



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

Sandro Rogério Silva de Carvalho

**LEGENDAS FLEXÍVEIS PARA SURDOS E ENSURDECIDOS:
UM ESTUDO SOBRE A IDENTIFICAÇÃO DE FALANTES**

Florianópolis

2020

Sandro Rogério Silva de Carvalho

**LEGENDAS FLEXÍVEIS PARA SURDOS E ENSURDECIDOS:
UM ESTUDO SOBRE A IDENTIFICAÇÃO DE FALANTES**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora do Pós-Graduação em Estudos da Tradução do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução.
Orientador: Prof. Dr. Markus Johannes Weininger

Florianópolis

2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Carvalho, Sandro Rogério Silva de Legendas Flexíveis
para Surdos e Ensurdecidos : um estudo sobre a
identificação de falantes / Sandro Rogério Silva de
Carvalho ; orientador, Markus Johannes Weininger, 2020.
92 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós
Graduação em Estudos da Tradução, Florianópolis, 2020.

Inclui referências.

1. Estudos da Tradução. 2. Tradução Audiovisual. 3.
Legendagem para Surdos e Ensurdecidos. 4. Identificação de
Falantes. I. Weininger, Markus Johannes. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em
Estudos da Tradução. III. Título.

Sandro Rogério Silva de Carvalho

Legendas flexíveis para surdos e ensurdecidos: um estudo sobre a identificação de falantes

O presente trabalho em nível de mestrado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Werner Ludger Heidermann, Dr.

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Profa. Alexandra Frazão Seoane, Dra.

Universidade Estadual do Ceará – UECE

Profa. Rosvitha Friesen Blume, Dra.

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de mestre em Estudos da Tradução.

Profa. Andréia Guerini, Dra.

Coordenadora do Programa

Prof. Markus Johannes Weininger, Dr.

Orientador

Florianópolis, 2020.

Dedicado aos que lutam diariamente por seu direito de ser e estar.

AGRADECIMENTOS

À República Federativa do Brasil que mantém financeiramente as instalações e recursos humanos da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PGET) que me propiciaram fazer gratuitamente um curso de excelente qualidade.

À CAPES, pela bolsa de estudos que me proporcionou maior tempo de dedicação ao curso.

Às professoras e professores do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PGET), pelos conhecimentos compartilhados e pela cordialidade, em especial a Adja Balbino de Amorim Barbieri Durão, Andréa Cesco, Andréia Guerini, Gilles Jean Abes, Karine Simoni, Markus Johannes Weininger, Martha Lucía Pulido Correa, Rachel Louise Sutton-Spence, Rosvitha Friesen Blume, Sergio Romanelli, Silvana Aguiar dos Santos e Werner Ludger Heidermann.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Markus Johannes Weininger, pela paciência e perseverança, por ter acreditado em mim mais do que eu mesmo.

Ao Prof. Dr. Werner Ludger Heidermann e à Profa. Janine Soares de Oliveira pela paciente revisão da forma e do conteúdo da qualificação.

Ao Prof. Dr. Werner Ludger Heidermann, à Profa. Dra. Alexandra Frazão Seoane e à Profa. Dra. Rosvitha Friesen Blume, por terem gentilmente aceitado participar e contribuir com esta dissertação como membros da banca.

Aos colegas da UFSC, pelo companheirismo e parceria que irão para a vida, em especial a Ana Cristina Martinez, Digmar Elena Jiménez Agreda, Fernanda Christmann, Francinaldo de Souza Lima, Morgana Aparecida de Matos e Paulo Roberto Kloeppe.

À Juliana, pela compreensão nos momentos de ausência e pelo constante incentivo em seguir em frente apesar das adversidades.

Aos meus pais, Aylton e Isabel, pelo incentivo e apoio incondicional.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte desta trajetória, o meu muito obrigado.

*„Anfangs wollt ich fast verzagen,
Und ich glaubt' ich trüg' es nie,
Und ich hab' es doch getragen, –
Aber fragt mich nur nicht, wie?“*

(Heinrich Heine)

RESUMO

A Legendagem para Surdos e Ensurdecidos surgiu para que houvesse a possibilidade de se assistir a um material audiovisual sem o som, pois as informações relevantes relativas ao componente auditivo estariam disponíveis na legenda. A demanda por este tipo de legenda surgiu para atender as pessoas com restrições totais ou parciais ao som. Este grupo, entretanto, é bastante heterogêneo, fazendo com que uma única solução de legenda visando atender a todo grupo não esteja atendendo de maneira satisfatória aos subgrupos e aos indivíduos. Crucial para um trabalho produtivo nessa área é a mudança da perspectiva de referência dos ouvintes para considerar como base a experiência vivencial visual do público alvo. Para se solucionar este problema propõe-se aqui uma legenda que seja flexível, passível de ser configurada com opções de parâmetros de acordo com a necessidade ou vontade de cada subgrupo ou indivíduos espectadores. Este trabalho traz um levantamento das vantagens e desvantagens de cada método de identificação dos falantes e faz recomendações com relação à escolha de um método, como também quais métodos deveriam ser priorizados no caso do oferecimento de opções ao espectador. Como uma solução a curto-prazo com uma relação custo/benefício realista, este estudo recomenda o uso do alinhamento das legendas com a posição dos falantes na tela.

Palavras-chave: Tradução Audiovisual, Legendagem para Surdos e Ensurdecidos, Identificação de Falantes

ABSTRACT

Subtitling for the Deaf and the Hard of Hearing has emerged so that it would be possible to watch audiovisual material without sound, given that relevant auditive components would be available in the subtitle. The demand for this type of subtitle has emerged to better serve people with full or partial hearing restrictions. However, this group is quite heterogeneous, then a single subtitle solution aimed at serving the entire group is not good enough to serve subgroups and individuals. It is paramount for a productive work in this area to change the perspective of reference away from the hearing spectator and consider as base the visual living experience of the target audience. To solve this problem we propose a flexible subtitle, configurable with parameter options according to the needs or preferences of each subgroup or individual viewers. This study surveys the advantages and disadvantages of each speaker identification method and makes recommendations regarding the choice of a method, as well as which methods should be prioritized in the event of offering options to the viewer. As a short-term solution with a realistic cost/benefit-analysis this study recommends the use of subtitles that aligns with the speakers on the screen.

Key-words: Audiovisual Translation, Subtitling for the Deaf and the Hard of Hearing, Speaker Identification

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Os dois eixos da comunicação audiovisual	24
Figura 2 – Exemplo de legenda multilíngue emitida pela Supreme Master Television	32
Figura 3 – Exemplo de legenda lateral em japonês.	42
Figura 4 – Legenda para Teatro projetada acima do palco.	43
Figura 5 – Método descritivo com nomes longos.	69
Figura 6 – Os nove possíveis alinhamentos da identificação do falante.	72
Figura 7 – Exemplo de alinhamento da fala com o falante.	73
Figura 8 – A atribuição de cores conforme o protagonismo da personagem.	75
Figura 9 – Comparação do uso de cores e alinhamento para identificar o falante.	77
Figura 10 – Exemplo do método dinâmico para a identificação do falante.	79
Figura 11 – Ausência das referências intermediárias no método de alinhamento.	81
Figura 12 – A flexibilização dos parâmetros da LSE.	83
Figura 13 – A identificação do falante como parâmetro de flexibilização da LSE.	84

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
AENOR	Asociación Española de Normalización y Certificación
BIAP	Bureau International d'Audiophonologie
CPS	Caracteres por Segundo
CSA	Conseil Supérieur de l'Audiovisuel
DVD	Digital Versatile Disc
LCD	Liquid Crystal Display
LSE	Legendagem para Surdos e Ensurdecidos
PPM	Palavras por Minuto
TED	Technology, Entertainment, Design
W3C	World Wide Web Consortium

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 PERCURSO	14
1.2 JUSTIFICATIVA	16
1.3 DELIMITAÇÃO	19
1.4 OBJETIVOS	20
1.5 METODOLOGIA	20
1.5.1 Classificação	20
1.5.2 Procedimentos	21
1.6 ORGANIZAÇÃO	21
2 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL	22
2.1 DEFINIÇÃO	22
2.2 CLASSIFICAÇÃO	24
3 LEGENDAGEM	27
3.1 DEFINIÇÃO	27
3.2 PARÂMETROS LINGUÍSTICOS	30
3.2.1 Língua	30
3.2.2 Densidade	32
3.3 PARÂMETROS PRAGMÁTICOS	34
3.3.1 Destinatário	34
3.3.2 Intenção	34
3.3.3 Tempo de elaboração	35
3.3.4 Autoria	36
3.4 PARÂMETROS TÉCNICOS	38
3.4.1 Opcionalidade	38
3.4.2 Difusão	39
3.4.3 Cor	40
3.4.4 Incorporação	40
3.4.5 Posicionamento	41
3.4.6 Localização	44
3.4.7 Arquivamento	44
3.4.8 Tipografia	45
3.4.9 Formato	45
3.5 CONSIDERAÇÕES DE TEMPO E DE ESPAÇO	46
3.5.1 Considerações de tempo	46
3.5.2 Considerações de espaço	47
4 LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS	49
4.1. CONCEITO	49
4.2. NOMENCLATURA	51

4.3. PÚBLICO-ALVO	54
4.4. VELOCIDADE DE LEITURA	58
4.5. ELEMENTOS ADICIONAIS	59
4.6 SOBRE A RELEVÂNCIA DOS ELEMENTOS ADICIONAIS NA LSE	60
5 ANÁLISE DA IDENTIFICAÇÃO DE FALANTES	68
5.1 MÉTODOS DE IDENTIFICAÇÃO DE FALANTES	68
5.1.1 Método 1 (Descritivo)	68
5.1.2 Método 2 (Alinhamento)	71
5.1.3 Método 3 (Cores)	74
5.1.4 Método 4 (Dinâmicas)	78
5.3 RECOMENDAÇÕES DE USO	80
6 CONCLUSÃO	83
REFERÊNCIAS	87

1 INTRODUÇÃO

Considerando que você não tenha dificuldades de locomoção, imagine a seguinte situação: Você vai para uma consulta médica em um consultório que fica no décimo andar de um edifício comercial. Chegando lá você está no térreo e procura uma forma de subir. Como são muitos andares, vai em busca de um elevador e vê que não há um. Você pensa: Subir dez andares de escada vai ser pesado. Que tipo de edifício tão alto não possui elevador? Daí você procura a escada e vê que não há escadas. Você começa a pensar em uma forma de subir. Aí, então, pensa em subir através de um guindaste ou então chegar de helicóptero até o topo e descer. Depois procurará saber como as pessoas sobem até lá sem escadas e elevador. Você acaba de ter a experiência de ser uma pessoa deficiente. Neste contexto você pode ver que a escada é um recurso que torna possível a você chegar no décimo andar. Não há, até onde sei, um prédio, mesmo que com dois andares, sem escadas. Assim como não deveria haver nenhuma barreira a qualquer pessoa chegar ao décimo andar, mesmo que ela não possa subir escadas.

Ser deficiente é uma construção social. A pessoa só é deficiente (*disabled*) quando a sociedade não está preparada para que ela possa transitar, agir, entreter-se, estudar, trabalhar, ou seja, exercer suas atividades do dia-a-dia sem obstáculos. Pode-se ser uma pessoa com deficiência (*impaired*), e ter em sua constituição corporal ou cognitiva algo, ou ausência de algo, que a coloque fora do padrão esperado de um ser humano, que afete a sua interação com o mundo, mas só se é uma pessoa deficiente (*disabled*) quando não consegue fazer as coisas por conta de barreiras que não deveriam existir.

Você pode achar que tem sorte de não depender de “eliminadores de barreiras” para agir no dia-a-dia, mas o fato é que isso atinge a todos. Pois todos têm uma infância e uma velhice, pelo menos se espera que tenhamos uma velhice. Mesmo que você se encaixe no padrão humano esperado, nestas condições, infância e velhice, você poderá encontrar um mundo totalmente despreparado para que você aja de forma independente, dado que a diversidade funcional afeta a todos. Mesmo assim, não pensar no um bilhão de pessoas que se encontram no mundo em situação de estar fora do padrão por toda a vida (OMS, 2012, p. 31) é uma atitude indiscutivelmente egoísta.

Embora ignorar esta parcela da população seja o lugar comum, muitas iniciativas vêm ao encontro desse pensamento de sociedade para todos através dos estudos de acessibilidade. Agora se pensa cada vez mais em um *design* universal.

O edifício sem escadas é a situação em que se encontram pessoas que não se enquadram no padrão para a recepção de estímulos auditivos ou visuais frente a um material audiovisual sem os recursos que lhes permitam acessar as informações auditivas e visuais. Como o próprio nome já indica, tal material é feito para ser apreciado da conjunção das informações auditivas e visuais que a compõem.

Temos soluções sendo implementadas somente por força de legislação, como é o caso do *Closed Caption* na TV aberta brasileira. Se você já tentou acompanhar um programa de TV pelo *Closed Caption* em um ambiente onde a TV está sem som, sabe o quão ineficiente ele é. Temos legendas atrasadas, conteúdos truncados, uma confusão. Principalmente em programas ao vivo. Sem contar aquele formato herdado da TV analógica com letras brancas em fundo preto e fonte monoespçada que não ajudam em nada a legibilidade. Até mesmo nos programas gravados, onde se teria mais tempo para se fazer um *Closed Caption* decente, ele padece dos mesmos males.

Os produtores de conteúdo audiovisual têm certa resistência, ou até mesmo ignoram, a adição de recursos de acessibilidade por julgar ser um custo a mais no projeto para se atingir um público muito pequeno, apesar deste custo ser muito baixo em relação ao de toda a produção audiovisual. A prioridade acaba sendo dada no custo-benefício da lógica capitalista calcada no lucro financeiro de retorno da produção, desconsiderando o papel social de acesso ao conteúdo. Neste contexto, somente uma legislação a ser cumprida faria com que fossem fornecidos tais recursos. Há, porém de se regular não somente a disponibilidade dos recursos, mas também como ele será disponibilizado, para evitar o que acontece atualmente com as *Closed Captions* na TV aberta.

Como você provavelmente começou a pensar em uma maneira alternativa de subir os dez andares, o surdo, por exemplo, ao se deparar com um audiovisual sem legendas ou janela de Libras, começa a tentar ler os lábios das atrizes e atores, perceber as reações dos ouvintes a sua volta, etc., para tentar acessar essa informação auditiva que compõe o audiovisual e que lhe é tolhida pela falta de um recurso visual que possibilite esse acesso.

1.1 PERCURSO

Sou deficiente físico, me tornei um depois de um acidente de trânsito, não tenho o braço direito e minha perna direita não tem o joelho e acabou ficando cinco centímetros mais curta. Não corro, tenho dificuldades de locomoção: atravessar ruas, fugir de algo, subir

escadas, etc. Daí o exemplo inicial da escada. Também encontro dificuldades com atividades manuais corriqueiras como: abrir garrafas, cortar alimentos, passar fio dental, amarrar sapatos, etc. Como eu era destro, tive que reaprender a escrever, escovar dentes, etc. Enfim, tive que me readaptar à vida na nova condição. Principalmente em objetos e processos que não foram pensados para pessoas como eu, somente a readaptação não era suficiente, necessitando eu da intervenção de outrem para lograr êxito em tais tarefas.

Antes, eu me encaixava no padrão corporal humano esperado, pelo menos no sentido físico e cognitivo. Depois do tratamento médico e minha volta à convivência na sociedade percebi que o acesso a muitas coisas me era negado pelo simples fato de não haverem pensado que existiriam pessoas funcionalmente diversas que poderiam frequentar aquele ambiente. Um exemplo simples seria um restaurante *self-service* onde não há apoio para o prato. Tenho que pedir para alguém segurá-lo ou colocar o alimento, ou então apoiar o prato entre os vasilhames com os alimentos. O que evito fazer, mas nem sempre é possível evitar, além do fato da perda da independência em servir a própria comida.

Comecei a pensar que as coisas já deveriam ser feitas com o foco na diversidade funcional existente em nossa sociedade. Isso me fez olhar com outros olhos para outros grupos socialmente excluídos e discriminados, gerando racismo, misoginia, homofobia, etc. Pensar em um mundo feito para todos pode parecer uma utopia, mas penso que deve ser ao menos a meta, a qual sabemos ser muito difícil, quiçá impossível, de ser alcançada. Ela ao menos serviria para nos dar a direção a ser seguida.

Durante a graduação em Letras Alemão na UFSC fui me interessando cada vez mais pela tradução para legendas, principalmente as de ouvintes que encontramos em audiovisuais estrangeiros, onde são traduzidos na língua alvo, os diálogos e textos escritos na língua fonte. Pensava nas dificuldades enfrentadas por pessoas por não saberem uma língua estrangeira como uma forma de barreira e que a tradução em si é um recurso de acessibilidade. Estando na área de línguas estrangeiras durante a graduação surgiu a ideia de trabalhar com legendas voltadas para surdos e entrei no mestrado com este tema geral. Logo depois comecei uma especialização em Tradução Audiovisual Acessível: Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) na Universidade Estadual do Ceará na modalidade de ensino à distância, cujo TCC foi defendido no fim de 2018. O foco desta especialização foi bastante voltada para a prática da LSE e durante as disciplinas tivemos que buscar diversos exemplos. A maioria que utilizei foram da plataforma de *streaming* Netflix. Notei que era buscada e

valorizada a uniformidade das LSE para que houvesse o costume com esta forma de legenda e para manter o custo baixo já que era necessário fazer somente uma solução de legenda.

O TCC de minha especialização foca na velocidade de leitura da LSE, comparando seus parâmetros de referência, visto que diferentes unidades de velocidades, CPS (caracteres por segundo) (NETFLIX, 2019a) e PPM (palavras por minuto) (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007; NAVES et al., 2016), eram utilizadas e adaptadas. Embora haja uma correspondência linear entre os componentes do tempo de ambas (1 minuto = 60 segundos), o número de caracteres por palavra não é constante e pode variar conforme a língua, o gênero do audiovisual, o público-alvo, etc. Qualquer conversão entre as unidades implica uma aproximação, pois se faz necessário utilizar uma média do tamanho das palavras em caracteres. Um exemplo ao fim do trabalho mostra que as legendas com elementos adicionais (música, efeitos sonoros e identificação dos falantes), cujas palavras são grafadas entre colchetes, possuem uma média de velocidade em PPM maior que a das legendas sem elementos adicionais, enquanto que as médias das velocidades em CPS de ambos grupos de legendas permaneciam muito próximas. Conjecturamos que isso se deve ao fato de as palavras presentes nos elementos adicionais (entre colchetes) tenderem a ser maiores que as outras (fora dos colchetes). Sendo as legendas com elementos adicionais típicas da LSE, chegamos à conclusão de que a unidade de velocidade de leitura considerada influencia na elaboração da LSE e que os legendistas devem atentar para a unidade utilizada em sua confecção (CARVALHO, 2018; CARVALHO; SEOANE, 2019).

O desenho animado infantil *Arthur* foi exibido com duas legendas disponíveis, uma quase literal e outra editada de modo a facilitar a leitura no intuito de atender crianças com barreiras auditivas com diferentes níveis de alfabetização. Salvo raras exceções como o *Arthur*, as legendas voltadas para o público com barreiras auditivas com as quais tive contato – brasileiras, espanholas, portuguesas, francesas e britânicas – são com apenas uma solução para atender a todos os que precisam de legendas para os sons, mesmo sendo este um grupo bem diverso, com diferentes necessidades. Este tipo de legenda não atende somente aos que têm acesso parcial ou total ao som, mas também a ouvintes em situações de privação do som, seja de maneira coercitiva ou não. Uma solução flexível seria interessante para atender mais plenamente aos indivíduos ou aos grupos que as necessitem.

As legendas da TV aberta e da TV paga são fixas, só há como habilitá-las e desabilitá-las, quando permitido; já as plataformas de *streaming* geralmente fornecem alguma flexibilidade devido a seus receptores serem aplicativos computacionais mantidos

pelas empresas provedoras do conteúdo, o que faz com que tenham controle sobre como o conteúdo será exibido e delegam algumas opções aos usuários. Tal flexibilidade se dá normalmente em características tipográficas, tais como: fonte, tamanho, cor, borda, sombra e a caixa que contém o conteúdo escrito.

1.2 JUSTIFICATIVA

Não há homogeneidade no público-alvo da Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE). Apesar de a nomenclatura explicitar o público ao qual se destina tal forma de legendagem, ele se encontra muito diverso para que fosse plenamente atendido por uma única solução de legenda. Poderíamos pressupor certa homogeneidade entre os membros de tal público, porém não é isso o que se observa. Neves (2008, p. 131) aponta como uma das falácias sobre a LSE o fato de se considerar os destinatários como um grupo homogêneo e assumir que tal legenda será adequada para:

- espectadores com surdez total ou parcial;
- surdos pré-linguais e pós-linguais;
- surdos oralizados e sinalizados;
- surdos que sentem que pertencem ao grupo social majoritário e Surdos (com S maiúsculo) que se assumem como minoria linguística;
- Surdos para quem o texto escrito é uma segunda língua;
- espectadores ensurdidos que têm audição residual e/ou memória auditiva.

A autora ainda aponta que:

O fornecimento de uma única legenda para todos será inevitavelmente inadequado para alguns, se não para a maioria dos espectadores. As pessoas com surdez total ou parcial são, na realidade, diferentes públicos que podem exigir diferentes soluções de legendagem. Eles lêem em diferentes velocidades, desfrutam de diferentes tipos de legendas (por exemplo, literais e editadas) e se relacionam de diferentes maneiras com o som (fala, efeitos sonoros e música). O relatório de Kyle (1996, *passim*) mostra como os espectadores com diferentes tipos e graus de perda auditiva interagem com o texto audiovisual e leem as legendas. Fica claro a partir dos resultados da pesquisa de Kyle (*ibid.*) e dos da equipe de D'Ydewalle (D'Ydewalle et al. 1987) e de Neves (2005) que essa é uma questão complexa, devido ao número de variáveis a serem levados em conta, caso se queira chegar a uma solução abrangente. Mas essa é definitivamente uma área que merece mais pesquisas, pois uma melhor compreensão das necessidades das pessoas certamente daria aos fornecedores de conteúdo importantes conhecimentos sobre onde basear suas escolhas e práticas. Pode ser verdade que não é viável (econômica e tecnicamente) produzir várias versões de legendas para qualquer filme ou programa, como proposto por Gottlieb (1997, p. 129); no entanto, é necessário um esforço especial para conhecer nosso público da melhor maneira possível e para ajustar nosso trabalho ao gênero e estilo do texto audiovisual que estamos

legendando (que por si só será um seletor de público), para que as legendas fornecidas realmente ofereçam aos espectadores com surdez total ou parcial uma gratificante experiência visual.¹ (NEVES, 2008, p. 131–132, tradução nossa)

Neves (2008) também coloca que é preciso lembrar que tais legendas não são direcionadas exclusivamente para públicos com restrições de acesso ao som. Os ouvintes usam as legendas interlinguísticas, mas acima de tudo, eles utilizam as Legendas para Surdos e Ensurdidos enquanto se exercitam na academia ou desfrutam de uma bebida em um bar barulhento.

As LSE são igualmente úteis para imigrantes, estrangeiros e pessoas de todas as idades aprendendo um idioma ou trabalhando em suas habilidades de leitura (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 14). Elas têm sido frequentemente consideradas uma excelente ferramenta pedagógica. Koolstra et al. (1997), por exemplo, citam como tais legendas podem ajudar as crianças a aprender a ler, enquanto estudos na Índia, realizados por Kothari e sua equipe (KOTHARI; PANDEY; CHUDGAR, 2004), mostram como as legendas têm sido usadas para melhorar os níveis nacionais de alfabetização.

Gambier (2007) oferece um resumo abrangente do papel da legendagem na garantia do multilinguismo e destaca o papel pedagógico que ela pode desempenhar em uma vasta gama de circunstâncias. Ele dá exemplos de todo o mundo, abordando públicos bastante distintos que pertencem a diferentes faixas etárias e contextos sociais com distintos perfis linguísticos, sensoriais e cognitivos.

Bartoll e Tejerina (2010, p. 71) também apontam para a heterogeneidade do público-alvo de tais legendas. Eles apontam que deveriam ser confeccionadas diferentes legendas para diferentes públicos e que esperavam que os avanços tecnológicos oferecidos pelas novas plataformas permitissem que os usuários escolhessem os recursos das legendas.

¹ The provision of a unique set of subtitles for all will inevitably be inadequate for some if not most viewers. Hard of hearing, deaf and Deaf viewers are, in reality, different audiences who may require different subtitling solutions. They read at different speeds, enjoy different types of subtitles (e.g. edited, verbatim) and relate to sound (speech, sound effects and music) in different ways. Kyle's Report (1996: passim) shows how viewers with different types and degrees of hearing loss interact with the audiovisual text and read subtitles. It is clear from the outcome of Kyle's research (ibid.) and from those by D'Ydewalle's team (D'Ydewalle et al. 1987) and by Neves (2005) that this issue is complex, due to the number of variables to be taken into account if we are to arrive at a comprehensive account. But this is definitely an area that deserves further research, for a better understanding of people's needs would certainly equip providers with important knowledge on which to base their choices and practices. It may be true that it is not (economically and technically) viable to produce various subtitle versions for any one film or programme, as proposed by Gottlieb (1997: 129); however, special effort must be put into getting to know our audiences as well as possible and to adjusting our work to the genre and style of the audiovisual text we are subtitling (which in itself will be an audience selector), so that the subtitles provided truly offer d/Deaf or hard-of-hearing viewers a rewarding viewing experience. (NEVES, 2008, p. 131–132)

Os autores ainda apontam que essa escolha significaria um importante aumento na qualidade das legendas e levaria a uma verdadeira acessibilidade para a heterogênea comunidade surda à qual se destina.

Já no final da década de 90, Kirkland (1999, p. 238) fez um experimento de recepção com 200 pessoas e chegou à conclusão de que apesar de estar claro que havia algumas características que poderiam atender a todos e outras que poderiam atender a quase todos, não emergiu da pesquisa um modelo único que atendesse igualmente às preferências de todos os espectadores das legendas. Indicaram que isso sugeriria que a indústria televisiva deveria prover meios de atender às diferentes preferências individuais. Apontaram ainda que, no futuro, a TV digital viabilizaria uma série de recursos controláveis individualmente e que isso constituiria um progresso muito significativo para atender às demandas individuais de cada espectador.

Tendo em vista a heterogeneidade de seu público-alvo, uma única LSE dificilmente irá satisfazer plenamente a um de seus subgrupos, quiçá aos indivíduos. A solução pode estar em fazer uma legenda flexível, composta de elementos que interessam aos indivíduos, os quais poderiam escolhê-los livremente. Assim como hoje em dia escolhemos ver um filme dublado ou legendado, poderíamos no futuro escolher uma legenda que seja rápida e sem os elementos sonoros, por exemplo. Assim, cada pessoa poderia escolher o que lhe conviesse. P. ex., um surdo pós-locutivo² com audição residual poderia escolher uma legenda intralingual literal, mas sem a explicitação dos sons, pois ele ouve mas tem dificuldade para reconhecer o que se fala nos diálogos. Já um Surdo poderia escolher uma legenda intralingual lenta e com a explicitação sonora. Ele poderia também se sentir incomodado com a identificação dos falantes e escolher retirá-las. A própria explicitação dos sons poderia ter diferentes níveis como: explicitar tudo, ou somente o que é mais relevante, ou somente o que não se possa deduzir da imagem. Enfim, personalizar a legenda para a necessidade, o gosto ou o interesse de cada um.

No caso em que se tem vários espectadores, haveria a necessidade de se entrar em comum acordo para a escolha das características das legendas. Assim como os ouvintes hoje escolhem assistir a um material legendado ou dublado em grupo. Deve-se chegar a um acordo entre os espectadores para saber como irão assistir ao audiovisual.

² Surdos pós-locutivos são pessoas que se tornaram surdas após o desenvolvimento da linguagem oral.

Uma solução fragmentada e abrangente de legenda, como a que se propõe, elevaria o status da Legenda para Surdos e Ensurdidos e a tornaria uma legenda para todos, inclusive os surdos e toda a diversidade que se encontra classificada como surdo ou pessoa que tem dificuldade para ouvir. Cada um poderia ter a legenda que quiser, da forma que mais lhe convier. Sendo assim, viabilizaria linhas de investigação focadas na necessidade específica dos surdos, levando em conta todas as características de tal grupo. Tendo tudo separado, em blocos, poderia haver blocos extremamente especializados nas necessidades dos surdos sinalizados, por exemplo.

1.3 DELIMITAÇÃO

Após reconhecer a inadequação de uma solução única de legenda devido à heterogeneidade do público-alvo, Neves (2008) coloca que prover recursos de legendas adequados é uma questão complexa devido às muitas variáveis envolvidas. Muitas são as características passíveis de flexibilização.

Sendo assim, este trabalho se atém às soluções envolvendo somente uma destas variáveis: a identificação dos falantes. Saber quem está falando o conteúdo da legenda pode alterar a interpretação da narrativa e nem sempre temos indicações visuais do falante. Há vários métodos de se identificar quem está falando.

Este trabalho visa estruturar uma solução para uma legenda flexível, analisando as vantagens e desvantagens dos métodos de identificação de falantes, buscando responder às seguintes perguntas: Quais métodos estão disponíveis para identificar os falantes? Quais as vantagens e desvantagens de cada método? Qual deve ser a prioridade de implementação quando se quer disponibilizá-los como opção aos espectadores?

1.4 OBJETIVOS

Diante do exposto, temos como objetivo geral: Analisar os possíveis métodos de identificação de falantes na Legendagem para Surdos e Ensurdidos.

Por conseguinte, nossos objetivos específicos são:

- 1) Descrever os métodos de identificação dos falantes;
- 2) Analisar vantagens e desvantagens de cada método;
- 3) Propor uma recomendação de uso dos métodos;

1.5 METODOLOGIA

Nesta seção será apresentada a classificação da pesquisa e uma breve descrição dos procedimentos realizados.

1.5.1 Classificação

Uma das possíveis formas de classificar as pesquisas científicas nos é fornecida e esclarecida por Gil (2002). O autor indica que, com base nos objetivos, as pesquisas podem ser: exploratórias, descritivas ou explicativas. Dentre as quais destacamos o conceito de pesquisa exploratória:

“Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições. [...] essas pesquisas envolvem: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) **análise de exemplos que "estimulem a compreensão"**” (GIL, 2002, p. 41, grifo nosso)

Silva e Menezes (2005) classificam a pesquisa quanto à forma de abordagem como quantitativa ou qualitativa. Dentre as definições destacamos a seguinte:

Pesquisa Qualitativa: considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem. (SILVA; MENEZES, 2005, p. 20)

Tendo em conta o exposto, a presente pesquisa pode ser classificada como uma pesquisa exploratória e qualitativa. Conforme colocado abaixo:

- A) *Pesquisa Exploratória*: pois seu objetivo envolve a análise de métodos de identificação de falantes de modo a estimular a compreensão sobre a escolha do método a ser utilizado em cada situação ou quais métodos priorizar quando for possível fornecer certa flexibilidade de escolha ao espectador;
- B) *Pesquisa Qualitativa*: já que nos utilizamos de interpretação para o julgamento para definir vantagens e desvantagens dos métodos de identificação dos falantes, bem como para a recomendação de prioridades

1.5.2 Procedimentos

a) Analisar de forma mais sistemática as publicações a respeito da LSE em geral e no que concerne à identificação de falantes em específico (pesquisa bibliográfica);

b) Levantar diferentes formas de identificação de falantes possíveis e/ou em uso (pesquisa exploratória) e analisar suas vantagens e desvantagens para poder apresentar os resultados na forma de uma orientação para legendadores.

1.6 ORGANIZAÇÃO

Este trabalho está organizado em 6 capítulos. Este primeiro contextualiza o leitor no macrocontexto onde se insere a pesquisa, traça um panorama de seu percurso, justifica o trabalho, expõe seus objetivos e a metodologia. Já o próximo capítulo discorre sobre o conceito e a classificação da Tradução Audiovisual. O terceiro visa conceituar e expor os parâmetros da legendagem, enquanto o quarto traz os pormenores relativos à Legendagem para Surdos e Ensurdidos. O penúltimo e quinto capítulo descreve e apresenta uma análise dos métodos de identificação dos falantes. Por último, o sexto capítulo tece as conclusões e apresenta sugestões de futuras pesquisas relacionadas a este trabalho.

2 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

Este capítulo define o que vem a ser a tradução audiovisual, trazendo um breve histórico de seu desenvolvimento, bem como classifica e correlaciona os diferentes tipos de traduções que são consideradas como pertencentes ao leque da tradução audiovisual.

2.1 DEFINIÇÃO

Enquanto as aves se submeteram a intensas modificações biológicas, através de várias gerações, para transformarem escamas em penas e um par de membros em um par de asas para finalmente ganhar a locomoção aérea, o ser humano obteve o mesmo resultado através dos aviões. E é justamente isso que nos diferencia dos outros animais, a capacidade de estender nosso aparato biológico através do desenvolvimento de soluções externas ao nosso organismo, um superorganismo (KROEBER, 1993). Para que possamos nos adaptar através destes aparatos, que não são somente físicos mas também abstrações, desenvolvemos algo que acumulamos e transmitimos através das gerações, a cultura, cujas transferências nos fazem saber resolver problemas e lidar com as mais variadas situações sem ter que partir do zero (LARAIA, 1986).

As transferências culturais na sociedade ocidental evoluíram ao longo do tempo. O que antes era contado verbalmente ao redor de fogueiras ou cantado por bardos, após a invenção da escrita, pôde ser registrado para a posterior leitura. Com o teatro se teve a possibilidade de ver e ouvir as personagens ao vivo durante as performances. A tecnologia atual permite que os estímulos visuais e acústicos de tais narrativas sejam capturados, gravados, processados e recuperados. No canal visual armazena-se uma sequência de imagens para ambos os olhos (bidimensional, 2D), ou duas sequências de imagens independentes para cada olho (tridimensional, 3D), sendo que a velocidade de sobreposição de tais imagens (p. ex. 25, 30, 50 ou 60 quadros por segundo) simula visualmente a continuidade dos movimentos. Já no canal acústico armazena-se uma sequência de sons para os dois ouvidos (mono) ou duas sequências de sons independentes para cada ouvido (estéreo).

Qualquer produto cultural, seja ele em língua estrangeira ou não, ao vivo ou gravado, verbal ou não verbal, visual ou auditivo, está sujeito a processos de tradução. A pesquisa e o trabalho deste tipo de tradução fazem parte do que é conhecido como **Tradução Audiovisual**.

Durante o desenvolvimento desta área houve a necessidade de se encontrar um termo que desse conta dos diferentes tipos de tradução. Tal termo deveria incluir os casos onde somente o canal acústico (rádio, música, audiolivro), os canais acústico e visual (cinema, televisão, teatro, ópera), ou os canais acústico, visual e de escrita (multimídia, jogo de computador) são o texto de partida. As sugestões se deram em língua inglesa, sendo as mais promissoras: *Screen Translation* (Tradução de Tela), *Multimedia Translation* (Tradução Multimídia) e *Audiovisual Translation* (Tradução Audiovisual). Com o tempo prevaleceu Tradução Audiovisual, já que *Screen Translation* excluiria traduções de teatro ou rádio, e o termo *Multimedia* já é amplamente utilizado na área de TI, podendo causar confusões. A Tradução Audiovisual engloba todas estas traduções — ou transmissões multi-semióticas — que envolvam informações auditivas e/ou visuais para a produção ou pós-produção em todas as mídias e formatos, bem como as novas áreas de acessibilidade audiovisual, como a legendagem e a janela de intérpretes em língua de sinais para pessoas com barreiras de acesso às informações auditivas e a audiodescrição para as que se encontrem com barreiras de acesso às informações visuais (ORERO, 2004, p. 7).

Jüngst (2010) define tradução audiovisual como:

A tradução audiovisual é geralmente entendida como a tradução de formatos de mídia que possuem partes visíveis e audíveis. Há modificações no material original, porém: ao contrário de outras formas de tradução, parte deste material permanece preservado e é acrescentado ou combinado com outros novos. A tradução audiovisual foi inicialmente pensada para a tradução de séries e filmes. [...] Deve-se ter em conta que ela não se limita somente a isso, e envolve também a interpretação visual e auditiva, bem como a tradução de sites de internet e jogos de computador. A técnica de localização também desempenha um importante papel na tradução audiovisual.³ (JÜNGST, 2010, seq. 1.2, tradução nossa)⁴

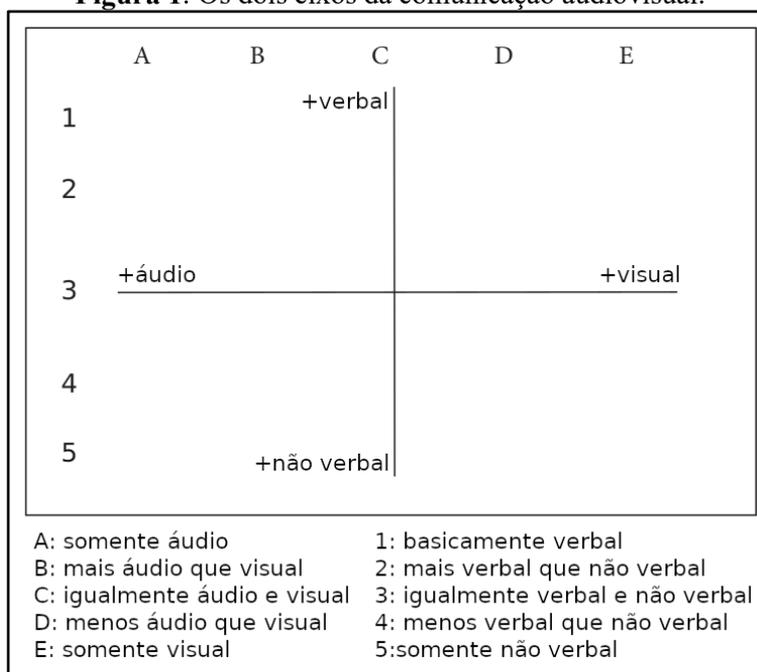
Zabalbeascoa (2008) propõe uma abordagem da Tradução Audiovisual em dois eixos para representar a variação de intensidade dos canais de áudio e de vídeo bem como a predominância de elementos verbais e não verbais nos materiais audiovisuais. Conforme

³ „Unter audiovisueller Übersetzung versteht man allgemein das Übersetzen von Medienformaten, die einen sichtbaren und einen hörbaren Teil haben. Bei der audiovisuellen Übersetzung wird das ursprünglich vorliegende Material verändert. Teile dieses Materials bleiben, anders als bei vielen anderen Formen der Übersetzung, erhalten und werden ergänzt oder mit neuen Materialteilen kombiniert. Als erstes denkt man dabei an die Übersetzung von Filmen und Fernsehserien. Mit diesem Kernbereich der audiovisuellen Übersetzung befasst sich dieses Buch. Es soll jedoch nicht verschwiegen werden, dass das audiovisuelle Übersetzen noch andere Bereiche berührt. So hat das Dolmetschen visuelle und auditive Anteile. Die Übersetzung bestimmter Bestandteile von Internetseiten und von Computerspielen gehört ebenfalls in den Bereich der audiovisuellen Übersetzung. Hier spielt auch die Technik der Lokalisierung bei der Übersetzung eine herausragende Rolle“ (JÜNGST, 2010, seq. 1.2)

⁴ O acesso ao livro „Audiovisuelles Übersetzen: Ein Lehr- und Arbeitsbuch“ de Heike E. Jüngst, citado como (JÜNGST, 2010), foi possibilitado somente através de seu formato para leitor digital sem a indicação das páginas. Sendo assim, citamos a seção onde se encontra o referido texto.

mostra a Figura 1, no eixo horizontal se encontra o áudio e vídeo nas extremidades. Já no eixo vertical temos os elementos verbal e não verbal. A figura pretende, assim, dar conta de todas as modalidades que se encaixem dentro da Tradução Audiovisual, mesmo sendo totalmente visual (histórias em quadrinhos) ou totalmente auditiva (entrevista somente com áudio), seja totalmente verbal (entrevista somente com áudio das falas) ou totalmente não verbal (filme mudo sem texto).

Figura 1: Os dois eixos da comunicação audiovisual.



Fonte: Zabalbeascoa (2008, p. 26, tradução nossa).

2.2 CLASSIFICAÇÃO

O texto alvo distingue as formas de Tradução Audiovisual, podendo ser escrito ou oral, na mesma língua do texto de origem ou em outra. Ele também pode se mostrar como um complemento ao texto de origem (JÜNGST, 2010, seq. 1,2).

As formas mais conhecidas de tradução audiovisual são a dublagem e a legendagem. A forma com a qual a maioria dos espectadores está mais familiarizada no Brasil é a **dublagem**, onde a faixa de diálogos do filme original é completamente substituída por uma faixa de diálogo na língua-alvo. O filme é assistido como se tivesse sido produzido na língua-alvo. Devido a isso, é fácil esquecer que o diálogo se trata de uma tradução (JÜNGST, 2010, seq. 1,2).

A **legendagem** é mais frequente em discos de armazenamento (DVD e Blu-ray), no cinema, na TV a cabo e nos serviços de *streaming*, onde o texto escrito tipicamente centralizado na parte inferior da imagem, mostra, em uma ou duas linhas, a faixa do diálogo na língua-alvo. O filme é assistido na língua original, e as legendas na língua-alvo (JÜNGST, 2010, seq. 1,2).

As línguas de origem e de destino das legendas podem ser diferentes, **interlingual**, ou iguais, **intralingual** (JÜNGST, 2010, seq. 1,2). Este último é erroneamente associado à Legendagem para Surdos e Ensurdidos, já que este tipo de legenda também pode ser interlingual. A intralingual é útil para estudantes de língua estrangeira, bem como para ouvintes em situações específicas de privação do som, quando o ambiente deve permanecer silencioso (bibliotecas, hospitais) ou se encontra muito barulhento (restaurantes, feiras).

Na tradução conhecida como **voice-over** ou locução ouve-se simultaneamente o som original com menor intensidade e o som da voz com a tradução na língua de destino em uma maior intensidade. No Brasil, esta modalidade não é usual em filmes e sim em documentários e entrevistas (JÜNGST, 2010, seq. 1,2).

A tradução de sites da internet e de jogos de computador também pertence ao campo da Tradução Audiovisual, sobretudo a técnica de **localização** (JÜNGST, 2010, seq. 1.1). Segundo Munday (2016, p. 286), a tradução de jogos de computador é uma mistura de Tradução Audiovisual e localização de software. Já Mangiron e O'Hagan (2006, p. 13) consideram este tipo de atividade como "localização de jogos", uma vez que podem envolver legendagem, dublagem ou ambas.

Na **interpretação de filmes** há a tradução ao vivo e é comum em festivais de cinema. A audiência escuta a interpretação através de fones de ouvido ou de alto-falantes e também pode ouvir o som original simultaneamente (JÜNGST, 2010, seq. 1,2). No caso do uso de alto-falantes esta técnica se assemelha a algo como um voice-over ao vivo.

A **legendagem para teatro** é uma forma de tradução escrita em performances de teatro ao vivo. É muito semelhante às legendas de filmes, porém possui características peculiares devido à improvisação em palco. As legendas são apresentadas normalmente acima do palco, mas também podem se encontrar nas laterais ou até mesmo em dispositivos individuais a cada espectador.

A Tradução Audiovisual desempenha um importante papel na quebra de barreiras de acesso aos conteúdos visuais e auditivos às pessoas que tenham limitações parciais ou totais na recepção de tais conteúdos. Esta área é geralmente referida como **Acessibilidade**

Audiovisual ou **Tradução Audiovisual Acessível**. O acesso ao conteúdo visual se dá através da **Audiodescrição**, uma descrição auditiva das imagens. Já o acesso ao conteúdo auditivo é feito com que este esteja de alguma forma visualmente descrito, seja com legendas, processo conhecido como **Legendagem para Surdos e Ensurdidos**, ou pela inserção de um vídeo menor onde se encontra o intérprete de língua de sinais, conhecida no Brasil como **Janela de Libras**. As três modalidades podem ser preparadas com antecedência ou ao vivo (NAVES et al., 2016).

No caso da **Audiodescrição**, um narrador descreve, entre os diálogos, o que se vê na imagem. Esta modalidade é destinada principalmente a cegos e deficientes visuais e, adicionalmente, também pode ser usado por videntes quando precisam ou querem só ouvir o áudio de um produto audiovisual. São mais comuns em filmes e também são oferecidas em algumas performances teatrais ao vivo (JÜNGST, 2010, seq. 5.1).

A **Janela de Libras** é um “espaço delimitado no vídeo onde as informações veiculadas na língua portuguesa são interpretadas através de Libras” (ABNT, 2005, p. 3). Esta modalidade é voltada a surdos sinalizados que acessam, através da língua de sinais, os diálogos, efeitos sonoros e músicas relevantes ao enredo.

A **Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE)** acrescenta à legendagem dos diálogos, a identificação dos falantes e a descrição dos sons e ruídos que são importantes para a compreensão da narrativa na forma de texto escrito na tela, geralmente centralizado na parte inferior (JÜNGST, 2010, seq. 6.1).

Esta última modalidade de Tradução Audiovisual Acessível, a LSE, será objeto de estudo do presente trabalho e será vista mais detalhadamente no capítulo 4. Neste capítulo conceituamos a tradução audiovisual e discorremos sobre sua classificação. No próximo trataremos da legendagem, já que suas características são um subconjunto das características da LSE.

3 LEGENDAGEM

Este capítulo primeiramente define a legendagem para depois descrever e correlacionar seus parâmetros utilizados para classificar uma legenda segundo suas características.

3.1 DEFINIÇÃO

Conforme visto na seção anterior, a legendagem é uma das formas mais conhecidas de tradução audiovisual. Ela é utilizada com maior frequência em discos de armazenamento (DVD e Blu-ray), no cinema, na TV a cabo e em serviços de *streaming*. O uso da legendagem, em detrimento da dublagem, depende de diversos fatores, entre eles a tradição de certas nações ou culturas. Possui também um custo de produção mais baixo que a dublagem, sendo então, por vezes, priorizada visando um impacto menor no orçamento.

Díaz-Cintas e Remael (2007) trazem uma definição de legendagem, conforme a seguir:.

“A legendagem pode ser definida como uma prática de tradução que consiste em apresentar um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, que procura recontar o diálogo original dos falantes, bem como os elementos discursivos que aparecem na imagem (letras, inserções, graffiti, inscrições, cartazes e similares) e as informações contidas na trilha sonora (músicas, vozes de fundo).” (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 7–8, tradução nossa)⁵

O uso das legendas precedeu ao do som. Os filmes já faziam uso de legendas antes mesmo de haver aparatos tecnológicos capazes de sincronizar o som às imagens. Tais legendas eram conhecidas como intertítulos e eram uma sequência de imagens queimadas com textos e colocadas entre uma cena e outra no filme, não havendo sobreposição das imagens do filme com as do texto. Assim sendo, criou-se uma familiaridade com a legenda desde os primórdios do cinema. Ela, porém, nunca deixou de ser um elemento intruso na obra audiovisual, demandando maior esforço do espectador que tem que acompanhar a imagem, o som e ler as legendas ao mesmo tempo (GOROVITZ, 2006, p. 64).

⁵ Subtitling may be defined as a translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off).

Díaz-Cintas e Remael (2007, p. 13) classificam os tipos de legenda segundo critérios que levam em conta os parâmetros linguísticos, o tempo disponível para a elaboração, os parâmetros técnicos, o método de projeção e o formato de distribuição. Segue abaixo a classificação dos autores:

- PARÂMETROS LINGUÍSTICOS
 - Intralingual
 - Para surdos e ensurdecidos
 - Para aprendizagem de línguas
 - Para efeitos de karaokê
 - Para dialetos de uma mesma língua
 - Para avisos e anúncios
 - Interlingual
 - Para ouvintes
 - Para surdos e ensurdecidos
 - Bilíngue
- TEMPO DISPONÍVEL PARA A PREPARAÇÃO
 - Pré-preparadas (offline)
 - Em sentenças completas
 - Reduzida
 - Ao vivo ou em tempo real (online)
 - Feita por humanos
 - Tradução automática
- PARÂMETROS TÉCNICOS
 - Abertas
 - Fechadas
- MÉTODOS DE PROJEÇÃO
 - Mecânica e térmica
 - Fotoquímica
 - Óptica
 - A laser
 - Eletrônica
- FORMATO DE DISTRIBUIÇÃO

- Cinema
- Televisão
- Vídeo, VHS
- DVD
- Internet

Assim, segundo os autores, poderíamos ter, por exemplo, uma legenda interlinguística para surdos e ensurdecidos, pré-preparada, reduzida, fechada, eletrônica e para o cinema. Note que as classificações são mutuamente excludentes dentro de cada critério. Se a legenda é aberta, não pode ser fechada. Se é pré-preparada, não pode ser ao vivo. Um caso curioso ocorre, entretanto, com o critério linguístico, já que as legendas bilíngues são legendas interlinguísticas, se considerarmos interlinguísticas como entre línguas diferentes. No caso desta classificação, os autores estão considerando as legendas interlinguísticas como de uma língua de origem para uma língua de chegada. Neste caso, interlinguística e bilíngue são mutuamente excludentes. Note, no entanto, que esta classificação não dá conta de legendas multilíngues com mais de duas línguas de chegada.

Além das categorias listadas acima, os autores adicionaram os sobretítulos, os intertítulos e as *fansubs*. Os sobretítulos são voltados para apresentações ao vivo, seja de teatro, ópera, concertos e conferências. Os intertítulos não se sobrepõem à imagem do filme, ficando entre uma cena e outra. Já as *fansubs* são legendas feitas por amadores que são fãs de determinado produto e se juntam voluntariamente para confeccionar legendas destes materiais.

Bartoll (2008, p. 252), por sua vez, propõe em sua tese doutoral uma classificação dos parâmetros relevantes para uma taxonomia da legendagem, ou seja, os parâmetros que caracterizam um tipo de legenda. Sendo eles:

- PARÂMETROS LINGUÍSTICOS
 - Língua
 - Densidade
- PARÂMETROS PRAGMÁTICOS
 - Destinatário
 - Intensão
 - Tempo de elaboração

- Aatoria
- PARÂMETROS TÉCNICOS
 - Opcionalidade
 - Difusão
 - Cor
 - Incorporação
 - Posicionamento
 - Localização
 - Arquivamento
 - Tipografia
 - Formato

Vamos aqui utilizar a classificação dos parâmetros de Bartoll (2008), já que estas englobam os critérios de Díaz-Cintas e Remael (2007). Discorreremos depois sobre as considerações relativas ao tempo de exposição das legendas e ao espaço ocupado por elas. Como Bartol, dividiremos os parâmetros em: linguísticos, pragmáticos e técnicos.

3.2 PARÂMETROS LINGUÍSTICOS

Veremos aqui os parâmetros linguísticos da legendagem, que concernem à relação entre as línguas de partida e de chegada, bem como a densidade do texto visando a melhor legibilidade da legenda.

3.2.1 Língua

A língua de chegada de uma legenda pode ser a mesma que a língua de partida ou outras línguas. No caso em que a língua de chegada é a mesma da de partida, elas são conhecidas como intralinguais. Já no caso de se tratar de línguas diferentes, elas são interlinguais. Este último tipo pode ter uma ou mais línguas diferentes, o caso mais comum é que haja apenas uma língua de chegada, que é o tipo de legendas mais conhecida e que vemos com frequência em materiais audiovisuais estrangeiros. O segundo caso mais frequente envolve duas línguas de chegada, sendo conhecidas como legendas bilíngues.

Nada impede que se tenham mais de duas línguas de chegada, apesar de não serem muito comuns.

As legendas intralinguais servem para dar acesso ao som quando na sua ausência, seja por barreiras biológicas (pessoas com limitação auditiva total ou parcial) ou ambientais (ambiente silencioso ou muito barulhento). Outro uso recorrente é no caso de aprendizagem de línguas estrangeiras, seja por estrangeiros, imigrantes, ou refugiados. Um caso interessante neste sentido ocorreu na Índia, onde a equipe de Kothari usou legendas intralinguais para diminuir o nível de analfabetismo naquele país (KOTHARI; PANDEY; CHUDGAR, 2004). Sendo este uso para pessoas nativas da língua, porém com acesso limitado a seu conteúdo escrito. Outro uso para nativos da língua envolve a legendagem de dialetos muito marcados. Tais legendas são controversas, já que apagam as marcas dialetais de uma comunidade de falantes. No entretenimento podemos citar o uso de legendas intralinguais em karaokês e para informação em telejornais e anúncios comerciais em locais onde o som pode ser um incômodo, como em metrô, por exemplo.

As legendas interlinguais são as mais comuns e fornecem o acesso a materiais estrangeiros. Seu caso mais típico é quando envolve apenas uma língua de chegada. As vemos com frequência em filmes e séries estrangeiras em plataformas de *streaming* ou na TV paga, quando esta opção está disponível. A TV aberta brasileira também traz legendas interlinguísticas no modo de *Closed Caption*, mas não é sempre.

As legendas com mais de uma língua de chegada são chamadas de legendas multilíngues. Elas podem ser tanto interlinguais, como também intralinguais, apesar de esta última não ser usual. As legendas multilíngues são comumente encontradas em festivais de cinema. No de Veneza, por exemplo, se tem legendas em italiano na tela principal e em inglês em uma tela à parte (ONCINS, 2013, p. 76). Como um exemplo extremo do uso de legendas multilíngues em um vídeo transmitido por *streaming*, a Figura 2 apresenta um caso peculiar deste tipo de legenda, onde se vê a legendagem de uma cena em vinte e seis línguas.

Figura 2: Exemplo de legenda multilíngue emitida pela Supreme Master Television.



Fonte: (SUPREME MASTER TV, 2011)

No caso de haver apenas duas línguas de chegada, as multilíngues são chamadas de legendas bilíngues. Alguns autores (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 14; JÜNGST, 2010, seq. 2.5.5) consideram as legendas bilíngues como uma categoria independente nas modalidades de tradução audiovisual. As encontramos em regiões onde se fala duas línguas. Na Bélgica, por exemplo, as legendas são em francês e em flamengo. Na Finlândia, onde parte da população se comunica em sueco, temos legendas em finlandês e em sueco. Também bilíngues são as legendas em hebraico e em árabe na Jordânia e em Israel.

Nas bilíngues, normalmente se tem uma linha para cada língua. Pode-se utilizar algum recurso tipográfico para diferenciar entre as línguas, como o uso de cores, negrito, itálico, sombras, etc. Podemos encontrar também duas linhas para cada língua, totalizando quatro linhas. Esta, porém, não é uma legenda muito comum de ser encontrada, visto que muitas linhas acabam afetando sobremaneira a apreciação das imagens do audiovisual. Vide Figura 2 para um caso extremo de uso exagerado de linhas, línguas e recursos tipográficos.

3.2.2 Densidade

Outro parâmetro concernente à língua é a densidade. As legendas podem procurar colocar em texto tudo o que se fala ou um texto reduzido, simplificado, focado nas

informações mais relevantes. Bartoll (2008) as cita como legendas integrais (*íntegres*) e legendas reduzidas (*reduïts*), enquanto Díaz-Cintas e Remael (2007) as chamam de legendas em frases completas (*in complete sentences*) e legendas reduzidas (*reduced*). Ao estudar o impacto do uso destes dois tipos de legendas na compreensão de um desenho animado por crianças, a equipe de Ward (WARD et al., 2007) classificou estas legendas como próximas ao literal (*near-verbatim*) e editadas (*edited*).

Os três exemplos de nomenclatura citados acima colocam que a classe de legendas que não são reduzidas - integrais, em frases completas, próximas ao literal - respeita a velocidade da dicção, ou seja, ela traz tanta informação quanto possível, mas não toda a informação. Não contemplam, assim, as legendas literais que trazem toda a informação sem limitações de tempo de leitura e são utilizadas nas legendas intralinguais para o aprendizado de línguas, bem como para surdos e ensurdecidos quando se quer focar em pessoas com audição residual que ouvem, mas acompanham melhor pelas legendas, para citar dois exemplos.

Sendo assim podemos classificar as legendas quanto à densidade em três categorias: literal, quase-literal e reduzida. Sendo que, as legendas literais trazem toda a informação que está sendo dita; as quase-literais trazem o máximo possível da informação, porém respeitando a presumida velocidade de leitura do espectador; e as reduzidas trazem somente as informações relevantes. O uso das literais já foi dito no parágrafo anterior. Já as legendas quase-literais são comumente utilizadas em filmes e séries na TV ou em plataformas de *streaming*. As reduzidas são utilizadas em contexto onde se tem um baixo nível de alfabetização na variante escrita da língua, como para surdos sinalizados, imigrantes e crianças. Neste último caso não se procura somente reduzir a quantidade de texto na legenda para que seja lida em uma velocidade de leitura mais reduzida, mas também adequar o vocabulário e usar estruturas gramaticais mais simples, de modo a facilitar a leitura de seu público-alvo.

Vimos aqui que os parâmetros linguísticos abrangem questões em relação às línguas envolvidas no processo de tradução e à densidade do texto. Na próxima seção seguiremos na taxonomia de Bartoll (2008) e veremos os parâmetros pragmáticos da legendagem.

3.3 PARÂMETROS PRAGMÁTICOS

Vamos ver aqui parâmetros pragmáticos da legendagem, sendo eles: o destinatário, a intenção, o tempo de elaboração e a autoria.

3.3.1 Destinatário

O primeiro parâmetro pragmático que vamos ver é o destinatário. Em poucas palavras, é o direcionamento da elaboração da legenda segundo a quem ela se destina. Seja na tradução ou na transcrição do conteúdo, o destinatário também influencia, ou até mesmo determina, o tipo de legenda. Os destinatários podem ser adultos ou crianças, ouvintes ou pessoas com acesso parcial ou total ao conteúdo sonoro, etc. Observe que não há como relatar todos os tipos de destinatários possíveis das legendas, pois esses grupos podem ser tão diversos quanto os agrupamentos humanos.

Para pessoas com acesso parcial ou total ao conteúdo sonoro são elaboradas legendas reduzidas intra ou interlinguísticas, embora legendas literais também sejam destinadas a uma parcela desse grupo, pessoas com audição residual, para acompanhamento da fala. Essa divergência entre elaborar legendas reduzidas ou literais para este grupo se dá por ele não ser homogêneo, exigindo que se elabore diferentes soluções de legendas. A eles, porém, é destinada somente uma solução. As legendas interlinguísticas, sejam quase-literais ou reduzidas, destinam-se a ouvintes, embora haja relatos de surdos que as utilizam nos cinemas, apesar de não estarem adaptadas às suas necessidades.

No caso de crianças como destinatários, opta-se por legendas reduzidas, com pouco texto e com vocabulário restrito, bem como com uma estrutura gramatical mais simples. Na Índia, por exemplo, tinha-se como destinatários as pessoas não alfabetizadas, fossem crianças ou adultos. O que regia a elaboração, porém, era mais a intenção de quem produzia as legendas, de auxiliar na alfabetização das pessoas.

3.3.2 Intenção

Se o destinatário influencia a elaboração da legenda enquanto receptor, a intenção a influencia segundo as pretensões do emissor, o produtor das legendas. O parâmetro pragmático da intenção das legendas guiadas pelo emissor complementa o do destinatário.

Seguindo a nomenclatura de Nord (1995, p. 82-83), classificaremos a legenda como documental e instrumental, segundo sua intenção.

As documentais são as intralinguais literais, por exemplo, visando fins didáticos, usadas por pessoas que querem aprender uma língua, ou de entretenimento, para acompanhar a música em karaokês. As instrumentais, por outro lado, são traduções, geralmente reduzidas, de um texto oral para pessoas que não o entendem — porque estão em um idioma que não conhecem — ou pessoas que não o ouçam — por conta de barreiras parciais ou totais ao som.

As legendas interlinguísticas quase-literais ou reduzidas são voltadas para prover acesso aos audiovisuais para pessoas que não compreendem a língua em que foram produzidos. Embora pessoas que estão aprendendo uma língua as utilizem como recursos didáticos, essas legendas não foram elaboradas com esse objetivo. Sendo assim, este uso posterior à elaboração que se faz de tais legendas é determinado pelo destinatário e não pelo emissor. Ainda que tal utilização das legendas pelos receptores tenha o seu mérito como recurso didático, ela não foi elaborada para isso.

Ao considerarmos os parâmetros anteriores em conjunto com a intenção, podemos verificar que as intralinguais literais para ouvintes — didáticas e de karaokê — são documentais. Já as legendas interlinguísticas reduzidas para ouvintes são instrumentais, assim como o são as legendas interlinguísticas ou intralinguais reduzidas para pessoas com barreiras auditivas.

3.3.3 Tempo de elaboração

O parâmetro do tempo de elaboração é determinado pelo fato de se ter ou não tempo hábil de elaborar a legenda entre a produção do audiovisual e sua apresentação com a legenda. Bartoll (2008) denomina a legenda que é elaborada antes da apresentação do audiovisual como anterior (*anterior*). Enquanto a que é elaborada no momento da apresentação é chamada de simultânea (*simultani*) pelo autor. Díaz-Cintas e Remael (2007) chamam o primeiro tipo de pré-preparada (*pre-prepared*), e o segundo de ao vivo ou em tempo real (*live or real-time*). Díaz-Cintas e Remael também denominam o processo de legendagem de *offline* no primeiro caso, e *online* no segundo caso.

Quando se fala em elaboração de legendas, deve-se ter em mente que é um processo composto de vários passos: ouvir o que se diz, escrever o se diz, sincronizar com o

audiovisual e revisar. Além desses passos, há outros subpassos importantes, tais como: dividir o texto em blocos diferentes de modo que fique sincronizado e fazer a segmentação das linhas visando facilitar a leitura da legenda. No caso da elaboração simultânea ou ao vivo, tudo isto é feito junto com a apresentação, o que ocasiona inevitáveis atrasos da aparição da legenda, ou seja, uma dessincronia entre o audiovisual e a legenda. Esse tempo de elaboração é ainda mais longo quando se trata de legendas interlinguísticas, pois envolve um intérprete que traduz entre as línguas e fala em voz alta a outro profissional, o estenógrafo, que digita o texto utilizando um teclado especial que visa acompanhar a velocidade da fala. No caso de legendas simultâneas intralinguais, geralmente o próprio estenógrafo ouve e digita as legendas.

Hoje está mais difundido o uso do reconhecimento de fala para a elaboração de legendas simultâneas. Um profissional ouve o audiovisual e fala em um microfone com uma boa dicção de modo a facilitar o reconhecimento da voz por um software que cria o texto para a legenda. O software é pré-configurado, treinado, para minimizar os erros de reconhecimento da voz de tal profissional. No caso das legendas simultâneas interlinguísticas, o próprio intérprete pode ser a fonte de entrada para o reconhecedor. Em todos os casos é muito comum que haja um revisor para verificar as legendas antes de elas serem apresentadas.

Este é um parâmetro importante, pois influencia bastante na qualidade das legendas. Se tivermos tempo hábil entre a produção do audiovisual e sua apresentação com a legenda, há um maior sincronismo, menos erros nas palavras e mais tempo para pensar em melhores alternativas para se transmitir a mensagem, principalmente em legendas interlinguísticas.

3.3.4 Autoria

Chegamos finalmente ao último parâmetro pragmático, a autoria. As legendas podem ser elaboradas por humanos ou máquinas. Entre as que são feitas por humanos, existem as elaboradas por profissionais e por amadores.

Os amadores são geralmente voluntários que se juntam em grupos nas redes sociais. Sua motivação está ligada ao fato de serem fãs dos materiais que legendam, quando há certa demora na disponibilização desses materiais em sua língua, ou até mesmo porque não há legendas para eles. Outra motivação é a busca de experiência para uma posterior atuação

profissional. Normalmente o trabalho é dividido entre os voluntários e revisado ao final, acarretando um curto tempo de elaboração.

Pelo fato de serem amadoras, essas legendas padecem de certa qualidade, com erros de tradução, de ortografia e gramaticais, apesar de haver relatos de legendas amadoras com melhor qualidade que as profissionais (BUCKINGHAM; BRAGG; KEHILY, 2014, p. 130–131). Os amadores acabam tendo mais flexibilidade em relação ao uso de cores, fontes e tamanhos. Podemos também encontrar legendas amadoras com mais de duas linhas de texto. Alguns legendistas amadores começam elaborando legendas amadoras, ganham experiência e se tornam profissionais na área de legendagem.

As legendas profissionais são confeccionadas geralmente por pessoas experientes na área de legendagem que são contratadas para confeccioná-las. A qualidade em geral é garantida por terem os profissionais de seguir um guia de legendagem fornecido pelo cliente solicitante do trabalho. Lembrando que alguns grupos de legendistas amadores também possuem guias de legendagem para manter um melhor controle da qualidade.

Além dos humanos, as máquinas também podem ser autoras de legendas. Consideramos aqui as legendas feitas por máquinas como aquelas em cujo processo não há nenhuma interferência humana. Nesse caso, a legenda pode ter seu som reconhecido automaticamente, dando origem a uma legenda automática intralinguais. Também há legendas interlinguísticas automáticas, que são feitas a partir da tradução automática do reconhecimento automático. Caso a legenda interlinguística seja feita a partir de uma legenda intralinguais feita por humanos, temos apenas uma tradução automática.

Díaz-Cintas e Remael (2007) citam somente as legendas ao vivo como passíveis de serem feitas por máquinas. Hoje, em plataformas de vídeo online, podemos encontrar legendas automáticas de vídeos gravados, ou seja, que não são apresentados ao vivo. Sendo assim, tais legendas podem ser encaradas como pré-preparadas. Um exemplo seria o YouTube que, através do reconhecimento automático dos sons, elabora uma legenda intralinguais sincronizada com o vídeo. A partir desta legenda, é possível também solicitar a apresentação de sua tradução automática em uma língua de chegada diferente da língua de partida. Assim sendo, acabamos por obter nesta plataforma uma legenda interlinguística automática.

Vimos aqui que os parâmetros pragmáticos abrangem questões em relação ao destinatário da legenda, qual a intenção do emissor, se deve ser elaborada na hora da apresentação ou se há tempo para elaborá-la antes da apresentação e também sobre a autoria

da legenda. Na próxima seção seguiremos na taxonomia de Bartoll (2008) e veremos os parâmetros técnicos da legendagem.

3.4 PARÂMETROS TÉCNICOS

Aqui vamos ver os parâmetros técnicos da legendagem, envolvendo: opcionalidade, difusão, cor, incorporação, posicionamento, localização, arquivamento, tipografia e formato.

3.4.1 Opcionalidade

Como primeiro parâmetro técnico, a opcionalidade se refere a se o espectador tem ou não a opção de habilitar e desabilitar a apresentação das legendas. Quando se tem essa opção, Bartoll (2008) denomina a legenda como opcional (*opcional*). Quando não se tem a opção, o autor denomina a legenda como não opcional (*no opcional*). Diaz-Cintas e Remael (2007) chamam o primeiro tipo de legenda fechada (*closed subtitle*), e o segundo de legenda aberta (*open subtitle*).

Quando a legenda é não opcional, o audiovisual e a legenda são indissociáveis. A legenda se torna parte da imagem mostrada. Quando ela é opcional, aparece como um texto sobreposto à imagem, como um elemento distinto que pode ser retirado. Apesar de estarmos falando em retirar a legenda, na verdade, na TV aberta tínhamos que ter aparelhos especiais para vê-las, pois elas vinham codificadas entre as informações que compõem a imagem. As legendas interlinguísticas vinham como não opcionais nos audiovisuais em fitas de VHS. Caso quiséssemos assistir sem legendas, tínhamos que ter outra fita de VHS. As informações para compor a legenda não eram dissociadas das imagens do audiovisuais.

Com o advento do DVD, surgiu a possibilidade de assistir ou não com legendas, pois estas eram um conjunto de imagens separadas do audiovisual em si. Ou seja, tais legendas eram opcionais ou fechadas. O DVD possibilita a escolha entre até 32 legendas, exibindo uma por vez. As plataformas de *streaming* também permitem a escolha entre legendas de várias línguas, sem que isso afete o audiovisual, não tendo, porém, uma limitação no número de legendas disponibilizadas, uma vez que elas permanecem armazenadas em servidores remotos. A legenda aparece como elemento adicional, à frente da imagem, e ao retirá-la, temos o filme com a imagem completa.

Ainda é possível encontrar legendas abertas em audiovisuais, porém a mais comum atualmente é a legenda fechada, opcional. No Brasil, quando se diz que no cinema um filme é legendado, significa que teremos uma legenda aberta, ou seja, não temos opção de retirá-la do audiovisual. Bartoll (2008) comenta que as legendas interlinguísticas opcionais destinadas a pessoas com barreiras parciais ou totais ao som são cada vez mais comuns em cinemas, salas de teatro e ópera, sobretudo no Reino Unido. Pelo menos essa é a realidade relatada na Europa de 2008. Por aqui, no Brasil de 2019, quando se tem algum tipo de recurso de acessibilidade no cinema ou teatro, por exemplo, ainda é alardeado como uma coisa muito boa e que não se vê todo dia, servindo como um recurso publicitário, para dizer que a produção se preocupa com a acessibilidade. Enquanto a realidade deveria ser outra. Recursos de acessibilidade deveriam ser regulares, normais. Não deveria ser possível conceber um audiovisual sem tais recursos. O alarde, então, seria feito quando eles fossem ausentes.

3.4.2 Difusão

O próximo parâmetro técnico é a difusão, que se refere a como e quando a legenda aparece e desaparece. Dentro deste parâmetro, a legenda pode ser definida como projetada ou emitida, e também como manual ou automática. A projeção pode ser feita na própria tela ou fora dela e se assemelha a uma apresentação de slides, onde cada legenda está em um slide diferente. Todos os outros casos onde a legenda não é projetada, ela é emitida. Como é o caso das legendas de TV, de DVD, de plataforma de *streaming* e de cinema. A tela para onde ela é emitida pode ser até mesmo um mostrador na parte traseira da cadeira, possibilitando a cada um escolher vê-la ou não, podendo ainda escolher a língua de chegada, se houver mais de uma disponível.

Tanto as legendas emitidas quanto as projetadas podem ser automáticas ou manuais. Isso significa que a sua aparição pode ter sido previamente temporizada ou ser controlada por um operador no momento da apresentação. Essas últimas são muito frequentes em apresentações de teatro e ópera, principalmente devido à imprevisibilidade do tempo de fala durante a apresentação e a sujeição aos improvisos.

3.4.3 Cor

O parâmetro técnico da cor diferencia as legendas entre monocromáticas, se a legenda tem somente uma cor durante toda a exibição, e policromáticas, se aparece em cores diferentes. As legendas monocromáticas mais comuns são as amarelas e as brancas, embora as brancas careçam de contraste em fundos muito claros, o que pode ser evitado utilizando-se bordas nas letras.

A legenda policromática é utilizada para diferenciar entre os textos das legendas que possuem diferentes funções. Na norma espanhola, por exemplo, as cores servem para indicar quem está falando ou se é um efeito sonoro (AENOR, 2012). Na França não há uma norma e cada canal de TV ou produtor segue suas próprias regras. Existe, porém, uma recomendação feita pelo Conselho Superior de Audiovisual daquele país para melhorar a qualidade das Legendas para Surdos e Ensurdidos (CSA, 2011). Diferentemente da norma espanhola, as funções indicadas pelas cores na recomendação francesa diferenciam o efeito sonoro (vermelha), música (magenta), se a fala legendada é de uma personagem que está na tela (branca) ou fora dela (amarela), se a personagem está pensando (ciano) ou se está falando uma língua estrangeira (verde), por exemplo.

As legendas multilíngues também costumam ser policromáticas para diferenciar entre as línguas, principalmente se forem mais de duas, conforme pudemos ver na Figura 2. As legendas policromáticas não são comuns no Brasil e geralmente utilizamos colchetes para indicar o falante, os efeitos sonoros e a música. Ou seja, as funções da legenda são diferenciadas no próprio texto, sem o uso de diferentes cores. A principal desvantagem deste método é ter mais conteúdo para ler.

3.4.4 Incorporação

O parâmetro da incorporação se refere a como o texto das legendas aparece e desaparece na tela. Os termos mais utilizados para fazer referência às variações deste parâmetro são em inglês. Bartoll (2008) oferece uma tradução em catalão para os termos e eu os traduzirei aqui para o português.

As legendas podem ser estáticas ou dinâmicas. As estáticas (*pop-on* ou *pop-up*) aparecem e desaparecem inteiramente na tela. Já as dinâmicas o fazem com algum movimento. Entre as dinâmicas podemos encontrar as que aparecem e desaparecem letra por

letra (*crawley*), palavra por palavra (*paint-on*) ou linha por linha (*roll-up*, *scroll-up* ou *scrolling*). A legenda linha por linha em geral possui três linhas em que a mais antiga fica acima e a mais recente abaixo. Quando vai aparecer uma nova linha, ela aparece abaixo e a de cima desaparece. Há também as legendas que aparecem em movimento constante em uma linha que vai da direita para esquerda ou da esquerda para direita. Bartoll (2008) as chama de legenda banda a banda (*roll-on*).

3.4.5 Posicionamento

O parâmetro técnico do posicionamento é relacionado ao anterior, incorporação, e refere-se ao local onde as legendas aparecem. Elas podem aparecer na parte de baixo da tela (legenda inferior), na parte de cima (legenda superior), no lado esquerdo (legenda lateral esquerda) ou direito (legenda lateral direita). As inferiores e superiores podem estar alinhadas à esquerda, no centro (centralizadas) ou à direita. As legendas laterais são comumente utilizadas em línguas com escrita vertical, de cima para baixo, como é o caso de algumas línguas orientais. A Figura 3 traz um exemplo de legenda lateral em japonês. Já as legendas inferiores são as mais comuns, exceto quando aplicadas à ópera ou ao teatro, apesar de haver apresentações cujas legendas se encontrem abaixo do palco.

Figura 3: Exemplo de legenda lateral em japonês.

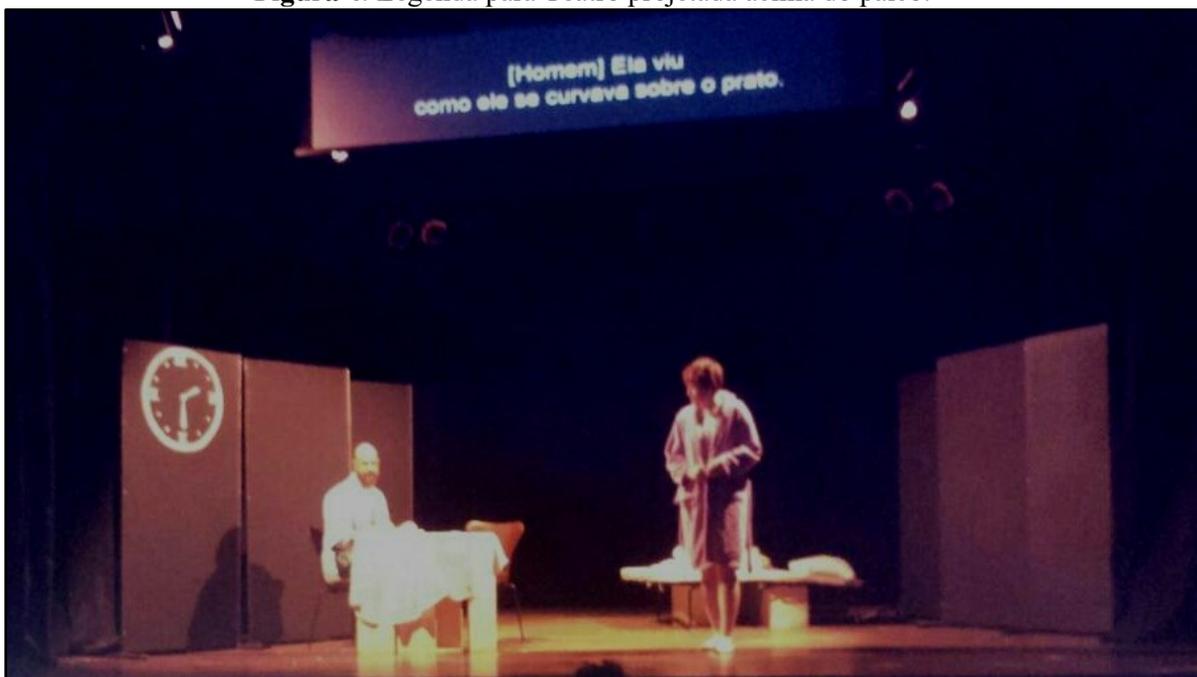


Fonte: (NETFLIX, 2019b).

No cinema, sejam as legendas internas ou externas, o mais comum é que sejam inferiores, o que explica o termo em que são designadas em outros idiomas: *subtitle* em inglês, *sous-titre* em francês, *sottotitolo* em italiano, *Untertitel* em alemão, *subtítulo* em espanhol, etc. Essas línguas fazem uso do prefixo que significa “abaixo”, que no português seria “sub”. Nossa língua, porém, as chama de legendas, sem a utilização do prefixo.

Se as legendas aparecerem na parte superior da tela, sejam internas ou externas, são conhecidas no português como legendas superiores ou acompanhadas do meio que está sendo legendado, como p. ex. “Legenda para Teatro” mostrada na Figura 4. Os outros idiomas nomeiam as legendas superiores mudando o prefixo para o que tem o significado de “sobre”, tais como : *surtitile* em inglês, *surtitre* em francês, *sopratitolo* em italiano, *Übertitel* em alemão, *sobretítulo* em espanhol, etc.

Figura 4: Legenda para Teatro projetada acima do palco.



Fonte: (CARVALHO, 2017, p. 24).

Tanto as legendas superiores quanto as inferiores podem ser alinhadas à esquerda, como no *closed-caption* brasileiro e na TV holandesa e escandinava; no centro, como em DVDs, em plataformas de *streaming* e no cinema; ou alinhadas à direita, embora isso seja mais raro. Os alinhamentos à direita e à esquerda são por vezes utilizados em LSE para designar quem está falando.

Nesse parâmetro, considera-se também se as legendas sempre aparecem no mesmo local ou não, podendo assim serem legendas variáveis ou invariáveis. As variáveis ocorrem basicamente com LSE, que nem sempre aparecem no mesmo local, pois são colocadas sob cada personagem, geralmente na parte inferior. Embora na TV espanhola, por exemplo, as informações acústicas não verbais apareçam na parte superior direita.

Mesmo que as legendas sejam inferiores, pode haver pontualmente algumas superiores. Isso acontece quando há algum texto na parte inferior, como a identificação de um entrevistado ou uma indicação de data ou local na mudança de cenas, bem como quando houver um fundo que diminua o contraste com a cor da legenda, prejudicando sua legibilidade (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 83).

3.4.6 Localização

O parâmetro da localização se refere à posição da legenda em relação à tela, podendo ser interna, sobrepondo-se à tela, ou externa, fora da tela. As legendas externas são mais comumente encontradas acima ou abaixo da tela, mas também podem estar do lado esquerdo ou direito da tela, e são comumente chamadas de legendas eletrônicas, talvez pelo regular uso de mostradores eletrônicos em tais casos. No entanto, as legendas eletrônicas também podem ser internas, quando elas são projetadas sobre a tela.

3.4.7 Arquivamento

O parâmetro de arquivamento das legendas está relacionado com o parâmetro da emissão e se refere ao local em que são armazenadas a legenda e o audiovisual. Se são armazenados separadamente, são dissociáveis, enquanto se forem armazenados juntos, são indissociáveis. As legendas de teatro e ópera são um bom exemplo de legenda dissociáveis, uma vez que uma apresentação ao vivo não é armazenada. Já as legendas de DVD são um exemplo de legendas indissociáveis, já que são armazenadas juntas. O arquivo indica se as legendas são inseparáveis do material audiovisual que está sendo legendado, por exemplo, se elas são impressas ou se são armazenadas separadamente e, portanto, podem ser alteradas facilmente diversas vezes. Dependendo desse parâmetro, temos legendas simples ou legendas inseparáveis.

As legendas eletrônicas que são arquivadas separadamente e são recuperadas toda vez que o material audiovisual é projetado são completamente independentes. É possível utilizá-las para muitos audiovisuais: rádio, cinema, televisão, vídeo, DVD, computador, ópera, teatro, conferências, etc. O armazenamento pode ser feito em uma mídia removível ou no disco rígido do computador e serem constantemente modificadas, permitindo a correção de erros, a simplificação do texto ou sua tradução para outro idioma.

Em suma, as legendas dissociáveis são aquelas que encontramos no TV digital, na internet, no cinema ou no teatro - com legendas eletrônicas projetadas ou transmitidas separadamente. O restante das mídias possuem legendas inseparáveis, porque fazem parte do mesmo suporte onde está armazenado o audiovisual: em celulóide de filme, na TV - quando não opcionais -, em vídeo, em DVD, etc.

3.4.8 Tipografia

Outro parâmetro técnico importante é o da tipografia das legendas, onde encontramos várias subcategorias, como: fonte, tamanho e estilo. Alguns programas não permitem alterar esse parâmetro e encontramos apenas uma ou poucas fontes disponíveis. Como no caso de legendas emitidas em mostradores digitais de LED, que apresentam apenas uma fonte e não podem trazer estilos diferentes, como negrito e itálico. Salvo exceções, os programas de elaboração de legenda permitem o uso de diferentes fontes e estilos (negrito, itálico, relevo, etc.), limitadas pelo formato utilizado.

3.4.9 Formato

As legendas podem estar armazenadas em diversos formatos. Para citar alguns exemplos, o mais conhecido é o formato *Subrip* (srt), outros são o *Subview* (sbv), *Substation Alpha* (ssa) e o *Advanced Substation Alpha* (ass). Como exemplo de plataforma de *streaming*, o formato utilizado pela Netflix é o *Distribution Format Exchange Profile* (dfxp), que hoje recebe o nome de *Timed Text Markup Language* (ttml) como um padrão da W3C, uma organização de padronização da internet. As legendas também podem estar armazenadas como imagens que serão sobrepostas às imagens do audiovisual durante a execução, como é o caso das legendas de DVD e discos Blu-ray.

O formato no qual a legenda está armazenada acaba por determinar a possibilidade de flexibilidade nos parâmetros. Por exemplo, no formato das legendas de DVD só são permitidas quatro possibilidades de cores. Uma delas representa o transparente, para aparecer a imagem do audiovisual, outra é a preta para as bordas das letras. Sendo assim, só sobram duas cores para serem utilizadas nas legendas, que geralmente são a amarela e a verde. Nesse caso, podemos notar que haverá uma forte limitação para a elaboração de legendas policromáticas. Como vimos acima no parâmetro de cor, não será possível seguir a recomendação francesa, pois precisaríamos que o formato possibilitasse o uso de no mínimo seis cores diferentes para que a recomendação fosse seguida.

Vimos aqui que os parâmetros técnicos abrangem questões em relação à opcionalidade, difusão, cor, incorporação, posicionamento, localização, arquivamento, tipografia e formato de armazenamento das legendas. Na próxima seção veremos como as considerações de tempo e de espaço afetam a confecção das legendas.

3.5 CONSIDERAÇÕES DE TEMPO E DE ESPAÇO

As restrições de tempo de leitura e espaço na tela são fundamentais para qualquer tipo de legendas. Levá-las em consideração garante uma experiência mais integrada da obra audiovisual com as legendas, que sempre serão um elemento que interfere com a apreciação da obra.

3.5.1 Considerações de tempo

Três fatores regem o tempo em que uma legenda fica visível na tela, ou seja, quando ela aparece e quando desaparece:

- 1) a sincronia com os canais de áudio e vídeo;
- 2) o corte entre cenas;
- 3) a presumida velocidade de leitura do espectador.

De modo geral pode-se utilizar a regra dos 6 segundos, onde este seria o tempo necessário para que o espectador leia 2 linhas de 40 caracteres cada uma, totalizando 80 caracteres. Tal regra é utilizada de modo proporcional, respeitando-se o tempo mínimo de permanência de um segundo para que o espectador perceba a presença da legenda.

No caso de legendas de falas, estas devem estar sincronizadas com o áudio, ou seja, a legenda aparece quando começa a elocução e desaparece quando ela termina. Carvalho (2005, p. 113) descreve que, embora haja a recomendação de se ter uma exata sincronia entre o início e o fim da elocução e da legenda, alguns profissionais da área defendem que a legenda deve aparecer frações de segundos depois do início da elocução, de forma que o espectador perceba o início da fala para depois então dirigir sua visão para a legenda.

A autora supracitada também aponta que outros profissionais da área alegam o contrário, que a legenda deveria aparecer frações de segundo antes do início da elocução, argumentando que assim o espectador poderá perceber a legenda e começar sua leitura ao mesmo tempo em que a elocução se inicia. Normalmente o desaparecimento se estende para além do fim da elocução, quando não se tem outra logo depois. O mesmo vale para a legenda de elementos visuais, tais como: placas, títulos de livros e textos escritos na língua fonte. Neste caso, porém, a sincronia será ditada pelo aparecimento e desaparecimento do elemento na tela.

É recomendável que a legenda não se estenda para além de um corte de cena, pois pode confundir o espectador e sugerir que ela esteja fora de sincronia. Isto acontece porque a legenda que está na tela corresponderá a uma elocução ou elemento visual que não faz mais parte do contexto da cena atual.

A pressuposta velocidade de leitura é medida em caracteres por segundo (cps), a mais usual, ou em palavras por minuto (ppm), e varia de acordo com a pressuposta velocidade média de leitura do público-alvo do audiovisual. Como regra geral, se utiliza 15 cps no cinema e entre 10 e 16 cps em VHS, TV por assinatura e DVD. As plataformas de *streaming* costumam utilizar limites maiores de velocidade, como por exemplo a Netflix com 17 cps e a TED com 21 cps (NETFLIX, 2019a; TED, 2019). Os fatores relacionados às considerações linguísticas influenciam na velocidade de leitura, tais como a complexidade sintática e semântica, o uso de vocabulário de baixa frequência, bem como a quebra de sintagmas entre linhas na mesma legenda (segmentação interna) ou entre legendas consecutivas (segmentação externa).

3.5.2 Considerações de espaço

Em relação ao espaço que ocupa na tela ou fora dela, a legenda deve manter um compromisso entre a legibilidade e a discrição. Ela deve ser grande o suficiente para que seja passível de leitura e pequena o suficiente para que, mesmo fora da tela, não se destaque perante a imagem do audiovisual. Sendo assim, seu espaço é limitado e sua elaboração respeita normas convencionadas ou demandas pelo interessado em sua produção, tendo em mente a melhor adaptação a seu público-alvo.

No Japão, por exemplo, se registra o uso de legendas laterais direitas, mas não são usuais em escritas horizontais. Consideraremos aqui as mais usuais no Brasil, que costumam ser as internas inferiores e eventualmente internas superiores. A alternância da legenda de inferior para superior se dá quando na parte inferior da imagem: o fundo muito claro diminua o contraste e dificulte a leitura; ou há algum texto indicativo, bem como legendas abertas; ou acontece algo importante para a trama que seria ofuscado pela presença da legenda inferior (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 83).

Visando minimizar seu impacto na imagem, a legenda possui limitações em relação às bordas da tela nos eixos vertical e horizontal. As telas de TVs mais modernas, p. ex. LCD, não possuem distorção da imagem nas bordas, mas isso acontecia com as antigas TVs de

tubo. Assim sendo, desde o início da legendagem, convencionou-se deixar uma borda de 10% da imagem, tanto na vertical quanto na horizontal.

A limitação vertical textual se resume a seu número máximo de linhas. Convencionou-se utilizar no máximo duas linhas, embora seja possível encontrar mais que isso, geralmente até quatro linhas, em legendas multilíngues e voltadas para surdos e ensurdecidos. Em todo caso, as legendas serão alinhadas à esquerda ou ao centro, sendo o alinhamento à direita também possível, porém raro.

Díaz-Cintas e Remael (2007, p. 85) apontam que, quando é possível que o texto ocupe apenas uma linha, pode-se dividi-la em duas (*two-liners*), posto que linhas mais curtas exigiriam menos esforço de leitura. Por outro lado, também é possível deixar em apenas uma linha (*one-liners*), com a justificativa de que evitaria o salto entre as linhas durante a leitura. Mesmo com apenas uma linha de texto, há a possibilidade de colocá-la na linha de cima ou na de baixo. A justificativa para deixar na linha de cima é manter constante a altura do início da leitura, enquanto que para a linha de baixo, é deixar visível uma maior área da imagem.

Recomenda-se utilizar fontes sem serifa (p. ex.: Arial, Helvetica), pois seriam melhores para a leitura de textos curtos, como é o caso das legendas. O tamanho da fonte varia, sendo somente recomendado que não dificulte a visualização da legenda.

O número de caracteres por linha tem uma limitação máxima que depende do sistema de escrita e da resolução horizontal da tela. Para o alfabeto romano se utiliza, por exemplo, no máximo 37 caracteres por linha (cpl) na TV, 40 cpl no DVD e 32 cpl para o canal HBO. Já as plataformas de *streaming* costumam utilizar limites maiores, como a Netflix e a TED que permitem no máximo 42 cpl.

Neste capítulo conceituamos a legendagem e discorremos sobre seus parâmetros e suas considerações sobre o tempo e espaço. No próximo capítulo trataremos da Legendagem para Surdos e Ensurdecidos e suas peculiaridades.

4 LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS

Neste capítulo veremos as particularidades da Legendagem para Surdos e Ensurdecidos (LSE). Discorreremos sobre seu conceito, os aspectos de sua nomenclatura, a heterogeneidade de seu público-alvo e seus elementos adicionais.

4.1. CONCEITO

Uma das principais características da LSE é que o som, parte integrante da mensagem audiovisual, deve ser representado de alguma forma para torná-lo disponível para pessoas com restrição total ou parcial de acesso a ele. Há diferentes propostas visando satisfazer a tal requisito e as questões técnicas não devem ser esquecidas, pois elas podem oferecer explicações sobre o motivo pelo qual algumas formas de legendar são tão mais difundidas que outras na era digital (MATAMALA; ORERO, 2010, p. 152). Podemos citar como exemplo de algumas formas mais difundidas a legenda centralizada na parte inferior com no máximo duas linhas e indicação do falante, música e efeitos sonoros entre colchetes ou com cores.

Jüngst (2010) conceitua a LSE como:

[...] as legendas destinadas a permitir ou facilitar o entendimento do diálogo por surdos e por pessoas com deficiência auditiva. Ela, ao contrário da legendagem para ouvintes, é normalmente intralingual. Isso significa que o texto do diálogo alemão do filme é traduzido para a legendagem em alemão. Nesse caso, a língua de origem e de destino são idênticas. Quando as legendas são exibidas, a faixa de diálogo em alemão também estará em execução. Além disso, tais legendas contêm informações sobre música, sons e indicação de quem está falando, caso não esteja explícito na tela.⁶ (JÜNGST, 2010, seq. 6.1, tradução nossa)⁷

Note que a autora destaca que a LSE é normalmente intralingual. Mais abaixo no texto, a autora afirma que tal tipo de legendagem é pouco familiar para muitos tradutores, para os quais o normal é confeccionar legendas interlinguais (JÜNGST, 2010, seq. 6.1). Sendo assim, da forma como está, pode-se pressupor que a LSE é necessariamente

⁶ Unter Untertitelung für Hörgeschädigte versteht man Untertitel, die Hörgeschädigten und Schwerhörigen das Verständnis des Dialogtextes ermöglichen bzw. erleichtern sollen. Anders als bei der Untertitelung für Nicht-Hörgeschädigte handelt es sich bei der Untertitelung für Hörgeschädigte im Normalfall um intralinguale Untertitel. Das bedeutet, dass der deutsche Dialogtext des Filmes für die deutsche Untertitelung bearbeitet wird; Ausgangssprache und Zielsprache sind also in diesem Fall identisch; wenn die Untertitel gezeigt werden, läuft die deutsche Dialogspur. Dazu enthalten die Untertitel Hinweise auf Musik, Geräusche und den Sprecher, sofern letzterer nicht im Bild zu sehen ist. (JÜNGST, 2010, seq. 6.1)

⁷ Die Untertitelung für Hörgeschädigte ist für viele Übersetzer eine ungewohnte Aufgabe; das interlinguale Übersetzen ist eben doch der Normalfall. (JÜNGST, 2010, seq. 6.1)

intralingual. Haja vista a afirmação de que os tradutores estão familiarizados com as legendas interlinguais e não com outro tipo, que seriam as intralinguais. As LSE não são necessariamente intralinguais. Essa associação também é feita em outros textos, geralmente mais antigos, como por exemplo por De Linde e Kay (1999) que afirmam que “existem dois tipos distintos de legendagem: legendagem intralingual (para pessoas surdas e com deficiências auditivas) e legendagem interlingual (para filmes de língua estrangeira)” (DE LINDE; KAY, 1999, p. 1, tradução nossa)⁸. Neves (2008) aponta que esse mal-entendido — considerar que a LSE é sempre intralingual e que as legendas intralinguais são sempre LSE — é geralmente acompanhado de outro: de pressupor que as legendas para surdos são sempre fechadas. A autora ainda explica:

Esse foi realmente o caso quando a LSE ganhou status na televisão nos anos 70/80. Hoje em dia não é mais assim. Agora temos LSE interlingual, particularmente em DVDs, ou LSE aberta na TV, no cinema e em muitos outros contextos (em conferências, performances ao vivo, cultos religiosos, entre outros). Seja a LSE pré-preparado, ao vivo, semi-live, off-line, pop-up, roll-up ou qualquer outro tipo, a terminologia será usada para destacar diferentes aspectos do que é a mesma coisa. Como mencionado acima, a LSE será sempre LSE, independentemente das características específicas que possam ser destacadas na terminologia usada para abordá-la.⁹ (NEVES, 2008, p. 131, tradução nossa)

Em seu artigo sobre a LSE na Espanha, Pereira (2005, p. 162) define a LSE como uma modalidade de transferência do modo oral para o modo escrito e, às vezes, entre línguas, apresentando um relato semântico não apenas do que é dito, mas também como é dito (ênfase, tom de voz, sotaque, idioma estrangeiro, ruído da voz) e quem o diz, assim como também o que é ouvido (música e sons do ambiente), bem como os elementos discursivos que aparecem na imagem (cartas, lendas, pôsteres, etc.).

Em resumo, podemos captar das definições apresentadas que há a necessidade de uma definição mais abrangente para a LSE não atrelada à sua relação entre as línguas envolvidas no processo, seja a LSE intralingual ou interlingual, não importa. Sendo assim, a definição mais enxuta seria a primeira de Matamala e Orero (2010), que adaptamos para:

⁸ ... there are two distinct types of subtitling: intralingual subtitling (for deaf and hard-of-hearing people) and interlingual subtitling (for foreign language films). (DE LINDE; KAY, 1999, p. 1)

⁹ That was indeed the case when SDH/captioning gained status on television in the 70/80s. Nowadays it is no longer the case. We now have interlingual SDH, particularly on DVDs, or open SDH on TV, the cinema and in many other contexts (in conferences, live performances, church services, among others). Be they pre-prepared, live, semi-live, off-line, pop-up, scroll-up, or any other, terminology will be used to highlight different aspects of what is the same thing. As mentioned above, SDH will always be SDH regardless of the specific traits that may be highlighted in the terminology used to address it. (NEVES, 2008, p. 131)

LSE é uma forma de legendagem onde a mensagem sonora deve estar disponível de forma visual para os espectadores com acesso restrito ao som.

Tais mensagens sonoras entregam aos ouvintes o que está sendo falado e quem está falando, bem como os sons que pertencem ou não à cena, sejam eles efeitos sonoros ou música. A música por vezes agrega também um texto cantado que também faz parte da mensagem sonora. Ideal seria se todas as mensagens sonoras pudessem ser colocadas de forma visual, porém nem sempre é possível tê-las todas, portanto a confecção da LSE implica uma seleção, uma escolha do que irá ser colocado visualmente. Tal escolha advém da própria experiência do legendista como espectador, selecionando o que seria mais importante para a captação da mensagem pelo espectador da LSE. O que não se diferencia muito do que acontece com o processo de legendagem geral, não LSE, e também com as traduções textuais, onde por vezes o tradutor há de estabelecer prioridades sobre o que pode ser colocado na tradução. Na LSE, porém, tradutor e público alvo não compartilham das mesmas experiências sensoriais.

4.2. NOMENCLATURA

Conforme aponta Neves (2008, p. 130), este tipo de legendagem assume vários nomes em diferentes línguas:

1. Inglês: (a) Subtitling for the hearing impaired / (b) for the deaf and hard of hearing; (a) *Legendagem para deficientes auditivos* (b) *legendagem para surdos e para pessoas que têm dificuldade para ouvir*;
2. Espanhol: Subtitulado para sordos; *Legendagem para surdos*;
3. Catalão: Subtitulació per a sords; *Legendagem para surdos*;
4. Português Europeu: Legendagem para surdos;
5. Português Brasileiro: (a) Legendagem para surdos / (b) Legendagem para surdo-mudos
6. Francês: Sous-titrage pour sourds et malentendants; *Legendagem para surdos e deficientes auditivos*;
7. Holandês: Ondertiteling voor doven en slechthorenden; *Legendagem para surdos e deficientes auditivos*;

8. Italiano: (a) Sottotitoli per sordi / (b) sottotitoli per non-udenti; *(a) Legendagem para surdos / (b) Legendagem para deficientes auditivos;*
9. Alemão: Untertitelung für (Gehörlose und) Hörgeschädigte; *Legendagem para (pessoas sem audição e) deficientes auditivos;*
10. Tcheco: Titulkování pro neslyšící; *Legendagem para surdos;*
11. Grego: Υποτιτλισμός για άτομα με προβλήματα ακοής; *Legendagem para pessoas com deficiência auditiva;*
12. Polonês: Napisy dla niesłyszących i niedosłyszących; *Legendagem para surdos e deficientes auditivos;*
13. Croata: Podslovljavanje za gluhe i osobe oštećena sluha; *Legendagem para surdos e pessoas com deficiência auditiva;*

Note que a autora não cita como uma das possibilidades do português brasileiro o termo “Legenda para Surdos e Ensurdidos”, cujo termo “ensurdido” já havia sido utilizado pela mesma autora no ano anterior em seu Guia de Legendagem para Surdos para se referir a:

[...] pessoas com surdez parcial e/ou adquirida (aqui referidos como ensurdidos) que poderão ter audição residual e/ou memória auditiva. Será de incluir neste último grupo pessoas de idade que, frequentemente, apresentam surdez associada a outras patologias inerentes ao envelhecimento. (NEVES, 2007, p. 10)

Tal termo, “Legenda para Surdos e Ensurdidos”, passou a ser amplamente utilizado no Brasil após ser “sugerido por Selvatici (2010) e por membros da sua banca de mestrado” (FRANCO; ARAÚJO, 2011, p. 6). Vamos considerá-lo aqui como o termo do português brasileiro, apesar de não estar na lista de Neves.

As traduções literais para o português foram feitas por mim para destacar que todas as línguas apontadas fazem referência ao público-alvo, porém não são unânimes ao indicar quais pessoas pertencem a tal público. Dos treze termos citados nas diferentes línguas, quatro (espanhol, catalão, português europeu e tcheco) fazem referência somente a surdos. Apenas o grego faz referência somente a deficientes auditivos, enquanto as demais línguas separam os surdos dos deficientes auditivos em geral, às vezes chamados de ensurdidos.

O termo surdo-mudo, citado como possibilidade do português brasileiro, é considerado atualmente como um termo extremamente pejorativo para se referir a pessoas com barreiras auditivas parciais ou totais. O fato de que uma pessoa não ouça, seja surda,

não significa que ela não fale, que seja muda. Os surdos falam em sua própria língua, de sinais, podendo também desenvolver a fala oral após terapia fonoaudiológica. Conforme coloca Carneiro (2019, p. 1):

Os termos surdo-mudo, mudo, mudinho são pejorativos; representam a idéia da pessoa ouvinte como padrão de normalidade. Falar não se limita ao uso da língua oral; diz respeito à produção do falante que deve ser sempre analisada na relação de interação, independente da língua e da modalidade.

O termo em alemão "Gehörlose" não é "surdo", pois este último é "Taube". No uso geral, "Taube", que tem uma conotação negativa, tem sido substituído por "Gehörlose" ("sem audição"), considerado supostamente mais neutro ou politicamente correto por pessoas ouvintes. Entretanto, como o foco do "Gehörlose" é a falta de audição, a deficiência, militantes do movimento Surdo na Alemanha começaram a usar "Taube", e com orgulho, para reivindicar a identidade Surda positivamente e superar a antiga conotação negativa. O mesmo acontece no Brasil com o reforço da identidade Surda como um grupo de minoria linguística com seus peculiares artefatos culturais, o povo surdo, que é culturalmente distinto da cultura ouvinte, majoritária e dominante (STROBEL, 2016, p. 32). Como termos pejorativos no Brasil, temos o supracitado surdo-mudo, como também mudo, surdinho, mudinho, entre outros.

Apesar do nome já estar consagrado em pesquisas e produtos, a Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE), que pretende ser uma tradução do termo em inglês *Subtitle for the Deaf and Hard of Hearing* (SDH), ainda não é o adequado. Dado que "ensurdido" é o particípio passado masculino singular do verbo "ensurdecer", cuja definição é "tornar-se surdo" (ENSURDECIDO, 2019), ou seja, ensurdido é aquele que se tornou surdo. Sendo assim, o termo não engloba todos os que têm uma limitação auditiva parcial, ou dificuldade para ouvir, pois se pode já nascer com uma audição parcial, não sendo assim um ensurdido. Por essa razão, mais adequado seria referir-se a essa modalidade de acessibilidade audiovisual simplesmente por aquilo que ela efetivamente é, *Legendagem de Sons*, e não por seu heterogêneo público-alvo, que exigiria algo como *legenda para surdos e aqueles que têm dificuldade para ouvir*. Outra alternativa a meu ver mais promissora seria a restrição pelo público-alvo bem definido como em *Legendagem para Surdos*.

A fim de manter uma coerência com a nomenclatura atualmente utilizada no Brasil nos referimos a este tipo especial de legendagem como LSE (Legendagem para Surdos e Ensurdidos), apesar da ressalva acima descrita.

4.3. PÚBLICO-ALVO

O público-alvo da LSE é bastante heterogêneo. Essa característica faz com que a elaboração de uma única solução de LSE, ao tentar atender todos, acabe por não satisfazer plenamente a nenhum de seus subgrupos. O público-alvo varia em relação ao nível de surdez, à idade, ao nível de exposição ao discurso oral e à identidade cultural das pessoas.

O nível de surdez varia do ouvinte até o surdo profundo. O ouvinte não é alvo da LSE, mas faz uso constante desse tipo de legenda em situações onde não é possível ouvir o canal sonoro de um audiovisual. Notamos, por exemplo, um crescente número de vídeos com legendas intralinguais abertas no Facebook. Quem as elabora não está pensando somente em surdos e ensurdecido, mas também nos ouvintes que estão navegando na rede social e se encontram em ambiente onde o som do vídeo iria atrapalhar os demais que o circundam, como no caso de um metrô, e nem sempre se tem um fone de ouvido disponível.

Já os chamados ensurdecidos são todos que estão fora dos extremos, não são surdos e nem ouvintes. Eles são hipoacúsicos, ou seja, possuem alguma barreira auditiva parcial e são classificados segundo um critério audiométrico em graus de surdez.

A classificação mais comumente utilizada em clínicas fonoaudiológicas utilizando critérios puramente audiométricos é a de Davis e Silverman (1966, p. 27), que é determinada pela média do limiar da via aérea nas três frequências mais importantes para a compreensão da fala: 500, 1000 e 2000 Hz. Esta classificação considera normal uma audição com limiar de até 24 dB. Os graus de perda auditiva são nela assim classificados:

- A) Perda auditiva leve: 25 a 40 db;
- B) Perda auditiva moderada: 41 a 70 db;
- C) Perda auditiva severa: 71 a 90 db;
- D) Perda auditiva profunda: acima de 91 db.

Uma classificação mais atualizada foi recomendada pelo Departamento Internacional de Audiofonologia (BIAP - *Bureau International d'Audiophonologie*) (BIAP,

1996) e utiliza a média do limiar da via aérea de quatro frequências: 500, 1000, 2000 e 4000 Hz. A recomendação justifica a inclusão da frequência de 4000 Hz como uma forma de obter informações sobre a perda auditiva em frequências mais altas e considera normal uma audição de até 20 dB. Os graus de perda auditiva são nela assim classificados:

- 1) Audição normal or subnormal: abaixo de 20 dB;
 - Leve comprometimento tonal sem impacto social
- 2) Perda auditiva leve: entre 21 and 40 dB;
 - A fala é percebida se a voz é normal, surgindo dificuldades quando a voz é mais grave ou está distante do ouvinte.
 - A maioria dos ruídos da vida cotidiana são percebidos.
- 3) Perda auditiva moderada: entre 41 e 70 dB;
 - A fala é percebida se a voz estiver alta. O sujeito entende melhor o que está sendo dito se puder ver seu interlocutor.
 - Alguns ruídos da vida cotidiana ainda são percebidos.
- 4) Perda auditiva grave: entre 71 e 90 dB;
 - A fala é percebida se a voz é alta e próxima ao ouvido.
 - Ruídos altos são percebidos.
- 5) Perda auditiva severa: entre 91 e 119 dB;
 - A fala não é percebida.
 - Apenas ruídos muito altos são percebidos.
- 6) Perda auditiva profunda: acima de 120 dB.
 - Nada é percebido.

Sendo assim, utilizando a classificação acima (BIAP), a classificação 1 corresponderia aos ouvintes, as de 2 a 4 aos ensurdecidos e as 5 e 6 aos surdos.

Outro fator que varia é a idade, indo de crianças a idosos. As crianças, como estão recentes no mundo das letras, costumam ter baixa velocidade de leitura. Já os idosos, muitos ficam com audição residual ou surdos com o avançar da idade, tendo muitas vezes também dificuldades visuais e cognitivas, fazendo com que as LSEs nem os atendam parcialmente.

Quanto ao nível de exposição prévia ao discurso oral, a pessoa pode ser pré-locutiva, tendo perdido a audição antes de qualquer contato com a língua oral, ou pós-

locutiva, tendo perdido a audição depois de ter contato com os sons da língua oral. Os pós-locutivos, por terem tido contato com o som, podem ler as palavras ouvindo-as mentalmente, enquanto os pré-locutivos não têm essa associação entre as letras, sílabas e palavras ao seu som correspondente. Esta memória auditiva afeta a velocidade de leitura das pessoas (DE LINDE; KAY, 1999, p. 12).

Há também a questão da identidade cultural Surda, que possui sua própria língua de sinais e que seria mais plenamente atendida através da janela com intérprete de língua de sinais. Tendo casos onde a alfabetização deficitária da língua oral em sua forma escrita limita o bom uso das legendas, já que a LSE depende de um mínimo de capacidade leitora da língua oral em sua forma escrita.

Neste ponto cabe um aprofundamento sobre as considerações do público alvo Surdo. Note que a letra maiúscula inicial visa distinguir surdos e Surdos. Os surdos são os que processam o mundo visualmente, porém estão aculturados na cultura ouvinte, preferindo, por exemplo, a leitura labial e a vocalização ao invés da língua de sinais. Já os Surdos, se identificam como uma minoria linguística possuindo seus aspectos identitários culturais e linguísticos. Sendo assim, traremos referências e citações com o intuito de refletir sobre essa significativa parcela do público alvo da LSE.

Ao discutir as questões da identidade surda, Perlin (2005, p. 53) se afasta de uma concepção do corpo surdo como “danificado”, ou “não eficiente”, buscando alcançar uma reflexão sobre a representação da alteridade cultural. De acordo com a autora a identidade surda está sempre em proximidade com outro igual. Em suas múltiplas identidades, o sujeito surdo estará sempre em uma situação de necessidade diante da identidade surda. A autora ainda coloca que, diferentemente do ouvinte, a identidade surda se constrói dentro de uma cultura visual e que tal diferença não precisa ser entendida como uma construção isolada, e sim como uma construção multicultural (PERLIN, 2005, p. 53). “As identidades surdas são construídas dentro das representações possíveis da cultura surda” (PERLIN, 2004, p. 77). Desta representatividade cultural emerge a luta política, a representação de si mesmo em oposição à homogeneização, à sensação de invalidez, à desvalorização de si como deficiente (PERLIN, 2004, p. 78).

Segundo Strobel (2016, p. 29):

Cultura surda é o jeito de o sujeito surdo entender o mundo e modificá-lo a fim de se torná-lo acessível e habitável, ajustando-o com as suas percepções visuais, que contribuem para a definição das identidades surdas

e das ‘almas’ das comunidades surdas. Isso significa, que abrange a língua, as ideias, as crenças, os costumes e os hábitos do povo surdo. (STROBEL, 2016, p. 29)

Conforme coloca Skliar (2013, p. 13), no atual contexto social os surdos vivem em uma condição de estrangeiros na sua própria terra natal, sendo subordinados à supremacia ouvinte. Tal prática colonialista é produzida e reproduzida sob a ideia da supremacia do ouvinte, encontrando apoio na condição de incapaz que é atribuída ao surdo, através de uma concepção equivocada construída pelo ouvintismo.

As representações dos ouvintes sobre a surdez e sobre os surdos, ou seja, o ouvintismo, e sua forma institucionalizada, o oralismo, ainda hoje constituem-se como discursos hegemônicos em todo o mundo. Os ouvintes, através de seu conjunto de representações, impõem ao surdo que se olhe e se narre como se fosse ouvinte (SKLIAR, 1998, p. 15).

As identidades surdas não se diluem na vivência em meios socioculturais ouvintes e assumem formas multifacetadas em vista das fragmentações a que estão sujeitas pelo poder ouvintista que lhe impõe regras. Tal poder aponta o próprio estereótipo surdo como uma resposta para a negação da representação da identidade surda ao sujeito surdo (PERLIN, 2005, p. 54).

A cultura ouvinte constitui-se de signos essencialmente audíveis, enquanto a cultura surda se distancia, se diferencia, desta justamente neste aspecto (PERLIN, 2005, p. 56). “Os surdos são surdos em relação à experiência visual e longe da experiência auditiva” (PERLIN, 2005, p. 54). Sendo assim, poder ouvintista como expressão da cultura dominante.

Os sujeitos surdos adquirem e operam gradativamente os signos visuais em seu cotidiano como alguma coisa muito íntima, fazendo despertar sua consciência interna. “Os signos visuais, com os próprios olhos, são como uma música visual, assim como os ouvintes quando ouvem os primeiros sons” (CAMPELLO, 2008, p. 150).

Para a LSE produzir uma legenda eficaz e realmente focada no seu público alvo, é imprescindível, então, que tome como base a identidade surda visualmente constituída e não use o ouvinte como referência. Isso não apenas é indicado para evitar um paternalismo inadequado que, apesar da bandeira de acessibilidade, acaba por reforçar a discriminação do seu público alvo, mas também, e principalmente, para não desconsiderar ou menosprezar a percepção visual muito mais desenvolvida da comunidade surda que consegue se orientar

muito bem na vida cotidiana mesmo sem legendas onipresentes avisando sobre todos os eventos sonoros presentes no ambiente. Assim, terá um norte para tomar as decisões importantes sobre quais informações auditivas são relevantes para o espectador surdo a partir do ponto de vista e da experiência de vida do público alvo e não a partir da experiência ouvinte da sociedade padrão.

4.4. VELOCIDADE DE LEITURA

De Linde e Kay (1999, p. 19) ressaltam a importância do som na leitura, seja de forma ativa com a produção dos sons (subvocalização), seja de forma passiva ouvindo o que se lê (codificação fonológica). Citam ainda três técnicas básicas para se estudá-las:

- a) Registros eletromiográficos: estuda estímulos através de sensores que detectam o movimento muscular no aparelho fonador durante a leitura;
- b) Vocalização concorrente: investiga como as interferências vocais afetam a leitura, fazendo o leitor falar palavras diferentes daquilo que está lendo;
- c) Leitura homofônica: investiga como o som das palavras influencia a leitura.

Os estudos acima estão apenas resumidos aqui, mas encontram-se listados em De Linde e Kay (1999). Eles provaram que tanto a vocalização quanto a codificação fonológica são estratégias usadas na leitura.

Os leitores surdos, por outro lado, por terem uma primeira língua não oral, incitam a pergunta sobre quais estratégias utilizam para efetuar a leitura. Os autores (DE LINDE; KAY, 1999) citam as seguintes possibilidades:

- a) Codificação articulatória: semelhante à subvocalização, utilizada por surdos oralizados ou que fazem leitura labial, estando estes aptos a reproduzir a codificação articulatória referente ao texto lido;
- b) Datilologia: através da utilização dos sinais das letras do texto lido;
- c) Língua de sinais: através da utilização dos sinais das palavras lidas no texto.

- d) Sem recodificação: sistemas de escrita com uma fraca relação entre o texto escrito e o oral (p. ex. chinês) suscitam a possibilidade de haver leitura sem uma recodificação, indo direto do texto escrito ao seu significado.

As três primeiras possibilidades acima foram observadas ligadas à memória de curto prazo, provendo uma ajuda para o reconhecimento das palavras. Nenhuma destas estratégias parece ser tão eficiente quanto a recodificação fonológica (ativa e passiva) utilizada por ouvintes (TREIMAN; HIRSH-PASEK, 1983 apud DE LINDE; KAY, 1999).

As diferentes estratégias ressaltam a diversidade linguística do público-alvo da LSE. Dentre as pessoas nascidas surdas ou que se tornaram surdas encontra-se uma variedade de níveis de audição residual. Os que não nasceram surdos costumam ter velocidades de leitura comparada à de ouvintes. Tal diversidade influencia a estratégia utilizada por cada grupo para efetuar a leitura das LSE.

Tanto De Linde e Kay (1999) quanto Neves (2005) previram que, com o advento da TV digital, seriam ofertadas diferentes LSE voltadas para os diferentes grupos citados acima. A TV digital chegou, assim como Netflix, YouTube e outros, mas ainda não vemos tal oferta de conteúdos personalizados para diferentes grupos. Há, sim, muita luta política para que haja pelo menos uma LSE disponível. Esbarra-se, ao meu ver, na barreira do custo elevado para se produzir múltiplas LSE para um mesmo programa.

4.5. ELEMENTOS ADICIONAIS

Para que a LSE dê conta de passar as informações contidas no som que o produtor do audiovisual pressupõe que o espectador receba, há de se ter elementos adicionais que são incorporados à legenda. Esses elementos são: a identificação do falante, os efeitos sonoros (áudios não verbais) e a música.

A identificação do falante por ouvintes normalmente é feita através do registro do timbre de cada ator ou dublador quando as personagens estão dentro ou fora da tela. Na LSE, como não se pode manter o registro do timbre, as falas devem ser identificadas, principalmente se a personagem está fora da tela. Quando ela está visível, pode-se ver ou não seus lábios se mexerem, mas não se pode contar com isso. Muitas vezes as personagens falam ao mesmo tempo e é gerada uma confusão para saber quem falou o quê.

A forma mais usual de se identificar o falante aqui no Brasil é através do nome da personagem entre colchetes ([Ana]) ou acompanhado de dois pontos (Ana:) seguido pelo texto referente à fala. Outra forma mais difundida na Europa é através do uso de cores, onde cada cor do texto da fala representa um personagem. O número de cores é limitado e é atribuída de acordo com a ordem de aparição da personagem na cena. Esses e outros dois métodos de identificação de personagem serão descritos e analisados no Capítulo 5.

Os efeitos sonoros, ou os sons não verbais, que sejam relevantes para possibilitar a interpretação do texto audiovisual também devem ser explicitados. No Brasil são normalmente colocadas entre colchetes. Na Espanha, por exemplo, já o colocam na parte superior alinhado à direita e com uma cor destacada. São por vezes apenas um substantivo [Buzina] e outra vezes quase uma frase ([Porta rangendo ao fechar lentamente]), dependendo do grau de detalhe exigido pelo som.

A explicitação da música pode se dar de duas maneiras: através da legendagem da letra, quando esta é relevante para a trama, e/ou um texto que a qualifique. Pode-se ter a explicitação da letra acompanhada do texto qualificador. A letra normalmente vem acompanhada de um símbolo que a identifique como tal, que pode ser uma cerquilha (#) ou então uma colcheia (♯). Estes símbolos podem aparecer somente no início ou no início e no fim de cada linha da letra da música. O qualificador é característico de músicas instrumentais, sem letra, que dão uma ambientação e que podem contribuir para a interpretação do texto audiovisual. O qualificador também pode aparecer junto à letra da música, principalmente quando contrasta com o teor do discurso contido na letra. Uma das formas mais comuns é encontrá-los entre colchetes, como em “[música triste]”. Existe uma polêmica em relação à subjetividade adjacente ao se qualificar uma música, gerada pelas diferentes interpretações de uma mesma música por diferentes tradutores de LSE.

4.6 SOBRE A RELEVÂNCIA DOS ELEMENTOS ADICIONAIS NA LSE

Apesar da definição de Tradução Audiovisual englobar obras que são puramente auditivas (rádio), puramente visuais (quadrinhos) e audiovisuais (TV, cinema, DVD, Vídeos), vamos aqui nos concentrar nesta última categoria. As obras puramente auditivas podem ser legendadas, mas isso é muito incomum, já que não há conteúdo visual, não havendo necessidade de sincronia da legenda com a obra, podendo ter acesso a ela através de uma transcrição não temporizada, onde, como em qualquer outro texto escrito, cada um

pode lê-la em seu próprio ritmo de leitura. Já as puramente visuais não carecem de LSE, pois não utilizam conteúdo sonoro. Sendo assim, a LSE é aplicável somente quando temos a apresentação conjunta de som e de imagem, nas obras audiovisuais, que é onde surge a oportunidade, ou a necessidade, de se mostrar visualmente o conteúdo sonoro para o espectador.

Os elementos adicionais da LSE se referem aos elementos que advêm do som, são as mensagens sonoras transformadas em legendas, seja na forma de texto escrito (música, efeitos sonoros e identificação do falante), ou de recursos visuais (identificação do falante com cores). Sempre que mencionamos a inserção de tais elementos na LSE, damos ênfase ao fato de que os elementos inseridos são relevantes. Tal relevância se refere à trama, ao enredo, à compreensão da obra pelo espectador. Podemos inferir que se os elementos relevantes devem ser inseridos, então há outros elementos não relevantes, ou menos relevantes, que são deixados de fora da LSE. Isto se dá devido às restrições espaciais e temporais da legenda, visando sua legibilidade e a não concorrência com a imagem da obra pela atenção do espectador. Não é possível explicitar todos os sons, e como veremos mais adiante, não há necessidade de fazê-lo.

Algumas complicações podem surgir na confecção da LSE, como se temos uma pessoa falando e ela tem um modo peculiar de falar. Ao mesmo tempo é emitido um som ambiente importante para a trama. Em outras palavras, se tem simultaneamente: aquilo que a pessoa fala, a forma como ela está falando, quem está falando e ainda um som de fundo relevante. Sem contar que o som permite a sobreposição de falas, tornando ainda mais complexa a situação.

Podemos hierarquizar os elementos adicionais quanto à sua relevância. Alguns elementos são imprescindíveis e outros são importantes, uns mais que os outros. Entretanto, o quê ou quem determina o que é relevante?

Sabemos que a LSE busca substituir o áudio e transmitir as mensagens auditivas de forma visual, enquanto a obra audiovisual é concebida para ser apreciada através das percepções auditivas e visuais síncronas do espectador. Chion (2011, p. 12) define e utiliza o conceito de *valor acrescentado* que seria “o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem”. Através do valor acrescentado temos a impressão, injusta, de que a informação decorre daquilo que vemos, fazendo o som parecer supérfluo, prescindível. O autor cita como exemplo que toda imagem de explosão simulada adquire uma consistência e uma materialidade com o som, que ao ser vista sem ele perde um

considerável grau de verossimilhança, porém ao vermos som e imagem em sincronia não fica claro o crucial papel do som na cena.

Note que este exemplo de Chion é verdade apenas para um ouvinte, já que para um surdo, a explosão não tem som. O que acompanha o evento visual para pessoas surdas é a vibração, e essa pode ser sentida mesmo no cinema, por exemplo onde essa experiência impactante é reforçada por sistemas de amplificação como o Dolby, etc. Assim, colocar esse som de forma visual, é como dizer a todo tempo aos surdos: Você é surdo, mas esse filme foi feito para ouvintes! Até mesmo para um ensurdecido, não parece ser necessário indicar o som da explosão em uma sequência visual onde elas estejam ocorrendo, posto que ele já conhece o som de uma explosão e tal indicação colocaria desnecessariamente o foco em sua perda de audição.

A situação pode ser diferente em momentos onde só há o som da explosão sem que seja fornecida uma indicação visual de tal acontecimento, sendo ela relevante para a trama no sentido de que seja interessante, ou mesmo imprescindível, saber que as explosões estão acontecendo para a interpretação intencionada pela obra. Note que a indicação visual não é necessariamente a imagem da explosão em si, mas pode aparecer de outras formas, como pelo impacto sentido pelas personagens e/ou pelos objetos, por sua vibração visual, seguida de pedaços ou poeira voando, visão turva, etc. Quem já viu uma explosão sabe a sequência de acontecimentos esperada ao seu redor quando ela acontece e irá identificá-la mesmo sem efetivamente vê-la.

Chion (2011) chega a indicar que não vemos um filme com som e nem ouvimos um filme com imagens, e sim “audiovêmo-los”. O autor advoga que a experiência somente auditiva e a experiência somente visual são diferentes da experiência audiovisual, quando se recebe ambos os estímulos simultaneamente. Chion propõe que há um *contrato audiovisual*, onde:

A percepção sonora e a percepção visual, comparadas entre si, são muito mais díspares do que se imagina. Se temos pouca consciência disso é porque, no *contrato audiovisual*, estas percepções se influenciam mutuamente e emprestam uma à outra, por contaminação e projeção, as suas propriedades respectivas. (CHION, 2011, p. 15, grifo nosso e adaptação nossa para o português brasileiro)

Note que a definição de valor acrescentado de Chion pressupõe um valor maior à imagem, que seria acrescentado pelo som, e não o contrário. Essa suposta primazia da visão

sobre a audição, mesmo que não explícita, é contestada por outros autores que buscam promover maior equidade nesta relação. Como é o caso de Rodríguez (2006, p. 276), para quem “o som não enriquece imagens, mas modifica a percepção global do receptor”. Rodríguez também coloca que o áudio não depende da imagem nem atua em sua função. Ele “atua como ela e ao mesmo tempo que ela, fornecendo informação que o receptor processará de modo complementar em função de sua tendência natural à coerência perceptiva” (RODRIGUEZ, 2006, p. 277). Desta forma, nota-se a preocupação de Rodríguez em garantir o protagonismo do som no contexto da linguagem audiovisual, o que poderia ser interpretado como um desafio ainda maior para legendistas da LSE na seleção dos sons e na forma de sua exibição na legenda. Tal desafio, porém, aconteceria apenas se ele estivesse tentando "transformar" o surdo em ouvinte através da legenda. E isso não só não faz sentido, mas seria sempre uma tentativa vã, fracassada e repressora.

A ausência do som transforma uma experiência que deveria ser audiovisual em puramente visual. Muitas informações importantes, por vezes imprescindíveis, são percebidas através da interação entre a imagem e o som e, na ausência do segundo, delega-se à imagem as características do som.

Vamos tratar aqui do público alvo da LSE no qual o rompimento do contrato audiovisual é mais radical, ou seja, onde se considera uma experiência puramente visual. O público pertencente a tal grupo são surdos que podem ou não se identificar como pertencentes à cultura surda com seus artefatos visuais, incluindo a língua na qual se comunicam, a língua de sinais, no caso do Brasil, Libras. Elas são, em outras palavras, pessoas cuja interação com o mundo se dá de forma puramente visual. O que seria relevante para esse grupo?

Todas as mensagens sonoras são passíveis de se tornarem elementos adicionais na LSE. Elas são classificadas como música, efeito sonoro ou identificação do falante. À primeira vista pode-se conjecturar que o ideal seria representar todos os sons visualmente.

Note que a mensagem sonora que gera os elementos adicionais não é só o som em si, mas, por exemplo, a identificação do falante, que é uma mensagem transportada pelo som, posto que, através do timbre da voz temos uma grande probabilidade de inferir corretamente se se trata de um homem, de uma mulher, de uma criança ou de uma pessoa idosa. Ouvimos o timbre da voz de uma pessoa uma única vez e atribuímos a fala naquele timbre sempre a ela. Podemos também conjecturar características do falante através de sua voz: se é um estrangeiro, seu grau de escolaridade, sua classe social, etc. Tais aspectos sócio-linguísticos

podem ser ao menos parcialmente representados na tradução da legenda. Os aspectos guiam as escolhas tradutórias deixando transpassar tais informações de modo verbal, através do conteúdo escrito. Outros aspectos são passíveis de se tornarem elementos adicionais na LSE.

Um fato importante a se ressaltar é quem decide o que é relevante. Aqui ficaríamos com certeza com o tradutor, que no caso da LSE é o legendista. Isso não é uma exclusividade da LSE. Todas as traduções requerem escolhas do que será colocado e como é colocado na tradução. Uma particularidade, que a LSE compartilha com a interpretação de língua de sinais, é que quem faz a tradução não compartilha da experiência de quem recebe. Os surdos intérpretes o fazem entre línguas de sinais, como por exemplo de ASL (*American Sign Language* — Língua de Sinais Americana) para Libras e vice-versa, mas não há como fazê-lo da língua oral para língua de sinais, exceto casos muito específicos onde o surdo lê os lábios e têm acesso visual constante à face dos falantes ou à lista de diálogos.

Apesar de a pessoa legendista poder ser fluente em língua de sinais e poder ser totalmente integrada à comunidade e à cultura surda, ela não é surda, não pode ser surda, pois como irá transportar o conteúdo das mensagens sonoras para as legendas se não as ouve. Isto faz com que a consciência em relação ao receptor se torne ainda mais importante na LSE, pois se o legendista esquecer por um momento da experiência puramente visual do receptor, pode incorrer em erros que prejudicarão a apreciação do audiovisual com a LSE. Uma forma de contornar essa anomalia tradutória que é a disparidade de sentidos entre tradutor e receptor é a incorporação de consultores surdos no processo de confecção da LSE auxiliando nas decisões tradutórias relativas a quais conteúdos sonoros devem ou não estar explícitos na tela.

Assim como proposto neste trabalho, uma legenda flexível, onde se possa escolher os parâmetros convenientes, possibilitaria também escolher a quantidade de informações que se quer. Sendo assim, teríamos uma hierarquia de relevância, que poderia ser aplicada para classificar os elementos adicionais em diferentes categorias, desde o mínimo de informação possível (somente as imprescindíveis), até a explicitação total das mensagens sonoras. Deixando claro que esta última categoria prejudicaria a plena leitura das legendas e a apreciação das imagens do audiovisual. Talvez nem seria aconselhável disponibilizá-la. Seria necessário também definir o número de categorias intermediárias.

Como exemplo, digamos que em um audiovisual uma porta bate mas ela não está visível. É relevante que se explicito o som da porta? Isso depende do conteúdo da conversa e do contexto geral. A indicação sonora de um elemento externo poderá influenciar na

decisão das personagens, gerando situações cômicas, trágicas ou dramáticas que não serão compreendidas se não se souber que aquele som ocorreu. Como no caso de uma ventania tão forte que faz com que uma porta bata com força, sem que haja elementos visuais que a explicitem e que não seja verbalizada pelas personagens. O espectador ouvinte, através do som da porta batendo acompanhado do uivo eólico, sabe que o clima externo não está bom para um passeio, por exemplo. Se uma personagem sugerir que outra dê um passeio lá fora, poderia-se interpretá-la como uma atitude agressiva, deixando clara a vontade de querer que a pessoa saia daquele local, apesar daquele clima ruim, embora tal atitude pareça visual e verbalmente inofensiva.

A ambientação, através de músicas cuja fonte sonora não se encontra na cena, também chamada de heterodiegética, cria uma expectativa no receptor e é bastante explorada nas obras audiovisuais. À guisa de exemplo, uma cena de terror acompanhada de variações de frequência com um ritmo cada vez mais rápido cria um sentimento de agonia e faz com que o receptor espere que ao final ocorra algo ruim como o ferimento ou até a morte de uma personagem. O mesmo acontece nas cenas românticas com suas músicas melancólicas. A quebra dessa expectativa também vira um recurso criativo de grande valia na mão de bons diretores. A LSE deve tornar visível algo que crie tal expectativa? Opta-se por descrever a música através de seu gênero (rock, samba, clássica) e/ou através do sentimento que ela carrega, estando este último impregnado pela subjetividade que exala das decisões pessoais que a envolvem.

A música pode ter um efeito empático e anempático em relação às imagens. Ela pode estar em consonância com as emoções da imagem (efeito empático), segundo os códigos culturais de emoção, ou estar em dissonância com a emoção das imagens, suscitando uma indiferença ostensiva em relação a elas (efeito anempático). Os ruídos também podem ter um efeito anempático, como o barulho de máquinas ou de ventilador após uma morte, por exemplo (CHION, 2011, p. 14–15).

A relação das pessoas surdas com a música pode variar bastante, indo desde surdos que são músicos ou musicistas até as pessoas surdas que a consideram um meio de repressão e domínio ouvintista. Há os que a rejeitam ou ignoram por não a considerarem um artefato cultural surdo, e outros acabam por criar uma identificação através da tradução de canções da língua oral para a língua de sinais, sua língua materna (RIGO, 2013).

A canção é constituída de signos verbais e não verbais que sugerem questões linguísticas específicas. Os signos verbais compartilham elementos com as artes literárias e

são construídos de diversas formas, podendo fazer uso de recursos linguísticos, tais como: expressões idiomáticas, metáforas, ambiguidades, metonímias, figuras de linguagem, elementos poéticos, rimas, versos, etc. Já os não verbais têm ao seu dispor os elementos semióticos da composição sonora da música: cadência e disposição dos sons, sequências melódicas, melismas e vocalizações, harmonia, ritmo, compasso, etc. Tais elementos linguísticos e sonoros podem estar inter-relacionados na canção de tal forma que sua combinação seja crucial para a tradução (RIGO, 2013, p. 26).

Em se tratando de tradução de canções, o texto fonte acaba por ser confeccionado por ouvintes e, desta forma, está intimamente ligado à cultura ouvinte, na experiência do som, do ouvir. Sendo assim, tendo surdos como público alvo de tais traduções, há uma diferença na experiência musical dos tradutores e do público alvo. Tal diferença pode fazer com que os tradutores (legendistas) ouvintes foquem mais no seu conteúdo não verbal do que no conteúdo verbal, ou seja, dando mais atenção aos elementos sonoros do que aos linguísticos, podendo conflitar com os interesses e convicções de parte do público alvo surdo (RIGO, 2013, p. 26–27).

Assim sendo, com relação à questão inicial sobre quem definiria a relevância dos elementos adicionais, uma resposta que parece à primeira vista correta é que deveria ser o público alvo surdo, devido a estar mais suscetível às intempéries advindas do rompimento do contrato audiovisual. O que temos na realidade, porém, como comentado anteriormente, é um impasse na consideração da pessoa surda como determinante da relevância, posto que ela não tem acesso ao elemento primordial da LSE, o som. Desta forma, só nos resta concluir que o ouvinte, apesar de não ser surdo e de não compartilhar da experiência de viver em um mundo puramente visual, acaba por ser imprescindível no processo de confecção da LSE, se tornando assim, o primeiro filtro capaz de indicar ou não a presença de uma mensagem sonora.

Embora a pessoa surda também seja imprescindível no processo de determinação da relevância dos elementos sonoros, ela o fará de acordo com as indicações feitas anteriormente por um ouvinte. Se virmos a LSE como uma relação de poder, a balança acaba pendendo para o lado do ouvinte. Assim, os legendistas de LSE deveriam ter não só o conhecimento técnico relacionado ao seu métier, como também a consciência constante que sua experiência sensorial difere da do público alvo e, mais ainda, um dever ético de relatar as mensagens sonoras sem censurá-las. O legendista pode sim, valorá-las em relação à sua importância enquanto componente da relação som-imagem da linguagem audiovisual, mas

sua relevância deve ser determinada por uma pessoa surda, enquanto parte integrante do público alvo ao qual a LSE se destina.

O próximo capítulo apresentará uma análise de quatro métodos de identificação de falantes na LSE, destacando-se, através de exemplo, suas vantagens e desvantagens em relação à complexidade de produção e à adequação ao público alvo.

5 ANÁLISE DA IDENTIFICAÇÃO DE FALANTES

Analisaremos aqui os métodos mais comuns e de menor complexidade de implementação no intuito de gerar uma recomendação relativa a cada um e auxiliar posteriores implementações de alternativas deste parâmetro (identificação do falante), ou mesmo a escolha de um único método que priorize a recepção ou a facilidade de produção. Primeiramente apresentamos uma descrição de cada método, para depois apresentarmos uma recomendação de uso de cada método considerando os diferentes públicos alvo e a facilidade na produção.

5.1 MÉTODOS DE IDENTIFICAÇÃO DE FALANTES

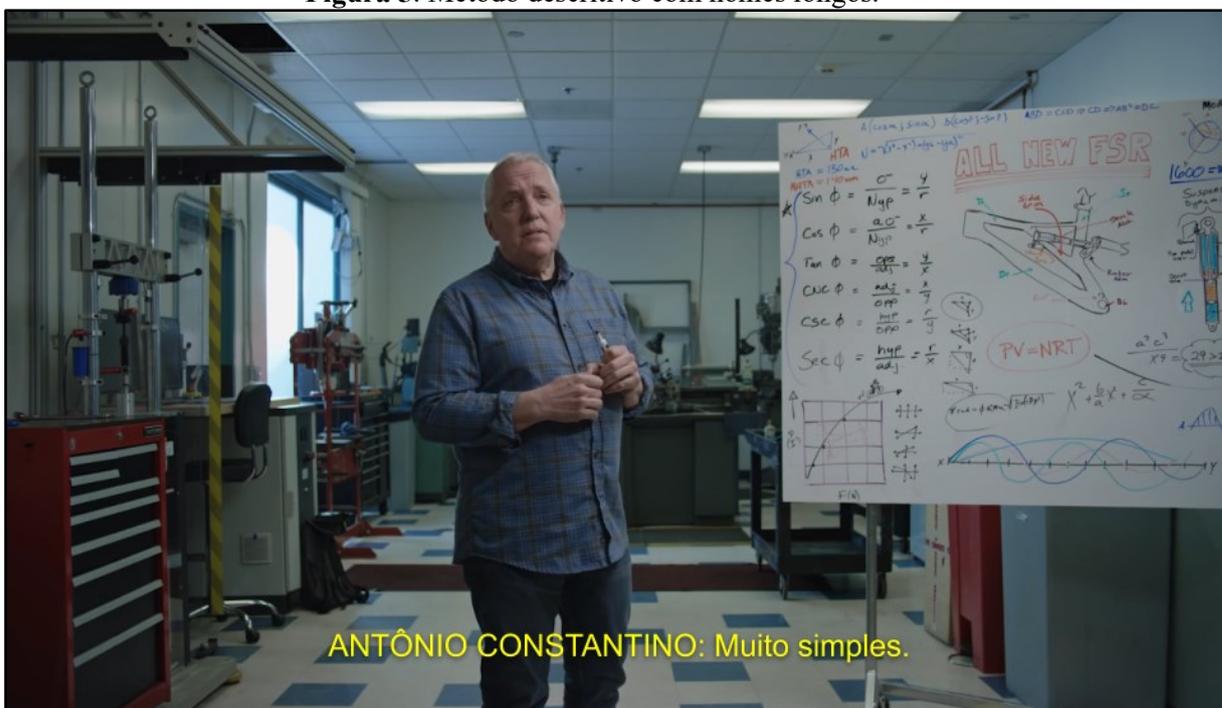
Descreveremos aqui quatro diferentes métodos utilizados para se identificar os falantes em uma Legenda para Surdos e Ensurdecidos. O primeiro método (Descritivo) caracteriza-se pela forma escrita de identificar. Já o segundo (Alinhamento), utiliza o posicionamento de quem está falando para alinhar a legenda e facilitar sua identificação quanto ao emissor da fala relativa a ela. O terceiro método (Cores) faz uso de um recurso tipográfico, a cor do texto da legenda, mantendo constante a cor correspondente a um dado personagem. O quarto e último método (Dinâmico) faz uso da edição de vídeo para integrar as legendas à dinâmica das imagens. Nas seções seguintes vamos ver, através de exemplos, cada um desses métodos mais detalhadamente.

5.1.1 Método 1 (Descritivo)

O método descritivo é o mais amplamente utilizado no Brasil e consta inclusive no Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (NAVES et al., 2016, p. 63) como o método a ser utilizado. Ele se dá através da descrição da personagem que fala, de forma escrita. Tal descrição pode ser pelo nome da personagem, se esta já for uma informação sabida pelos espectadores. Quando não se sabe ainda o nome, utiliza-se alguma característica de preferência visual, de quem está falando. Esta informação deve vir acompanhada de recursos tipográficos que a distinga da fala da personagem.

O nome da personagem como indicador de quem está falando é tecnicamente um problema quando é muito extenso. Normalmente procura-se uma forma de reduzi-lo, quando possível. Existem situações, porém, onde não há possibilidade de reduções. Como no caso de um nome composto que é indissociável. A personagem que se chama “Antônio Constantino” e todos se referem a ela com este nome, de forma que ao se utilizar “Antônio” ou “Constantino” separadamente não vai fazer uma referência clara àquela personagem, obrigando o legendista a utilizar os dois nomes juntos “Antônio Constantino”. O uso dos nomes separados também pode dar uma impressão de intimidade chamando a atenção do espectador para a legenda, principalmente quando se trata de uma personagem com status elevado na trama. A Figura 5 mostra como um nome longo pode ocupar-se da legenda. Já narrativamente, a menção do nome da personagem antes de se saber essa informação pela narrativa, pode gerar uma revelação antes do tempo fazendo esmorecer o suspense em torno da identidade de uma personagem.

Figura 5: Método descritivo com nomes longos.



Fonte: Baseada em (SPECIALIZED BICYCLES, 2018).

As características utilizadas para indicar o falante normalmente fazem referência a algo que distingam as personagens na cena. Se há um homem e uma mulher conversando, a utilização de “homem” e “mulher” indicará bem quem é o falante. Por outro lado, a chegada de mais uma mulher tornará inócua esta característica visual do falante. Estará claro quem é

o homem, porém as mulheres terão que ser distintas de outra forma. Muitas vezes se utiliza um número acrescido da característica (“Mulher 1” e “Mulher 2”), mas esta solução requisita a memória do espectador em atribuir um número a cada personagem. Uma solução para a identificação por característica que é efetiva é a utilização de uma característica visual marcante, como a indicação da cor de sua roupa ou de sua vestimenta.

Uma questão que deve estar clara quanto à característica escolhida é que é desejável que ela não varie na cena. Por exemplo, se um homem está sentado e o outro está em pé, e optarmos por indicá-los como “Homem sentado” e “Homem em pé”, assim que um deles resolver se sentar ou se levantar irá causar uma confusão para que o espectador saiba a quem se refere a fala legendada. É claro que se o legendista que teve acesso prévio a toda a cena e viu que os homens não mudam de estado, na falta de outra característica que os distinga, pois podem ser muito parecidos e se vestirem iguais, pode optar por utilizar a solução anterior. O fato de que uma característica pareça invariável também pode ser problemática. Uma cena onde se indique a cor da roupa e a personagem a troca, pode trazer confusão.

Quanto ao recurso tipográfico utilizado para distinguir a identificação do falante da fala propriamente dita encontramos algumas variações. Pode-se optar por dispor a identificação entre caracteres simétricos, que indicariam o início e o fim da identificação, tais como: parênteses “(Ana)”, colchetes “[Ana]”, chaves “{Ana}”, aspas simples “‘Ana’”, aspas duplas ““Ana””, colchetes angulares “<Ana>”, etc. Os dois primeiros são os mais comuns. Pode-se optar por utilizar um caractere sem simétrico que possa aparecer tanto nas extremidades como no final. P. ex. “:Ana:” e “Ana:”. É importante que este caractere seja discreto. Não seria aconselhável utilizar o caractere “&”, por exemplo. O uso de dois caracteres limítrofes acarreta no acréscimo de um caractere tecnicamente desnecessário na legenda, já que se poderia utilizar somente um.

Outra característica tipográfica de distinção da identificação do falante seria a constância do uso de maiúsculas e minúsculas. As opções ficam por conta de se utilizar somente a primeira letra em maiúscula “[Ana]”, ou todas em maiúsculas “[ANA]”. Há também quem opte por utilizar a primeira maiúscula somente em nomes próprios, gerando identificações como: “[mulher]” e “[menina]”. A identificação com todas as letras maiúsculas fica visivelmente mais distinguível da fala, porém costuma ocupar maior espaço na tela e se tornar um foco que nem sempre é desejável, vide o “[ANTÔNIO CONSTANTINO]” na Figura 4.

Um caso peculiar é quanto a descrição na identificação de quem narra como uma voz de fundo, sem aparecer na tela. A descrição é feita pela sua função na narrativa, não lhe sendo atribuído um nome ou característica, salvo informação sobre o suposto gênero (narrador/narradora). Pode-se identificar quem narra pelo nome quando for uma das personagens ou quando for uma voz cujo timbre seja conhecido. Por exemplo, aqui no Brasil, muitas pessoas que já o ouviram irão reconhecer o timbre de voz grave e solene do jornalista Cid Moreira. Esta informação, de que o narrador é o Cid Moreira, pode ou não ser relevante. A narração de uma cena cômica feita pelo jornalista irá acentuar o tom cômico da situação narrada, fazendo sentido identificá-la para ensurdecidos e surdos pós-locutivos, que podem, por ventura, conhecer de antemão o timbre e entender a dissonância causada pela voz do narrador e a comicidade das cenas. Já para o surdo, esta informação só fará ruído, já que, mesmo conhecendo o jornalista visualmente, dificilmente o ligará à solenidade suscitada por seu timbre de voz. Note que a opção por identificar ou não o jornalista depende do subgrupo do público alvo da LSE a que ela se destina.

A produção da LSE identificando-se os falantes pelo método descritivo se assemelha bastante à produção das legendas não LSE, acontecendo apenas o acréscimo de caracteres. O legendista tem que estar atento somente aos pormenores relativos à determinação da relevância em se identificar ou não as personagens e como fazê-lo.

O método aqui descrito apresenta como principal desvantagem o fato de acarretar uma sobrecarga no número de caracteres da linha onde se encontra. O que possibilita a uma maior frequência da necessidade em se reduzir as falas do texto das falas e um aumento na velocidade de leitura média necessária para se ler a legenda e assistir ao filme confortavelmente.

O próximo método irá mostrar como o alinhamento pode ser utilizado para facilitar a identificação de quem está falando o conteúdo de uma da legenda.

5.1.2 Método 2 (Alinhamento)

O método de identificação dos falantes pelo alinhamento utiliza a posição do falante na tela para guiar o alinhamento da legenda, promovendo uma aproximação entre quem fala e o conteúdo verbal falado. Tal proximidade faz com que haja uma ligação visual entre ambos, facilitando ao espectador perceber e identificar a quem pertence cada fala.

O alinhamento acontece simultaneamente na horizontal e na vertical. Horizontalmente, há três possibilidades de alinhamento: à esquerda, ao centro (centralizada) e à direita. A vertical também apresenta três possibilidades de alinhamento: inferior, meio e superior. combinar uma das três possibilidades horizontais com uma das três verticais acabamos por contar com nove possíveis alinhamentos em relação à tela, conforme mostra a Figura 6. Sendo assim, podemos concluir que, ao atribuirmos cada alinhamento a uma personagem, teríamos a possibilidade de ter até nove personagens em cena, cada qual com seu alinhamento. Tal solução extrema, entretanto, iria causar bastante confusão visual, com as legendas aparecendo cada hora em um lugar diferente. Normalmente não se precisa utilizar todas as possibilidades relatadas acima, sendo as mais comuns as inferiores direita e esquerda, e depois as superiores direita e esquerda.

Figura 6: Os nove possíveis alinhamentos da identificação do falante.

Superior Esquerda	Superior Centralizada	Superior Direita
Meio Esquerda	Meio Centralizada	Meio Direita
Inferior Esquerda	Inferior Centralizada	Inferior Direita

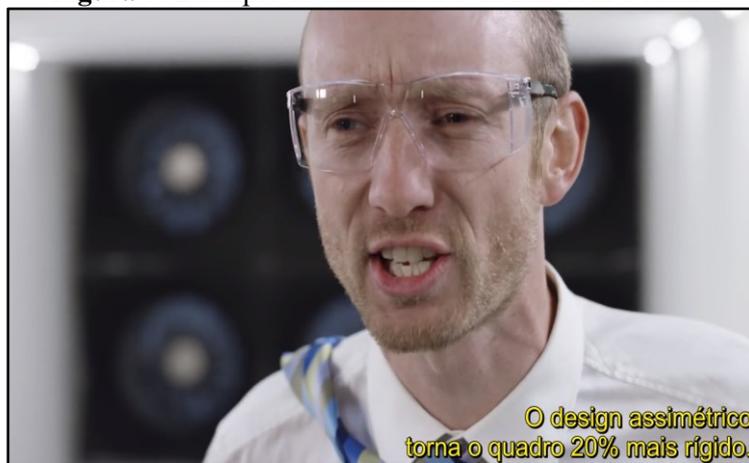
Fonte: Elaborada pelo autor.

Este método apresenta como principal vantagem o fato de não sobrecarregar a legenda com mais caracteres e ser tecnicamente de fácil implementação. Ele depende, no entanto, da disponibilidade do formato de legenda utilizado e do aparelho ou programa que irá interpretar as legendas para possibilitar a apresentação delas no seu correto alinhamento. Salvo quando a LSE for uma legenda aberta não opcional, encravada na imagem.

Note que o uso do método de alinhamento para identificar falantes não prescinde do método anterior, o descritivo. Apesar de conseguir distinguir o falante, o alinhamento não

tem como nomear o falante. Assim, o método de alinhamento necessita do método descritivo quando há a necessidade de nomear o falante. A diferença é que as trocas de turnos são marcadas pela variação do alinhamento, enquanto no descritivo há a necessidade de marcar a troca de turnos de alguma forma, às vezes necessitando do elemento adicional somente por conta de uma troca de turnos.

Figura 7: Exemplo de alinhamento da fala com o falante



(a)



(b)



(c)

Fonte: (SPECIALIZED BICYCLES, 2018).

Vamos apresentar um exemplo onde o alinhamento se mostrou bem sucedido indicando de forma satisfatória o emissor de cada fala. A Figura 7 mostra as personagens quando estão sozinhas na tela, uma à direita (a) e outra à esquerda (b). Quando ambas estão visivelmente aparentes na tela (c), através do alinhamento da legenda com o falante, fica claro a quem corresponde aquela fala.

Note que nesta situação específica não seria totalmente necessário identificar o falante pois está visível a face de cada falante e através do movimento labial podemos inferir quem está falando em cada turno. Isso porém pode não ser o caso sempre, já que as personagens podem emitir sua fala simultaneamente, havendo aí então a necessidade de se identificar corretamente cada uma, porém, também neste momento, o alinhamento aproximado da legenda com a posição de quem está falando traz vantagens, mesmo em momentos em que o rosto da pessoa não estiver visível, por exemplo, porque está de costas para a câmera.

O próximo método irá mostrar como as cores podem ser utilizadas para facilitar a identificação de quem está falando o conteúdo de uma legenda.

5.1.3 Método 3 (Cores)

Este método usa um recurso tipográfico, a cor do texto, para indicar quem está falando. A ideia é que cada cor seja atribuída a uma personagem em cena e sempre quando

ela falar se sabe, pela cor, exatamente quem falou uma legenda. Como o uso de cores é um fator que pode variar bastante entre diferentes práticas, vamos usar em nossos exemplos a norma de LSE mais difundida no uso de cores, que é a norma espanhola (AENOR, 2012).

A norma espanhola anterior (AENOR, 2003) trazia a recomendação com relação à atribuição de cores conforme o protagonismo da personagem, conforme podemos ver na Figura 8. A norma que a atualizou (AENOR, 2012) não faz menção à atribuição de cores por protagonismo.

Figura 8: A atribuição de cores conforme o protagonismo da personagem.

Primeiro protagonista:	Uma legenda amarela com fundo preto.
Segundo protagonista:	Uma legenda verde com fundo preto.
Terceiro protagonista:	Uma legenda ciano com fundo preto.
Quarto protagonista:	Uma legenda magenta com fundo preto.
Outros protagonistas:	Uma legenda branca com fundo preto.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Uma discussão importante no que concerne o uso de cores para identificar as personagens paira sobre a hierarquia de protagonismo explicitada pelas cores da legenda. Neste caso, há a revelação antecipada, através da cor da legenda, o grau de protagonismo, importância ou volume narrativo atribuído a uma personagem através da cor utilizada para a sua fala. Martínez (2015, p. 92) relata que talvez se possa considerar o fato de os ouvintes conhecerem melhor o mundo da filmografia e do glamour, e que a explicitação da cor do protagonista desde o início para os surdos possa ser uma maneira de nivelar o conhecimento ou equilibrá-los. No entanto, isso só serve para considerar o surdo menor e carente de ajuda para conseguir chegar próximo de se igualar a um ouvinte.

Mesmo que a norma (AENOR, 2012) não faz menção à atribuição de cores por protagonismo, na prática, cada legendista ou instituição acaba por adotar um padrão na ordem de atribuição das cores. Ao se notar uma constância de escolhas relativas ao protagonismo da personagem em cena durante a exibição de um filme, por exemplo, logo se produz o mesmo efeito de revelação adiantadas de informações. Mais correto parece ser a

atribuição das cores por ordem de aparição na cena, não revelando, assim, o grau de protagonismo da personagem.

Note que o uso deste método de cores para identificar falantes não dispensa o uso do método descritivo, já que a cor, como o alinhamento, não tem como nomear o falante. Assim, o método de cores necessita do método descritivo quando há a necessidade de nomear o falante. A diferença é que as trocas de turnos são marcadas pela variação das cores, enquanto no descritivo há a necessidade de marcar a troca de turnos de alguma forma, às vezes necessitando do elemento textual adicional somente por conta de uma troca de turnos.

A principal vantagem no uso das cores para identificar personagens é o evidente contraste entre as falas de cada personagem através das diferentes cores. Esta vantagem se adensa quanto menor o número de personagens, pois quanto mais personagens na cena, mais difícil se torna a memorização de qual cor pertence a cada personagem. Temos também que, muitos personagens suscitam muitas cores, o que faz com que a legenda se torne cada vez menos discreta em relação à imagem, podendo também aumentar a probabilidade de haver uma baixo contraste entre a cor da legenda e a imagem, prejudicando sua visibilidade e conseqüentemente sua leitura, o que poderia ser contornado com o uso da caixa preta envolvendo o texto da legenda. Mesmo assim o contraste sofre, agora entre a cor da legenda e a cor preta do fundo, conforme pode-se notar na Figura 5.

Este é o método que mais exige do legendista, posto que ele deve julgar o grau de protagonismo de cada personagem e também manter na mente as cores a serem atribuídas a cada um dos falantes. Além de, como no método de alinhamento, depender do formato técnico da legenda, ou seja, se o software usado para a produção e reprodução das legendas dá suporte para o uso de cores e para a paleta de cores usada. Esse método depende, principalmente, da disponibilidade do formato de legenda utilizado e do aparelho ou programa que irá interpretar as legendas para possibilitar a apresentação delas no seu correto alinhamento. Salvo no caso da LSE ser uma legenda aberta não opcional, encravada na imagem.

A Figura 9(a) mostra um exemplo da utilização das cores de modo a se saber a quem pertence cada fala. Como se pode notar, temos duas falas na legenda, cada uma correspondendo a uma personagem. Esta é uma imagem de uma série cômica peruana que narra situações hilárias na vida da personagem principal, Cachín, que é o apelido do ator Carlos Alcántara, que se encontra à direita na imagem. Durante todo o vídeo a cor amarela é atribuída a Cachín. Podemos notar que a fala de seu interlocutor aparece na cor magenta.

Assim, notamos a hierarquia das cores em relação ao protagonismo aqui. A namorada de Cachín tem suas falas em verde no vídeo.

Figura 9: Comparação do uso de cores e alinhamento para identificar o falante.



(a)



(b)

Fonte: Episódio de *¡Asu Mare! 2* com LSE em espanhol (TONDERO, 2015).

Note que a interpretação da cor na LSE depende de conhecimento prévio adquirido no decorrer do vídeo. Se fosse utilizado o alinhamento, teríamos uma legenda à direita e outra à esquerda indicando visualmente, através da proximidade a quem pertence cada fala legendada, conforme mostra a Figura 9(b).

Conforme vimos na Seção 3.4.3 sobre a cor como um parâmetro técnico da legendagem, as cores podem ser utilizadas com outras funções que não seja para identificar os falantes. No exemplo dado comentamos sobre o padrão de cores utilizado na França (CSA, 2011), onde elas denotam a função da LSE. Por exemplo, utiliza-se o vermelho para

indicar um efeito sonoro e o magenta para música. As falas também recebem diferentes cores, com o ciano para um pensamento e o verde para línguas estrangeiras, por exemplo. Também é possível atribuir uma determinada cor a falas do off, de um narrador etc. Uma restrição do uso de cores pode surgir com a sobreposição da legenda com a imagem de fundo, ou seja, na necessidade de usar uma gama maior de cores em obras com um grande número de falantes, pode surgir a necessidade de atribuir cores com pouco contraste com o fundo. Uma outra questão de nitidez de cores pode surgir por causa de condições como daltonismo ou, no caso do público alvo surdo, a parcela de surdos com baixa visão, induzido por condições do espectro de condições de surdocegueira.

Na próxima seção veremos o método dinâmico de identificar os falantes.

5.1.4 Método 4 (Dinâmicas)

O método dinâmico não é só um método de identificação de falantes, mas uma forma de dinamizar toda a LSE na tela através da edição do vídeo, integrando a legenda à dinâmica das imagens. Ela conta com grande liberdade de escolha de tamanhos, formas, movimentos, cores, etc. Quanto à identificação de falantes, este método utiliza-se ao máximo da proximidade entre legenda da fala e quem a está falando, inclusive acompanhando a personagem pela cena, como se fosse um objeto flutuante no próprio vídeo. Por exemplo, se aproximando e se afastando da câmera conforme esta se aproxima ou se distancia da personagem. Acompanha também o ritmo da fala. A Figura 10 mostra duas cenas de um vídeo da Universidade Gallaudet, cujos programas são desenvolvidos para e por pessoas surdas. Nela notamos a fala próxima à personagem que está ao centro. A Figura 10(a) mostra bem como esta legenda se mantém sempre ao lado da personagem, mesmo com o movimento horizontal da câmera, mantendo seu tamanho constante em relação à personagem, como se fosse um objeto em cena.

Figura 10: Exemplo do método dinâmico para a identificação do falante.



(a)



(b)

Fonte: (GALLAUDET, 2010).

Na Figura 10(b) aparece como efeito visual a fala e a resposta com sobreposição: enquanto o professor está terminando a sua fala, uma aluna (à esquerda, fora do campo visual) já inicia a resposta que será visível por trás, no momento em que a câmera gira para a direção dela, ou seja a resposta dela à pergunta do professor, quais seriam os agentes da mudança do conceito de beleza ao longo do tempo: “Mídia?” permanece espelhada. Essa

colocação aparentemente esdrúxula tem um motivo e encontra sua contrapartida na língua de sinais que é processada igualmente quando a pessoa que vê está por trás de quem fala, como é o caso da câmera que está atrás dos ombros da aluna nesta cena. Ou seja, aqui, nesse vídeo, elaborado com a participação de alunos surdos, temos um exemplo de uma legenda em inglês (para ouvintes, não falantes da língua de sinais americana, pois professor e aluna estão sinalizando) que segue como referência a experiência vivencial visual dos surdos.

Toda legenda dinâmica é aberta e não opcional, não há como dissociá-la da imagem do vídeo, tendo que se ter duas trilhas de vídeo para se ter tal opção, uma com as legendas e outra sem as legendas.

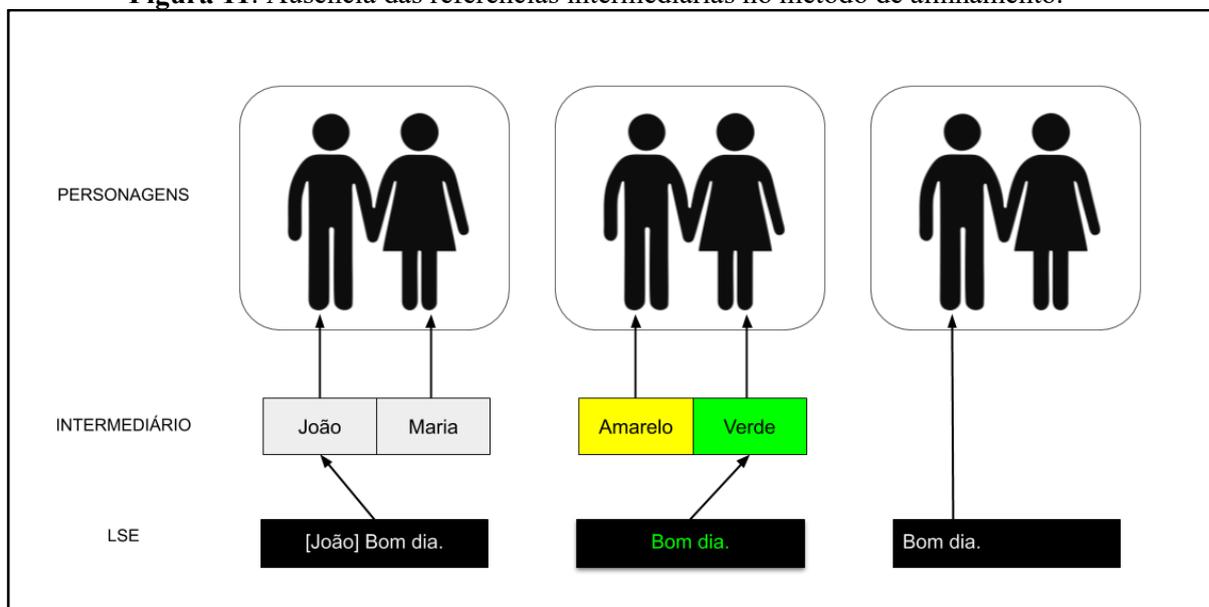
5.2 RECOMENDAÇÕES DE USO

Em se tratando de facilidade técnica de elaboração, temos que o mais simples seria o método descritivo, já que não exige conhecimentos e recursos diferentes dos que já se tem para as legendas não LSE. Já o método de alinhamento, exige que se alinhe cada linha de legenda à sua personagem correspondente. O método de cores requer que se verifique a cada linha qual é a cor da personagem que a emitiu, tendo que saber a cor correspondente a cada personagem, sendo mais trabalhoso que o método de alinhamento. Os dois últimos pressupõem que o software de criação e de reprodução do vídeo estejam aptos para gerar e para decodificar os códigos usados para o posicionamento da legenda e suas cores, caso contrário, esses códigos serão exibidos na tela, atrapalhando a leitura. Já o método dinâmico, apesar de todas as suas vantagens e apelo visual exige muito do legendista que tem que colaborar com um editor de vídeo. E não vem a ser uma edição simples tendo que dar conta de efeitos de animação em terceira dimensão do texto, sem contar os movimentos de aparição e desaparecimento do texto no ritmo da emissão pela personagem.

O método de mais fácil implementação é o descritivo, mas se formos levar em conta o benefício para o receptor, o método de alinhamento parece ser o mais promissor a curto e médio prazo, no sentido de representar um meio termo entre custo e benefício. Isto devido à facilidade de elaboração e de seu enorme benefício de aproximar a legenda do falante, gerando menos confusão e economizando os caracteres repetitivos da identificação de falantes por escrito a cada fala. A ligação entre a legenda e seu falante não depende de um conjunto intermediário de referências, ou seja, o texto escrito ou a cor, conforme mostra a

Figura 11. Sua ligação é direta pela proximidade visual, exigindo menos esforço do espectador em memorizar as referências intermediárias para obter tal ligação.

Figura 11: Ausência das referências intermediárias no método de alinhamento.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Apesar de ser bastante trabalhoso, o método dinâmico parece ser o mais adequado ao público surdo e sua forma visual de processar o mundo, não só por proporcionar mais possibilidades de integração visual da legenda à imagem, acompanhando a personagem, mas também por sua característica de ter a legenda acompanhando a personagem em cena. Se você não vê a personagem, você não sabe o que ela está falando, o que condiz com a realidade visual surda.

Tão ou mais importante que se escolher o método é a correta consideração em relação à relevância dos elementos adicionais, sejam eles o efeito sonoro, a música ou a identificação dos falantes. Conforme já comentado no capítulo anterior, a falta de um elemento relevante pode afetar a interpretação do audiovisual, assim como o excesso de elementos pode mais atrapalhar e causar confusão ou indignação do que auxiliar na interpretação da trama.

Note que, apesar de estarmos aqui tratando da LSE, a identificação do falante, mesmo nas legendas não LSE, onde se pressupõe a recepção síncrona de som e imagem, pode diminuir o esforço cognitivo dos espectadores receptores em tal tarefa, podendo assim concentrar mais atenção no conteúdo audiovisual. Pode parecer uma informação supérflua e desnecessária, mas ao se considerar o diverso espectro em que se encontram os receptores

desse tipo de legenda, a identificação se torna pertinente. É só lembrar que ouvintes com velocidade de leitura reduzida que já utilizam as legendas interlinguísticas já fazem um esforço extra na leitura das legendas. A identificação do falante é só um parâmetro. Muitos outros poderiam ser adaptados para atender a este e outros públicos.

No caso da identificação de falantes, o ideal é que a escolha do método a ser usado fique a cargo do espectador no momento da recepção. Para que isso seja possível, há de se tornar disponíveis todas as formas de identificar os falantes através da flexibilização deste parâmetro. Isto depende de se elaborar os diferentes métodos separadamente para que seja escolhido o que mais convier ao espectador ou espectadores. Isso, todavia, tornaria a tarefa do legendista mais trabalhosa, exigindo também que houvesse uma contrapartida financeira para o tempo extra dispensado na tarefa, encarecendo o custo de produção da LSE.

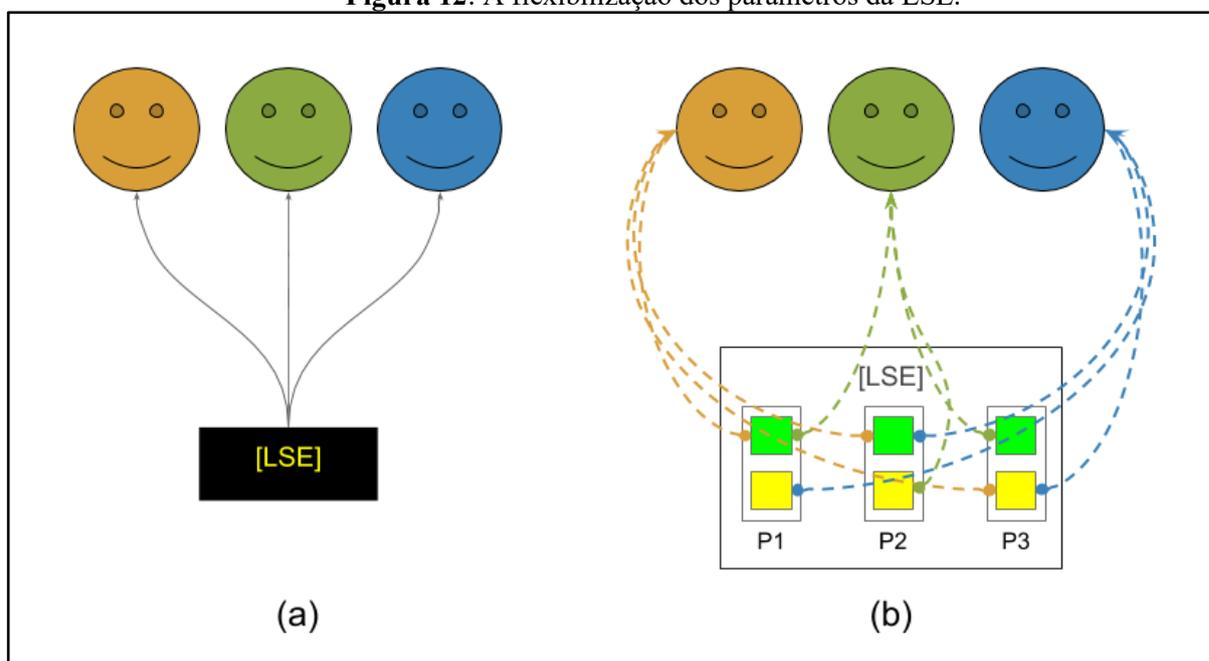
Essa tendência da personalização da experiência ao assistir um produto audiovisual começou timidamente com o *Closed Caption* 30 anos atrás, depois continuou com legendas em diferentes idiomas nos filmes em DVD, e agora está totalmente na lógica da mídia de *streaming* personalizar a legenda e o áudio, portanto, os recursos técnicos necessários já estão disponíveis e em uso. Nesse sentido, a personalização relacionada às legendas do tipo LSE no futuro poderia ser voltada para as formas de exibição, alterando-se posição e a tipografia (fonte, tamanho, cor, negrito, itálico, etc), ou até oferecendo ainda, por exemplo, opções em relação à densidade de conteúdo para levar em consideração a proficiência linguística e velocidade de leitura dos espectadores que precisam de LSE, de modo a atender melhor à real diversidade do público alvo específico em relação às suas necessidades e preferências na recepção das legendas.

6 CONCLUSÃO

Descrevemos neste trabalho a grande área da Tradução Audiovisual e sua vertente ligada aos Estudos de Acessibilidade, conhecida como Tradução Audiovisual Acessível ou Acessibilidade Audiovisual. Tratamos mais particularmente da Legendagem para Surdos e Ensurdecidos (LSE), de onde destacamos nosso objeto de estudo, a identificação dos falantes e as diversas formas de se implementá-la.

Apresentamos o problema de que, devido à heterogeneidade do público-alvo da LSE, uma solução apenas não atende plenamente aos anseios dos diferentes subgrupo ou aos indivíduos. Uma solução seria a flexibilização dos parâmetros da LSE, deixando-a a cargo dos espectadores. Conforme mostra a Figura 12(a), a LSE é atualmente uma única solução voltada para diferentes pessoas e grupos. Nossa solução proposta é apresentada na Figura 12(b), que mostra cada pessoa selecionando o método que mais lhe convier relacionado a cada parâmetro.

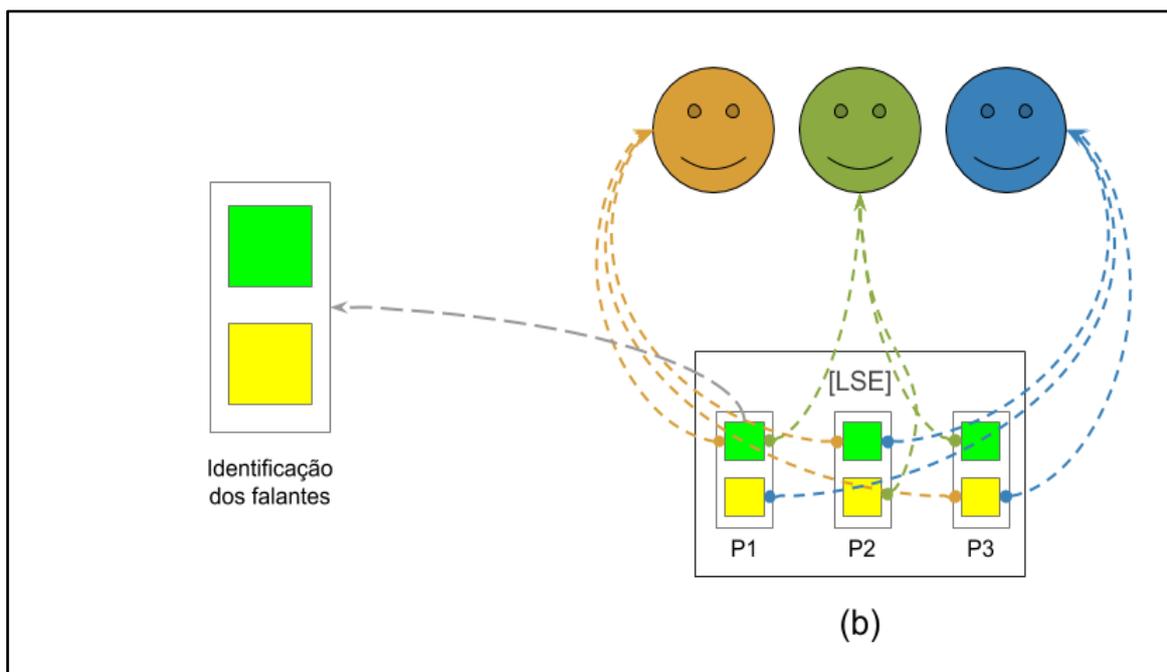
Figura 12: A flexibilização dos parâmetros da LSE.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Dentre os parâmetros a serem flexibilizados, optamos por focar na identificação do falante, conforme mostra a Figura 13, analisando os métodos que poderiam estar disponíveis aos espectadores, ou até mesmo, nortear a confecção de uma solução única.

Figura 13: A identificação do falante como parâmetro de flexibilização da LSE.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Após uma descrição detalhada de cada método de identificação do falante entremeadada por suas vantagens e desvantagens, fizemos as devidas recomendações relacionadas ao público alvo e à facilidade na produção. Chegamos à conclusão que o método que no momento proporciona maior benefício unido a um baixo custo na produção é o que utiliza o alinhamento da legenda como recurso de identificação do falante. Isso se dá por ele não exigir muito esforço do legendista em sua produção e por sua recepção ser independente de um conjunto de referências intermediárias, identificando o falante através da proximidade visual entre fala e falante. Esse método é ao mesmo tempo sutil, eficaz, o menos invasivo ou disruptivo e o que menos interfere com o restante das questões de legendas em geral, tais como tempo, espaço, legibilidade.

O ideal seria que a escolha do método de identificação de falantes ficasse a cargo do receptor, junto com outras opções estratégicas da LSE, como a representação de sons do ambiente e música, mesmo que isso implique mais trabalho para o legendista para que sejam confeccionados os diferentes métodos. Uma forma de solução seria o estabelecimento de um formato pivô modular de onde poderiam ser automaticamente geradas as formas de se identificar o falante, seja antes da distribuição da legenda ou antes da reprodução junto com o conteúdo audiovisual. Cada personagem poderia possuir um número que seria colocado

como um atributo na representação de cada legenda neste formato pivô. Assim como cada legenda tem seu texto e seu tempo de entrada e saída, poderia também ter a personagem que fala. Isso exigiria também algum processamento de vídeo para os métodos que levassem em conta o posicionamento da personagem, como é o caso do que utiliza o alinhamento da legenda com os falantes. Os outros métodos poderiam ser gerados sem o processamento de vídeo, já que não necessitam respeitar a posição da personagem para a referenciar, utilizando por exemplo um texto (método descritivo) ou uma cor (método de cores).

Não pretendemos esgotar o assunto, estando ele aberto a novos métodos já existentes que não chegaram ao nosso conhecimento ou a outros que poderão ser desenvolvidos no futuro. Futuras pesquisas poderiam incluir um levantamento das preferências de diferentes grupos de usuários de LSE para conectar as análises aqui levantadas com o público alvo. Reconhecemos que a recomendação seria melhor direcionada através de uma extensa pesquisa de recepção, envolvendo não só os diferentes receptores, mas também os produtores de LSE. Um estudo da prática desses profissionais poderia levar a descobertas interessantes relativas à padronização de procedimentos ou mesmo ao desenvolvimento de capacitações, unindo a teoria à prática.

Pretendemos, mesmo assim, oferecer uma contribuição, mesmo que módica, aos envolvidos na recepção e na produção da LSE. Devemos pontuar, no entanto, que muito trabalho ainda há de ser feito para que cheguemos no ideal da flexibilização dos parâmetros das legendas. Dentre eles destacamos:

1. Levantamento dos parâmetros e opções a serem oferecidos;
2. Análise dos dados oriundos de pesquisas de recepção regionais e globais;
3. Planejamento e execução de pesquisas de recepção ainda não realizadas;
4. Elaboração de campanhas de conscientização de público e de produtores de conteúdo e de produtores de legendas;
5. Determinação de um formato padrão para as legendas flexíveis;
6. Desenvolvimento de soluções tecnológicas que viabilizem a exibição das legendas flexíveis.

Eu esperava que o curso de mestrado seria tão somente uma complementação aos estudos voltados à língua e à tradução iniciados no curso de graduação em Letras Alemão, cursado de 2014 a 2016. Mais do que isso, porém, ao me deparar com a realidade surda, a

luta pelo reconhecimento de sua cultura, de sua língua, e ao notar-me como o outro neste processo, como ouvinte, sendo ao mesmo tempo uma pessoa diferente, que atrai olhares, mudei a maneira de me ver enquanto sujeito passivo nesta dinâmica para me ver também como protagonista da mudança necessária. A perspectiva surda sobre si mesma, como pertencentes a uma cultura que os une e fortalece, é algo que não vemos com frequência em outros grupos socialmente diversos, e nos faz questionar o olhar que temos sobre nós mesmos.

Cabe aqui frisar que a situação atual da LSE no Brasil ainda se encontra pouco definida, sem um consenso sobre normas e padrões aceitos e em uso difundido, como na Espanha, por exemplo, onde essa prática já é mais difundida e consolidada. Isso se refere ao mesmo tempo à abordagem teórica de tomar como referência na elaboração de Legendas para Surdos e Ensurdidos a experiência vivencial desse público alvo e não a experiência do público ouvinte (vide Cap. 4) e às questões e possibilidades técnicas de identificação de falantes. A situação ainda indefinida, porém, abre oportunidades para alcançar um avanço considerável através da discussão entre profissionais e pesquisadores da área e, mais importante, incluindo o público alvo, não só na apresentação do resultado final, a LSE pronta, como ainda ocorre na maioria das vezes hoje, mas também na discussão científica e na elaboração das legendas, como experts que avaliam a funcionalidade de diferentes opções ainda durante o processo de elaboração. Além da documentação das opções técnicas de relativamente fácil acesso, o objetivo deste trabalho foi contribuir para essa discussão e evolução da área em questão.

REFERÊNCIAS

- ABNT. **NBR 15290: Acessibilidade em comunicação na televisão**. Rio de Janeiro. 2005.
- AENOR. **UNE 153010: Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Subtitulado a través del teletexto**. Madri: Associação Espanhola de Normalização e Certificação, 2003. 2003.
- AENOR. **UNE 153010: Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva**. Madri: Associação Espanhola de Normalização e Certificação, 2012. 2012.
- BARTOLL, E. **Paràmetres per a una taxonomia de la subtitulació**. 2008. Ph.D. Thesis - Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2008. Disponível em: <<http://www.tdx.cat/handle/10803/7572>>. Acesso em: 14 nov. 2019.
- BARTOLL, E.; TEJERINA, A. M. The positioning of subtitles for the deaf and hard of hearing. In: MATAMALA, A.; ORERO, P. (Eds.). **Listening to subtitles: subtitles for the deaf and hard of hearing**. Bern: Peter Lang, 2010. p. 69–86.
- BIAP. **BIAP Recommendation 02/1: Audiometric Classification of Hearing Impairments**. Lisboa: Bureau International d’Audiophonologie, 1996. 1996. Disponível em: <<https://www.biap.org/fr/recommandations/recommendations/tc-02-classification>>. Acesso em: 29 dez. 2019.
- BUCKINGHAM, D.; BRAGG, S.; KEHILY, M. J. **Youth Cultures in the Age of Global Media**. [s.l.] : Palgrave Macmillan UK, 2014.
- CAMPELLO, A. R. e S. **Pedagogia visual na educação dos surdos-mudos**. 2008. Tese de Doutorado - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/91182/258871.pdf?...1>>. Acesso em: 28 dez. 2019.
- CARNEIRO, B. G. Os surdos também falam?: aspectos sobre língua de sinais/cultura surda para estudantes ouvintes de Libras como segunda língua. **Revista São Luís Orione**, [s. l.], v. 1, n. 14, p. 18, 2019.
- CARVALHO, C. A. De. **A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do**

tradutor. 2005. Dissertação de Mestrado - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=6613@1>. Acesso em: 3 dez. 2019.

CARVALHO, S. R. S. de. **Theaterübertitelung: eine Fallstudie**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras Alemão) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/203974>>. Acesso em: 28 dez. 2019.

CARVALHO, S. R. S. de. **A velocidade de leitura na Legendagem para Surdos e Ensurdidos: um estudo de caso da série 3%**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Universidade Estadual do Ceará, Maranguape, 2018. Disponível em: <<http://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=89623>>. Acesso em: 27 dez. 2019.

CARVALHO, S. R. S. de; SEOANE, A. F. A relação entre unidades de velocidade de leitura na Legendagem para Surdos e Ensurdidos. **Transversal – Revista em Tradução, Tradução Audiovisual Acessível (TAVa)**. Fortaleza, v. 5, n. 9, Tradução Audiovisual Acessível (TAVa), p. 137–153, 2019. Disponível em: <<http://periodicos.ufc.br/transversal/article/view/41951/99221>>. Acesso em: 27 dez. 2019.

CHION, M. **Audiovisão: som e imagem no cinema**. 1. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

CSA. **Charte relative à la qualité du sous-titrage à destination des personnes sourdes ou malentendantes**. Paris: Conseil supérieur de l’audiovisuel, 2011. 2011. Disponível em: <<https://www.csa.fr/content/download/20043/334122/version/3/file/Chartesoustitrage122011.pdf>>. Acesso em: 29 nov. 2019.

DAVIS, H.; SILVERMAN, S. R. 3. ed. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1966.

DE LINDE, Z.; KAY, N. **The Semiotics of Subtitling**. 1. ed. New York, NY: Routledge, 1999. Disponível em: <<https://www.taylorfrancis.com/books/9781315538686>>. Acesso em: 14 nov. 2019.

DÍAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual translation: subtitling**. Manchester, UK ;

Kinderhook, NY: St. Jerome Pub, 2007.

Ensurdido. Dicionário Priberam da língua portuguesa. Lisboa: Priberam Informática, 2019. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/ensurdido>>. Acesso em: 14 nov. 2019.

FRANCO, E. P. C.; ARAÚJO, V. L. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). **Tradução em Revista**, [s. l.], v. 2011, n. 11, p. 1–23, 2011.

GALLAUDET. **Gallaudet: The Film.** Gallaudet. Washington, 2010. Disponível em: <<https://youtu.be/VmXtio32gms>>. Acesso em 19 Dez. 2019.

GAMBIER, Y. Sous-titrage et apprentissage des langues. **Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies**, [s. l.], v. 6, p. 97–113, 2007.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

GOROVITZ, S. **Os labirintos da tradução: a legendagem no cinema e a construção do imaginário.** [s.l.] : Editora UnB, 2006.

JÜNGST, H. E. **Audiovisuelles Übersetzen: ein Lehr- und Arbeitsbuch.** Tübingen: Narr Verlag, 2010.

KIRKLAND, C. E. Evaluation of captioning features to inform development of digital television captioning capabilities. **American Annals of the Deaf**, [s. l.], v. 144, n. 3, p. 250–260, 1999.

KOOLSTRA, C. M.; VOORT, T. H. A.; KAMP, L. J. Th. Television’s Impact on Children’s Reading Comprehension and Decoding Skills: A 3-Year Panel Study. **Reading Research Quarterly**, [s. l.], v. 32, n. 2, p. 128–152, 1997.

KOTHARI, B.; PANDEY, A.; CHUDGAR, A. R. Reading Out of the “Idiot Box”: Same-Language Subtitling on Television in India. **Information Technologies and International Development**, [s. l.], v. 2, n. 1, p. 23–44, 2004.

KROEBER, A. O Superorgânico. In: **A Natureza da Cultura.** Lisboa: Edições 70, 1993. p. 39–79.

LARAIA, R. de B. **Cultura: Um Conceito Antropológico.** Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

MANGIRON, C.; O'HAGAN, M. Game localisation: Unleashing imagination with “restricted” translation. **The Journal of Specialised Translation**, [s. l.], v. 6, p. 10–21, 2006.

MARTÍNEZ, S. M. **El subtulado para sordos: estudio de corpus sobre tipología de estrategias de traducción**. 2015. Tese de Doutorado - Universidad de Granada, Granada, 2015.

MATAMALA, A.; ORERO, P. (EDS.). **Listening to subtitles: subtitles for the deaf and hard of hearing**. Bern: Peter Lang, 2010.

MUNDAY, J. **Introducing translation studies: theories and applications**. Fourth edition ed. London ; New York: Routledge, 2016.

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

NETFLIX. **Brazilian Portuguese Timed Text Style Guide**. 2019a. Disponível em: <<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215600497-Brazilian-Portuguese-Timed-Text-Style-Guide>>. Acesso em: 28 dez. 2019.

NETFLIX. **Japanese Timed Text Style Guide**. 2019b. Disponível em: <<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215767517-Japanese-Timed-Text-Style-Guide>>. Acesso em: 31 dez. 2019.

NEVES, J. **Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing**. 2005. Ph.D. Thesis - University of Surrey Roehampton, London, 2005. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.8/409>>. Acesso em: 14 nov. 2019.

NEVES, J. **Vozes que se vêem : guia de legendagem para surdos**. [s.l.] : Instituto Politécnico de Leiria / Universidade de Aveiro, 2007. Disponível em: <<https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/411>>. Acesso em: 14 nov. 2019.

NEVES, J. 10 fallacies about subtitling for the deaf and the hard of hearing. **The Journal of Specialised Translation**, [s. l.], v. 10, p. 128–143, 2008.

NORD, Christiane. **Translating as a Purposeful Activity**. Manchester: St. Jerome, 1997.

OMS. **Relatório mundial sobre a deficiência**. São Paulo: SEDPcD, 2012. Título original: World report on disability, 2011. Tradução: Lexicus Serviços Linguísticos. Disponível em: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44575/9788564047020_por.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2019.

ONCINS, E. The Process of Subtitling at Film Festivals: Death in Venice? **International Journal of Humanities and Social Science**, [s. l.], v. 3, n. 14, p. 70–80, 2013.

ORERO, P. Audiovisual translation: A new dynamic umbrella. In: ORERO, P. (Ed.). **Topics in audiovisual translation**. Benjamins translation library Amsterdam: John Benjamins, 2004. v. 56p. VII–XIII.

PEREIRA, A. El subtitulado para sordos: estado de la cuestión en España. **Quaderns. Revista de traducció**, [s. l.], v. 12, p. 161–172, 2005.

PERLIN, G. O lugar da Cultura Surda. In: THOMA, A. da S.; LOPES, M. C. (Eds.). **A invenção da surdez: cultura, alteridade, identidades e diferença no campo da educação**. 3. ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004. p. 73–82.

PERLIN, G. Identidades surdas. In: SKLIAR, C. (Ed.). **A surdez: um olhar sobre as diferenças**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2005.

RIGO, N. S. **Tradução de canções de lp para lsb: identificando e comparando recursos tradutórios empregados por sinalizantes surdos e ouvintes**. 2013. Dissertação de Mestrado - Florianópolis, 2013. Disponível em: <<http://tede.ufsc.br/teses/PGET0179-D.pdf>>. Acesso em: 19 dez. 2019.

RODRIGUEZ, Á. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2006.

SELVATICI, C. **Closed caption: conquistas e questões**. 2010. Dissertação de Mestrado - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=16105@1>. Acesso em: 2 dez. 2019.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. Florianópolis: UFSC, 2005.

SKLIAR, C. (ED.). **A surdez: um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

SKLIAR, C. (ED.). **Atualidade da educação bilíngue para surdos: processos e projetos pedagógicos**. 4. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.

SPECIALIZED BICYCLES. **The All-New Stumpjumper**. Specialized Bicycles. Morgan Hill, 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/yiNyUvYb7AM>>. Acesso em 19 Dez. 2019.

STROBEL, K. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. 4. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2016.

SUPREME MASTER TV. **Auspicious Locations for Leaders' Headquarters**. Supreme Master TV. Los Angeles, 2011. Disponível em: <<https://youtu.be/RQ02zkTkvnM>>. Acesso em 17 Nov. 2019.

TED. **TED Translators Cheat-sheet**. 2019. Disponível em: <https://translations.ted.com/TED_Translators_Cheat-sheet>. Acesso em: 28 dez. 2019.

TONDERO. **¡Asu Mare! 2**. Tondero. Peru, 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/U0BUKFzcr10>>. Acesso em 19 Dez. 2019.

WARD, P.; WANG, Y.; PAUL, P.; LOETERMAN, M. Near-verbatim captioning versus edited captioning for students who are deaf or hard of hearing: a preliminary investigation of effects on comprehension. **American Annals of the Deaf**, [s. l.], v. 152, n. 1, p. 20–28, 2007.

ZABALBEASCOA, P. The nature of the audiovisual text and its parameters. In: DÍAZ-CINTAS, J. (Ed.). **The didactics of audiovisual translation**. Benjamins translation library Amsterdam ; Philadelphia, PA: John Benjamins Pub. Co, 2008. p. 21–37.