



**UnB**

**Universidade de Brasília**

**Instituto de Letras**

**Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução**

**Línguas Estrangeiras Aplicadas**

**ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação**

GABRIEL LOPES DE CARVALHO

**AUDIODESCRIÇÃO DO GÊNERO DE SUPER-HERÓIS:**

**Uma proposta de audiodescrição aplicada ao filme *Thor Ragnarok* (2017)**

BRASÍLIA – DF

2018

GABRIEL LOPES DE CARVALHO

**AUDIODESCRIÇÃO DO GÊNERO DE SUPER-HERÓIS:  
Uma proposta de audiodescrição aplicada ao filme *Thor Ragnarok* (2017)**

Monografia apresentada ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília, conforme os requisitos necessários para a obtenção do título de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Santiago Vigata.

BRASÍLIA – DF  
2018  
GABRIEL LOPES DE CARVALHO

**AUDIODESCRIÇÃO DO GÊNERO DE SUPER-HERÓIS:  
Uma proposta de audiodescrição aplicada ao filme Thor Ragnarok (2017)**

Monografia apresentada ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília, conforme os requisitos necessários para a obtenção do título de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação.

Brasília, \_\_\_\_ de julho de 2019.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Santiago Vigata (UnB)

---

## **AGRADECIMENTOS:**

Muitos foram os envolvidos direta ou indiretamente neste trabalho. Agradeço de maneira geral a todos aqueles que o fizeram de forma remota ou passiva. Entretanto, preciso mencionar alguns nomes que me foram de especial importância nesse processo.

Primeiramente, agradeço à minha mãe que insistiu e persistiu (até um pouco demais) para que eu terminasse a pesquisa e produção do presente trabalho. Agradeço ao meu pai e às minhas irmãs. Gostaria de agradecer também aos meus amigos, alguns em especial, por terem se esforçado juntamente comigo para que este trabalho fosse concluído. Minha amiga Amanda Muniz, que desde o fundamental me incentiva a ser sempre a melhor versão de mim. Minha amiga Camila Amorim, cujo carinho e atenção sempre me motivaram a sorrir. Meu amigo Jhoalerson Dias, que perdeu algumas horas de sono para me fazer companhia durante a escrita do trabalho. Meu amigo André Broseghini, que compartilhou frustrações diversas vezes comigo durante toda a graduação e continuou ao meu lado. Minha amiga Paula Henriques que me ensinou tudo que sei sobre amar um amigo. Meu amigo Vinícius Esbell, cuja saudade me dói todos os dias. Minha amiga Aline Martins que me ajudou a recuperar minha autoestima acadêmica. Agradeço aos amigos Paulo Lafaiete e Viviane Santos que avaliaram com atenção e rigor minhas audiodescrições. Agradeço ao meu sobrinho Sam Allefy por, mesmo tendo somente 12 anos, ter me ajudado durante o processo. Kyle Downing *for helping me when he did not even know who I was*. Helena Santiago, minha orientadora, por ter paciência e perseverança.

Por último, mas não menos importante, agradeço a cada um dos meus professores, desde a primeira, Luciana, por terem me ensinado muito mais do que os livros podiam me mostrar.

## RESUMO

A década atual provou que as franquias cinematográficas de super-heróis são uma potência inegável da indústria audiovisual mundial. Focado nisso, este trabalho tem por objetivo identificar e enquadrar os filmes de super-heróis em um gênero específico próprio e mapear suas características. Esta classificação tem por fim sugerir estratégias práticas e personalizadas de audiodescrição levando em consideração as peculiaridades do gênero e os possíveis desafios que esses atributos possam apresentar às suas respectivas audiodescrições. As sugestões feitas serão exemplificadas e aplicadas ao filme *Thor Ragnarok* (2017), a fim de ilustrar de forma prática as características levantadas pelo trabalho.

**Palavras-chave:** Audiodescrição, Audiodescrição personalizada, Gêneros cinematográficos, Super-heróis, Audiovisual.

## **ABSTRACT**

It has been proved in the current decade that superhero film franchises are an undeniable potency in the mundial audiovisual industry. Focusing on that, this research aims to identify and categorize superhero movies in one specific movie genre and map its characteristics. The purpose of this classification is to suggest personalised and practical audio description strategies taking into consideration the genre peculiarities and possible challenges that this attributes may present when doing their respective audio description. The suggestions made will be exemplified on the movie *Thor Ragnarok* (2017), as to illustrate by practice the characteristics mentioned throughout the monograph.

**Keywords:** Audio Description, Personalised Audio Description, Movie Genres, Superheroes, **Audiovisual**.

## RESUMEN

La década actual ha demostrado que las franquicias de películas de superhéroes son un poder innegable de la industria audiovisual mundial. Con foco en esto, este trabajo tiene como objetivo identificar y enmarcar las películas de superhéroes en un género específico propio y mapear sus características. Esta clasificación tiene como objetivo sugerir estrategias prácticas y personalizadas de audiodescripción teniendo en cuenta las peculiaridades del género y los posibles desafíos que estos atributos pueden presentar a sus respectivas audiodescripciones. Las sugerencias realizadas se ejemplificarán y se aplicarán a la película *Thor Ragnarok* (2017), para ilustrar de manera práctica las características planteadas por el trabajo.

**Palabras clave:** Audiodescripción, Audiodescripción personalizada, Géneros cinematográficos, Superhéroes, Audiovisual.

## **SUMÁRIO**

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>2 GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS E AUDIODESCRIÇÃO</b>	<b>14</b>
2.1 O QUE É GÊNERO CINEMATOGRAFICO	14
2.2 A AUDIODESCRIÇÃO ADAPTADA AO GÊNERO DO FILME	16
<b>3 GÊNERO DE SUPER-HERÓIS: ESPECIFICIDADES</b>	<b>20</b>
3.1 DESENVOLVIMENTO E AMADURECIMENTO DO GÊNERO	21
3.2 ESPECIFICIDADES DO GÊNERO	23
<b>4 AUDIODESCRIÇÃO DO GÊNERO SUPER-HERÓI: UMA PROPOSTA</b>	<b>26</b>
4.1 SUPER-HERÓIS	26
4.2. CENÁRIOS INTERGALÁCTICOS	29
4.3 FRANQUIAS E REFERÊNCIAS INTERCRUZADAS	32
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>34</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>36</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O cinema, desde sua gênese, tem sido um meio de entretenimento e arte consumido em massa em todo o mundo. Desde o cinema mudo até as produções com grandes efeitos visuais da atualidade, a sétima arte continua a se reinventar e, impressionantemente, expandir ainda mais suas raízes e conquistar mais espectadores a cada dia.

Em grande parte, o alcance e representatividade do cinema são produto de sua capacidade de abordar diferentes assuntos. Os gêneros cinematográficos são um resultado claro desse potencial. A necessidade de se falar de conteúdos variados fez surgir filmes em diferentes estilos, representando outras perspectivas e adotando outras formas de se narrar os filmes.

O poder do cinema na atualidade está também ligado a seu potencial de representar realidades alternativas e fantásticas por meio da utilização dos efeitos especiais. As possibilidades de criação e modificação de imagens desses efeitos nos dias de hoje são praticamente ilimitadas. É possível criar galáxias inteiras, representar imagens subatômicas e imbuir seres humanos de poderes extraordinários ao bel-prazer da equipe responsável pela pós-produção dos efeitos visuais.

Utilizando-se desse poder em sua totalidade, um gênero de filmes que vem ganhando cada vez mais espectadores cativos, o gênero de super-heróis, apresenta-se nos dias atuais como um dos mais vistos nas salas de cinema do mundo. Em 2018, de acordo com o site de estatísticas de bilheteria oficial do IMDb<sup>1</sup>, das 5 maiores bilheterias do ano, 4 são filmes de super-heróis, arrecadando cerca de 5,7 bilhões de dólares por todo o mundo.

Apesar de os números mostrarem quantidades expressivas de bilheteria pelo mundo, algumas pessoas ainda encontram problemas em se apropriar desse entretenimento e, muitas delas, simplesmente não têm a possibilidade de sequer frequentar as salas de cinema. São as pessoas com deficiência visual, representando cerca de 4% da população mundial, de acordo com o último

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>

levantamento realizado pela Organização Mundial da Saúde (OMS). Este público, apesar de expressivo, via de regra não encontra condições suficientemente satisfatórias para usufruir de algo tão comum para pessoas que enxergam.

Muito para além de problemas em frequentar as salas de cinema, as pessoas com deficiência visual também, em muitos casos, carecem de recursos de acessibilidade para assistir a qualquer tipo de produto audiovisual. Em se tratando de conteúdo televisivo ou de filmes adquiridos online, as informações transmitidas por meio das imagens passam totalmente despercebidas.

Para minimizar as perdas de conteúdo visual na compreensão das obras audiovisuais como um todo, surgiu a audiodescrição, que é uma forma de tradução da informação visual do filme em informação auditiva (narração). A técnica consiste em descrever os elementos das cenas que passariam despercebidos a uma pessoa com deficiência visual em uma faixa de áudio adicional inserida na trilha sonora original da obra.

A audiodescrição precisa seguir alguns preceitos preestabelecidos, preceitos esses que geralmente variam de país para país. Entretanto, existem convenções compartilhadas por todos os países e seus respectivos modos de pensar a audiodescrição. Uma dessas convenções é respeitar as falas originais das obras, ou seja, não adicionar camadas de descrição que interrompam ou desviem a atenção das falas encontradas na trilha original do filme.

Mesmo sendo uma ferramenta de grande ajuda para as pessoas com deficiência visual, ainda hoje se produz em larga escala conteúdo audiovisual que não conta com audiodescrição. Para solucionar esse desfalque, governos de todo o mundo procuram estabelecer regulamentos e metas para que uma maior quantidade de obras desse tipo seja fornecida com audiodescrição. Um importante passo nesse sentido foi dado na Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, assinados em Nova York, em 30 de março de 2007. A partir desta convenção de impacto internacional, muitas leis foram sancionadas em diferentes países para garantir que as ideias geradas em Nova York se concretizassem. No Brasil, a convenção inspirou o decreto que oficializou o Plano Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência (n.º 6.949, de 25 de agosto de

2009.) e também corroborou nos decretos que regulamentam o Estatuto da Pessoa com Deficiência (nº 13.146, de 6 de julho de 2015).

Assim como diferentes obras de diferentes gêneros cinematográficos são em grande parte diversas entre si, também assim é a audiodescrição. Por exemplo, as normas exigem uma audiodescrição objetiva narrada com uma voz neutra, mas, como defendido por David, Hautequestt e Kastrup (2012, p. 135): “Descrever objetivamente significa descrever da forma que melhor combina com o filme, seus sons ambientais, seu tom e seu território afetivo”. Isto significa que ter uma locução de audiodescrição com voz excessivamente neutra em um filme de ação, por exemplo, seria destoante ao filme, interferindo, provavelmente, na suspensão da descrença<sup>2</sup> e na consequente experiência fílmica.

Como solução para esse problema, alguns teóricos acreditam que as audiodescrições devem adaptar-se ao gênero cinematográfico do filme. Margo Devlies (2016) concorda com Dosch e Benecke (2014) em que cada gênero cinematográfico tem características específicas que deveriam ser levadas em conta em uma audiodescrição.

Além disso, alguns gêneros cinematográficos, por contarem com tecnologia de edição de imagem de ponta, apresentam alguns desafios adicionais na produção da audiodescrição. Esse é o caso do gênero de super-heróis, um gênero relativamente novo e que, além do aspecto tecnológico, abarca algumas especificidades que podem configurar um gênero de audiodescrição próprio.

As principais especificidades deste gênero cinematográfico são o amplo uso de efeitos visuais, cenários intergalácticos, rápidas cenas de ação recheadas de informação e produção de filmes sequenciais da mesma franquia. Tais características são consideradas como desafiadoras em uma produção de audiodescrição. Este trabalho tem por finalidade discutir tais especificidades, considerar o que está sendo feito atualmente no campo da audiodescrição de produções cinematográficas desse gênero e sugerir adaptações e estratégias

---

<sup>2</sup> Disposição do espectador a aceitar como verdadeiras as premissas de um trabalho de ficção mesmo que elas sejam fantásticas, impossíveis ou contraditórias, ou seja, é a suspensão do julgamento em troca da premissa de entretenimento.

personalizadas para esse gênero cinematográfico tão expressivo em possibilidades de criação e também em bilheteria.

## 2. GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS E AUDIODESCRIÇÃO

Para compreender os pontos essenciais da audiodescrição desenhada a partir de um determinado gênero cinematográfico, é preciso primeiro entender o que ele viria a ser e quais são as características fundamentais que o definem. Para além da compreensão do significado do conceito “gênero cinematográfico”, faz-se necessário também compreender as principais linhas teóricas sobre o assunto e o que seus respectivos pesquisadores pensam a respeito do tema.

Após esse processo, um aprofundamento acerca da produção da audiodescrição visando o gênero fílmico também se mostra necessário, dado o foco do presente trabalho.

### 2.1 O QUE É GÊNERO CINEMATOGRAFICO

O cinema e suas infinitas formas de ser realizado é uma parte integrante do que conhecemos hoje como sociedade. Desde seus primeiros passos até os dias atuais, o cinema cresceu sobremaneira e se espalhou por todo o mundo, se tornando um poderoso meio de entretenimento e arte. Este sucesso se deve à capacidade do cinema de produzir um conteúdo muito variado não só em assuntos, mas também em forma, adaptando-se, assim, aos mais diversos gostos e preferências individuais.

Essa diversidade de formas é consequência dos diferentes gêneros cinematográficos adotados pelos filmes. Stephen Neale, no começo de um dos seus livros mais conceituados, *Genre*, cita a Tom Ryall, quem acredita que:

A imagem primordial da crítica dos gêneros é o triângulo composto por artista/filme/público. Os gêneros podem ser definidos como chefes/formas/estilos/estruturas que transcendem os próprios filmes e que verificam sua construção por meio do diretor e sua leitura por meio do espectador (NEALE, 1980, p. 7, tradução nossa<sup>3</sup>).

---

<sup>3</sup> Do espanhol: “La imagen primordial en la crítica de los géneros es el triángulo compuesto por artista/película/público. Los géneros se pueden definir como patrones/formas/estilos/estructuras que trascienden a las propias películas, y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador”

Seguindo o pensamento de Ryall, os gêneros cinematográficos podem ser considerados um importante aspecto da Teoria do Cinema como um todo, permeando o processo de criação, exibição e reprodução da obra.

A diversidade dos gêneros e subgêneros cinematográficos é imensa e entre os teóricos de cinema há muita discussão acerca do tema. A lista de gêneros vai dos mais conhecidos popularmente, como ação, aventura e horror, até os menos famosos entre o público em geral, como docuficção e fantasia científica. Todos os gêneros apresentam características específicas que os caracterizam e os contrastam em relação aos demais.

Este pensamento é a semente para o que vem a ser uma das máximas no que diz respeito ao estudo dos gêneros cinematográficos atualmente: a crença de que as obras audiovisuais podem ser categorizadas em apenas um gênero cinematográfico.

Entre alguns estudiosos dos gêneros, existe a convenção de que todo filme pertence única e exclusivamente a somente um gênero. De acordo com Rick Altman: “O uso que se costuma dar à ideia de gênero faz com que somente se considere aceitável uma atitude de ‘tudo ou nada’ na hora de estabelecer os corpora” (ALTMAN, 1999, p. 40, tradução nossa<sup>4</sup>). Em linhas gerais, o autor explica que os gêneros são espécies de “moldes” pelos quais todos os filmes passam para serem considerados obras válidas e que não haveria como um filme passar por dois “moldes” distintos.

A explicação para o surgimento dessa teoria teria muitas razões, mas para Altman, trata-se principalmente de uma questão de praticidade, uma vez que “(...) o estudo dos gêneros somente dá resultados satisfatórios quando trabalha com o material adequado, ou seja, textos que afirmem de maneira clara e simultânea todos os aspectos da trajetória padrão de um gênero” (ALTMAN, 1999, p. 40, tradução nossa<sup>5</sup>).

---

<sup>4</sup> Do espanhol: “El uso que se suele dar a la idea de género hace que sólo se considere aceptable una actitud de «todo o nada» a la hora de establecer los corpus.”

<sup>5</sup> Do espanhol: “el estudio de los géneros sólo da resultados satisfactorios cuando trabaja con el material adecuado, es decir, textos que afirmen de manera clara y simultánea todos los aspectos de la trayectoria estándar de un género”.

Como resultado dessa teoria, criam-se inúmeros novos gêneros para comportar as especificidades de cada filme e ser possível encaixar cada nova obra em um gênero adequado e representativo. Embora pareça um processo simples e espontâneo, o processo de concretização e consolidação de um gênero é complexo e depende de vários fatores para ser oficializado.

Assim como a própria obra cinematográfica, que passa por etapas de criação, divulgação e recepção, também os gêneros assim o fazem, entretanto, sofrendo um processo um pouco diferente. Os principais agentes para a criação de um novo gênero são a indústria fílmica e os espectadores, tendo como medida de referência a bilheteria. “A indústria cinematográfica define os gêneros, a massa de espectadores os reconhece.”, descreve Altman (1999, p. 36, tradução nossa<sup>6</sup>) em seu livro sobre gêneros. Isso significa que a gênese de um novo gênero depende da conversa entre indústria e público, o primeiro ofertando uma nova “ideia” e o segundo aceitando e comprando esta mesma ideia.

Leo Braudy exemplifica essa conversa entre indústria e público: “Os filmes de um determinado gênero perguntam ao público: ‘Vocês realmente querem acreditar nisso?’ A popularidade seria o público respondendo: ‘Sim’” (BRAUDY, 1977, p. 179 apud ALTMAN, 1999, p. 37). Portanto, a resposta coletiva do público ‘cria’ os gêneros (SCHATZ, 1981, p. 264 apud ALTMAN, 1999, p.37), e a indústria os reproduz seguidas vezes em forma de obras pela lei da oferta e da demanda.

## 2.2 A AUDIODESCRIÇÃO ADAPTADA AO GÊNERO DO FILME

A audiodescrição é um método relativamente novo nos moldes que conhecemos hoje e, como campo de estudo, ainda reserva muitas áreas não exploradas. Apesar de sua relativa novidade, mobilizou muitos pesquisadores e, como ferramenta de inclusão e acessibilidade a diferentes tipos de entretenimento, fez-se valer por meio de resoluções em convenções internacionais e decretos de lei por todo o mundo.

---

<sup>6</sup> Do espanhol: “*La industria cinematográfica define los géneros, la masa de espectadores los reconoce*”.

No Brasil, na Lei 13.146/15, assinada em 6 de Julho de 2015 pela Presidenta eleita Dilma Rousseff, em seu Título III, capítulo II, encontram-se disposições gerais sobre acessibilidade no que tange à área da comunicação. Embora diversos outros dispositivos legais que discorriam sobre o tema tenham sido criados anteriormente, este é o mais atualizado. Na definição da Portaria Nº 310 de junho de 2006, define-se a audiodescrição como:

[...] uma locução, em língua portuguesa, sobreposta ao som original do programa, destinada a descrever imagens, sons, textos e demais informações que poderiam não ser percebidos ou compreendidos por pessoas com deficiência visual. (BRASIL, 2006).

Como é possível perceber, a definição é clara e objetiva, embora não seja descritiva. Mesmo no Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis lançado em 2016 pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, não é possível achar orientações para casos específicos de audiodescrições, embora seja explicitada a necessidade de levar em conta as especificidade de cada gênero, conforme se lê no excerto a seguir: “A depender do gênero do produto audiovisual, os estados emocionais são mais exacerbados, como em dramas, romances, comédias. Sua audiodescrição pode contribuir para a experiência estética que o produto lhe proporcionaria” (NAVES *et al.*, 2016, p. 27). Esta aparente falta de informações é totalmente compreensível por dois fatores: a anteriormente mencionada novidade do tema e vastidão que esse campo de estudo apresenta.

Um dos debates dentro desse campo de estudo encontra-se nas sugestões para fazer uma audiodescrição. Como já mencionado, há certas proposições concordantes entre todos os modos de se fazer uma boa audiodescrição, independentemente do território onde a mesma seja realizada. Um exemplo desses acordos é a regra de não interferência nas falas originais do filme, somente quando considerado extremamente necessário para o entendimento da cena. No Brasil, como instrui o *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*, essa regra também se aplica: “Não é aconselhável que se sobreponha aos diálogos ou a sons importantes

para o enredo a menos que uma ação relevante para narrativa aconteça concomitantemente a um diálogo” (NAVES *et al.*, 2016, p. 21).

Entretanto, muito para além da questão da colocação das unidades descritivas<sup>7</sup>, outras questões apresentam-se à audiodescrição constantemente, para as quais não existem regras fixas e acordos internacionais até o dia de hoje. Uma dessas questões diz respeito à adequação das audiodescrições ao gênero do filme. Algumas pesquisas vêm sendo realizadas a esse respeito, mas há divergências entre os principais teóricos.

Muitos acreditam que o gênero ao qual o filme alvo da audiodescrição pertence não interfere diretamente no processo de criação de uma AD. Esta crença se deve ao caráter prático da audiodescrição e sua função empírica. Isto significaria que produzir uma AD ideal estaria puramente relacionado com a interpretação das informações visuais do produto fílmico e sua tradução em faixas de áudio encaixadas em intervalos coerentes.

Entretanto, esse modo de pensar a audiodescrição desconsidera alguns fatores que podem ser decisivos quando o intuito é produzir uma audiodescrição de qualidade. Como exemplo de um desses fatores, pode-se nomear o conceito de familiaridade das audiodescrições, explorado com precisão por Jéssica David, Felipe Hautequestt e Virginia Kastrup (2012, p. 131), quando mencionam que:

(...) ela [a audiodescrição] não é capaz nem deve ser concebida para substituir a experiência direta do espectador. Por certo, ela pode ser meramente informativa e funcionar bem. Todavia, consideramos que o desafio é fazer com que ela componha com as falas dos personagens e com os demais elementos sonoros do filme, entrando em ressonância com eles, e produza um conjunto articulado e dotado de sintonia afetiva. É esse conjunto que será apreendido pela experiência direta do espectador. Neste caso, a linguagem utilizada na audiodescrição é um conhecimento capaz, ao mesmo tempo, de propagar sensações. Ela não possui apenas uma dimensão lógica e intelectual, mas também afetiva.

---

<sup>7</sup> Unidade descritiva é cada uma das inserções de audiodescrição dentro de uma marcação de tempo) (NAVES *et al.*, 2016, p. 20).

Essa ideia diz respeito à conexão sentimental que um indivíduo tem com um determinado filme e seu respectivo gênero, conexão essa criada a partir da experiência vivida em contato com esta obra. Tomando isso por base, seria inadequado assumir que uma audiodescrição pode ser feita sem se levar em consideração detalhes que são abstratos, porém, não menos importantes para propiciar a proximidade afetiva entre o indivíduo e a obra.

Assim como os gêneros musicais dividem por muitas vezes seus fãs em tribos bem distintas, assim também acontece com os gêneros cinematográficos. Portanto, não levar esse contexto de familiaridade para a audiodescrição significaria a perda da construção da relação da afetividade entre a obra audiodescrita e o espectador com deficiência visual.

Além dessa dimensão afetiva ligada ao gênero fílmico muitas vezes ignorada na audiodescrição, também é possível mencionar a narração como uma área na qual não se trabalha como esperado a relação entre o gênero do filme e a audiodescrição. Segundo o *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*, embora a narração/AD não participe da construção do significado na elaboração da obra, ao estar conectada a ela, para quem se utiliza dela “(...) passa a ser elemento de composição do significado” (NAVES *et al.*, 2016, p. 21).

O *Guia* exemplifica essa relação quando diz que “(...) uma narração neutra de um filme de ação pode destoar enquanto dar um pouco de agilidade à narração pode colaborar para o significado” (NAVES *et al.*, 2016, p. 21). Ou seja, uma narração que não leve em consideração o gênero cinematográfico em detrimento da neutralidade pode destoar do ritmo do filme e acabar se sobressaindo, não por sua qualidade, mas por soar como uma nota fora do tom dentro do contexto da produção audiovisual.

Também sobre esse ponto defendem David, Hautequestt e Kastrup (2012, p. 135), quando dizem que:

Na busca pela neutralidade, certas vezes se produzem descrições com vozes monocórdias, robóticas e monótonas, que estão longe de não afetar o filme. Não se trata de defender uma descrição subjetiva, mas de entender que uma descrição objetiva é diferente de uma descrição neutra, e que se pode perfeitamente abrir mão da neutralidade sem cair na interpretação subjetiva.

Portanto, para que a audiodescrição seja mais adequada ao seu público e transmita adequadamente as informações do filme, não só num âmbito prático como também emotivo, é necessário levar em consideração outras informações que não somente os elementos visuais do filme, como também seus espectadores. Em suma, para a produção de uma audiodescrição, o gênero fílmico deve ser explorado e considerado em todos os processos de montagem da AD.

### **3. GÊNERO DE SUPER-HERÓIS: ESPECIFICIDADES**

Como mostrado anteriormente, é de extrema relevância a consideração do gênero cinematográfico para a construção de uma audiodescrição adequada e eficiente. Entretanto, qual a relevância desse gênero para a história do cinema? Este gênero tem uma base histórica sólida e bem delimitada? Quais poderiam ser consideradas especificidades suficientemente marcantes para serem abordadas durante a audiodescrição e levadas em conta durante sua produção? Quais gêneros têm traços que os caracterizam com tanta intensidade que os fazem merecedores de uma audiodescrição personalizada? Para tais gêneros, quais seriam as estratégias e diferenciações na hora da produção da AD?

#### **3.1 DESENVOLVIMENTO E AMADURECIMENTO DO GÊNERO**

Sendo um dos mais expressivos gêneros da atualidade, tanto em questões de número de bilheteria quanto em domínio dos prêmios cinematográficos mais significativos, o gênero de super-heróis merece os louros de suas atuais conquistas. Angariando bilhões de dólares em bilheteria ao redor do globo, o gênero não mostra sinais de desgaste.

De acordo com o site IMDb (Internet Movie Database), especializado na atualização de informações relacionadas ao mundo cinematográfico, dos 10 filmes que mais arrecadaram na história do cinema mundial, 5 deles são produções da franquia MCU (Universo Cinematográfico Marvel). Somadas, atingem um arrecadamento que rendeu cerca de 9 bilhões de dólares ao estúdio.

Levando-se em consideração somente os valores de bilheteria, o contra-argumento de muitos críticos de cinema acerca da validade do gênero super-heróis é contestável, tomando-se por base os citados trabalhos de Altman e outros grandes teóricos do cinema que versam sobre a validação dos gêneros por meio da aceitação do grande público em forma de bilheteria. Para além desse argumento, também é notável o crescimento do gênero em detalhes próprios e característicos, sinais que o tornam inconfundível até mesmo para amadores no assunto, como veremos neste trabalho.

Apesar de suas atuais façanhas, não é de hoje que esse gênero vem produzindo material e conquistando seu espaço nas telonas. Desde a década de 1930, com o surgimento do que viria a ser o primeiro super-herói nos moldes que conhecemos nos dias atuais (COOGAN, 2006, p. 175) a primeira revista em quadrinhos do *Superman* ganha forma e apresenta ao mundo um novo ídolo. Dotado de habilidades sobre-humanas, o alienígena devota sua existência à defesa da raça que o acolheu em sua chegada na Terra.

O sucesso de *Superman* abre espaço para a criação de muitos outros, desta forma expandindo o domínio do gênero e ao mesmo tempo delimitando o espaço dos super-heróis no imaginário coletivo. Muitas séries cinematográficas foram produzidas neste gênero na época, quando eram comuns os episódios curtos antes dos filmes principais nas telonas (ESCRIVÁ, 2018). Porém, somente na década de 1970 as salas de cinema recebem o primeiro longa-metragem do gênero, protagonizado pelo mesmo personagem que também protagonizou as primeiras revistas: O *Superman* de Richard Donner estreia em 1978 com sucesso nos cinemas e o público responde com uma ótima bilheteria.

Seguido de várias sequências e outros longa metragens protagonizados por outros super-heróis, o que viria a ser o gênero cinematográfico mais lucrativo da atualidade entra em declínio na década de 1990. Somente nos anos 2000, com o lançamento de *X-Men* (Bryan Singer, 2000) e principalmente de *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002), as telas voltaram a receber atenção quando ocupadas com algum super-herói. O primeiro Homem-Aranha merece reconhecimento primordial na reconquista do espaço e dignidade do gênero nos cinemas. Com efeitos visuais de

ponta na sua época e uma história contagiante, o amigo da vizinhança, como conhecido pelos fãs, foi idealizado para ser uma potência fílmica.

Como descrito por Diego Salgado, crítico de cinema madrileno:

*Spider-man* é uma produção muito ambiciosa, plenamente compreensiva do personagem, com um olhar sobre ele por parte de Raimi tão *freak* quanto o de Burton sobre *Batman*. Peter Parker é materializado com êxito como um ser humano que precisa lidar com o amadurecimento e com superpoderes, e a enxurrada de efeitos visuais participa de forma essencial. Longe de ilustrar, serve para levar a imagem do super-herói a outro patamar, como evidenciam essas declarações de Raimi sobre o desejo de ver o Homem-Aranha traçando “um *ballet* no céu’ (2016, p.103, tradução nossa<sup>8</sup>).

Assim, a partir dos anos 2000, o gênero recuperou seu prestígio e continua a subir nos conceitos dos críticos e em bilheteria numa constante impressionante. Tendo como principais produtoras a poderosa Marvel Studios, agora adquirida e administrada pela Walt Disney Studios, e DC Extended Universe, parte da gigantesca Warner Bros. Pictures, as previsões de lançamento dos filmes não mostram sinais de alguma queda como já ocorreu com o gênero anteriormente.

### 3.2 ESPECIFICIDADES DO GÊNERO

É clara, após toda a reflexão, a importância do gênero e sua potência no contexto do cinema atual. Entretanto, quais são as características especiais desse gênero? Qual o conceito de super-herói? Quais as diferenças entre este gênero e o de ação ou aventura?

Para se ter uma ideia clara da delimitação do gênero, é essencial que primeiro se entenda o conceito do super-herói como o concebemos nos dias atuais. De acordo com o dicionário *Houaiss* (2001), o super-herói pode ser entendido como um: “personagem fictício, geralmente dotado de poderes sobre-humanos, que

---

<sup>8</sup> Do espanhol: “*Spider-Man* es una producción muy ambiciosa, plenamente comprensiva del personaje, con una mirada sobre él por parte de Raimi tan *freak* como la de Burton sobre Batman. Peter Parker es materializado con éxito como un ser humano que ha de lidiar con la madurez y con superpoderes, y juegan un papel esencial un aluvión de efectos visuales que, lejos de ilustrar, sirven para llevar la efigie del superhéroe a otros terrenos, como evidencian esas declaraciones de Raimi en torno a que deseaba ver al hombre araña trazando ‘un *ballet* en el cielo’”.

defende o bem e combate incansavelmente o mal, ajuda os fracos e desprotegidos, procura livrar a sociedade dos criminosos, numa perspectiva individualista.”

Embora a definição seja coerente e completa, não é bastante profunda para entendermos as reais características de um super-herói e, conseqüentemente, do seu gênero. Felizmente, em uma briga judicial causada pela acusação de plágio dos direitos autorais do *Superman* por parte do criador do *Wonder Man* (Homem-Maravilha), o juiz Learned Hand (1872-1961) julgou necessária uma definição legal do termo super-herói para dar concretude para o julgamento. De acordo com esta definição que levou a causa do homem de aço (Super-Homem) à vitória, ironicamente também nas cortes marciais, um super-herói é composto de três componentes básicos: missão, poderes e identidade.

A primeira característica, missão, diz respeito ao objetivo primordial do personagem heroico. Escreve Coogan em seu livro *Superhero: The Secret Origin of a Genre* que: “A missão do super-herói é pró-social e altruísta, o que significa que a luta contra o mal deve adequar-se aos princípios morais existentes na sociedade e não deve ser voltada para benefício de seu próprio interesse” (COOGAN, 2016, p. 31, tradução nossa<sup>9</sup>). Sem esta missão, prossegue Coogan: “(...) um super-herói seria meramente um indivíduo extraordinariamente útil em uma crise” (2016, p. 31, tradução nossa<sup>10</sup>).

A segunda característica diz respeito aos superpoderes de um super-herói. Na época do processo judicial, Hand não tinha tantos personagens para servirem de base à ação, julgando somente os poderes de *Superman* naquele período, os quais descreve como “miraculosa força e velocidade” e “imunidade divina” (HAND, 1960, tradução nossa). Entretanto, como citado por Garcia Escrivá (2018, p. 486, tradução nossa<sup>11</sup>): “Estes superpoderes podem ser explicados na ficção por uma origem extraterrestre, por mutações casuais ou induzidas provocadas por forças

---

<sup>9</sup> Do inglês: “*The superhero’s mission is prosocial and selfless, which means that his fight against evil must fit in with the existing, professed mores of society and must not be intended to benefit or further his own agenda*”.

<sup>10</sup> Do inglês: “*Without this mission, a superhero would be merely an extraordinarily helpful individual in a crisis*”.

<sup>11</sup> Do espanhol: “*Estos superpoderes se explican en la ficción por un origen extraterrestre, por mutaciones casuales o inducidas provocadas por fuerzas extraordinarias, o bien son proporcionados por una tecnología superior a la conocida*”.

extraordinárias, ou são meramente proporcionadas por uma tecnologia superior à conhecida”. Isso significa que muitos podem ser os poderes dos super-heróis e muitas suas origens. A importância está no fato de o personagem poder exercer situações que não seriam possíveis para um ser humano comum.

A terceira característica, a identidade, tem duas facetas: codinome e fantasia (COOGAN, 2016, p. 32). Embora pareçam duas facetas facilmente identificáveis, apresentam regras estritas e burocráticas. O codinome diz respeito ao nome que o super-herói adota para representá-lo quando em ação. Essa escolha está intimamente relacionada com a definição de herói, uma vez que ilustra sua vida dupla. Para ser um item decisivo na classificação de super-herói, o codinome não pode ser simplesmente um nome de ação: precisa ser representativo. Coogan cita o exemplo do Zorro, quando diz que ele: “(...) não se parece com a raposa cujo nome espanhol adotou, exceto talvez em suas habilidades de escapar de seus perseguidores” (2016, p. 31, tradução nossa<sup>12</sup>). Portanto, Zorro não cumpriria o requisito por ser representado por um nome que não carrega suas características heróicas.

Ainda parte da terceira característica, o traje super-heróico é um dos elementos que mais levantam questionamento. Assim como o codinome, de acordo com Coogan e Hand, a fantasia precisa ser uma clara referência às virtudes do super-herói que a veste. Normalmente estampadas de escudos muito representativos, as fantasias devem ser uma representação fiel do seu herói. Como exemplos temos *Batman*, o homem morcego, completamente personificado pelo seu traje escuro e capa; o Homem-Aranha, trajando em sua fantasia clássica uma roupa com desenhos de teia espalhados pelo torso; e muitos outros.

Todas as características que constituem um super-herói, por suposto, devem estar presentes em um filme classificado dentro do gênero de super-herói. Desta afirmação é possível presumir a mais óbvia das características do gênero do qual versa esse trabalho: um filme pertencente ao gênero de super-herói é necessariamente protagonizado por um ou mais super-heróis. Por mais simples que pareça, muitos filmes apresentam linhas narrativas muito próximas ao gênero,

---

<sup>12</sup> Do inglês: “Zorro does not resemble the fox whose Spanish name he has taken, except perhaps in his ability to escape his pursuers”.

entretanto, como não são protagonizadas por um personagem ou grupo de personagens super-heróico(s), não se enquadram ao gênero.

Outra característica importante do gênero, principalmente quando, mais adiante, iremos discorrer sobre estratégias de audiodescrição personalizadas, são os cenários intergalácticos. Gomes, Theorga e Costa tocam neste ponto quando esclarecem que: “A maioria dos heróis da DC são interplanetários, o que atrai a atenção do público, do ponto de vista visual, quando a história é adaptada de uma revista para uma produção cinematográfica hollywoodiana de centenas de milhões de dólares” (2016, p. 5). Mesmo nos filmes da *Marvel* é perceptível a predominância de cenários intergalácticos. Esses cenários são um produto de muita imaginação e efeitos visuais combinados, que resultam em paisagens sem nenhum referencial real possível.

A terceira característica do gênero de super-heróis são as chamadas franquias cinematográficas. Escrivá explica esse conceito com o próprio gênero, esclarecendo que: “Os filmes de super-heróis não são de forma alguma produtos narrativamente independentes, mas se integram em umas séries, no geral extensas e às vezes entrecruzadas” (2018, p. 484, tradução nossa<sup>13</sup>). Isso quer dizer que o universo cinematográfico dos super-heróis constrói uma rede narrativa composta de vários filmes que se interligam e se completam. Esse fenômeno das franquias não é uma novidade (ESCRIVÁ, 2018, p.484), entretanto, agora utilizado pelo gênero de super-heróis, mostra-se de incrível eficiência para cativação dos fãs.

#### **4. AUDIODESCRIÇÃO DO GÊNERO SUPER-HERÓI: UMA PROPOSTA**

As características anteriormente dispostas são parte do segredo do sucesso do gênero nas bilheterias. Cenas de luta recheadas de efeitos especiais e movimentos de câmera, perseguições em naves espaciais e evolução e conexão entre os personagens ao longo da franquia fazem surgir resultados surpreendentes no trabalho de conquista de fãs. Entretanto, como fazer uma audiodescrição adequada para este gênero levando em consideração esses aspectos que são uma

---

<sup>13</sup> Do espanhol: “*Las películas de superhéroes no son en ningún caso productos narrativamente independientes, sino que se integran en unas series, por lo general extensas y a veces entrecruzadas*”.

importante parte de sua construção? Uma audiodescrição que não considerasse esses aspectos no seu processo poderia ser considerada adequada?

Contando com um audiodescritor atento e uma boa análise do filme, uma audiodescrição que não focasse no gênero poderia, positivamente, em termos práticos, entregar um bom resultado. Entretanto, apesar de sua funcionalidade, uma audiodescrição pode não apresentar-se ideal por não levar todas as variáveis em consideração.

Visando este fato, apresentar-se-ão estratégias para lidar com pontos específicos do gênero e como integrá-los adequadamente ao projeto de AD. Estas sugestões serão exemplificadas por meio de trechos do filme *Thor Ragnarok* (Taika Waititi, 2017). O filme foi escolhido por representar em grande medida as características do gênero e também por ter sua audiodescrição original narrada pelo próprio diretor do filme, Taika Waititi, o que dá visibilidade ao trabalho.

#### 4.1 SUPER-HERÓIS

Para a primeira característica do gênero, a sugestão se refere à descrição detalhada dos personagens em cada filme. Como por vezes existem várias sequências de filmes do mesmo super-herói ou também o mesmo herói aparece em outros filmes de outra franquia, é de suma importância que todas as características do personagem fiquem explícitas na audiodescrição. Como o tempo de narração costuma ser reduzido e os detalhamentos inviáveis, a sugestão é que se faça a descrição do personagem ao decorrer de todo o filme, tornando assim possível o aprofundamento de detalhes.

O super-herói *Thor* é um exemplo claro de mudança não só no visual, mas também na personalidade de um herói ao decorrer dos filmes. Conforme mostram as Figuras 1 e 2, *Thor* sofre mudanças físicas, como um corte de cabelo e a perda de um olho em *Thor Ragnarok* (Taika Waititi, 2017).

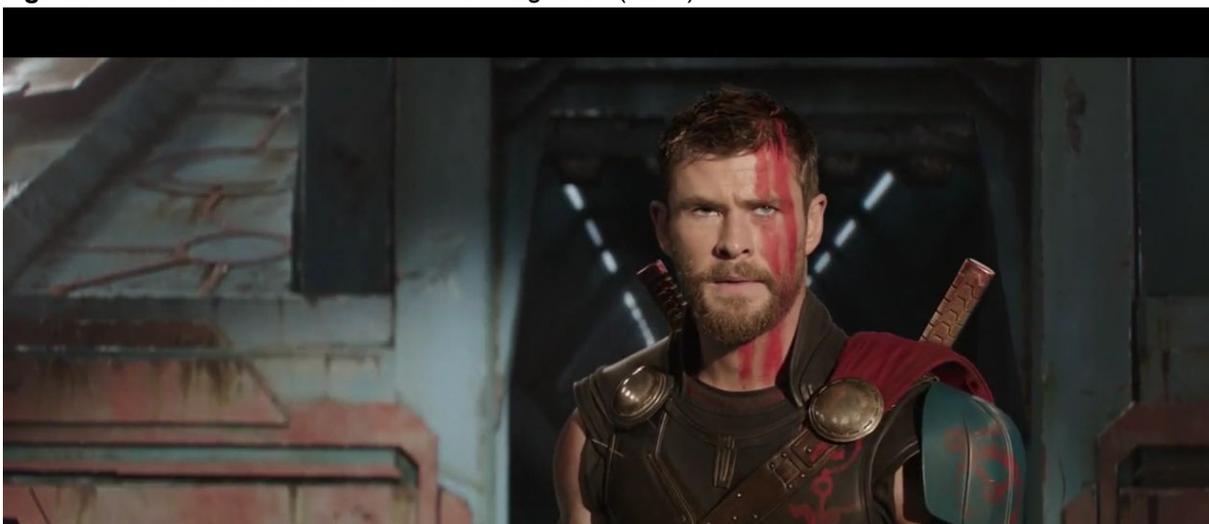
**Figura 1** – Thor de cabelo longo em Thor (2011)



Fonte: captura de tela do filme.

[Descrição: Thor com cabelos loiros até o ombro e barba bem alinhada, vestindo sua roupa clássica dos quadrinhos: capa vermelha e imponente até os pés, presa aos ombros largos por dois broches metálicos em formato de disco que se encaixam na sua roupa azul. Os braços estão cobertos até os pulsos com uma malha quadriculada resistente, perfeitamente rente à sua pele, ressaltando os músculos definidos do braço de Thor. Ele fixa o olhar ao longe, com a boca entreaberta, cercado pelas paredes altas de gelo do mundo congelado dos Gigantes.] Autoria: Gabriel Lopes de Carvalho

**Figura 2** – Thor de cabelo curto em *Thor Ragnarok* (2017)



Fonte: captura de tela do filme.

[Descrição: Thor entra na arena iluminada por holofotes de Sakaar, vestindo uma roupa de couro marrom e capa presa em somente um ombro, com cabelos curtos e olhar fixo na entrada oposta à qual ele entrou. Dois cabos dourados de espada se exibem por cima de seus ombros e duas listras verticais de tinta vermelha pintadas na parte esquerda de seu rosto descem de seu cabelo até o pescoço, uma das quais perpassa seu olho.] Autoria: Gabriel Lopes de Carvalho

Entretanto, mais marcante que a perda do olho direito é a perda de seu martelo, *mjólnir*. O primeiro filme da sequência do herói (*Thor*, de Kenneth Branagh, 2011) é praticamente todo voltado à sua tentativa de reconquistar o martelo com o qual consegue disparar raios e voar. Para os fãs, o martelo é símbolo do poder do personagem e está intimamente conectado à sua personalidade. É de extrema relevância a descrição dessa evolução do herói para que a franquia tenha real conexão e significado pessoal para o expectador com deficiência visual.

**Figura 3** – Mjólnir em *Thor* (2011)



Fonte: captura de tela do filme.

[Descrição: Mjólnir, arma de Thor, cravada em uma rocha sobre um solo seco e vermelho. O cabo do martelo é de couro marrom e na sua extremidade há uma alça. Na outra extremidade, a parte de metal é grande e cúbica como uma caixa, entretanto, as arestas se prolongam em formato de trapézio, como se triângulos fosse encaixados em dois dos lados do martelo e depois cortados no meio no sentido horizontal. Incrições que parecem desenhos apresentam-se nas laterais deste trapézio.] Autoria: Gabriel Lopes de Carvalho

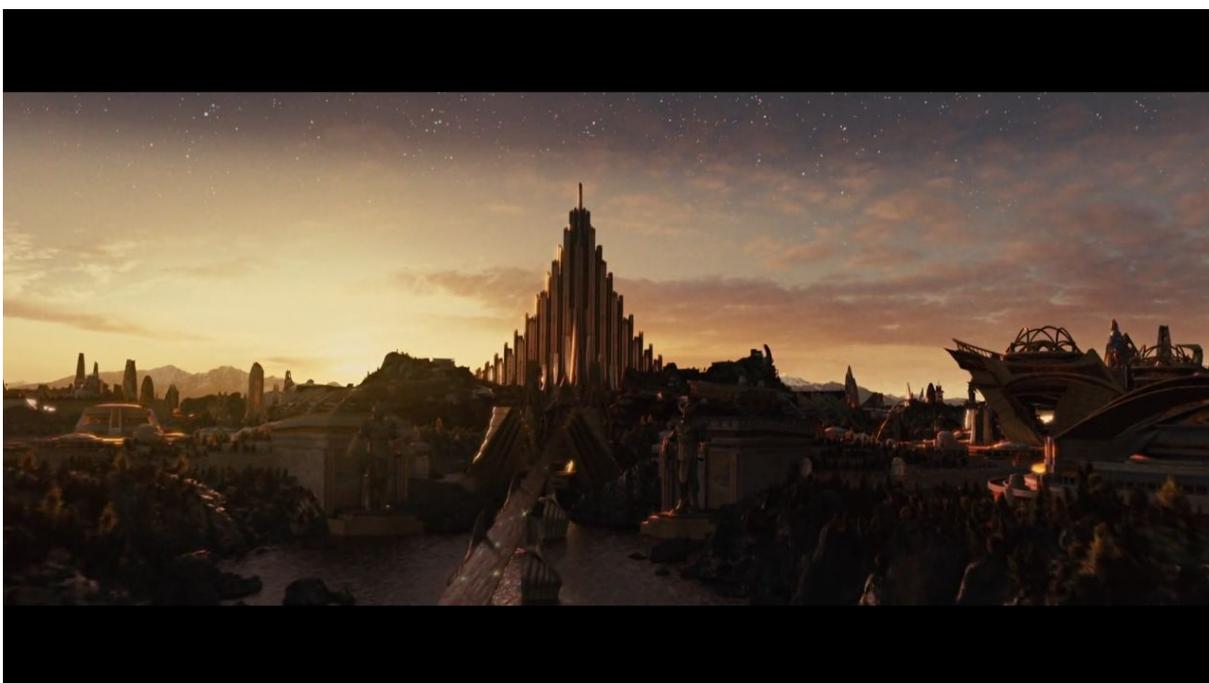
## 4.2 CENÁRIOS INTERGALÁCTICOS

Os cenários intergaláticos mostrados nos filmes também podem ser um desafio na produção da audiodescrição. Os universos cinematográficos DC e Marvel são repletos de referências a planetas não conhecidos e civilizações inteiras sem

nenhuma relação com o que se conhece no mundo real, tornando a descrição por referência muito complexa ou inviável.

Em muitos casos, a descrição dos espaços é de fundamental importância para a identificação do espectador com a obra cinematográfica (DAVID; HAUTEQUESTT; KASTRUP, 2012, p. 129). Um exemplo disso é o planeta natal de Thor, chamado Asgard. Este cenário, berço dos deuses, aparece em todos os filmes da sequência e a luta para conservá-lo é evidente em cada novo filme. De acordo com a mitologia nórdica, o dia em que o mundo acabará, (muito semelhante à ideia ocidental-cristã de apocalipse) é chamado Ragnarok. O último filme da trilogia *Thor* é nomeado em homenagem à lenda e sua trama narra o desenrolar desse evento. Os fãs do herói, por uma questão de proximidade afetiva com esse espaço tão arduamente defendido, lamentam sua destruição. Mas para tal, é fundamental que se crie esse laço por meio da familiaridade com o planeta.

**Figura 3** – Asgard em *Thor Ragnarok* (2017)



Fonte: captura de tela do filme.

[Descrição: Asgard vista de cima, com o palácio principal no centro. O castelo se estende por um semicírculo e cresce verticalmente em colunas desde as pontas até alcançar seu cume muito mais alto que as montanhas, apresentando um formato triangular com arestas curvas. O acesso à cidade é feito através de uma ponte de cristal longa, através da qual luzes com todas as cores do arcoíris correm. A ponte se estende sobre as águas até a cidade dourada cercada de montanhas

verdes com cumes nevados. O sol brilha, refletido pelo ouro das construções.] Autoria: Gabriel Lopes de Carvalho

**Figura 4** – Destruição de Asgard em *Thor Ragnarok* (2017)



Fonte: captura de tela do filme.

[Descrição: Surtur, ao longe, gigantesco como uma montanha mesmo com um dos joelhos apoiado no chão, crava sua espada no coração de Asgard envolta em escuridão, chamas e nuvens de tempestade. As cachoeiras eternas na borda de Asgard continuam a despejar suas águas no infinito. Uma nave se aproxima com o povo à salvo escapando da destruição.] Autoria: Gabriel Lopes de Carvalho

Para que esse laço seja construído, é importante, também, uma descrição detalhada desses cenários. Entretanto, diferentemente dos personagens principais, o tempo de exposição desses ambientes pode não ser suficiente para uma descrição ao longo do filme. Sugere-se, desta forma, que para audiodescrições gravadas se produza uma faixa de áudio bônus somente com curiosidades e detalhes desses ambientes. Desta forma, adquirindo o DVD, o espectador cego poderá ter acesso a um material extra de informação que o localize exatamente quanto aos aspectos dos espaços físicos do filme. Tal medida, sendo de grande valia para o público com deficiência visual, não parece ser de grande dificuldade em sua implementação, uma vez que as versões distribuídas em DVD contam com faixas extras de *making of* e cenas cortadas da edição original. Faixas de áudio com descrições e curiosidades

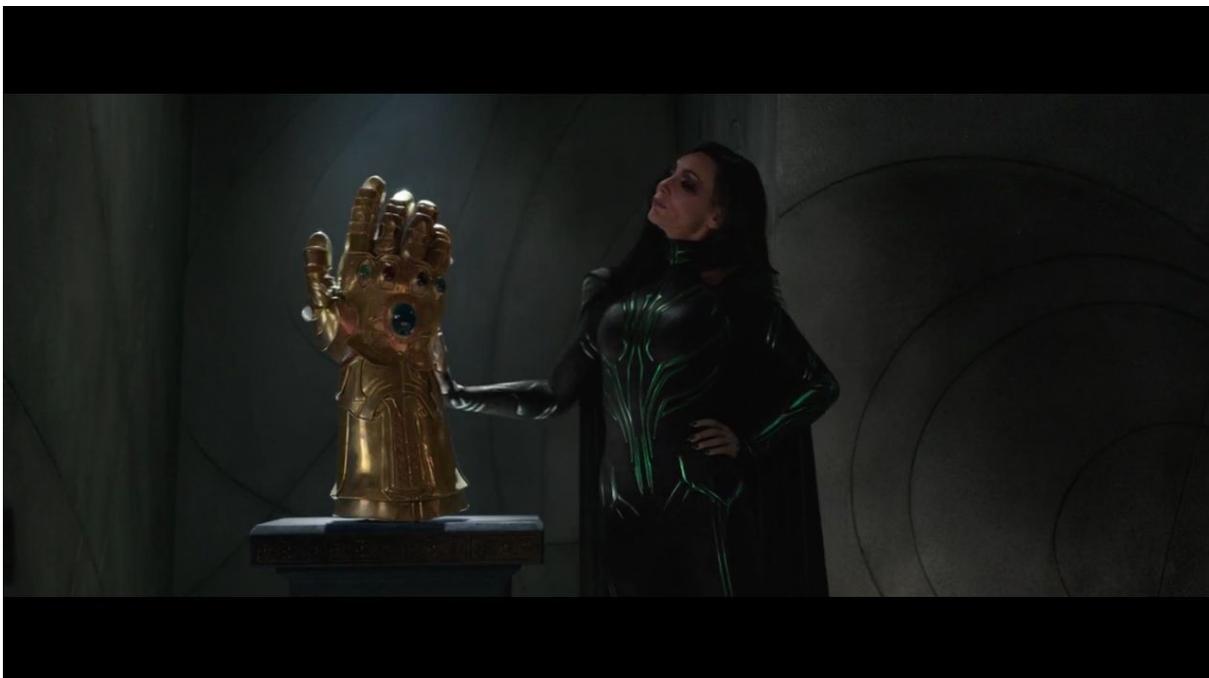
entrariam nessa categoria e, como se trata de arquivos de áudio, nem mesmo exigem muito espaço para armazenamento.

#### 4.3 FRANQUIAS E REFERÊNCIAS INTERCRUZADAS

Como sugestão para se lidar com as franquias e suas inúmeras conexões, a estratégia é um pouco menos empírica que as anteriores. Os filmes pertencentes à essa rede interligada e complexa são recheados de referências a filmes anteriores ou que ainda não foram lançados. Embora a informação possa parecer sutil, o público fã das revistas já conhece os prováveis finais e sequências, baseados nas histórias em quadrinhos previamente publicadas. Se faz necessário, desta forma, a preocupação do audiodescritor com tais detalhes, não deixando de expor essas referências assim que aparecem na tela.

Um exemplo das referências está presente em *Thor Ragnarok* (Taika Waititi, 2017) quando *Hela*, deusa da Morte e irmã mais velha de *Thor*, interpretada pela atriz Cate Blanchett, entra no porão de relíquias do castelo de *Asgard* à procura da Chama Eterna (*Thor Ragnarok*, Taika Waititi, 2017) para reviver seus antigos soldados. Na cena, *Hela* penetra nas profundezas do porão e encontra uma luva grande, aparentemente feita de ouro e incrustada com joias coloridas. Trata-se da Manopla do Infinito, que virá a ser a arma mais temida do vilão do último filme da franquia: *Thanos*. Tal referência é de extrema importância para a compreensão dos futuros filmes e sua conexão. Caso esta informação não fosse do conhecimento do audiodescritor, poderia muito bem não receber a devida atenção, resultando em uma descrição inadequada.

**Figura 5** – Manopla do Infinito em *Thor Ragnarok* (2017)



Fonte: captura de tela do filme.

[Descrição: *Hela*, Deusa da morte, na cripta de relíquias dos porões de Asgard, prestes a empurrar a manopla do infinito, grande e dourada, porém sem o brilho de suas jóias.] Autoria: Gabriel Lopes de Carvalho

**Figura 6** – Thanos com a Manopla do Infinito em *Avengers: Infinity War* (2018)



Fonte: <https://www.aficionados.com.br/manopla-do-infinito/>.

[Descrição: A Manopla do Infinito reluz na escuridão. Incrustadas no ouro envelhecido, uma fileira superior de pedras preciosas de cor lilás, vermelho, azul e verde enfeita a coroa em cujo centro resplandece uma grande pedra amarela. Atrás aparece o rosto de seu usuário, Thanos, admirando a arma.] Autoria: Gabriel Lopes de Carvalho

Faz-se necessário, dessa forma, uma pesquisa por parte do audiodescritor sobre as referências explícitas e escondidas (os chamados *easter eggs*) presentes no filme alvo da audiodescrição. Como parte das características do gênero de super-heróis são as franquias, esse cuidado deve ser tomado em todas as produções que pertençam a esse gênero cinematográfico.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As sugestões visam tornar o trabalho de audiodescrição das produções pertencentes ao gênero super-herói o mais adequado possível dentro de suas peculiaridades. Além disso, a simples suscitação do tema e reflexão sobre audiodescrição já faz valer a pena a pesquisa. Faz-se cada vez mais necessário o debate e troca de ideias sobre o tema para que se levantem hipóteses e sugestões, sempre enriquecedoras para a área de alguma forma. A conexão entre os profissionais e pesquisadores do audiovisual e da audiodescrição é, sem dúvida, crucial para que este levantamento de hipóteses e sugestões anteriormente mencionado seja ainda mais produtivo.

Durante a realização do trabalho, para ter por referencial a versão original da audiodescrição de *Thor Ragnarok* (2017), realizei uma busca por todos os meios imagináveis na intenção e esperança de tal audiodescrição. Em nenhuma das versões físicas de DVD vendidas hoje encontra-se disponível este conteúdo. Cheguei a entrar em contato com o audiodescritor responsável pelo trabalho, Robson Kumode, embora ele também informou que não soubera o destino de seu trabalho. Esta saga fez-me refletir sobre a dificuldade de se adquirir um filme com

audiodescrição no Brasil. Um dos maiores serviços de *streaming* de filmes e séries online do mundo, Netflix, começou a incorporar versões audiodescritas ao acervo presente em seu catálogo, embora o número ainda esteja longe do ideal.

As barreiras presentes para pessoas com deficiência continuam a separar este público de serviços básicos: educação, lazer e cultura. A árdua procura que realizei com toda a certeza teria sido ainda mais penosa caso eu fosse um indivíduo com deficiência visual, por conta dos diversos obstáculos, muitos dos quais notei enquanto passava, e muitos dos quais não cheguei nem mesmo a notar.

Este trabalho tem por objetivo suscitar essas reflexões e incentivar a prática de uma acessibilidade cada vez mais consciente e funcional, trabalhando incessantemente em razão da entrega de um material bem pensado e coerente. O gênero cinematográfico alvo da presente monografia é somente uma amostra de um cinema que cresce a cada dia e merece atenção dos audiodescritores. Entretanto, esta é somente uma pequena área da enormidade de assuntos que o campo de pesquisa abarca e, em vez de amedrontar-se, os pesquisadores desta seara devem se inspirar na infinitude de possibilidades que ela traz intrínseca a si.

## REFERÊNCIAS

**All Time Worldwide Box Office Grosses.** Box Office Mojo. Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>>

ALTMAN, Rick. **Los géneros cinematográficos.** Editorial Paidós, SAICF, Defensa, 599 - Buenos Aires, 2000.

ALVES, Soraya F., TELES, Veryanne C., PEREIRA, Tomás V. Propostas para um modelo brasileiro de audiodescrição para deficientes visuais. In **Revista Tradução e Comunicação.** N. 22, 2011. Disponível em <http://sare.unianhanguera.edu.br/index.php/rtcom/article/view/3158>

COOGAN, Peter MacFarland; O'NEIL, Dennis. **Superhero: the secret origin of a genre.** [s.l.]: MonkeyBrain Books, 2006.

DAVID, J.; HAUTEQUESTT, F.; KASTRUP, V. **Audiodescrição de filmes: experiência, objetividade e acessibilidade cultural.** Fractal: Revista de Psicologia, v. 24, n. 1, p. 125-142, 2012. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s1984-02922012000100009&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s1984-02922012000100009&script=sci_arttext)>. Acesso em: 30 jun. 2019.

**Detective Comics v. Bruns Publications, 111 F.2d 432 (2d Cir. 1940).** Justia Law. Disponível em: <<https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/111/432/1503080/>>.

ENCINAS CANTALAPIEDRA, Arturo. **La ciudad en el cine de superhéroes.** Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural, vol. 5, núm. 2, pp. 53-66. Disponível em: <<http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen05-2/articulos04.htm>>. Acesso em: 30 jun. 2019.

ESCRIVÁ, V. **El auge del género de superhéroes y la nueva industria cinematográfica global.** Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication, 2018. Disponível em: <<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/72053>>. Acesso em: 30 jun. 2019.

FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. In: MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial.** 7. ed. Campinas, SP. Papyrus, 2012. p. 413-428.

**Judge Hand in the Land of Superheroes.** Judge Hand in the Land of Superheroes. Disponível em: <<http://ozandends.blogspot.com/2009/05/judge-hand-in-land-of-superheroes.html>>

McCAUSLAND, Elisa; SALGADO, Diego. **Debate en torno a las formas del audiovisual contemporáneo de superhéroes**. CuCo, Cuadernos de cómic n.º 6 , 2016.

NAVES, S. B.; MAUCH, C.; ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S. A. **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**, Secretaria do Audiovisual, Ministério da Cultura, 2016.

NEALE, Stephen. **Genre**, London. BFI, 1980.

**The Evolution of Thor: From Serious Warrior to Silly Superhero**. /Film. Disponível em: <<https://www.slashfilm.com/the-evolution-of-thor/>>.

**Thor: Ragnarok - Presidente da Marvel fala sobre a Manopla do Infinito que estava em Asgard!** Legião dos Heróis. Disponível em: <<https://legiaodosherois.uol.com.br/2017/thor-ragnarok-presidente-da-marvel-fala-sobre-manopla-infinito-que-estava-em-asgard.html>>.

ZAVALA, Lauro. **Sobre la evolución de los géneros cinematográficos**. La Colmena 80, 2013, p. 131-138..