predicativo, estrutura tal que implica justamente a ocorrência de interpretação.

Araújo (2010) faz, então, a reflexão que “devemos saber que, ao fazermos uma narrativa, sempre deixamos nossas impressões e nossa visão de mundo. O audiodescritor só precisa tomar cuidado na escolha de sua adjetivação para não colocar suas inferências no texto, principalmente aquelas cruciais para o entendimento do filme.” (ARAÚJO, 2010, p. 98), afinal, o objetivo da AD é a garantia da acessibilidade, de que os espectadores com deficiência visual possam ter a mesma experiência ou a mais próxima possível do público vidente. Ou seja, oportunizar para que eles possam fazer a própria interpretação.

É pensando nesses aspectos da audiodescrição que mostra-se importante entender os gêneros cinematográficos e suas características narrativas, temáticas e estética. Como falado anteriormente, a partir deles é possível entender quais códigos são importantes para interpretação da narrativa do filme e como eles podem ser mobilizados também na audiodescrição para que os espectadores com deficiência visual possam se conectar de forma mais imersiva com a história.

O gênero cinematográfico

“Na literatura, podemos fazer remontar a questão dos gêneros, pelo menos, a Aristóteles, que na sua ‘Poética’ efetua a distinção fundamental entre comédia, (poesia) épica e tragédia” (NOGUEIRA, 2010, p. 2). Steve Neale (2000), argumenta que “Os gêneros [...] consistem também, e igualmente, em sistemas específicos de expectativas e hipóteses que os espectadores trazem consigo para o cinema e que interagem com os próprios filmes durante o processo de visualização.” (NEALE, 2000, p. 158, tradução

nossa)⁴. Eles tornam os acontecimentos dentro do filme inteligíveis e explicáveis, a partir de vários sistemas de verossimilhança, plausibilidade, motivação, justificação e crenças pré-estabelecidas e reconhecíveis pelo público. Em outras palavras, o que faz e dá sentido em um determinado gênero, e que é reconhecido como tal pelo público, não o faz da mesma forma em outro gênero.

Neale (2000) designa dois tipos de normas para que se possa perceber essa verossimilhança dentro de uma obra. A primeira que ele chama de *regras do gênero*, onde para uma obra se tornar plausível e explicável, aspectos genéricos de um determinado gênero devem aparecer nela como o “final feliz” nos contos de fada, o aparecimento do monstro em um *thriller*, lutas em um filme de ação, ou cenas longas e emocionantes em um drama. Todos estes aspectos sintetizam parte essencial do “objetivo” dos filmes dentro do enquadramento em seus gêneros: no caso do filme de ação o entretenimento do público, no *thriller* gerar medo, no conto de fadas alegria, enquanto no drama seria causar empatia e comoção, por exemplo.

Na segunda norma, a verossimilhança se torna perceptível a partir da relação que o gênero estabelece com a realidade. “O verossímil aqui, não é uma relação entre o discurso e seu referente (a relação de verdade), mas entre o discurso e o que os leitores acreditam ser verdadeiro” (NEALE, 2000, p. 159, tradução nossa)⁵. Ou seja, algo que não era compatível com a realidade, é contado de forma verossímil na narrativa dentro de um determinado gênero, tornando-se real na diegese. Por exemplo, nos filmes de horror, muitos vilões são monstros sobrenaturais que, através de efeitos visuais e sonoros, o diretor transforma em uma realidade cabível dentro da narrativa.

Ou seja, o gênero propicia impulsionar essa verossimilhança por meio de uma série de códigos reconhecíveis pelo público. Apesar de poderem ter algumas particularidades culturais, esses códigos tendem a fazer com que aqueles que os leem cheguem a um tipo de interpretação próxima ou parecida, que é arquitetada pelo diretor.

Como Nogueira (2010) destaca, os gêneros auxiliam o espectador a organizar a sua experiência cinematográfica através da identificação, discriminação e estruturação dos filmes em categorias, em função da cultura cinematográfica que vai acumulando.

⁴Genres do not consist only of films: they consist also, and equally, of specific systems of expectation and hypothesis that spectators bring with them to the cinema and that interact with films themselves during the course of the viewing process.

⁵The verisimilar is not a relation between discourse and its referent (the relation of truth), but between discourse and what readers believe is true.

Desta forma, conhecer e ter acesso a todos os elementos de um gênero presentes na narrativa auxilia o espectador a identificá-los em sua função expressiva e a interpretar melhor um filme, o que torna o gênero algo crucial a ser considerado na audiodescrição.

Ainda de acordo com Nogueira (2010), a classificação dos gêneros pode ser realizada a partir de critérios, tais como, as situações e padrões narrativos, a tipologia e perfil das personagens, a morfologia e semiótica dos locais, os temas abordados, a época dos acontecimentos, a iconografia e a simbologia dos adereços e objetos, bem como opções estilísticas convencionais ao nível da música, da montagem ou da fotografia.

Mas há outros critérios que podem ser utilizados para ordenar os gêneros. O que terá de ser levado em conta é a relevância deste critério para a instauração do gênero em questão. Ou seja, como um gênero pode formar um quórum de códigos técnicos, visuais e sonoros que permite entender como determinado produto artístico é criado e como ele se conecta com seu público.

É pensando nesses aspectos do gênero que no presente estudo adotamos como recorte entender e aprofundar no gênero do horror, buscando identificar suas características técnicas, visuais e sonoras, para levantar as variáveis relevantes para pensar a sua tradução por meio da audiodescrição.

Os elementos do horror

Como discutido anteriormente, o gênero configura-se como uma classificação útil no contexto cinematográfico para estruturar (por parte da equipe de produção) e identificar (por parte do público) a estratégia narrativa, temática e estética do filme. Ainda como destacado, traduzir esses elementos na audiodescrição é fundamental para que os espectadores com deficiência visual possam realizar suas próprias análises e interpretações sobre as obras. A pergunta que naturalmente emerge neste contexto é, então, quais elementos e códigos são relevantes em uma história dentro de determinado gênero, e quais deles se deve ou não prestar atenção no momento da análise de um filme que será audiodescrito?

Isso vai depender, claro, de qual gênero em questão está sendo analisado. No presente estudo, adotamos como recorte o gênero horror, de forma a podermos realizar uma análise melhor e mais aprofundada quanto aos seus elementos narrativos, visuais e sonoros. O gênero horror foi escolhido por suas características marcantes, que criam um universo único e com intuito de causar medo e aterrorizar.

O primeiro filme de terror da história, com apenas dois minutos de duração, chamava-se “A mansão do Diabo” (Le manoir du diable), dirigido por Georges Méliès (1896) (MELO; BAPTISTA, 2021, p. 4). Desde então, esse gênero tem atraído multidões para o cinema. Junção da palavra do latim *horrere* (ficar em pé) com o termo em francês antigo *orror* (arrepia). Uma tradução possível poderia ser “cabelo em pé” (CARNEIRO, 2011, p. 47), ou seja, assustar, causar repúdio ou aflição. Noel Carroll (1999) afirma que um filme de horror “precisa causar na plateia o afeto que empresta seu nome ao gênero” (CARROLL, 1999 apud CARREIRO, 2011, p.44). Mas como esse efeito pode ser despertado na audiência?

André Melo e Maria Luiza Baptista afirmam que o gênero horror é “uma válvula de escape necessária para a civilização.” (BAPTISTA; MELO, 2015, p. 3) e que é através dele que os espectadores podem ter acesso a desejos e comportamentos que na maior parte do tempo estão sob controle. Isto é, comportamentos muitas vezes considerados violentos, delinquentes ou vulgares. Isso porque, os filmes desse gênero eventualmente estão repletos dessas condutas.

Para propiciar esses efeitos, o gênero do horror vai contar com uma série de recursos visuais, técnicos e sonoros, compondo uma *mise-en-scène* macabra e assustadora onde o espectador será transportado para um mundo de pesadelos. De acordo com Gabriela Lima e Felipe Maciel (2021) “a *mise-en-scène* é a responsável pelo desenrolar de toda a obra cinematográfica, é pôr em cena tudo o que fará parte dela, incluindo, cenário (que pode ser um espaço real ou construído pela produção), figurino e maquiagem, iluminação e cor, o som (tanto a trilha sonora, quanto o diálogo e os efeitos) e o shooting” (LIMA; MACIEL, 2021, p. 3). Assim, o audiodescritor deve estar atento a estas questões estéticas e narrativas que compõem a *mise-en-scène* do gênero horror, de forma que o público com deficiência visual possa imergir na história de maneira mais efetiva.

Em todo filme, mas de forma mais característica no gênero horror, o figurino e a maquiagem vão se unir para “caracterizar e criar a identidade dos personagens, assim como o próprio enredo” (LIMA; MACIEL, 2021, p. 3), trazendo à vida seres que antes eram inexistentes, como demônios, zumbis e vampiros, a partir da confecção de chifres, garras, presas e outras características monstruosas. Ou ainda, seres que apesar de reais estão distantes da realidade dos espectadores, como psicopatas e *serial killers*, a partir das roupas de manicômio, máscaras assustadoras e armas mortais. Assim, é importante que o

audiodescritor esteja atento à aparição destes monstros e entenda o que os torna monstruosos, quais perigos eles manifestam em suas aparências, fazendo descrições que ressaltam essas ameaças, para que o espectador com deficiência visual possa experimentar o medo através desses elementos.

Igualmente importantes no cinema de forma geral, mas ainda mais expressivo no gênero horror, a iluminação e o cenário, com suas cores, texturas e formas também vão servir de apoio para estabelecer a atmosfera de medo e suspense em filmes deste gênero. “A iluminação é o que guia nossa atenção dentro do filme [...] Um ponto bem iluminado da cena pode revelar um detalhe chave da trama, enquanto as sombras em um ponto escuro podem escondê-lo ou criar suspense sobre o que está escondido lá, e o que está por vir” (LIMA; MACIEL, 2021, p. 4). Ou seja, no horror a iluminação e o cenário se tornam elementos essenciais para a criação da atmosfera de suspense e medo, sendo aquela que pode ou não revelar quais perigos estão ao redor do personagem, além de ajudarem o espectador a ter maior entendimento do psicológico dos personagens através das texturas, formas e cores que os rodeiam.

Outra característica para se levar em consideração nos filmes de horror é o som. “Muitos cineastas de filmes de horror exploram o som cinematográfico” (CARREIRO, 2011, p. 47), utilizando vozes como gritos e sussurros, efeitos sonoros como sons fora de quadro e grunhido de animais ou monstros, além de música, para mobilizar afetivamente os espectadores.

O cinema de horror também oferece muitas oportunidades de uso do som fora de quadro que chamam a atenção para si e “levantam questões – O que é isto? O que está acontecendo? – cujas respostas permanecem fora do quadro, e que incitam a câmera a ir até lá e descobrir” (CHION, 1994, p. 85 *apud* CARREIRO, 2011 p. 47). Isto é, aumentam a tensão e apreensão do espectador. Peter Hutchings (2004, p. 131 *apud* CARREIRO, 2011 p. 48) afirma que se você não conhece a localização ou origem do som ou do monstro, você se sentirá vulnerável e o medo irá aumentar. Para alcançar esse efeito junto ao público com deficiência visual, mostra-se importante ressaltar a sincronicidade entre a imagem e a sua descrição na AD. Revelar essas informações antes que a ação aconteça em tela, pode defasar o suspense e a apreensão do espectador, indo contra a função primordial do horror, que é causar medo. Neste caso, é importante dizer ao público com deficiência visual que ainda não sabemos a origem daquele som, de forma que esta

audiência não tenha a falsa sensação de estar em defasagem em relação ao público vidente (por achar que a fonte sonora está na tela), e manter o clima de tensão e suspense.

Outro aspecto importante para a construção da *mise-en-scène* é o *shooting*, ou seja, a forma como o filme é gravado. Quais tomadas, quadros, planos, cortes, cenas e sequências e enquadramentos serão utilizados e o porquê de seu uso. No cinema de horror, assim como no cinema em geral, seus usos são os mais versáteis possíveis, tornando difícil traçar técnicas específicas utilizadas com as mesmas intenções em todo o gênero. Porém, ao atentarmos para os subgêneros - variações e mutações de um gênero a partir da eleição de um conjunto mínimo de características de um gênero e da rejeição das restantes (como o filme *gore* ou o *western-spaghetti*) (NOGUEIRA, 2011, p. 44) - encontra-se mais facilmente essas técnicas de filmagens e as motivações para seu uso. Como exemplo no horror, temos as muitas vezes em que os filmes do subgênero *slasher* utilizam a câmera subjetiva a partir da visão do monstro/assassino. Nelas, há um “incremento do suspense e da ansiedade diante do descompasso entre o que o espectador sabe a respeito da vítima, que ignora a situação de perigo em que se encontra” (HUTCHINGS, 2004 apud ACKER, 2018, p. 106).

É importante salientar, no entanto, que esses enquadramentos e movimentos de câmera não devem ser descritos de forma técnica. Isso porque o que se destaca é a experiência imersiva do público, e não a técnica por traz do efeito desejado. Assim como os espectadores videntes, nem todos os espectadores não videntes tem conhecimento do significado de tais técnicas, por isso o que deve ser descrito são os efeitos que essas estratégias de filmagem podem propiciar. Por exemplo, ao descrever uma cena em plano americano, o que se quer dar ênfase são os personagens e suas ações, e é isso o que deve ser contemplado na audiodescrição.

Seja a iluminação, o figurino, a maquiagem, o cenário, os enquadramentos ou os sons, o audiodescritor deve tentar tangibilizar as características do gênero dentro do qual o filme pertence. Ao traduzir um filme de horror, especificamente, o audiodescritor deve estar atento aos elementos citados acima e como eles estão sendo articulados para causar medo, suspense e mistério.

Conclusão

O presente estudo buscou levantar variáveis sobre como o gênero cinematográfico pode contribuir para o processo de produção da audiodescrição, analisando quais aspectos

devem ser considerados, principalmente no momento da roteirização. Tal fato visa dar maior acesso às estratégias narrativas e elementos técnicos, visuais e sonoros explorados por um filme dentro de seu gênero, permitindo aos espectadores com deficiência visual uma melhor interpretação e experiência da obra.

Partindo dessa perspectiva, procuramos entender a relevância que o gênero cinematográfico desempenha em uma produção fílmica, e como pode se conectar e impactar a experiência do público. Nos concentramos, especificamente, nas características do gênero do horror, analisando quais pontos de atenção o audiodescritor deve procurar se atentar para propiciar uma experiência mais imersiva ao público com deficiência visual. Conclui-se que, ao traduzir um filme de horror, o audiodescritor deve estar atento a como estes elementos são articulados para causar medo, suspense e mistério.

Apesar de ser uma pesquisa exploratória e inicial, o presente estudo levanta questões interessantes sobre o processo de produção da audiodescrição e revela como podemos pensar formas de tornar essa ferramenta de acessibilidade mais efetiva. Abre-se, desta maneira, novas oportunidades de investigação quanto à audiodescrição no cinema, devendo certamente ser melhor explorada em outros estudos no campo.

Referências bibliográficas

ARAÚJO, Vera Lucia Santiago. A formação de audiodescritores no Ceará e em Minas Gerais: uma proposta baseada em pesquisa acadêmica In: Audiodescrição: transformando imagens em palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010.

ANCINE. Instrução Normativa nº 116, de 18 de dezembro de 2014. Dispõe sobre as normas gerais e critérios básicos de acessibilidade a serem observados por projetos audiovisuais financiados com recursos públicos federais geridos pela ANCINE. Disponível em: <<https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-normativa-n-116-de-18-de-dezembro-de-2014>>. Acesso em 16/07/2022.

ANCINE. Instrução Normativa nº 128, de 13 de setembro de 2016. Dispõe sobre as normas gerais e critérios básicos de acessibilidade visual e auditiva a serem observados nos segmentos de distribuição e exibição cinematográfica. Disponível em: <<https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-128-de-13-de-setembro-de-2016>>. Acesso em 16/07/2022.

BAPTISTA, Maria Luiza Cardinale; MELO, André Luiz. Os subtextos do terror no cinema. Caxias do Sul, 2015. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1534-1.pdf>>. Acesso em 15/07/2022.

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/110098.htm>. Acesso em 16/07/2022.

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/113146.htm>. Acesso em 16/07/2022.

CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. *Ciberlegenda*, Niterói, v. 1, nº 24, p. 43-53, jul. 2011. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36853>>. Acesso em 16/07/2022.

CARROLL, Noël. A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração. Campinas: Editora Papirus, 1999. *apud* CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. *Ciberlegenda*, Niterói, v. 1, nº 24, p. 43-53, jul. 2011.

CHION, Michel. *Audio-vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994. *apud* CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. *Ciberlegenda*, Niterói, v. 1, nº 24, p. 43-53, jul. 2011

COSTA, L; FROTA, M. P. Audiodescrição: primeiros passos. Tradução em Revista, Rio de Janeiro, n. 11, 2011. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18882/18882.PDF>>. Acesso em 15/07/2022.

JIMENEZ HURTADO, C. Una gramática local del guión audiodescrito. Desde la semántica a la pragmática de un nuevo tipo de traducción. In: JIMENEZ HURTADO, C. (ed.) Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual. Frankfurt: Peter Lang, 2007. *apud* ARAÚJO, Vera Lucia Santiago. A formação de audiodescritores no Ceará e em Minas Gerais: uma proposta baseada em pesquisa acadêmica In: Audiodescrição: transformando imagens em palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010.

HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film*. Edinburgh: Pearson Education Limited, 2004. *apud* CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. *Ciberlegenda*, Niterói, v. 1, nº 24, p. 43-53, jul. 2011.

HUTCHINGS, Peter. *The Horror film*. London: Routledge, 2004. *apud* ACKER, Ana Maria. Do Slasher ao Found Footage: As transformações do ponto de vista no cinema de horror. *Revista Mídia e Cotidiano*, Niterói, v. 12, n. 2, Agosto, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/10056/8497>>. Acesso em 16/07/2022.

LIMA, Gabriela Castello Buarque de G. F. C.; MACIEL, Filipe Tavares Falcão. O Impacto das Cores na Construção do Medo em A Bruxa. 2021. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/ij04/gabriela-castelo-buarque.pdf>>. Acesso em 15/07/2022.

MAYER, F. Imagem como símbolo acústico: a semiótica aplicada à prática da audiodescrição. Novas Edições Acadêmicas, 2014.

NEALE, Steve. Questions of Genre. In: STAM, Robert; MILLER, Toby. Film and Theory: An anthology. Nova York: Blackwell Publishers. 2000.

NOGUEIRA, Luís. Manuais de cinema II: Gêneros Cinematográficos. Livros LabCom, 2010.