

CINEMA E ACESSIBILIDADE ONLINE: ANÁLISE DOS STREAMINGS

NETFLIX, GLOBOPLAY E PINGPLAY

CINEMA AND ONLINE ACCESSIBILITY: ANALYSIS OF NETFLIX, GLOBOPLAY AND PINGPLAY STREAMING

CINE Y ACCESIBILIDAD EN LÍNEA: ANÁLISIS DE TRANSMISIÓN DE NETFLIX, GLOBOPLAY Y PINGPLAY

AMANDA AZEVEDO¹

EVELINE STELLA DE ARAUJO²

Submissão: 27/07/2021

Aprovação: 18/08/2021

Publicação: 22/12/2021

¹ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes da UFPB, pesquisadora no Grupo Design Audiovisual-UFPB, vinculada ao LAVID-UFPB. Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-3630-835X> E-mail: mandsazevedos@gmail.com

² PhD em Saúde Pública (FSP-USP), Doutoranda em Comunicação (PPGCOM-UFPR), Me. em Antropologia Social (PPGAS-UFPR), Jornalista. Diretora do Cine Tornado Festival. Pesquisadora do Nefics-UFPR; GRAVI-USP) e do CERNe-USP
Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-7274-2746> E-mail: evelinetornado@gmail.com

RESUMO

A indústria audiovisual no Brasil adapta-se frente às transformações tecnológicas da convergência midiática. A acessibilidade cultural e comunicacional é um aspecto indispensável no consumo para Pessoas com Deficiências (PcDs). A Agência Nacional de Cinema (ANCINE) estimula a acessibilidade como política pública. A pesquisa de caráter exploratório analisa a inserção de conteúdo acessível na Netflix, na Globoplay – maiores streamings no Brasil – e no PingPlay - um serviço específico para PcDs e discute os processos

de produção. Método qualitativo-descritivo, com pesquisas documentais e estudos de casos. Os resultados apontam para a pressão dos PcDs em cobrar a acessibilidade nestes serviços, demonstrando as dimensões da tradução como mecanismo de expansão de mercado, e a luta pelo direito social da acessibilidade. O fomento governamental empodera as PcDs, estimulando o processo de produção de obras acessíveis desde a sua concepção, embora a distribuição ainda seja um desafio.

Palavras-chave: Acessibilidade Cultural. Tradução audiovisual. Streaming.

ABSTRACT

The audiovisual industry in Brazil is adapting to the technological by media convergence. Cultural and communications accessibility is an indispensable aspect of consumption for People with Disabilities (PwDs). The National Cinema Agency (ANCINE) works to expand the accessibility process as a public policy. The exploratory research analyzes the inclusion of accessible content on Netflix, Globoplay - the largest streaming in Brazil - and PingPlay - specific service for PwDs and discusses the production processes. Qualitative and descriptive method, with documentary research and case studies. The results point to the pressure of PwDs to demand accessibility in these services, demonstrating the dimensions of translation as a market expansion mechanism, and the struggle for the social right of accessibility. Government support empowers PwDs to produce and get involved in the entire process of accessible works, although their distribution is still a challenge.

Keywords: Cultural Accessibility. Audiovisual translation. Streaming.

RESUMEN

La industria audiovisual en Brasil se adapta a los cambios tecnológicos de la convergencia de medios. La accesibilidad cultural y comunicacional es un aspecto indispensable del consumo de las Personas con Discapacidad (PwD). La Agencia Nacional de Cine (ANCINE) fomenta la accesibilidad como política pública. La investigación exploratoria analiza la inclusión de contenido accesible en Netflix, Globoplay, el medio de transmisión más grande de Brasil, y PingPlay, un servicio específico para personas con discapacidad, y analiza los procesos de producción. Método cualitativo-descriptivo, con investigación documental y estudios de casos. Los resultados apuntan a la presión de las personas con discapacidad para exigir accesibilidad en estos servicios, evidenciando las dimensiones de la traducción como mecanismo de expansión del mercado y la lucha por el derecho social a la accesibilidad. El apoyo del gobierno empodera a las personas con discapacidad, estimulando el proceso de

producción de obras accesibles desde su concepción, aunque la distribución sigue siendo un desafío.

Palabras clave: Accesibilidad Cultural. Traducción audiovisual. Transmisión.

INTRODUÇÃO

O presente artigo investiga como ocorre a adaptação para atender a legislação sobre o tema da acessibilidade para Pessoas com Deficiências (PcDs) visuais e auditivas, considerando os serviços de streamings comerciais, propomos a análise de três casos que se destacam no Brasil: da Netflix, Globoplay e PingPlay. O streaming é um fenômeno audiovisual que se intensificou com a pandemia do SARS COV-2 (covid-19), apesar do consumo ter crescido no Brasil significativamente a partir de 2015¹. A popularização da internet somada a recessão econômica que o país enfrenta, abriu oportunidade para que as plataformas se tornassem a principal alternativa de entretenimento, com baixo custo.

Esse objeto também expressa como as práticas de acessibilidade cultural (ELLIS & KENT, 2011) e comunicacional (VEET, 2003) são mecanismos de inclusão adotadas em processos produtivos e econômicos, que atingem essa nova forma de consumo de conteúdo. Dialogamos com estudos que abordam as transformações provocadas pelo digital, que alteram os comportamentos da indústria audiovisual tanto em relação a convergência (JENKINS, 2009; 2014), negócios transnacionais no ramo da tecnologia e comunicação (PENNER e STRAUBHAAR, 2020). Dentre os aspectos diretamente relativos ao audiovisual e cinema na adaptação para o online, a tradução audiovisual acessível (TAV) integrada ao processo cinematográfico é tratada por Romero Fresco (2018) e Franco & Araújo (2011), os aspectos do Desenho Universal que abrange tecnologias, política e

¹ Ver pesquisa CENP Meios (Conselho Executivo das Normas Padrão). Disponível em: <https://bit.ly/2Pvb88e>, Acesso em: 24/06/2021

consumo, buscamos apoio em Carletto & Cambiaghi (2008) e Ellis & Kent (2011). Norteiam o artigo as demandas dos direitos sociais à cultura e lazer, bem como as análises de impacto regulatório realizadas pela Agência Nacional do Cinema, principal referência para política pública no audiovisual brasileiro.

TRADUÇÃO AUDIOVISUAL ACESSÍVEL (TAV) E DESIGN UNIVERSAL

A indústria audiovisual está constantemente sendo transformada pela convergência tecnológica, que ampliou as formas de produção e consumo para distintas telas, chegando a diversos públicos (JENKINS, 2009; JENKINS, FORD & GREEN, 2014). Os serviços sob demanda e streaming são atualmente as principais janelas de exibição e expandiram as fronteiras do audiovisual, colocando em convivência mercados globais e locais. Apesar de manter as lógicas de desenvolvimento e dependência cultural por países desenvolvidos e em grandes corporações de mídia, para manter o fluxo global, a tradução passou a ser uma atividade essencial, concentrando investimentos em dublagens e legendas para atender as demandas internacionais (PENNER & STRAUBHAAR, 2020).

As primeiras dublagens e legendagens buscavam manter as singularidades de cada língua, em alguns casos eram refeitas com diretores diferentes para atender a especificidade do idioma: “Isto pode ser considerado como uma forma extrema de cinema acessível em que a necessidade de tornar os filmes acessíveis ao público estrangeiro não era apenas um elemento de pós-produção, mas sim um princípio estruturante da produção cinematográfica” (FRESCO 2018, p.56-57). Segundo o autor, a tradução com tempo perdeu seu status como parte integrante da produção, sendo relegada ao processo de pós-produção e distribuição, como um acessório a ser acrescentado ao final do produto.

O campo da Tradução Audiovisual (TAV) engloba diferentes modalidades. De acordo com Franco & Araújo (2011) a tradução interlingual – de um idioma para outro – ocorre

através da legendagem para ouvintes, da dublagem e do voice-over. Esses formatos precisaram ser revistos, ancorados no desenvolvimento de novos conceitos e técnicas de TAV, devido a reivindicação por parte das PcDs visuais e auditivas pelo direito a acessibilidade. Nesse sentido, a legislação forçou o desenvolvimento tecnológico de novos recursos para tornar a comunicação no audiovisual acessível. Os novos recursos de Legenda para Surdos e Ensurdecidos (LSE) e Audiodescrição (AD) se caracterizam não pela tradução entre línguas, mas entre meios semióticos diferentes — do acústico verbal ou não verbal para o verbal escrito na LSE e do visual para o verbal oral na AD.

A seguir apresentamos as definições das modalidades de TAV abordada pelas autoras Franco & Araújo (2011). A **Legendagem para Ouvintes (LO)** é confeccionada de forma manual ou não-automática, com o uso de softwares que permitem a marcação, divisão das falas em legendas (*spotting* ou *cueing*), tradução, revisão e pré-visualização do filme legendado. O **Closed Caption** ocorre de forma mecânica, é um modelo norte-americano de legendagem através da automatização de softwares, para acessá-la na interface da tela do conteúdo assistido. A **Legendagem eletrônica (surtitling)** são legendas projetadas em teatros, mostras de cinema e meios culturais, que ficam posicionadas acima do palco. Diferente dessas modalidades, a **Dublagem** é uma tradução interlingual de um discurso oral para outro discurso oral, das falas dos personagens de um filme e programas pré-gravado, regida pelo sincronismo labial, fundamental para fazer com que o público-alvo acredite na ilusão de que o personagem esteja falando na sua língua. Atende o público ouvinte de países diferentes de onde a obra foi produzida e PcDs visuais. O **Voice-Over** é uma tradução audiovisual interlingual usada para produtos audiovisuais de não-ficção, tais como documentários, noticiários com entrevistas pré-gravadas, programas de entrevistas pré-gravados, debates políticos, entre outros. Outra técnica semelhante é o **Voice-Off** para representar o “fluxo de consciência” em momentos em que um personagem lê uma carta silenciosamente, sem que nenhuma palavra seja pronunciada por seus lábios, mas apenas

ouvida pelo espectador. O Voice-Over e Voice-Off são “vozes sobre a imagem” onde a narração acontece geralmente em terceira pessoa e quando o narrador é invisível. A Narração e o Comentário são sequências de discurso por falantes invisíveis sobre imagens do programa, segundo as autoras Franco & Araújo (2011). A **Narração** é aplicada a monólogos de entrevistados de um programa, com um estilo mais formal e com a possibilidade de uso da terceira pessoa, ou seja, de ser apresentado em discurso indireto. O **Comentário** é feito no discurso direto, apresentando um estilo menos formal. A **Audiodescrição** (AD) é um recurso roteirizado direcionado para PcDs visuais, que contém a tradução em palavras das impressões da cena, seja em um filme, uma obra de arte, uma peça de teatro, um espetáculo de dança ou de eventos. É inserida no intervalo entre os diálogos, evitando, sempre que possível, a sobreposição com as falas dos diálogos.

Outras modalidades da TAV foram aprimoradas ao longo do tempo, conforme a legislação avançou, sendo definidas no Guia de Produções Audiovisuais Acessíveis da Ancine (2016). A **LSE** é a tradução das falas de uma produção audiovisual em forma de texto escrito, podendo ocorrer entre duas línguas orais, entre uma língua oral e outra de sinais ou no mesmo idioma. Voltada prioritariamente ao público surdo e ensurdecido, a identificação de personagens e efeitos sonoros deve ser feita sempre que necessário, nomeando os sujeitos das ações e falas. A **Janela da Língua Brasileira de Sinais** (LIBRAS) é o espaço destinado à tradução entre uma língua de sinais e outra língua oral ou entre duas línguas de sinais, feita por **Tradutor e Intérprete de Língua de Sinais** (TILS), na qual o conteúdo de uma produção audiovisual é traduzido em um quadro reservado, preferencialmente, no canto inferior esquerdo da tela, exibido simultaneamente à programação. Esses dois recursos podem ser utilizados por PcDs auditivas, surdos e ensurdecidos de maneiras distintas, visto que essas três categorias possuem necessidades distintas de comunicação.

Pereira *et. al.* (2011) distinguem através da letra maiúscula as condições audiológica de não ouvir: **Surdo** refere-se ao grupo social que partilha da língua de sinais e de uma cultura

própria. **Ensurdecidos**, são pessoas ouvintes que perderam a capacidade auditiva ao longo da vida. E, **surdo** refere-se aos sujeitos que se adaptaram à cultura ouvinte, como leitura de lábios, por exemplo. Outra abordagem é proposta por Santana e Bergamo (2005): as **PcDs auditivas**, para os autores, são aquelas que estão mais próximas da cultura ouvinte, e por isso preferem as legendas no consumo audiovisual. O conceito de PcD auditiva entendido como a ausência de audição, como patologia, foi ampliado pelo conceito social e cultural. Essa mudança gerou nova nomenclatura, não só terminológica, mas conceitual: “de **deficiente auditivo** para surdo, ou ainda Surdo. Antes, os surdos eram considerados deficientes e a surdez era uma patologia incurável. Agora, eles passaram a ser “diferentes” (SANTANA; BERGAMO, 2005, p. 567). Essa variedade de entendimento sobre a surdez interfere na forma como os recursos de acessibilidade são implementados.

A TAV é desenvolvida a partir de tecnologia inseridas no produto audiovisual, deste modo, Guia da Ancine também ressalta a importância das tecnologias em todos os processos. “A acessibilidade deve ser incorporada desde o desenho do projeto e estar presente em todas as fases da produção e distribuição” (2016, p.13). As tecnologias são muitas vezes projetadas de forma a perpetuar opressão e exclusão existente na sociedade, pois a deficiência é culturalmente enquadrada como um problema individual, de um “corpo danificado” (ELLIS & KENT, 2011). O Design Universal pretende suprir essa lacuna, aproximando aquilo que projetado e produzido utilizável por todas as pessoas (CARLETTO & CAMBIAGHI, 2008). A **tecnologia assistiva**² e/ou inclusiva, integrante do Design Universal, possui os seguintes requisitos: igualitária, adaptável, uso intuitivo, conhecido, seguro, sem esforço e abrangente.

² Tecnologia assistiva ou ajuda técnica são produtos, equipamentos, dispositivos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivem promover a funcionalidade, relacionada à atividade e à participação da pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida, visando à sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social. Disponível em: <<https://bit.ly/3vMmurf>> Acesso em: 22/06/2021

Sendo que estes princípios também devem permear as ações de planejamento e execução de leis, decretos, normas técnicas e as políticas públicas destinadas às PcDs.

ASPECTOS EXTERNOS AO DESIGN UNIVERSAL QUE INTERFEREM NO PRODUTO

O histórico da World Wide Web (www), de suas origens sem fins lucrativos até sua comercialização, teve implicações no Design Universal para o acesso de PcDs online. Na medida que a velocidade da internet e a capacidade de processamento de dados aumentaram, o ambiente virtual tornou-se mais complexo. A monopolização do mercado foi outro fator que interferiu na falta de acessibilidade, com o lançamento de versões mais recentes de navegadores e softwares com foco na correção de bugs e na segurança, desconsideravam os aspectos do Design Universal, em específico a acessibilidade. Ellis & Kent apontam o caso da Microsoft: “Após o conflito e com o domínio do Internet Explorer bem estabelecido, houve um retorno aos padrões. Isso foi facilitado por uma maior clareza nas diretrizes/recomendações do W3C³” (2011, p. 78). A presença da comunidade de PcDs e as organizações responsáveis por definição de padrões de internet (por exemplo, W3C) foram fundamentais nesse processo.

Entendemos que os autores Ellis & Kent (2011) referem-se aos sites dos ambientes digitais que já possuem padronizações e requisitos de acessibilidade específicos, não consideramos o streaming como site, pois isso seria uma redução do conceito. Nesse sentido, defendemos a legislação destinada para sites não são adequadas para serem aplicadas nos casos de streaming, por sua complexidade de compartilhamento, de interatividade, de

³ O W3C é a principal organização de padronização da internet. E o WCAG são diretrizes de acessibilidade para o conteúdo da web. Disponível em <https://www.w3c.br>. Acessado em 06 de nov. 2021.

distribuição e do caráter informacional. Deste modo, optamos pela abordagem via Design Universal compreendendo que almeja incluir os usuários de forma ampla, assim como de modo específica as PcDs, idosos, pessoas com dificuldades motoras e cognitivas. Embora seja aplicado no nível do indivíduo por considerar as particularidades de acesso, busca uma universalidade por meio de adaptações na padronização das interfaces de objetos, produtos e serviços. Os princípios de design universal são uma abordagem positiva do acesso, que geralmente é aplicada após uma plataforma alcançar o sucesso, mas deveria ser parte integrante do processo de design desde o início.

LEGISLAÇÃO DE ACESSIBILIDADE NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO

Romeu Sasaki, consultor em inclusão, define a acessibilidade comunicacional é aquela que “não há barreiras na comunicação interpessoal (face a face, língua de sinais), escrita (jornal, revista, livro, carta, apostila etc., incluindo textos em braile, uso do computador portátil) e virtual (acessibilidade digital)” (apud VEET 2003, p.25). Desde os anos 2000, a legislação brasileira avança gradualmente na regulamentação da acessibilidade comunicacional, sendo os principais regimentos: o decreto nº 6.949/2009 que promulga a Convenção Internacional sobre os Direitos das PcDs⁴, e a Lei Brasileira de Inclusão (LBI) 13.146/2015⁵, que no artigo 63 explicita: “É obrigatória a acessibilidade nos sítios da internet mantidos por empresas com sede ou representação comercial no País ou por órgãos de governo, para uso da pessoa com deficiência, garantindo-lhe acesso às informações disponíveis, conforme as melhores práticas e diretrizes de acessibilidade adotadas internacionalmente”. Como anteriormente, mencionamos, essa Lei também se refere a sites

⁴ DECRETO Nº 6.949, DE 25 DE AGOSTO DE 2009. Disponível em: <<https://bit.ly/3xHTO3s>> Acesso em: 02/11/2021.

⁵ Lei 13.146, 06/07/2015. Disponível em: <<https://bit.ly/3IVNhA8>> Acesso em: 02/11/2021.

e não a streaming, de modo específico, não podendo ser totalmente aplicada e abrindo espaço para a interposição de recursos.

Nas Leis do Audiovisual, temos a Portaria n 310/2006⁶, do Ministério das Comunicações, que torna obrigatório acessibilidade na programação televisiva, essa norma foi alterada em 2010, pela Portaria Portaria n° 188/2010,⁷ estendendo o prazo para julho de 2020. Referente à indústria cinematográfica, as Instruções Normativas n.º 116/2014⁸ dispõe sobre normas gerais e critérios básicos de acessibilidade a serem observados por projetos audiovisuais financiados com recursos públicos federais geridos pela Ancine, e a n° 128/2016⁹ enfoca nos segmentos de distribuição e exibição cinematográfica independente da origem dos recursos.

Ainda há um déficit de legislação específica para streaming, apesar da quantidade de legislação que garante o direito de acessibilidade às PcDs. Na prática vemos a negligência na fiscalização, conforme o estudo de Nascimento & Emiliano (2021), a janela de Libras é um exemplo, por ser um recurso visual de grande impacto que se sobrepõe à peça audiovisual, muitas vezes não são produzidas de acordo com os padrões necessários estipulados pela Ancine. Isso reflete na pós-produção, de acordo por Romero Fresco (2018), na qual a acessibilidade é relegada como acessório na obra, sendo contrário ao que é proposto pela Ancine. “Portanto, não é mais admissível tratar a acessibilidade como acessório, complemento ou adaptação a posteriori” (ANCINE, 2016, p. 13). A Ancine estimula, nesse mesmo Guia (2016), a universalização do acesso às obras audiovisuais, em especial as

⁶ Portaria n° 310, 27/06/2006. Disponível em: <<https://bit.ly/3AAL3Kt>> Acesso em: 02/11/2021

⁷ PORTARIA N° 188, DE 24 DE MARÇO DE 2010. Disponível em: <<https://bit.ly/3bA0ic4>> Acesso em: 02/11/2021

⁸ Instrução Normativa n.º 116, 18/12/2014. Disponível em: <<https://bit.ly/3iCuMys>> Acesso em: 02/11/2021

⁹ Instrução Normativa n° 128, 13/09/2016. Disponível em: <<https://bit.ly/3jN3kxp>> Acesso em: 02/11/2021

nacionais. Sendo essa uma demanda principalmente das PcDs auditivas e da comunidade surda, visto que os filmes nacionais e animações não costumam ser ofertados com legendas em português, mas apenas em filmes estrangeiros, e, apesar disso, quanto há é uma Legenda para Ouvintes, que não são adequadas às suas necessidades para compreensão da obra para surdos.

Além disso, esse recurso ainda é pouco ofertado em canais comerciais. Nesse sentido, as determinações da LBI não são cumpridas bem como não são implementadas as penalizações. Ainda que não exista nenhum instrumento regulatório específico sobre os serviços sob demanda e streamings. Um estudo foi desenvolvido pela Ancine para avaliar o impacto do consumo dessas tecnologias na indústria brasileira. A Análise de Impacto Regulatório VOD¹⁰ (2019) apresenta resultados sobre o funcionamento das plataformas, quanto aos serviços prestados e atribuições no mercado e no consumo. As funções curatorial e editorial das plataformas de streaming são consideradas atribuições importantes para análise nestas mídias. No caso de uma regulação segundo o estudo, seria necessário: maximizar a exploração das obras independentes, na janela VOD, e a inserção de acessibilidade. A agregação nessas plataformas é realizada de maneira estratégica, através do recurso de proeminência (destaque visual na interface) que organiza, roteiriza e direciona os conteúdos ao usuário, ao invés de uma distribuição avulsa. As preferências do usuário, o uso de mecanismos de datificação e algoritmos, proporcionam a gestão de consumo do catálogo (recomendação de acordo com o perfil). O uso de marketing também foi destacado no estudo, como mais uma estratégia para a formação de públicos para determinadas obras que não

¹⁰Relatório de Análise de Impacto 001/2019/ANCINE/SAM/CAN (VERSÃO PÚBLICA) Agosto 2019. Estudo preliminar sobre os serviços de vídeo sob demanda – estrutura, evolução, características, relações de competição, enquadramento tributário e situação da regulação – elaborado pela ANCINE como contribuição à modelagem de um marco regulatório e de desenvolvimento para o Brasil. Disponível em: <https://bit.ly/3aqrKJa> Acesso em: 22/04/2021

possuem apelo popular, como documentários, por exemplo. Essas formas de distribuição poderiam ajudar a valorizar as produções independentes nacionais, bem como as obras que possuem acessibilidade nesses serviços (que ainda são raros). Entretanto, devido à falta de regulamentação, esses conteúdos continuam sendo invisibilizados nos catálogos, reproduzindo a lacuna que existia em mídias comerciais como cinema ou emissoras abertas e pagas, antes das leis específicas dessas mídias, como a inclusão de cota de tela para produtos nacionais.

METODOLOGIA

A pesquisa possui abordagem qualitativa e caráter empírico exploratório, nos aproximamos da problemática por meio das leis e políticas de acessibilidade adotadas pela Ancine, procurando localizar na legislação o que havia de específico referente aos streamings. Os objetos de análise empírica foram definidos considerando seu hanking na inserção de mercado e/ou sua oferta de produtos especializados para PcDs, no Brasil. Deste modo, foram selecionados o Netflix, a Globoplay e o PingPlay. Os dois primeiros ocupam os primeiros lugares em termos de consumo comercial e o último é um streaming especializado para PcDs. Dentre esses streamings os casos analisados foram selecionados a partir da repercussão significativa nas redes sociais, sem a definição de um universo específico, apenas considerando um recorte temporal de um ano e um mês – entre maio de 2020 e junho de 2021, considerando o aspecto da pandemia como um fator determinante para o crescimento da discussão sobre acessibilidade comunicacional e cultural, devido à necessidade de isolamento. O estudo de caso permite o delineamento adequado para compreender um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto real, onde os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente percebidos. Nos casos aqui abordados, analisamos as práticas de acessibilidade e inclusão presentes no campo da Comunicação, suas formas de agregação

nas plataformas citadas, por meio da oferta de recursos de acessibilidade nos conteúdos, bem como identificamos as produções midiáticas realizadas por e para PcDs neste segmento do audiovisual.

No primeiro momento, apresentamos os processos nos quais a acessibilidade foi incorporada nas produções dos dois maiores streamings¹¹ atuantes no Brasil a partir de estudos de casos em cada um deles: 1) **Netflix** e a repercussão positiva para os PcDs da curta-metragem de ficção transformada em série *Crisálida* (2016), do diretor Sérgio Melo dos Santos, com temática PcD; 2) **Globoplay** e a repercussão negativa para os PcDs da série documental *Sandy & Júnior: A História* (2020), direção de Douglas Aguilar. Na sequência, abordamos os processos de acessibilidade desenvolvidos pelo streaming especializado em PcDs, o **PingPlay**, lançado em março de 2021, selecionado por ter como premissa a tecnologia de acessibilidade em todo o serviço ofertado, sendo essa uma variável de análise necessária para complementar a proposta deste estudo. O filme *Parasita* (2019), de Bong Joon-ho, que recebeu o Óscar de Melhor Filme e o Óscar de Melhor Roteiro Original, em 2020, foi utilizado como ilustração dos processos de acessibilidade desenvolvidos na plataforma.

RESULTADOS

Netflix: Em 2021, após dez anos da atuação do serviço no Brasil, a Netflix adquiriu a primeira obra com recursos que atendem as PcDs auditivas e surdas. *Crisálida* é a primeira curta-metragem ficcional brasileira bilíngue (em português e Libras) totalmente acessível no catálogo da Netflix, com os recursos de acessibilidade de LSE, janela de Libras e

¹¹ NOVO MAPA TV PAGA E MULTIPLATAFORMAS 2018! Disponível em: <https://bit.ly/2T1yYLj>. Acesso em: 24/06/2021

audiodescrição. A proposta da curta-metragem deu tão certo que foi transformada em série ficcional posteriormente. De acordo com a entrevista concedida ao Estadão¹², a equipe de *Crisálida* apresentou alguns pontos relacionados à experiência de realizar uma série bilíngue e acessível, que ressalta a representatividade da cultura surda. Alessandra da Rosa Pinho, autora do projeto, inspirou-se em histórias que viveu e compartilhou com surdos, durante sua graduação em Letras Libras na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

A equipe relata que teve dificuldade para encontrar uma empresa interessada no projeto, iniciado como um projeto de curta-metragem, gravado em 2014, e transformado em série entre 2016 e 2018, por meio de recursos de editais públicos. Chegou em grandes canais como na TV Cultura, em 2019, e na Netflix, em maio de 2020. A inclusão dos recursos de audiodescrição e a descrição das falas em português, por meio da Janela de Libras somente foi possível a partir de outro financiamento público. Pois os recursos para estas produções se esgotaram e não interessavam as empresas contactadas para exibição. O projeto *Crisálida* foi fruto do edital Armando Carreirão em 2014¹³ e no mesmo ano também foi vencedor do edital do Fundo Municipal de Cinema de Florianópolis para a produção do episódio piloto. Em 2016, o projeto foi contemplado no Prêmio Catarinense de Cinema para a produção de quatro episódios de 30 minutos cada, com a primeira temporada licenciada para a TV Cultura¹⁴, a segunda temporada também foi contemplada pelo mesmo prêmio, em 2019.

¹² Em entrevista para o Estadão, a equipe e elenco de ‘Crisálida’, série disponível na Netflix e gravada misturando português e Libras, falam sobre a presença de surdos no audiovisual. Disponível em: <https://bit.ly/3wPn7BK>. Acesso em: 23/06/2021

¹³ Crisálida. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81271419>. Acesso em: 22/04/2021

¹⁴ Crisálida, série de aluna de Letras Libras da UFSC, estreia na Netflix dia 1º de maio. Disponível em: <https://bit.ly/3x1VHc3>. Acesso em: 22/04/2021

Os principais diferenciais da série são a participação de surdos na criação e no elenco. João Gabriel¹⁵ é surdo e consultor de acessibilidade, ele participou desde a criação do roteiro até a gravação para garantir a representação fiel do cotidiano dessa comunidade, como as diferenças regionais das línguas de sinais, a comunicação entre pessoas surdas e ouvintes, a vivência de famílias com pessoas surdas, e o uso de implante coclear. Miriam Royer é uma atriz surda e iniciou no teatro, apesar disso, para ela a atuação em *Crisálida* foi um desafio, por ter se afastado dos palcos e pelas diferenças que existem entre o audiovisual e o teatro. A maioria dos atores envolvidos nessa série são surdos, colegas do curso de Alessandra e membros da comunidade surda do Estado de Santa Catarina, apesar de não terem experiência com atuação anteriormente, conseguiram desempenhar seus papéis, essa formação do grupo de atores e não-atores é uma estratégia comum originada no estilo cinematográfico do Neorealismo italiano.

A demanda pela tradução das cenas e do roteiro aos atores surdos foi um outro aspecto importante da produção, ou seja, da língua oralizada pelo português para Libras. Esse processo foi realizado por Thiago Teles, que fez o personagem Bruno e, também, é intérprete de Libras na vida real. Segundo o diretor Serginho Melo, essa experiência impactou positivamente não apenas o público, mas a própria equipe. Graças a série, a produtora do projeto, Raça Livre, passou a se dedicar também aos conteúdos acessíveis.

Na Netflix, a primeira temporada de *Crisálida* está disponível no Brasil e Portugal desde 2020, vide Figura 1 e 2, que mostram as diferentes interfaces do filme quando acessados via TV ou via internet no notebook.

¹⁵ EP01 - 26/09 - Maratona Comentada Série Crisálida. Disponível em: <https://bit.ly/3j2MKec>. Acesso em: 23/06/2021



Figura 1: Interface TV da Netflix, maio de 2020.

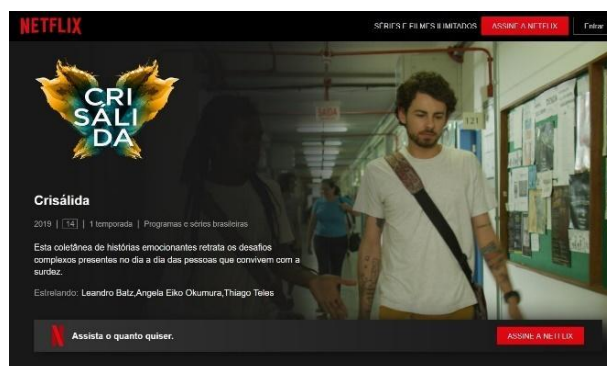


Figura 2: Interface via internet, março de 2021.

A expectativa é que a produção seja disponibilizada em outros lugares do mundo. Esse caso mostra uma particularidade sobre a resistência das empresas de streaming na inclusão do uso da Janela em Libras e de Audiodescrição, por ser um processo a mais na produção audiovisual, acrescentando custo à obra. Outros conteúdos do catálogo da Netflix possuem

legendas, apesar de não serem específicas para PcDs auditivas, mas destinadas ao público estrangeiro que é ouvinte¹⁶.

O perfil do filme *Crisálida* no Instagram possui quase 9 mil seguidores e tem mais de 200 publicações engajadas tanto na questão da acessibilidade no cinema e no audiovisual, quanto na discussão a respeito da cultura surda – com indicação dos locais exibidores (<https://www.instagram.com/seriecrisalida/?hl=pt>, dados coletados durante o período da pesquisa). Já no perfil da Netflix Brasil, não há um espaço dedicado para divulgação de obras com acessibilidade ou de filmes que tratem dos temas correlatos com PcDs, ainda que conte com um contingente de mais de 27 milhões de seguidores (<https://www.instagram.com/netflixbrasil/>, dados referente ao período da pesquisa), o que confirma que a estratégia está mesmo em fase de teste.

Globoplay: Em julho de 2020, a Globoplay realizou algumas iniciativas para promover o lançamento do documentário *Sandy & Júnior: A história*, esse conteúdo se destacou por ser original Globoplay e pela intensa participação dos fãs nas redes sociais. Os fãs da dupla foram convocados a colaborar na divulgação, criando materiais que expressavam sua paixão com a música “Não dá pra não pensar”, que poderia ser enviado no link de inscrição do site dessa série documental. Os conteúdos selecionados poderiam entrar nos comerciais da programação, ficar hospedados na plataforma de streaming ou ir para as redes sociais da Globo.

Em uma dessas ações, o perfil da Globoplay na rede social Twitter publicou trechos de um dos episódios para promovê-lo, com algumas situações do cotidiano dos cantores nas quais era difícil compreender os diálogos, e foram inseridas legendas para facilitar essa compreensão. Vários usuários PcDs auditivas e surdos começaram a cobrar as legendas em

¹⁶ Na cultura surda, os ouvintes são pessoas que se comunicam através da comunicação oral e que percebem os sons.

todo o conteúdo, conforme ilustra Figura 3, com postagem em 13 de julho de 2020. A usuária “a surda do braço magnético” escreveu: “Como vou assistir Sandy & Junior sem legenda? Inclusive vcs divulgaram com legenda, com qual intenção?”.

A resposta da Globoplay dada no dia 24 de julho, informa que toda a série documental estava com o recurso de Closed Caption em seu *player*, e que em breve os conteúdos originais também seriam incluídos no catálogo¹⁷. Como demonstramos ao longo do trabalho, o Closed Caption não é um recurso ideal para o consumo pelas PcDs auditivas e surdas, sendo essa uma legenda mecânica, que muitas vezes é automatizada e possui falhas na reprodução, o que não condiz com a demanda da usuária citada.



Figura 3: Interface do Twitter. Disponível em: <<https://bit.ly/3gWvpB5>> Acesso em: 23/06/2021

¹⁷ Globoplay lança nova função para promover inclusão de deficientes. Disponível em: <<https://bit.ly/3gUZuSs>> Acesso em: 23/06/2021

Corroborando com essa situação, Erick Brêtas, responsável pela área de Produtos e Serviços Digitais e diretor executivo da Globoplay, comentou sobre esse caso durante sua participação no evento Conecta+, em junho de 2020, falando sobre “O futuro das plataformas de streaming: a experiência do Globo Play¹⁸”, promovido pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Uma das espectadoras do evento, Janaina Fischer, roteirista da série original *Todas as mulheres do mundo*, da mesma plataforma, e fez uma pergunta sobre a acessibilidade para PcDs auditivas e surdos. “Algumas séries do Globoplay não têm legendas em português, pretende tornar todas acessíveis? Como por exemplo tem em *Aruandas*, mas em *Todas as Mulheres do Mundo* ainda não”. Erick respondeu:

E essa pergunta ela tá muito ligada a questão das legendas do conteúdo internacional, a resposta é sim, nós vamos resolver esse problema. Nós temos um gap, reconhecemos esse gap, inclusive esse fim de semana nós fomos cobrados por deficientes auditivos no Twitter que queriam ver Sandy & Júnior, e nós estamos correndo para resolver esse problema. Esse é um problema que ainda vai ser resolvido neste semestre, pelo menos os conteúdos originais, todos os conteúdos originais serão lançados com legendas, já a partir de "A Divisão" em setembro, e o seu "Todas as mulheres do mundo" em breve ganhará também as legendas, o closed caption para que os deficientes auditivos possam ser incluídos no consumo desse conteúdo. E aí o próximo desafio que a gente vai enfrentar é a audiodescrição para os deficientes visuais, é um pouco mais complexo de resolver, mas todos esses estão no topo das nossas prioridades, e particularmente o das legendas e closed caption para os deficientes auditivos é o que está no topo do topo e vai ser resolvido ainda neste semestre. (Entrevista de Erick Brêtas, no evento Conecta +, em 15 de julho de 2020).

As estratégias de promoção da série desde o início incentivaram a colaboração dos fãs e curiosamente atingiram outros níveis de interação, onde grupos puderam expressar além

¹⁸ Entrevista de Erick Brêtas realizada no evento *Conecta +* da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) em 15 de julho de 2020. Menciona a partir de 1:10:40 sobre acessibilidade para PcDs auditivos. Disponível em: <<https://bit.ly/3qiRIVE>> Acesso em: 23/06/2021

dos seus desejos, suas necessidades que, neste caso, determinam a forma de consumir através das legendas. O streaming possui maior interatividade e difere do cinema nesse sentido, onde as legendas são comuns em conteúdos estrangeiros, mas não estão presentes em conteúdos nacionais, animações e filmes infantis¹⁹. Essas reivindicações recorrentes da comunidade surda, foram potencializadas com a campanha Legenda Nacional²⁰: “Legenda para quem não ouve, mas se emociona”, realizando ações desde 2004 para cobrar o cumprimento das leis de acessibilidade em mídias audiovisuais e festivais. As PcDs percebem nas redes sociais instrumentos que podem sensibilizar a sociedade e agregar apoio de diversas pessoas, instituições, setores, incluindo roteiristas e produtores de séries que estão no *mainstream* e podem exercer pressão para que haja o cumprimento da legislação. O que se percebe é que eventos presenciais e virtuais, como lives e promoções, são ambientes agora de engajamento e ação coletiva para garantir direitos e ampliar a visibilidade de grupos minoritários.

PingPlay: O PingPlay é a primeira plataforma brasileira de streaming com acessibilidade. Lançado em março de 2021, o PingPlay possui 100% do catálogo com LSE, Janela de Libras e Audiodescrição, além de em sua navegação possuir tecnologias dedicadas no browser, pelo leitor de tela e avatar de tradução em Libras. A plataforma é um dos projetos da empresa ETC Filmes²¹, em parceria com distribuidoras, produtoras e exibidoras audiovisuais do país. Entre os clientes mais conhecidos do setor de streamings estão a Looke e a SPCine.

¹⁹ Surdos fazem protesto em cinema para exigir filmes com legendas Grupo participou de ato, neste domingo (18), em um shopping do Recife. Jovens exigiram cumprimento de leis que garantem direitos de deficientes. Disponível em: <http://glo.bo/2dCUuV8>. Acesso em: 23/06/2021

²⁰ Site da Campanha Legenda Nacional - Sessão sobre a Campanha. Disponível em: <https://bit.ly/3h0n8fj>. Acesso em: 23/06/2021

²¹ Site da ETC Filmes. Disponível em: <https://bit.ly/3wTadCA>. Acesso em: 24/06/2021

Em entrevista para ECOA Uol²² Thais Ortega, coordenadora geral do PingPlay, apresenta alguns aspectos do processo de construção do streaming que se diferenciam dos demais no mercado, como a inserção de engenheiros de software PcDs na equipe. Eles investem em pesquisas de navegabilidade realizadas com esse público para aprimorar a experiência cinematográfica. Ou seja, este é um serviço feito por PcDs e para PcDs.

O modelo de negócios do PingPlay é baseado no aluguel de filmes que possuem valores diferentes e ficam disponíveis para assistir por 48 horas. São 65 títulos em seu catálogo (até o momento desta pesquisa). Um dos diferenciais do serviço são trailers com acessibilidade gratuita. O usuário ao realizar seu cadastro pode assistir todos os trailers do catálogo, facilitando sua escolha. As categorias de conteúdos disponíveis são drama, comédia, suspense, romance, religioso, documentário, ação, biografias, animação, infantil. Apresenta também sessões de filmes premiados e nacionais, como no exemplo da Figura 4 – o filme Parasita, que conquistou duas premiações no Óscar 2020.

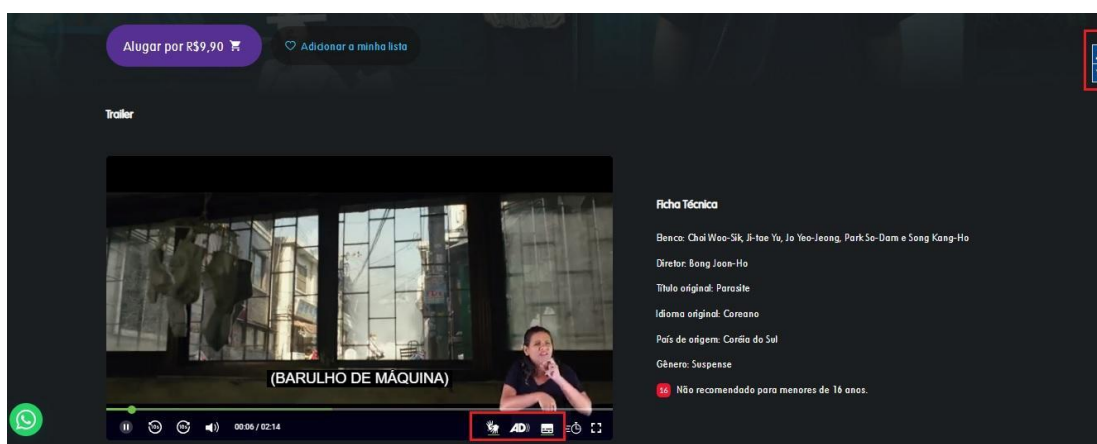


Figura 4: Interface do filme Parasita, no PingPlay. Disponível em: <https://bit.ly/3wQidnU>. Acesso em: 24/06/2021

²²Site oferece filmes acessíveis às pessoas com deficiência auditiva e visual. Disponível em: <https://bit.ly/3zRWE8q>. Acesso em: 24/06/2021

Pode-se observar que a Janela de Libras está com a intérprete contornada e o fundo da janela vazado, para minimizar a intervenção na imagem do filme. Esse é um cuidado importante relativo à estética de acessibilidade que preserva o máximo possível a obra original.

Ainda que maioria dos títulos sejam de longas-metragens, a coordenadora afirmou, na referida entrevista, que em breve a plataforma irá oferecer séries, curtas-metragens e outros conteúdos, atendendo às solicitações dos usuários. Uma das mídias promocionais da PingPlay é o seu perfil no Instagram, com 1.429 seguidores (até o momento desta pesquisa)²³, onde a equipe produz conteúdos com acessibilidade comentando sobre o catálogo e resumos de filmes que estão em alta, como da premiação do Óscar. Esse é um espaço de interatividade com o público consumidor do serviço, com enquetes, dicas de filmes, memes, avisos e promoções. Um perfil menos acessado se comparado ao dos produtores do filme *Crisálida*, com quase nove mil seguidores, na mesma rede social. Esse resultado ainda tímido pode estar relacionado ao fato de os conteúdos estarem focados em estratégias de marketing direcionados aos produtos em si, com produção insignificante de conteúdo realmente engajado com a cultura surda e com o debate nacional sobre acessibilidade.

Dentre as estratégias de divulgação do serviço, chamam a atenção as publicidades realizadas por *Youtubers* e Influenciadores Digitais que são PcDs. O canal Histórias de Cegos, criado por Marcos Lima²⁴, PcD visual, jornalista, palestrante e consultor em acessibilidade promoveu um vídeo em seu canal divulgando a plataforma. Thaisy Payo²⁵, PcD auditiva, influenciadora, modelo e atriz, também produziu diversos conteúdos em suas

²³ Perfil do Instagram PingPlay. Disponível em: <<https://bit.ly/2T6YzVY>> Acesso em: 24/06/2021

²⁴ Como encontrar filmes com acessibilidade na internet? Histórias de Cego responde - Disponível em: <<https://bit.ly/3zCHbZF>> Acesso em: 24/06/2021

²⁵ Perfil do Instagram de Thaisy Payo. Disponível em: <<https://bit.ly/3h8Tgw2>> Acesso em: 24/06/2021

redes sobre o serviço. Edgar Jacques²⁶ é PcD visual, ator, escritor, dramaturgo e consultor em acessibilidade, foi intitulado como Embaixador oficial da PingPlay, produz vídeos para o Instagram comentando sobre o universo do cinema, dos festivais e premiações do audiovisual. As ações de marketing e de relacionamento são importantes ferramentas de planejamento de comunicação da plataforma para formação de público desses produtos, atuando para potencializar e propagar o audiovisual acessível. Entretanto, ainda com pouca repercussão.

DISCUSSÃO

Os principais achados foram as barreiras referente as poucas obras acessíveis disponíveis no catálogo dos serviços Netflix e Globoplay, e a abertura do mercado para a diversidade no PingPlay, incluindo PcDs nos aspectos de produção, distribuição e discussões no design e audiovisual. Os conteúdos com acessibilidade ainda são novidades nos serviços sob demanda e streaming comerciais, sendo reflexo das dificuldades enfrentadas na execução de políticas públicas e leis em vigor, ainda recentes, apesar do longo processo de conquista dos direitos sociais das PcDs. Conforme abordado na série Crisálida que faz parte do catálogo da Netflix, onde a acessibilidade foi pensada e executada em todo o projeto até o momento da distribuição (FRESCO 2018), levou pelo menos cinco anos para que a série fosse desenvolvida e chegasse em canais que possuem maior visibilidade no país. Essa é uma das barreiras enfrentadas para despertar o interesse e investimentos em conteúdos acessíveis culturalmente, principalmente de empresas estrangeiras ou transnacionais, que lideram o mercado nacional, como a Netflix, acostumadas a buscar a tradução apenas para a expansão de seus negócios em outros países (PENNER & STRAUBHAAR, 2020).

²⁶ Perfil de Edgar Jacques Disponível em: <<https://bit.ly/3vWnpp3>> Acesso em: 24/06/2021

Em relação aos processos de produção acessível e bilíngue, exemplificado por outro caso, no programa de televisão Café com Pimenta da TV INES (Instituto Nacional de Educação dos Surdos), a pesquisadora Siqueira (2015) aponta a necessidade de cumprir 15 etapas de produção do programa: a criação do roteiro em português, ensaio do texto para Libras, estudo dos sinais, dúvidas e traduções, criação do vídeo TP em Libras, gravação do programa em Libras, criação de áudio guia para a referência de edição, programa bruto, edição e decupagem, novo roteiro baseado no corte da edição, criação do roteiro de locução, introdução da locução, edição de sons e finalização, produção de legendas, edição final, e finalização do programa.

A diretora Nice Benedictis, em sua experiência profissional, afirma que este programa de 28 minutos, com o tempo de produção nas TVs abertas, equivale à produção de três programas (SIQUEIRA 2015, p.85). O cumprimento da legislação pelos órgãos regulatórios e de fiscalização ainda são insuficientes, quando comparados à abrangência de plataformas e conteúdos audiovisuais, criados e distribuídos de inúmeras formas. O financiamento público mostra-se como um fator importante, que tem sido até o momento o único meio onde a acessibilidade cultural e comunicacional é obrigatória, integrando o processo de prestação de contas através do depósito legal para a Ancine.

As mídias digitais tornaram-se ambientes de colaboração e interação significativos, onde os consumidores agem coletivamente para alcançar objetivos em comum. É uma ferramenta que aproxima fãs e produtores audiovisuais, a construção de produtos audiovisuais passa a ter maior participação das opiniões e necessidades dos fãs (JENKINS 2009; JENKINS, FORD & GREEN, 2014). As mudanças no consumo, particularmente no streaming, estabelecem um limiar entre o produto e o serviço, pois ambos fazem parte do processo de fruição e sofrem interferências. No caso da Netflix, as ações são experimentais e funcionam muito como um termômetro para medir se a acessibilidade é realmente uma questão importante para ampliar o mercado. Portanto, com ações pontuais que irão balizar

futuras estratégias mais arrojadas dessa plataforma, que já é bem estabelecida tanto em termos comerciais quanto comentadas nas redes sociais, inclusive nas mais profissionais como o Linked In. No caso da Globoplay, a demanda dos usuários pelas legendas é um aspecto do serviço que define o consumo de PcDs auditivas e surdos, assim como de estrangeiros, visto que esse serviço também está disponível nos Estados Unidos, desde 2020²⁷, onde famílias de brasileiros são assinantes. Além da diferenciação do recurso de tradução para esses dois públicos, Legendas para Ouvintes no caso de estrangeiros e LSE para PcDs auditivas e surdos, também é necessária uma adaptação tecnológica como suporte para inserir esse recurso. E a demanda veio dos consumidores para a plataforma, sinalizando um atraso no atendimento da demanda, portanto uma situação inversa a que foi encontrada na Netflix, que se antecipa e testa possibilidades.

No PingPlay, a configuração de todo o serviço amplia o consumo não apenas para PcDs, que são o principal segmento de consumidores, mas acolhe pessoas sem deficiência. Esse aspecto é um dos princípios que norteiam as políticas da Ancine - a modalidade fechada individual de acessibilidade nos cinemas – o que significa que farão uso das tecnologias as pessoas que necessitam e que possam escolher de forma específica, possibilitando o consumo no mesmo ambiente que ouvintes e videntes.

As PcDs também são *stakeholders*²⁸ no design universal dessas plataformas, podem atuar de maneira estratégica nos processos de criação e distribuição, e não apenas fazer parte de discursos e ter conteúdos acessíveis de forma pontual no catálogo. A construção, manutenção da tecnologia e divulgação por PcDs são essenciais para que o design seja

²⁷ Pelos Estados Unidos, Globoplay inicia projeto de expansão. Disponível em: <<https://bit.ly/39wdzz7>> Acesso em: 23/06/2021

²⁸ Stakeholder, é um dos termos utilizados em diversas áreas como gestão de projetos, comunicação social administração e arquitetura de software referente às partes interessadas que devem estar de acordo com as práticas de governança corporativa executadas pela empresa.

verdadeiramente inclusivo como no PingPlay, como tratados na discussão teórica pelos autores Carletto & Cambiaghi, 2008; Ellis & Kent, 2011; e Veet, 2003. Apesar da acessibilidade cultural e comunicacional ser inserida apenas em alguns conteúdos finalizados, sendo essa uma prática de pós-produção bastante comum no mercado (FRESCO, 2018), mostrou-se importante a existência de um espaço que concentre as produções acessíveis, um primeiro passo para fortalecer o segmento audiovisual com acessibilidade no Brasil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa qualitativa e exploratória desvelou como as plataformas estão no estágio primário, tanto no desenvolvimento do suporte tecnológico para as LSE, Janela em Libras e Audiodescrição, na inserção de conteúdos com acessibilidade. As PcDs estão conquistando o direito ao acesso às obras e indo além, buscando participar do design universal desde os aspectos de interação no serviço, na participação nos processos de desenvolvimento tecnológico e nas produções audiovisuais, que ainda tem oferta pouco expressiva nas práticas de mercado brasileiro.

Os casos analisados da Netflix e Globoplay elucidam a urgência em atender uma demanda por acessibilidade cultural e comunicacional. Indicando como essas situações se relacionam a outros casos existentes, para compreender como as PcDs se mobilizam nas redes sociais de forma engajada quando a comunicação parte dos usuários e produtores. Mas, pouco atuantes quanto ao engajamento quando tem origem nas plataformas. Os aspectos apresentados pela Ancine estão mais bem contemplados na prática da PingPlay, por pensar o processo de acessibilidade como estruturante do produto. Esse caso demonstrou a relevância da agregação na plataforma da navegação inclusiva, com o desenvolvimento da tecnologia e marketing realizado pelas PcDs. A gestão do catálogo, no qual os trailers estão

disponíveis com acessibilidade para facilitar a escolha, e as estratégias de formação de público através da produção de conteúdo em outras mídias como o Instagram, são elementos não apresentados completamente nas outras plataformas aqui pesquisadas.

O estudo desses casos apresentou uma visão holística acerca do problema da acessibilidade na cultura e no entretenimento, que não está isolada dos problemas de dimensão social e do impacto tecnológico no consumo. Apesar do streaming e dos recursos acessíveis serem técnicas e realidades novas no meio comercial, nas instituições públicas é possível perceber algumas alterações nas rotinas de produção, como as iniciativas encontradas na maior emissora pública do país. Em 2019 a TV Cultura²⁹ criou estúdios para tornar toda a grade de programação acessível. A TV INES também é outro exemplo de emissora pública que se destaca em ser feita por PcDs e para PcDs, embora suas operações tenham sido suspensas, devido ao encerramento do contrato da Associação de Comunicação Roquette Pinto (ACERP)³⁰, pelo Ministério da Educação, em março de 2021, durante o atual governo.

No campo da Comunicação, pesquisas sobre acessibilidade cultural e comunicacional encontram espaço para amadurecimento teórico e metodológico nos mais diversos meios, são poucos os grupos de trabalho em grandes eventos acadêmicos, e menos ainda as linhas de pesquisa dos programas de pós-graduação. A iniciativa de produção de dossiês específicos sobre o tema facilita a aproximação daqueles que debatem o tema. A elaboração de análises e a criação de metodologias mais adequadas podem ser consolidadas com essa troca de saberes. Como pesquisas futuras a coleta de dados com as PcDs sobre aspectos de produção e recepção audiovisual pode ser um caminho possível para compreender as percepções dos

²⁹ TV Cultura cria estúdios para conteúdo acessível. Emissora quer ter grade 100% acessível e empresta locação para demais players do mercado. Disponível em: <<https://bit.ly/3deQu8R>> Acesso em: 24/06/2021

³⁰ Nota de esclarecimento sobre o cancelamento unilateral do contrato da TV Ines com a Associação de Comunicação Roquette Pinto (Acerp). Disponível em: <<https://bit.ly/3jbd1Hn>> Acesso em: 24/06/2021

diversos grupos de PcDs para fornecer elementos que balizem as inovações nos sistemas de streaming para estimular outros usos das mídias.

REFERÊNCIAS

ANCINE. **Instrução Normativa nº 116/2014**. Disponível em: <https://bit.ly/3pMnqMW>.

ANCINE. **Instrução Normativa nº 128/2016**. Disponível em: <https://bit.ly/3bstpxU>.

ANCINE. **Análise de Impacto Regulatório Vídeo Sob Demanda**. Relatório de Análise de Impacto 001/2019/ANCINE/SAM/CAN (VERSÃO PÚBLICA). Coordenação de Análise Econômica e de Negócios. Superintendência de Análise do Mercado, ago 2019.

ANCINE. NAVES, S. B.; MAUCH, C.; ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S. (Org.). **Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Brasília: Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, 2016.

BRASIL. **Cartilha do Censo 2010 – Pessoas com Deficiência**. Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República (SDH/PR) / Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência (SNPD) / Coordenação-Geral do Sistema de Informações sobre a Pessoa com Deficiência; Brasília : SDH-PR/SNPD, 2012.

CARLETTO, A. C.; CAMBIAGHI, S. **Desenho Universal: Um conceito para todos**. São Paulo, 2008.

ELLIS, K; KENT, M. **Disability and New Media**. New York: Routledge, 2011.

GENTILLI, V. **O conceito de cidadania, origens históricas e bases conceituais: os vínculos com a Comunicação**. Revista Famecos, Porto Alegre, n. 19, 2002.

FRESCO, P. R. **CINEMA ACESSÍVEL: TRADUÇÃO E ACESSIBILIDADE NA PRODUÇÃO**. In: FARACHE, A. Alumiar: uma experiência de cinema acessível. Cinema da Fundação Joaquim Nabuco, 2018.

FRANCO, E. C. P.; ARAUJO, V. S. **Questões Terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual.** Tradução em Revista. n.11, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/3pRywA9>

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. FORD, S. GREEN, J. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável.** São Paulo. Aleph, 2014.

NASCIMENTO, V. EMILIANO, B. **Tradução audiovisual da Libras: levantamento e análise de obras depositadas na cinemateca brasileira.** [2020/2021] XXVII Congresso de Iniciação Científica e XII Congresso de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação. XXVII CIC e XII CIDTI (UFScar). Disponível em: <https://bit.ly/2W1D8qA>

PENNER, T. A. STRAUBHAAR, J. **Títulos originais e licenciados com exclusividade no catálogo brasileiro da Netflix: um mapeamento dos países produtores.** Matrizes, V.14 - Nº 1 jan./abr, São Paulo, 2020.

PEREIRA, M. C. C. P. CHOI, D. VIEIRA, M. I. GASPAR, P. NAKASATO, Ricardo. **Libras conhecimentos além dos sinais.** 1.ed. – São Paulo: Person Prentice Hall, 2011.

SANTANA, A. P. BERGAMO, A. **Cultura e Identidades Surdas: Encruzilhada de lutas sociais e teóricas.** Educ. Soc., Campinas, vol. 26, n. 91, p. 565-582, Maio/Ago. 2005

SIQUEIRA, J. M. **MEIOS E LINGUAGENS ACESSÍVEIS: Um estudo sobre a produção jornalística do Programa Café com Pimenta - TV INES.** Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba, 2015.

SPOLIDORIO, S. **Mapeando a Tradução Audiovisual Acessível no Brasil.** Trabalhos em Linguística Aplicada [online]. 2017, v. 56, n. 02 , pp. 313-345.

VEET, V. **Mídia e deficiência.** Andi; Fundação Banco do Brasil. Brasília, 2003.

COMO CITAR ESTE ARTIGO

AZEVEDO, Amanda; ARAUJO, Eveline Stella. Cinema e acessibilidade online: análise dos streamings Netflix, Globoplay e PingPlay. **Revista Culturas Midiáticas**, João Pessoa, v. 15, pp. 80-109, 2021. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.2763-9398.2021v15n.60322>.