Anais de Resumos Expandidos
VIII Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Inteligência Artificial e roteiros de audiodescrição: perspectivas atuais com foco no cenário brasileiro

Artificial Intelligence and Audio Description Scripts: Current Perspectives Focusing on the Brazilian Scenario

Welinton Vinicius Pereira de Souza

Palavras-chave: Audiodescrição; Audiovisual; Design Universal; Inteligência Artificial; Midiatização; Design Universal.

Introdução

A presente pesquisa situa-se em um cenário de crescente demanda por audiodescrição no mercado audiovisual brasileiro, impulsionada por leis e marcos regulatórios recentes que visam a inclusão. Este cenário é marcado por um ambiente de produção e consumo de audiovisual em formatos predominantemente digitais, contrastando com os desafios profissionais de produzir audiodescrição em larga escala. No Brasil, dados do Censo IBGE (2022) indicam que cerca de 7,9 milhões de brasileiros possuem algum grau de deficiência visual, justificando a urgência de tecnologias assistivas que garantam o acesso à cultura e à informação.

A audiodescrição (AD) caracteriza-se como um recurso intersemiótico de tecnologia assistiva que transpõe imagens em palavras. Ela consiste em uma narração adicional que descreve cenários, figurinos, expressões faciais e ações relevantes durante os espaços de silêncio, permitindo o acesso de pessoas com deficiência visual a conteúdos audiovisuais e eventos ao vivo. O problema de pesquisa emerge de um aparente gargalo produtivo: a audiodescrição tradicional é um processo manual, que demanda tempo,

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

expertise e custos de mão de obra especializada. A aplicação da Inteligência Artificial (IA) surge como solução promissora, porém, a bibliografia indica que a automação carrega desafios técnicos e éticos quanto à compreensão de contexto e intencionalidade.

Objetivos e Metodologia

O objetivo geral desta investigação é analisar roteiros de audiodescrição gerados e narrados por IA generativa a partir do software AutoAD-Zero (código aberto - Oxford). A análise pretende comparar os roteiros gerados por estas ferramentas com os roteiros híbridos (IA + Humano) utilizados pioneiramente na série original do Globoplay "Justiça 2".

A metodologia adota uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e documental, fundamentada em métodos de Processamento de Linguagem Natural (PLN). Para a análise técnica de conformidade, serão observadas as diretrizes da norma brasileira ABNT NBR 16452:2016 e da NBR 15290. A análise comparativa semântica será conduzida por meio de Dependency Parsing (Análise de Dependências), para mapear as relações gramaticais, e NER (Reconhecimento de Entidades Nomeadas), para verificar a precisão na identificação de personagens e elementos cênicos essenciais.

Referencial Teórico - Perspectivas em Midiatização

Para compreender a AD mediada por IA como fenômeno social complexo, a pesquisa mobiliza a corrente sócio-construtivista (Couldry e Hepp, 2017). Esta perspectiva permite compreender a tecnologia como um processo que reconfigura as práticas sociais de consumo audiovisual e de produção de sentido. Complementarmente, utiliza-se a Teoria Ator-Rede (Latour, 2005), onde o algoritmo de IA é compreendido como um mediador ativo que traduz e modifica a experiência sensorial, podendo redefinir o papel do humano como supervisor e curador nesse processo de larga escala.

Para pensar Interface com Estudos da Tradução e Discurso, entende-se que a audiodescrição é compreendida como uma modalidade de tradução intersemiótica. No entanto, o ato de traduzir a imagem pode se tornar uma prática de poder.

Conforme exposto por Foucault (1996) em A Ordem do Discurso, a produção do dizer é controlada e selecionada por procedimentos que revelam o que é permitido em determinado sistema. O audiodescritor maneja o objeto a ser visto, estabelecendo uma ordem para o olhar do outro, nesse processo a IA também assume esse papel, utilizando outros fundamentos, contextos e arquivos como elemento fundante para tal papel.

Em interface, sob a ótica de Flusser (2008), trago que a recepção das "tecnoimagens" exige uma consciência crítica para transcender o fascínio imediato e compreender como percebemos o mundo na contemporaneidade.

Adicionalmente, as discussões sobre cibercultura (Lévy, 1999) situam o fenômeno no contexto digital, enquanto a análise de vieses algorítmicos (Crawford, 2021) fundamenta os tensionamentos éticos, resgatando a bibliografia que destacam que modelos generativos refletem vieses de seus dados de treinamento, podendo perpetuar estereótipos na descrição de personagens.

A pesquisa também interfaceia o Modelo Social da Deficiência, combatendo o "visocentrismo" que pauta a AD pela experiência do vidente em detrimento da eficácia funcional (Carneiro, 2020).

O Audiodescritor como Trabalhador Criativo

A investigação analisa o paradoxo entre a automação e o trabalho criativo, contrastando o processamento de dados dos softwares com o capital cultural incorporado dos audiodescritores (Bourdieu, 2007). Propõe-se o reposicionamento do audiodescritor de um enquadramento restrito de serviço de acessibilidade para o de produção cultural e economia criativa. Conforme o Plano da Secretaria da Economia Criativa: “(...) as

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

atividades têm como processo principal um ato criativo gerador de um produto ou serviço cuja dimensão simbólica é elemento fundamental. (...) (Brasil, 2012, p. 23).

Existe o risco de uma "precarização intensificada" e insegurança (Botelho, 2012), onde a IA poderia nivelar o trabalho por baixo. A análise busca confirmar que fatores como contextualização narrativa e mitigação de vieses éticos possivelmente são inalcançáveis pela automação pura.

Considerações Preliminares

As inferências iniciais sugerem que a automação total na produção de roteiros de AD é insuficiente por falhar na intencionalidade da obra. A hipótese central é que a aderência plena ao Design Universal e às normas brasileiras só será alcançada através de um fluxo supervisionado. A inovação no campo não residirá na substituição do humano, mas na convergência crítica entre algoritmos e o saber-fazer do audiodescritor, garantindo a qualidade técnica e a dignidade estética do público com deficiência visual.

Referências

ALCANTARA, Natália. **Como a audiodescrição amplia o acesso à informação e à cultura também no meio digital**. Web para Todos, [s.d.]. Disponível em: https://webparatodos.com.br/posts/como-a-audiodescricao-amplia-o-acesso. Acesso em: 15 fev. 2026.

ANCINE. **Análise de Impacto (AI)**. Agência Nacional do Cinema, 2014. Disponível em: https://www.gov.br/ancine/pt-br/acesso-a-informacao/participacao-social/consulta-publica/encerradas/AIRn12014SEC.pdf.

BOTELHO, Isaura. Criatividade em pauta: alguns elementos para reflexão. In: BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria da Economia Criativa**: políticas, diretrizes e ações, 2011–2014. Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2012. p. 87-92.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. Introdução, organização e seleção de Sergio Miceli. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BRASIL. **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria da Economia Criativa**: políticas, diretrizes e ações, 2011–2014. Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2012.

CAMPOS, Virginia Pinto. **Um sistema de geração automática de roteiros de audiodescrição**. 2014. 89 f. Dissertação (Mestrado em Informática) – Centro de Informática, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/7860. Acesso em: 25 nov. 2025.

CARNEIRO, B. C. S. **Recriando o roteiro de audiodescrição para a pessoa com deficiência intelectual**. 2020. Tese (Doutorado em Língua e Cultura) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

CHAVES HERAS, Daniel. **Cinema e machine vision**: a imagem-dado e a visão algorítmica. [S.l.]: [S.n.], [s.d.].

COULDRY, N.; HEPP, A. **The mediated construction of reality**. Cambridge: Polity Press, 2017.

CRAWFORD, K. **Atlas of AI**. New Haven: Yale University Press, 2021.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo: Loyola, 1996.

IBGE. **Censo Demográfico 2022**. Rio de Janeiro: IBGE, 2022.

LATOUR, B. **Reassembling the social**: an introduction to actor-network-theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

SARAVIA, Enrique. Política Pública, Política Cultural, Indústrias Culturais e Indústrias Criativas. In: BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria da Economia Criativa**: políticas, diretrizes e ações, 2011–2014. Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2012. p. 93-97.

SILVA, M. C. C. C. **Para além do visível**: princípios para uma audiodescrição menos visocêntrica. 2019. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

VERMEER, H. J. **A skopos theory of translation**: some arguments for and against. Heidelberg: TEXTconTEXT, 1996.