



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

INSTITUTO DE LETRAS

ÁREA DE LÍNGUA INGLESA

AMANDA HORA DA SILVA

**UMA ANÁLISE DAS LEGENDAS LSE PRODUZIDAS PELA
AMAZON PRIME PARA O FILME *O SOM DO SILÊNCIO* VIA
ELEMENTOS TEXTUAIS DE USABILIDADE DA TRADUÇÃO
CENTRADA NO USUÁRIO**

Salvador

2022

AMANDA HORA DA SILVA

**UMA ANÁLISE DAS LEGENDAS LSE PRODUZIDAS PELA
AMAZON PRIME PARA O FILME *O SOM DO SILÊNCIO* VIA
ELEMENTOS TEXTUAIS DE USABILIDADE DA TRADUÇÃO
CENTRADA NO USUÁRIO**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Língua Estrangeira Moderna – Inglês do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Língua Estrangeira Moderna – Inglês.

Orientadora: Profa. Dra. Manoela Cristina Correia Carvalho da Silva

Salvador

2022

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, pela paciência, pelo cuidado e carinho durante esse percurso.

Às minhas companheiras do TrAce, pelo companheirismo e pelas reflexões e discussões enriquecedoras.

Aos meus professores da UFBA, em especial, Monique Pfau, Hernán Yerro e Manoela da Silva, pelos ensinamentos que aumentaram minha conexão e apreço pela tradução.

Aos meus amigos, Eliseu, Milena, Karol, Ana e Fernanda, pelo apoio e pelos momentos descontraídos.

Ao meu namorado, Everton, por suportar os estresses junto comigo.

À minha família, pelo amor, pelas risadas, pela força e todo o resto.

E a Deus, por ter me dado forças e sabedoria para chegar até aqui.

RESUMO

A legendagem é uma das modalidades de Tradução Audiovisual (TAV) mais antigas e tradicionais, além das mais populares pelo seu baixo custo e velocidade de produção. A questão da acessibilidade também vem alavancando o uso de legendas, dando origem, inclusive, a um tipo específico: a Legenda para S/surdos e Ensurdidos (LSE). A LSE respeita os mesmos parâmetros das legendas convencionais, porém, nesse caso, além de conter os diálogos, há também a explicitação de toda banda sonora da produção. Isso inclui os sons produzidos e como são ditos pelos falantes (ênfase, tom, sotaques e línguas estrangeiras etc.) e a identificação dos personagens, além da música e ruídos presentes no filme. A tradução dos efeitos sonoros e músicas é muito importante para o envolvimento do público, ajudando-o a entender melhor a trama e transmitindo emoção. Nesta pesquisa, analisamos as legendas do longa-metragem *O Som do Silêncio* (2019), da plataforma de streaming *Amazon Prime*, via elementos textuais de usabilidade (clareza, legibilidade, inteligibilidade e acessibilidade) da Tradução Centrada no Usuário (*User-Centered Translation*), com apoio do *Guia de Produções Audiovisuais Acessíveis* (NAVES et al., 2016), o guia da *Amazon Prime* e a tese de Nascimento (2018). Essa produção traz um músico que está perdendo a audição como protagonista. A edição de som do longa, aclamada pela crítica e vastamente premiada, procura imergir o público no universo desse protagonista, tentando simular como é sua percepção sonora. Isso torna a tradução dos efeitos sonoros do filme não só muito importante, mas também especialmente desafiadora. Após nossa análise, concluímos que as legendas apresentaram um grau de usabilidade mediano para o público brasileiro capaz de ler em inglês, uma vez que a LSE não estava disponível em português e não havia a opção de janela de Libras. A não aderência às recomendações do próprio guia da *Amazon Prime* e a falta de padronização e de revisão também agravam questões como: uso exclusivo de transcrição nos diálogos; desrespeito ao limite máximo de velocidade e tempo mínimo de exposição; falhas na segmentação linguística; inconsistência no uso de tempos verbais; e problemas na tradução das músicas.

Palavras-chave: Tradução Audiovisual Acessível (TAVA). Legenda para Surdo e Ensurdido (LSE). Tradução Centrada no Usuário. Efeitos Sonoros. O Som do Silêncio.

ABSTRACT

Subtitling is one of the oldest and most traditional modalities of Audiovisual Translation (AVT), in addition to being one of the most popular due to its low cost and production speed. The issue of accessibility has also been leveraging the use of subtitles, even giving rise to a specific type: the Subtitle for the Deaf and Hard-of-hearing. (SDH). SDH respects the same parameters as conventional subtitles, however, in this case, in addition to the dialogues, the entire soundtrack of the production is also translated. This includes the sounds produced and how they are said by the speakers (emphasis, tone, accents and foreign languages, etc.) and the speaker identification, in addition to the music and noises present in the film. The translation of sound effects and music is very important for audience engagement, helping them to better understand the plot and conveying emotion. In this research, we analyzed the subtitles of the feature film *Sound of Metal* (2019), from the streaming platform *Amazon Prime*, via textual elements of usability (legibility, readability, comprehensibility and accessibility) of User-Centered Translation, and the parameters found in the *Guia de Produções Audiovisuais Acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016), the *Amazon Prime* guide and Nascimento's thesis (2018). This production features a musician who is losing his hearing as the protagonist. The sound editing of the film, critically acclaimed and widely awarded, seeks to immerse the audience in the universe of this protagonist, trying to simulate what his sound perception is like. This makes the translation of the sound effects not only very important, but also especially challenging. After our analysis, we concluded that the subtitles had a medium degree of usability for the Brazilian audience capable of reading in English, since the SDH was not available in Portuguese and there was no option for Sign Language Interpreting. The non-adherence to the recommendations of the *Amazon Prime* guide and the lack of standardization and proofreading also aggravate issues such as: exclusive use of transcription in dialogues; failure to respect the maximum speed limit and minimum exposure time; faults in linguistic segmentation; inconsistency in the use of verb tenses; and problems in the translation of the songs.

Keywords: Accessible Audiovisual Translation. (AAVT). Subtitle for the Deaf and the Hard-of-hearing (SDH). User-Centered Translation. Sound effects. Sound of Metal.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
2	TRADUÇÃO AUDIOVISUAL E MULTIMODALIDADE	10
2.1	A IMPORTÂNCIA DO SOM.....	16
2.2.	O PÚBLICO-ALVO DA LSE.....	25
2.3.	TRADUÇÃO COM FOCO NO USUÁRIO.....	30
2.3.1	Elementos textuais de usabilidade.....	34
3	LSE NO BRASIL.....	38
3.1.	OS PARÂMETROS DA LSE.....	43
3.1.1	Efeitos sonoros na LSE.....	48
4	AS LEGENDAS DO FILME O SOM DO SILÊNCIO.....	59
4.1.	ANALISANDO AS LEGENDAS DA <i>AMAZON PRIME</i>	61
4.1.1	Acessibilidade.....	61
4.1.2	Clareza.....	65
4.1.3	Legibilidade.....	72
4.1.4	Inteligibilidade.....	80
4.1.5	Resumo da análise.....	92
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	97
	REFERÊNCIAS.....	99
	ANEXO A – COMPILADO DAS SUGESTÕES DE NASCIMENTO (2018) PARA OS HOMEM.....	107
	SONS DE	
	ANEXO B – COMPILADO DAS SUGESTÕES DE NASCIMENTO (2018) PARA OS TIPOS DE FOSSO.....	113
	MÚSICA DE	

1 INTRODUÇÃO

A Tradução Audiovisual (TAV) é a subárea da tradução que se debruça sobre textos de natureza audiovisual, ou seja, aqueles que transmitem informações através dos canais acústico e visual e, por isso, combinam sons e imagens. Como existem muitas maneiras de se traduzir um texto audiovisual, existem muitas modalidades diferentes de TAV, como, por exemplo, o *voice over*¹, a localização², a dublagem e a legendagem.

A legendagem é uma das modalidades de TAV mais antigas e tradicionais, além das mais populares pelo seu baixo custo e velocidade de produção (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007). Atualmente, seu uso tem crescido bastante e uma das explicações para isso reside na pressão social pela inclusão (DÍAZ-CINTAS, 2010). A questão da acessibilidade vem alavancando substancialmente o uso de legendas, tendo dado origem, inclusive, a um tipo específico: a Legenda para S/surdos³ e ensurdecidos (LSE) (DÍAZ-CINTAS, 2010).

A LSE faz parte de uma subárea da TAV, a Tradução Audiovisual Acessível (TAVA). Portanto, essa modalidade procura vencer não só barreiras linguísticas, mas principalmente sensoriais, visando atender a um público primário formado tanto por integrantes da comunidade Surda, como pessoas com deficiência auditiva⁴. A LSE respeita os mesmos parâmetros das legendas convencionais, porém, nesse caso, ela não se restringe aos diálogos, mas contém a explicitação de toda banda sonora da produção.

A banda sonora é composta de elementos variados: as falas, os efeitos sonoros, a trilha musical, e o silêncio (NASCIMENTO, 2018). Sua tradução é muito importante para o envolvimento do público-alvo da LSE, pois ajuda-o a entender melhor a narrativa e leva-o a sentir um tipo específico de emoção (NEVES, 2008; NASCIMENTO, 2018), sendo fundamental para a construção do sentido de um filme. Essa tradução mais abrangente, portanto, inclui os sons produzidos e como são ditos pelos falantes (ênfase,

¹ *Voice over* é uma modalidade que “envolve a tradução dos diálogos originais para a língua alvo, onde a nova faixa de áudio sobrepõe a original, a qual é tocada em um nível de volume reduzido (TAYLOR, 2021, p. 71, tradução nossa).

² Localização pode ser definida como “a gestão da multilinguagem em todo o fluxo global de informações” (SCHÄLER, apud SANDRINI, 2008, tradução nossa) e é uma modalidade tradutória que envolve transcrição e forte adaptação cultural. A localização é usada na tradução de vídeo games e propagandas, por exemplo..

³ Usamos a designação “s/Surdos” para marcar a heterogeneidade do público. Explicamos a questão em maiores detalhes na seção intitulada “O Público-alvo da LSE”.

⁴ Explicaremos a distinção na seção “O Público-alvo da LSE”.

tom, sotaques e línguas estrangeiras etc.) e a identificação dos personagens, além da música e ruídos presentes. Por essa razão, é necessário traduzir esses elementos, interpretando-os e analisando sua relevância para dar conta do que é e como é dito, quem disse e também como é escutado, além da ausência de som quando ele for um elemento significativo (TSAOUSHI, 2012).

Contudo, apesar da existência de guias que dão diretrizes para orientar os tradutores com relação à LSE, nem sempre as escolhas tradutórias adotadas por profissionais no mercado são feitas com base no enredo e na relevância dos sons. O problema é agravado pelo fato de muitos desses legendistas pouco conhecerem o público-alvo da LSE, suas necessidades e preferências. E, se a produção dessas legendas não é pensada levando-se em conta as especificidades desse público, é provável que haja a presença de problemas na posição, velocidade, segmentação etc. Tudo isso gerará, por sua vez, leituras incompletas, compreensões inadequadas, estranhamentos e cansaço durante o contato com o produto audiovisual, culminando numa experiência frustrante.

Com base nessas questões e diante da edição de som, aclamada pela crítica e vastamente premiada (IMDB, 2022), e da atenção gerada pelo filme *O Som do Silêncio* (2019) entre a comunidade S/surda e ensurdecida, nos interessamos em pesquisar se as legendas oferecidas pela *Amazon Prime* garantiriam a esse público a oportunidade de assistir ao longa da melhor forma possível e que tipo de alterações seriam necessárias para que elas se adequassem ao contexto brasileiro. Para este fim, consultamos o *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016), o guia da *Amazon Prime* e a tese de Nascimento (2018), a qual, através da categorização e análise das traduções de efeitos sonoros, propõe convenções.

Como fundamentação teórica, usamos abordagens que privilegiam a finalidade do texto meta em prol do atendimento das necessidades e preferências de seus usuários finais, como a Teoria do Escopo (*Skopos Theory*), e a Tradução Centrada no Usuário (*User-Centered Translation*) e seus elementos de usabilidade (clareza, legibilidade, inteligibilidade e acessibilidade). As análises, portanto, tiveram como objetivo responder as seguintes perguntas: o que preconiza o guia de estilo da *Amazon Prime Video* no que tange à legendagem voltada para o público s/Surdo e ensurdecido? Essas recomendações se aproximam dos parâmetros nacionais? Qual o grau de usabilidade das legendas LSE oferecidas pela *Amazon Prime* para o filme *O Som do Silêncio*?

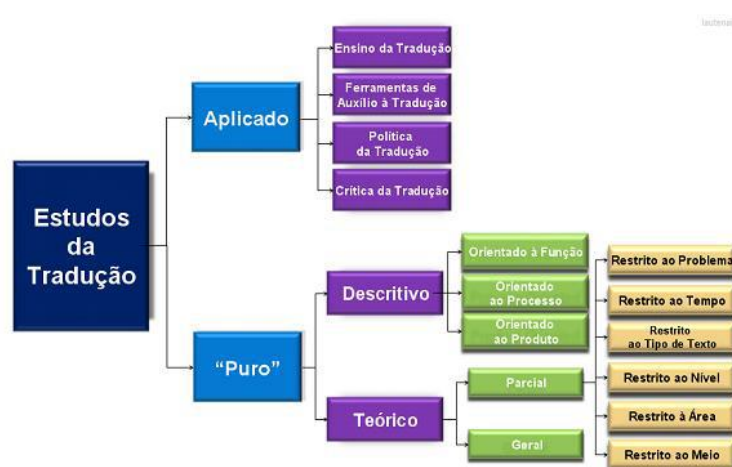
Para desenvolver este estudo, seguimos os seguintes passos: 1- seleção de bibliografia e leitura das obras selecionadas; 2- aquisição das legendas da *Amazon Prime* para o filme; 3- análise das legendas através de cada elemento textual de usabilidade da Tradução Centrada no Usuário (clareza, legibilidade, inteligibilidade e acessibilidade); 4- avaliação do grau de usabilidade das legendas; 5- apresentação de recomendações para elevar o grau de usabilidade da tradução para o contexto brasileiro. Vale salientar que as legendas LSE ofertadas pela plataforma de *streaming* para esse filme só estavam disponíveis em inglês e que, como nosso foco era o público S/surdo e ensurdecido e suas especificidades, não analisamos a tradução dos diálogos em muitos detalhes, dando destaque à tradução dos efeitos sonoros.

Este texto é o resultado de nossa pesquisa e está dividido em cinco capítulos. O primeiro é esta Introdução. O segundo capítulo discorre sobre questões como a multimodalidade, a importância do som, o público-alvo da LSE e as abordagens teóricas utilizadas. O terceiro capítulo traz a LSE no Brasil, apresentando a legislação, os parâmetros técnicos e o estado da arte dos estudos nacionais sobre a tradução de efeitos sonoros. O quarto capítulo apresenta a análise da usabilidade das legendas. Para concluir, o quinto capítulo traz nossas considerações finais.

2 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL E MULTIMODALIDADE

Os Estudos da Tradução (ET) nasceram como disciplina independente das áreas da Linguística e da Literatura Comparada a partir do mapa de Holmes/Toury (1972/1995), ganhando destaque a partir das décadas de 80 e 90. Holmes fez um mapeamento detalhado do campo, reunindo vários trabalhos acadêmicos da época, e o dividiu em duas vertentes principais: “aplicada” e “pura”. (ADERALDO, 2014; PEREGO, PACINOTTI, 2021; OLIVEIRA, SOUSA, VIEIRA, 2021).

Figura 1 – Mapa de Holmes.

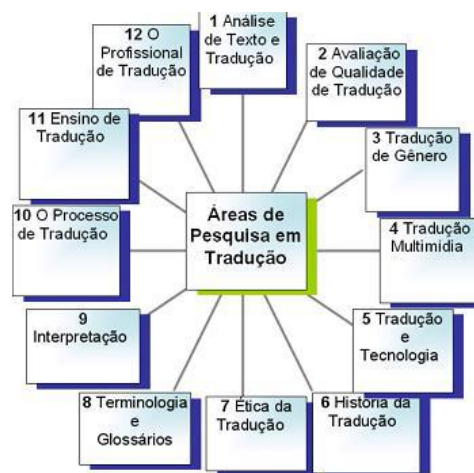


Fonte: BARTHOLAMEI JR., VASCONCELLOS, 2008, apud ADERALDO, 2014, p. 28

Esse mapeamento foi de extrema importância para o campo disciplinar, já que foi através dele que os ET se consolidaram com suas próprias subáreas e especificidades. Entretanto, sendo a tradução um campo do saber que sofre grande influência da tecnologia, anos depois outros mapeamentos surgiram, como é o caso do mapa de Williams e Chesterman (2002). Nessa nova proposta temos, por exemplo, a inclusão da Tradução Multimídia, conhecida atualmente como Tradução Audiovisual (DÍAZ-CINTAS, REMAEL, 2019)⁵, a qual foca na tradução de materiais como filmes, programas de TV, peças de teatro, vídeo games, etc.

⁵ Várias nomenclaturas diferentes foram usadas no passado, como é o caso de *film translation*, *film and TV translation*, *cinema translation*, *screen translation*, *multimodal translation*, entre outras. Os pesquisadores da área buscavam um termo que representasse o quão complexo e flexível é o objeto de estudo. Atualmente, o termo que se consolidou foi *audiovisual translation* (tradução audiovisual). (DÍAZ-CINTAS, REMAEL, 2019)

Figura 2 – Mapa de Williams e Chesterman



Fonte: BARTHOLAMEI JR., VASCONCELLOS, 2008, apud ADERALDO, 2014, p. 32.

O campo do audiovisual é uma das áreas que vem adquirindo uma ampla visibilidade e, de acordo com autores como Díaz-Cintas (2001), essa visibilidade só tende a aumentar, já que os atuais produtos de comunicação têm assumido um caráter fortemente multimodal. Atualmente, textos audiovisuais são usados para finalidades tão diversas quanto, por exemplo, entretenimento, informação, educação e vendas; o que por sua vez gera um volume também muito grande de traduções.

Existem muitos modos diferentes de se traduzir um texto audiovisual, por isso dentro da TAV há diversas modalidades. A dublagem, o *voice-over*, a narração e o comentário livre, por exemplo, são técnicas de *revoicing* (ou revocalização). Elas consistem na tradução do áudio original para o idioma meta com maior ou menor sincronia e liberdade para domesticação. Por mais que essas modalidades sejam populares em vários países, como é o caso da França, Polônia e Turquia (BOGUCKI, DÍAZ-CINTAS, 2021; PEREGO, PACINOTTI, 2021), o custo de produção é muito alto; visto que são necessários equipamentos e um estúdio de gravação, além de requerer contratos com dubladores, profissionais da área. Essa é uma das razões pelas quais os variados tipos de legendagem também têm ganhado cada vez mais popularidade.

Díaz-Cintas e Remael (2019), no livro *Subtitling: Concepts and Practices*, o qual discute vários aspectos teóricos e práticos da legendagem, trazem uma definição para essa modalidade tão frequentemente utilizada. De acordo com eles:

“[...] [a legendagem é] uma prática tradutória que consiste em apresentar um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, que tem como objetivo narrar o diálogo original trocado entre os diversos falantes, assim como todas as outras informações verbais que são transmitidas visualmente (letras, inserções, *graffiti*, mensagens de texto, letreiros, anúncios, entre outros) e auditivamente (músicas, vozes em off, narração voice over.)” (p. 9, tradução nossa).⁶

Ela é uma das mais antigas e tradicionais modalidades da TAV, tendo nascido com a necessidade de tradução dos intertítulos⁷ durante o cinema mudo e o posterior surgimento dos *talkies*⁸, os filmes falados, por volta da década de 30 (DÍAZ-CINTAS, REMAEL, 2007; PEREGO, PACINOTTI, 2021).

O baixo custo em comparação com as técnicas de revocalização impulsiona o crescimento da legendagem, mas essa não é a única razão para o fenômeno. A existência de vários softwares gratuitos dá possibilidade ao próprio público de produzir as legendas de seus programas favoritos (*fansubs*) (DÍAZ-CINTAS, REMAEL, 2019). Além disso, o hábito de “maratonar”⁹ séries e programas exige a produção de traduções num ritmo mais rápido e mais facilmente atingido através da legendagem. O fato de o áudio original ser preservado também agrada aqueles que querem aprender línguas estrangeiras. A comodidade é outro fator a ser considerado, já que muitos materiais são assistidos com o áudio mutado. No caso do Facebook, mais de 85% dos vídeos são vistos sem som (TRINT, 2017), e as legendas permitem assistir uma mídia sem som também no metrô, na academia ou num consultório médico, por exemplo. Por fim, a questão da acessibilidade vem alavancando o uso de legendas, dando origem inclusive a um tipo específico: as Legendas para Surdos e Ensurdecidos (LSE) (DÍAZ-CINTAS, 2010).

⁶ N.T.: Original: [...] a translation practice that consists in presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that aims to recount the original dialogue exchanged among the various speakers, as well as all the other verbal information that is transmitted visually (letters, inserts, graffiti, text messages, inscriptions, placards, and the like) and aurally (songs, voices off, voiceover narration).

⁷ Pequenos textos intercalados entre as cenas que continham informações espaço-temporais ou breves falas. Eles começaram a ser usados na Europa em 1903 e nos Estados Unidos em 1908. Quando o público era falante de outra língua, havia a necessidade de tradução desses intertítulos, que eram cortados, reescritos e reinseridos na película de maneira mecânica. (DE LINDE, 1996; DÍAZ-CINTAS, 2001; IVARSSON E CARROLL, 1998 apud PEREGO, PACINOTTI, 2021).

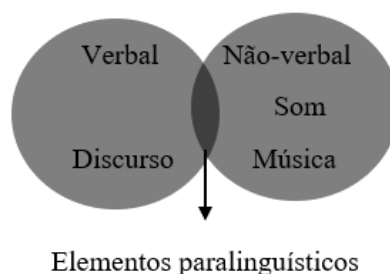
⁸ A primeira legenda em um *talkie*, apresentada durante a exibição do filme *Uncle Tom's Cabin* (1903) ocorrida em 1909, era diferente do modelo ao qual estamos acostumados: ao invés de ser queimada no próprio filme, ela era apresentada através de um pequeno projetor chamado *sciopticon* numa tela lateral e necessitava que o projetista a sincronizasse com a película.

⁹ “Maratonar” significa assistir a vários episódios de um programa de uma só vez, podendo até mesmo chegar ao fim da temporada. O termo se tornou frequente entre o público após o aumento da popularidade de plataformas de *streaming* que já possuem todos os episódios disponíveis para assistir

A LSE faz parte de uma subárea da Tradução Audiovisual, a Tradução Audiovisual Acessível (TAVA). O objetivo dessa subárea é traduzir textos audiovisuais a fim de vencer não só barreiras linguísticas, mas principalmente sensoriais. Por isso, seu público primário é constituído por pessoas com deficiência como, por exemplo, pessoas s/Surdas e ensurdecidas e pessoas cegas ou com baixa visão. Já que nesse caso a tradução tem um forte caráter assimétrico, isso é, as pessoas que traduzem os textos não fazem parte do público-alvo, há uma necessidade de amplo conhecimento desse público e de suas preferências para a produção de traduções que sejam efetivas. De acordo com Jimenez Hurtado (2007), inclusive, o foco da TAVA não é apenas nos estudos das práticas tradutórias intersemióticas, intra ou interlinguísticas de textos audiovisuais, mas também nos seus espectadores, isso é, seu público-alvo.

A LSE é um tipo de legenda que tem certas especificidades. Ela respeita os mesmos parâmetros das legendas convencionais (número máximo de caracteres e linhas, sincronia, segmentação, velocidade etc.), porém, além de conter os diálogos, há também a explicitação de toda banda sonora¹⁰ da produção. Isso inclui os sons produzidos, e como são ditos, pelos falantes (ênfase, tom, sotaques e línguas estrangeiras etc.) e a identificação dos falantes, além da música e ruídos (sons ambientes como buzinas, grilos, ventania etc) (PEREIRA, 2005 apud TSAOUSI, 2012). Portanto, esse tipo de legenda tem caráter intra ou interlinguístico (a depender do idioma do texto fonte), mas também intersemiótico, já que os elementos paralinguísticos, efeitos sonoros e músicas também terão de ser traduzidos em palavras, como mostrado na ilustração abaixo:

Figura 3 – Distribuição dos elementos verbais e não-verbais através do componente acústico



Fonte: TSAOUSI, 2012.

¹⁰ Neste trabalho o termo “banda sonora” será utilizado para referir-se a todo o áudio do texto audiovisual: as falas, os efeitos sonoros (sons ambientes, ruídos e sons ficcionais), a trilha musical (músicas diegéticas e não-diegéticas) e o silêncio.

De acordo com Zabalbeascoa (2008), um texto audiovisual é caracterizado pela junção dos canais acústico e visual, o que dá origem a quatro tipos de signos diferentes: a) acústicos verbais (palavras faladas), b) acústicos não verbais (os outros sons, como: música, efeitos sonoros, etc.), c) visuais verbais (palavras, de fato, escritas na tela, como: letreiros, cartazes, placas, legendas, etc.) e d) visuais não verbais (as outras imagens). É, portanto, a interação desses signos que constrói o sentido do todo, não sendo possível ignorar a contribuição de nenhum deles, mesmo quando o foco principal da tradução reside num elemento específico.

De acordo com Perego e Pacinotti, o termo “tradução audiovisual” se refere à “[...] forma de transposição onde apenas uma porção do texto fonte é transformado (ou 'adaptado', Delabastita, 1989) e relocado em sua nova forma dentro do mesmo complexo conjunto audiovisual (AV)”¹¹ (PEREGO, PACINOTTI, 2021, p. 34). Nos primórdios da TAV, essa porção era entendida como sendo formada exclusivamente pelo elemento verbal, traduzido de modo interlinguístico através da dublagem ou legendagem. A visão atual é muito diferente. No caso da LSE, por exemplo, a tradução visa dar acesso aos signos acústicos verbais e não verbais presentes no material audiovisual.

Essa mudança de visão a respeito da natureza da TAV é um reflexo direto do reconhecimento do peso da multimodalidade para a tradução desse tipo de material. Na realidade, toda comunicação é multimodal (JEWITT, 2014 apud TAYLOR, 2021). Mesmo uma conversa face a face é um exemplo disso, pois, além do verbal, as expressões faciais, os gestos e o tom comunicam e influenciam o significado da mensagem. No caso dos materiais audiovisuais, essa multimodalidade é apenas muito mais facilmente percebida. O próprio termo “audiovisual” enfatiza a presença de dois canais de comunicação diferentes. A multimodalidade, portanto, é uma característica intrínseca dos textos audiovisuais, nos quais vários canais combinados constroem sentido.

Desse modo, multimodalidade para a TAV consiste na busca do tradutor para entender como filmes, programas de TV, vídeo games, web sites, entre outros, criam significado através da conjunção dos vários recursos usados e como o público os entende (TAYLOR, 2021). O principal objetivo do campo da Multimodalidade “[...] sempre foi, e sempre continuará sendo, dar sentido à combinação dos recursos ou meios semióticos

¹¹ N.T.: Original: “[...] form of transposition whereby only a given portion of the source text is transformed (or “adapted”, Delabastita, 1989) and relocated in its new shape within the same complex audiovisual (AV) ensemble.”

que compõem um texto multimodal” (TAYLOR, 2021, p. 87, tradução nossa).¹² Conseqüentemente, a postura anacrônica de analisar apenas o material verbal de um filme para a produção de legendas, por exemplo, é um erro grave, uma vez que dentro desse tipo de texto, “as imagens, a música que as acompanha, os efeitos sonoros e todos os componentes multimodais juntos contribuem para construir significado em um filme, e frequentemente devem ser levados em consideração para chegar a decisões tradutórias” (TAYLOR, 2021, p. 83-84, tradução nossa).¹³

Tomemos como exemplo o caso de legendistas que recebem apenas o script com os diálogos, mas que não têm acesso às imagens do filme. Se em uma das cenas, um dos personagens diz “*The glasses are broken*”, dentre as possibilidades de tradução, citamos: “Os vidros estão quebrados” e “Os óculos estão quebrados”. O diálogo isolado pode não oferecer pistas suficientes para resolver a ambigüidade. Logo, é o acesso ao elemento visual que irá permitir que ocorra uma tradução adequada.

Mesmo nos momentos em que o legendista precisa lançar mão de estratégias como a condensação ou a omissão para diminuir a quantidade de caracteres, não é apenas o texto verbal que motivará suas escolhas. Em uma cena do documentário *Echo for Elephants*, de Colbeck (1972), ao se descrever um dos elefantes, ouve-se em *voice-over* a frase “*Ella, with her ragged ears*” (Ella, com suas orelhas imperfeitas, tradução nossa). No entanto, na legenda, a descrição física é omitida, já que a câmera foca e destaca a cabeça do animal. Levando em consideração o apoio que os espectadores teriam do vídeo, o legendista pôde priorizar outras informações que não eram tão fáceis de depreender através das imagens. (TAYLOR, 2021).

Esse apoio, no entanto, não é garantido apenas pelo vídeo, mas também pelo áudio. A análise cuidadosa da banda sonora de uma produção pode garantir ao legendista a criação de um texto com velocidade de leitura muito mais agradável. A omissão de interjeições, repetições, hesitações, gritos, bocejos, suspiros e gaguejos são um ótimo exemplo disso. Sabendo que o público terá o som como apoio, o legendista dará destaque à fala principal do personagem. Na cena inicial do filme *Maze Runner*, de Wes Ball (2014), o protagonista acorda e, ao perceber que está preso em um elevador em

¹² N.T.: Original: “[multimodality studies] [...] has always been, and will continue to be, that of making sense of the combination of semiotic resources, or modes, that comprise a multimodal text.”

¹³ N.T.: Original: “[...] The images, the accompanying music, the sound effects and all the multimodal components together contribute to making meaning in a film, and often have to be taken into account in arriving at translation decisions.”

movimento, começa a gritar: “*Hey! Hey! Help me!*” (Ei! Ei! Me ajude!, tradução nossa). Apesar disso, o legendista decide omitir as interjeições e condensar o texto oral de partida na legenda, traduzindo-o apenas como “Socorro!”. Dessa maneira, foi possível produzir uma legenda mais legível e mais fácil de ser compreendida.

Por meio desses exemplos, percebemos a importância da multimodalidade dentro da TAV, e o quão essencial para uma tradução adequada é ir além do elemento verbal. A seguir, nos deteremos em um dos variados recursos usados para a construção de sentido dentro de um texto audiovisual, e aquele que ganha destaque especial para os tradutores que trabalham com legendas do tipo LSE: o som.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO SOM

A banda sonora é fundamental para a construção do sentido de um filme e, como nos explica Nascimento (2018), citando Hunter (2008), Manzano (2005) e Chion (2008), ela é constituída por muitos tipos diferentes de sons:

- **Falas:** Constituem os diálogos ou monólogos.
- **Efeitos sonoros:** Formados pelos sons ambientes, ruídos e sons ficcionais. Os sons ambientes garantem a ambiência da cena, ou seja, são sons que facilitam o entendimento e, conseqüentemente, o envolvimento do público. Assim, é possível saber onde e quando a cena ocorre, além da questão da continuidade¹⁴. Quando uma cena muda, mas apresenta os mesmos sons, o local é o mesmo, apenas em um ponto de vista diferente. Então, mesmo que esses sons não estejam presentes na ação da cena, o espectador entenderá o que está ocorrendo fazendo uma associação dos sons à imagem. Podemos citar como exemplos o som de ambulância ao fundo numa cena dentro de um hospital; sons de carro em uma cena em que pessoas atravessam a rua; ou sons de trovões e aves no momento em que o personagem vai adentrar uma casa sombria e desconhecida. O segundo tipo de efeitos sonoros são os ruídos. Eles estão presente na cena, podendo ser *on* (em cena) ou *off* (fora de cena), e são produzidos por pessoas (aplausos, beijos, suspiros, diálogos em uma língua estrangeira que não são traduzidos etc); por

¹⁴Entende-se o termo continuidade em produções audiovisuais como a consistência das características (pessoas, objetos, lugares, eventos etc) presentes num filme, apesar de uma produção ter diversos cortes de cena e geralmente ser gravada em momentos diferentes. Erros de continuidade afetam a verossimilhança.

animais (latidos, grunhidos, rugidos, grilos etc); por objetos (uma TV ligada, uma porta batendo, um telefone tocando etc.); e por fenômenos da natureza (chuva, ventanias, trovões etc). Por fim, também temos os sons ficcionais. Eles são criados para representar acontecimentos que não podem ser encontrados tão facilmente em bibliotecas de som ou para representar sons que não têm registro no mundo real. Eles exigem bastante criatividade dos profissionais da área. Temos como exemplo os sons criados para representar uma nave espacial, a explosão de um submarino ou um idioma alienígena. O som criado para representar o sabre de luz na franquia *Star Wars* é outro ótimo exemplo desse tipo de som.

- **Trilha musical:** Composta pelas músicas diegéticas e as não-diegéticas. As músicas diegéticas, ou músicas de tela, são ligadas ao local, tempo e ação do filme, ou seja, fazem parte do enredo da história. Temos como exemplo o protagonista ouvindo uma música sendo tocada pelo vizinho; ou uma música tocando no rádio do carro, enquanto os personagens conversam. Já as músicas não-diegéticas, ou de fosso, são aquelas que estão afastadas do local, tempo e ação do filme. São sons que estão em *off*, que não estão presentes dentro da trama. Podemos citar como exemplo a música triste de fundo que toca em uma das cenas de *Titanic* (1997), quando Rose percebe que Jack faleceu. Essa música não é ouvida pelos personagens que estão no meio do mar, apenas pelos espectadores do filme para que o clima de tristeza seja melhor estabelecido.
- **Silêncio:** A ausência de som que, dentro de uma produção audiovisual, também tem grande significado. O silêncio é muito usado para causar expectativa e/ou tensão no público, como em filmes de terror nos quais há momentos de silêncio antes de um susto. Seu uso dependerá do tipo do filme, podendo significar tensão, calma ou até mesmo estar dentro da cabeça de um personagem¹⁵.

A banda sonora de um filme, portanto, é composta de elementos variados. Ela também é um recurso muito antigo que esteve presente desde muito cedo na história da Sétima Arte. Na verdade, o cinema nunca foi totalmente mudo. Na época dos chamados

¹⁵ Na maioria das vezes, o silêncio no cinema não é sinônimo de ausência completa de som. Em uma cena, por exemplo, em que o personagem está sentado em frente à sua casa e apenas observa a rua, não ouviremos o som da voz ou da ação do personagem, mas para criar um efeito de verossimilhança haverá os ruídos de pessoas passando na rua e dos carros no trânsito. Vários sons são adicionados em cenas sem diálogo para criar os “silêncios” correspondentes aos diferentes ambientes de um filme. A ausência total de som, portanto, é muito rara e, por isso, tem um efeito muito significativo. (FRANTZOLAS, 2006)

filmes mudos, em geral, havia um acompanhamento sonoro, uma trilha produzida ao vivo: um músico com um piano, ou até orquestras completas, dependendo do quão requintada fosse a sala de exibição. Além disso, nesses locais havia pessoas que faziam explicações para o público, chamadas de *film explainers* (OLLIVAN, CORNU, 2018 apud PEREGO, PACINOTTI, 2021). Como os índices de analfabetismo eram muito altos, mesmo quando os intertítulos estavam na língua materna dos espectadores, isso não era suficiente. Os “explicadores”, então, liam ou faziam a tradução oral das frases apresentadas e incluíam esclarecimentos, comentários sobre o filme e até mesmo os efeitos sonoros, indo além da língua estrangeira, trazendo leitura imagética e tradução cultural (PEREGO, PACINOTTI, 2021). Por essa razão, eram de extrema importância e muito populares. Mesmo depois do surgimento dos *talkies*, os *film explainers* continuaram presentes nos primeiros anos. Portanto, o som sempre foi e continua sendo essencial nesse tipo de produção.

O som é tão importante que existem três prêmios Oscar destinados a ele. Essas três categorias são: a) Melhor Som, que engloba a mixagem do som (a captação e gravação do áudio, o posicionamento e operação dos equipamentos) e também a edição do som (a sonoplastia e a criação de sons), b) Melhor Canção Original, que consiste na melhor canção feita especialmente para aquele filme, e c) Melhor Trilha Sonora Original (deve haver mais de quatro músicas originais feitas para o filme no caso dessa categoria) (ALBERTO JUNIOR, 2021).

Esses são prêmios muito merecidos, pois a complexidade da banda sonora de um filme é imensa e exige muita técnica e criatividade. O que muitos não sabem é que grande parte dos sons de uma produção audiovisual são criados em estúdio na pós-produção e sincronizados na edição de som. A sonoplastia cria sons que se assemelham tanto com a nossa realidade, para intensificar a cena, torná-la mais verossímil ou melhorar a qualidade do áudio, que o público nem ao menos nota que aquilo que está ouvindo não foi captado durante a gravação. Esses sons produzidos artificialmente que recriam sons naturais são chamados de *foley*. Para sua produção, são usados objetos que muitas vezes não têm nada a ver com o som produzido. Como exemplo disso, temos o som de bacon fritando para representar a chuva (FRANTZOLAS, 2006)¹⁶, ou o som de duas bandas do coco sendo batidas, uma na outra, para representar o som do andar de um cavalo, ou até mesmo o

¹⁶ Para mais informações, acesse o link: <https://www.youtube.com/watch?v=jDy5j0c6TrU>

abre e fecha de um guarda-chuva para representar o bater das asas de um pássaro (IAN, 2016)¹⁷.

Outro tipo de som adicionado na pós-produção é a trilha musical. As músicas exercem várias funções, como nos mostra Neves (2008), citando Sonnenschein (2001):

- Significante emocional: Quando a função é nos envolver no filme, permitir que passemos pelos processos emocionais dos personagens e da trama.
- Continuidade: Quando várias cenas são apresentadas de maneira descontínua, mas tendo a mesma música para dar a sensação de continuidade.
- Sugestão narrativa: Quando oferece apoio ao público para compreender o enredo, o cenário, os personagens e os eventos narrativos, provendo um ponto de vista particular para uma cena específica.
- Unidade narrativa: Quando ajuda na unidade formal do filme, podendo empregar repetição, variação e contraponto, dando suporte à narrativa.

Portanto, é possível perceber que a música também tem um grande peso nas produções audiovisuais, sendo capaz de envolver o público, ajudá-lo a entender melhor a narrativa do texto e levá-lo a sentir um tipo específico de emoção. Ao criar a trilha musical, os compositores se baseiam em tradições que recomendam, por exemplo, o uso de piano e instrumentos de corda, em um ritmo mais lento ou moderado, para produções de romance e/ou drama. Na cena final do filme “Orgulho e Preconceito”, por exemplo, a protagonista, Elizabeth, encontra o Sr. Darcy, o homem que ama, no campo e os espectadores ouvem sons de pianos e violinos em um ritmo que vai aumentando do lento ao rápido à medida que os dois se aproximam. Já no caso de produções de terror e/ou suspense, a recomendação é o uso de sons metálicos, como o *waterphone*¹⁸, de instrumentos de cordas, como violinos, e de notas de alta intensidade. Um bom exemplo é a clássica cena do filme “Psicose”, na qual uma mulher está no banheiro e vai para o chuveiro. Enquanto toma banho, apenas há o som do chuveiro ligado, sem outro efeito sonoro. Após alguns minutos, os espectadores podem ver a sombra de uma pessoa atrás das cortinas do box. Assim que a pessoa puxa as cortinas, ela aponta uma faca em direção

¹⁷ Para mais informações, acesse o link: <https://www.youtube.com/watch?v=E0pOLukIB4s&t=66s>

¹⁸ Um instrumento feito de aço inoxidável com hastes feitas de metal, que pode ser tocado com um arco ou batendo em sua base como um tambor. Para tocá-lo é necessário adicionar água em um de seus compartimentos. A quantidade de água irá afetar o timbre do som. Para mais informações, acesse o link: <https://www.youtube.com/watch?v=foSJstDFDfg>.

à mulher. A trilha agora traz violinos com notas de alta intensidade, que se intensificam cada vez que o assassino enfia a faca na vítima, causando mais impacto, mais choque e mais tensão no público. (NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO DA ESCOLA DE MÚSICA, 2022)

O potencial de uma boa trilha musical é tão grande que há músicas que ultrapassam o domínio do próprio cinema e alcançam as paradas de sucesso, sendo tocadas em rádios e virando músicas tema em novelas de televisão. Ademais, há composições tão famosas que marcam gerações, como as trilhas de Star Wars, Indiana Jones, ou O Poderoso Chefão. Basta ouvir as primeiras notas dessas músicas para que seja possível reconhecer de que filme se trata. A canção (*I've Had*) *The Time of My Life*, trilha da icônica cena da dança final em *Dirty Dancing*, é um bom exemplo de uma música que se tornou maior que o próprio filme do qual se tornou música tema. Ela permaneceu em primeiro lugar nas paradas da Billboard por uma semana, vendendo mais de 18 milhões de cópias em todo o mundo. Além disso, se tornou uma música atemporal, sendo usada em várias outras produções, como o filme *Crazy, Stupid, Love* (2011) ou a série musical *Glee* (2009-2015) (SONG FACTS, 2022?). Inclusive, um *sample*¹⁹ dessa música foi utilizado e remixado no ano de 2010, pela banda *Black Eyed Peas*, na canção *The Time (Dirty Bit)* (SONG FACTS, 2022?).

Para demonstrar o peso da trilha sonora de um filme, trazemos aqui uma cena de *flashback* na qual não há nenhum diálogo. Na animação *Up! - Altas Aventuras* (2009), variações de tom e ritmo da música tema do filme (*Married Life*, de Michael Giacchino) são usados para contar a história de Carl e sua falecida esposa Ellie. A música tem características de jazz, com instrumentos como piano e trombetas, e, juntamente com o figurino e os cenários, contribui para estabelecer em que período da história dos EUA se desenrola a trama. Numa longa cena de 4 minutos e 23 segundos de duração, nenhuma palavra é trocada entre Carl e Ellie ou qualquer outro personagem. No começo, vemos os dois se casando e iniciando uma nova vida juntos. Na trilha, o tom é alegre e esperançoso, com trombetas, violino e harpas.

¹⁹ *Samples* são trechos de músicas que são reutilizadas em novas gravações, tanto de modo editado (remixagem ou cortes) como de maneira direta. (BARROSO, 2021)

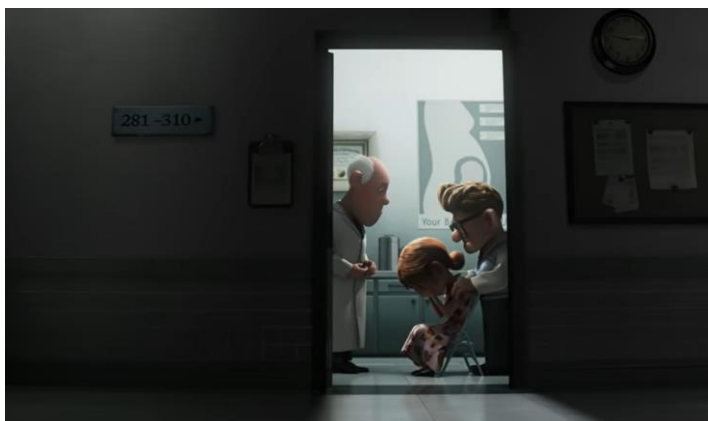
Figura 5 - Cena de *Up!* - *Altas Aventuras* (2009)



Fonte: DOCTER, 2009

Logo depois, os dois observam as nuvens juntos e sonham em ter filhos. Na trilha, sons como a celesta²⁰ e a harpa se intensificam, trazendo a ideia de fantasia, magia e esperança. Em seguida, depois que os dois estão se preparando para o futuro filho, há um corte e vemos os dois num hospital, com Ellie chorando em frente ao médico. A trilha agora muda para poucos instrumentos, apenas a trombeta e o piano, seguindo a mesma melodia, mas com um ritmo mais lento, transmitindo tristeza, sofrimento e reflexão.

Figura 6 - Cena de *Up!* - *Altas Aventuras* (2009)



Fonte: DOCTER, 2009

Na sequência, Carl mostra um livro a Ellie, o livro de aventuras dela, lembrando a esposa seu sonho de infância de viajar para a América do Sul e encontrar um lugar chamado *Paradise Falls*. Então, há um corte e vemos os dois se planejando para a viagem,

²⁰ Também chamado de celeste ou sino-de-piano, é um instrumento musical com um teclado e lâminas de metal, semelhante a um piano. O som possui uma melodia mais suave e delicada, como a de um sino. Por essa razão, o nome “sino-de-piano”. (STRINGFIX, 20??; WIKIPEDIA, 2021)

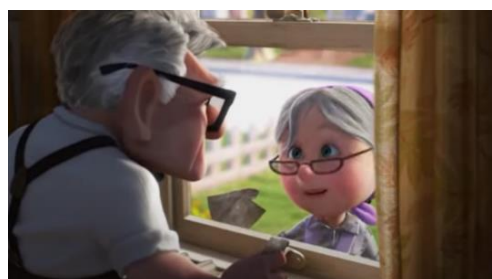
começando a juntar dinheiro em um cofrinho de vidro. A trilha volta a ter um tom alegre e animado, com piano e trombetas, dando a entender que eles estão envelhecendo felizes juntos, mesmo sem filhos e com todos os problemas da vida.

Figura 7 – Up! Altas Aventuras (2009)



Fonte: DOCTER, 2009

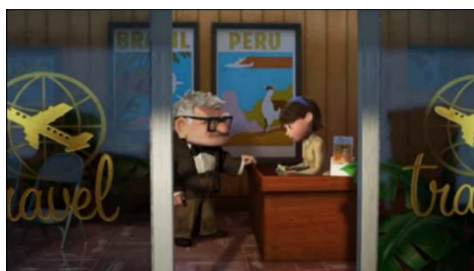
Figura 8 – Up! Altas Aventuras (2009)



Fonte: DOCTER, 2009

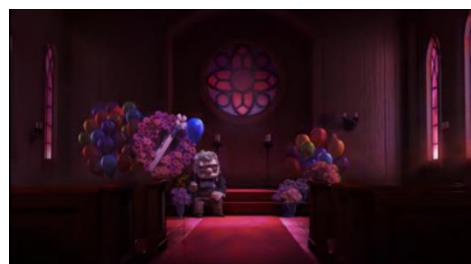
No entanto, há um momento em que Carl, já idoso, percebe que eles não realizaram o sonho de infância de Ellie. A trilha, por uns segundos, fica num ritmo lento, logo voltando a uma velocidade moderada quando vemos Carl comprando as passagens para a viagem que tanto sonharam. Porém, Ellie acaba ficando doente. Novamente, a trilha fica com poucos instrumentos, restando apenas o piano, sendo tocado bem devagar. Agora, Carl e Ellie aparecem juntos no hospital e, logo depois de um corte, vemos Carl sentado sozinho em uma sala ao lado de um caixão. O público compreende que Ellie faleceu, e vê Carl voltando para casa sozinho na última cena do *flashback*. A trilha segue lenta e melancólica até o fim da cena²¹.

Figura 9 – Up! Altas Aventuras



Fonte: DOCTER (2009)

Figura 10 – Up! Altas Aventuras



Fonte: DOCTER (2009)

Os exemplos discutidos até aqui corroboram a importância do som numa produção audiovisual. Ao perceber a importância da banda sonora para criar sentido, entendemos porque sua tradução é essencial na LSE. Nesse caso, é necessário “isolar cada som e interpretar sua relevância específica para a compreensão do programa em questão [...]”,

²¹ Para visualizar a cena, acesse o link: <https://www.youtube.com/watch?v=9yjAFMNkCDo>.

para minimizar a ambiguidade na recepção de significado e/ou para evitar qualquer perda de possíveis nuances e assim maximizar a acessibilidade ao produto fonte” (TSAOUSI, 2012, p. 235, tradução nossa)²². Apenas assim, será possível dar destaque “não apenas ao que é dito, como é dito [...], quem disse, e também o que é escutado” (PEREIRA apud TSAOUSI, 2012, p. 235, tradução nossa.)²³. Além disso, também será possível dar conta do que não é audível, dar destaque ao silêncio quando ele for um elemento significativo para a compreensão do enredo ou de alguma cena específica.

Uma cena clássica de um filme de suspense pode servir de ilustração. Imaginemos que o personagem principal está em casa sozinho e, de repente, ele escuta um ruído de uma porta batendo. O personagem acha estranho, já que apenas ele está em casa no momento, e uma música começa a tocar ao fundo, criando tensão. Descendo as escadas, o personagem escuta uma voz dizendo “Sou eu!” e fica aliviado. A voz é de sua mãe e, logo depois, a audiência pode ver seu rosto. Em uma cena como essa, se não temos a descrição do ruído inicial da porta, o público s/Surdo e ensurdecido não saberá o porquê do personagem levantar e ir às escadas. Além disso, ele também não perceberá a atmosfera de tensão se a música não for explicitada e, muito menos, compreenderá o alívio do personagem sem a identificação de quem está falando na legenda “Sou eu!”. Sendo assim, podemos perceber como a explicitação da banda sonora é essencial para que o público s/Surdo e ensurdecido compreenda o enredo da produção audiovisual.

Outro exemplo nesse sentido pode ser encontrado numa cena da animação *Trolls* (2016) na qual a tradução do elemento paralinguístico, nesse caso a entonação de voz, é altamente relevante para a sua compreensão total. O filme conta a história de Tronco, um troll carrancudo, rabugento e bravo, que vive na terra dos trolls, onde todos são alegres, animados e adoram festas e cantar, especialmente a Princesa Poppy, que é a alma de todas as festas. Infelizmente, quase todos os trolls acabam sendo capturados por uma outra criatura mágica chamada Berg e cabe a Poppy e Tronco a tarefa de salvá-los.

Na cena que queremos dar destaque, Tronco e Poppy se encontram próximos a uma fogueira, descansando durante sua jornada para chegar à terra dos bergs. Então, Poppy começa a cantar “The Sounds of Silence”, da dupla Simon & Garfunkel, em um

²² N.T.: Original: “to isolate each sound and to interpret its specific relevance for the comprehension of the programme in question [...], in order to minimise ambiguity in the reception of meaning and/or to avoid any loss of possible nuances and thus maximise accessibility to the original product.”

²³ N.T.: Original: “[...] not only of what is said, how it is said [...] and who says it, but also of what is heard”.

ritmo animado, acompanhada por outros seres mágicos da floresta. Quando a música termina, Tronco se levanta e pede o violão de Poppy, dizendo em um tom suave e gentil: “Posso?”. Assim que recebe o instrumento, ele o joga na fogueira.

Figura 11 – Cena de Trolls (2016)²⁴



Fonte: Arquivo pessoal.

Os espectadores estão acompanhando Tronco desde o início do filme e entendem que ele é um troll amargo, nervoso e que não gosta das cantorias dos outros personagens. Então, quando ele faz um pedido cheio de gentileza, o público nota automaticamente que algo está para acontecer, já que ele não é assim, e fica na expectativa. Entretanto, o público S/surdo e ensurdecido, que não tem acesso a todos os signos acústicos do filme, não irá ter a mesma expectativa, se não houver a legendagem do elemento paralinguístico, isto é, do tom de voz gentil do personagem. Sem isso, esse público não compreenderá por completo a cena e, inclusive, estranhará o fato de Poppy ter entregue o instrumento a Tronco, além de perder um dos momentos cômicos da animação.

Então, tendo a qualidade da LSE em mente, percebemos a relevância da legendagem desses elementos para esse tipo de tradução. Contudo, para que essa qualidade seja verdadeiramente alcançada, a atenção à banda sonora não é suficiente. Conhecer o público da LSE é essencial e é, por isso, que dedicamos a próxima seção à audiência primária desse tipo de legenda²⁵.

²⁴ A tradução da cena foi feita durante o curso de extensão “Introdução à Legendagem para Surdos e Ensurdecidos” ministrado pela Prof^a Dr^a. Manoela Cristina Correia Carvalho da Silva na Universidade Federal da Bahia no ano de 2021.

²⁵ A LSE pode servir a outros públicos além de sua audiência primária, como é o caso de idosos ou pessoas que estão aprendendo uma língua estrangeira. Além disso, a LSE também serve como recurso para ouvintes que se encontram em locais muito barulhentos, como é o caso de consultórios médicos, academias etc. (PEREGO, PACINOTTI, 2021).

2.2 O PÚBLICO-ALVO DA LSE

De acordo com a OMS (Organização Mundial da Saúde) (2022), existem mais de 466 milhões de pessoas no mundo com deficiência auditiva. Desse número, segundo o IBGE (2010), mais de 9 milhões são brasileiras. Como há uma tendência de envelhecimento da população mundial, a OMS (2022) estima que o número global aumente e chegue aos 700 milhões de pessoas em 2050. Entretanto, apesar dos números serem tão expressivos, a falta de informação leva grande parte das pessoas a acreditarem equivocadamente que pessoas com deficiências sejam incapazes de realizar tarefas cotidianas ou participar ativamente da vida em sociedade, quando, na verdade, é a falta de acessibilidade que, em geral, cria dificuldades nesse sentido.

Outro problema reside no fato de grande parte da população acreditar que pessoas s/Surdas e ensurdecidas sejam todas iguais, formando uma categoria única e homogênea, que vive as mesmas experiências e tem as mesmas necessidades e preferências em termos, por exemplo, de recursos de acessibilidade. A realidade, no entanto, nos direciona na direção oposta, indicando se tratar de um grupo altamente heterogêneo, sendo que muitos fatores diferentes podem contribuir para essa heterogeneidade.

Primeiramente, de acordo com o CDO (Centro de Diagnóstico Otorrinolaringológico) (2020), a surdez²⁶ pode ser congênita ou adquirida. Quando ela é congênita, a pessoa já nasce surda²⁷, devido, por exemplo, a fatores genéticos, a doenças adquiridas ou remédios tomados durante a gravidez, ou a um parto precoce ou tardio. Já quando a surdez é adquirida, ela ocorre ao longo da vida, devido a fatores como a velhice, o excesso de ruídos, infecções etc. (CDO, 2020). Assim, entre os surdos há pessoas que têm algum tipo de memória auditiva e outras que jamais escutaram na vida.

Essa diferença também traz consequências diretas para se determinar se a língua materna desses indivíduos será uma língua oral ou uma língua de sinais e qual será sua familiaridade / domínio da fala, leitura e escrita de um idioma como, por exemplo, o português²⁸. Desse modo, a depender do momento em que se dá o início da surdez, essa

²⁶ Nesse trabalho, utilizaremos o termo surdez para nos referir tanto à condição dos integrantes da comunidade e cultura Surda, quanto à perda auditiva entendida como deficiência auditiva.

²⁷ O termo surdo / surda será usado para fazer referência tanto a pessoas s/Surdas quanto ensurdecidas. A diferenciação apenas será feita quando nos referirmos à LSE, para marcar a heterogeneidade do público, ou quando tratarmos de questões que sejam exclusivas a uma parcela específica dessa audiência.

²⁸ Estudos comprovam que quanto mais cedo uma criança adquire a sua língua materna melhor será seu desenvolvimento cognitivo. A aquisição tardia de uma língua materna, portanto, causa graves

pessoa será considerada: pré-lingual (quando a surdez tem início ao nascer ou antes do aprendizado de uma língua oral, entre 2 a 3 anos de idade), peri-lingual (quando a surdez ocorre durante o processo de aprendizagem, entre os 3 a 5 anos de idade) ou pós-lingual (quando a surdez ocorre após esse processo, acima dos 5 anos de idade)²⁹ (PEREGO, PACINOTTI, 2021).

Sendo assim, nem todas as pessoas surdas fazem uso de uma língua de sinais, como nos é levado a acreditar. Há indivíduos que utilizam, portanto, uma língua de sinais, uma língua oral ou, até mesmo, ambas. Por isso, podemos falar de surdos sinalizados, surdos oralizados e também de surdos bilíngues. O primeiro grupo utiliza apenas uma língua de sinais para se comunicar, sendo essa, no Brasil, geralmente a Libras³⁰. Surdos sinalizados não são mudos, pois não há qualquer impedimento que os impossibilite de falar. Eles não oralizam por opção política ou pelo fato de terem sido expostos a uma língua oral mais tardiamente, por exemplo³¹. Já os surdos oralizados utilizam prioritariamente a língua oral e a leitura labial como forma de comunicação. Por fim, há os surdos bilíngues, essas pessoas fazem uso de ambas as línguas, oral e a de sinais³².

Além disso, existem as denominações para os diferentes graus de surdez: suave/leve (limiares auditivos entre 26 a 40 decibéis), moderada (limiares auditivos entre 41 a 70 decibéis), severa (limiares auditivos entre 71 a 90 decibéis) e profunda (limiares

consequências para o indivíduo, ocorrendo de maneira frequente com crianças surdas, já que muitas nascem em famílias ouvintes, com pouco ou nenhum conhecimento de uma língua de sinais.

²⁹ Destacamos o quanto essas denominações são por si só audiocêntricas, tomando como norma o aprendizado de uma língua oral.

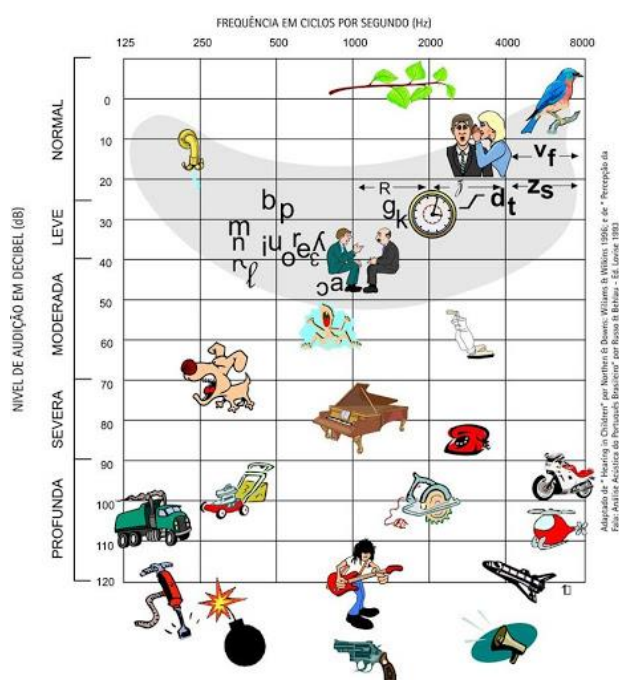
³⁰ Assim como existem diferentes variações da língua oral dentro de um país, também existem diferentes línguas de sinais. No caso do Brasil, além da Libras, podemos citar, por exemplo, a Língua de Sinais Kaapor Brasileira. Ela é a língua de sinais usada por um povo indígena, localizado no sul do Maranhão, chamado Urubu-Kaapor. Ela foi criada por eles, sem influência externa, após um surto de uma doença infecciosa que desencadeou diversos casos de surdez. (LOBATO, 2017; CASTRO, 2019; WIKIPEDIA, 2022). Além da Língua de Sinais Cena, utilizada na comunidade de Várzea Queimada, interior do Piauí, por surdos e ouvintes da região (NOTÍCIAS DA UFSC, 2013).

³¹ O processo de oralização de pessoas surdas ocorre em “sessões com fonoaudiólogos, leitura labial, uso de aparelhos auditivos, implantes cocleares, sonorização especial de ambientes, legendas, equipamentos para facilitar a comunicação e participação ativa da família.” (WIKIPEDIA, 2019). Atualmente, esse processo resulta de uma escolha pessoal ou da família, mas nem sempre foi assim. A oralização já foi um ato forçado e imposto às pessoas surdas. Nas escolas, por exemplo, as crianças surdas, em fase de alfabetização, eram obrigadas a se comunicarem oralmente, sem ter direito à opção de conhecer e aprender uma língua de sinais.

³² Apesar do termo “bilíngue” ser mais facilmente associado ao caso descrito anteriormente, vale frisar que há surdos bilíngues por dominar uma língua de sinais brasileira e outra estrangeira, como a língua de sinais estadunidense (American Sign Language).

auditivos acima de 91 decibéis)³³. No gráfico abaixo, podemos ver exemplos de sons que podem ser ou não percebidos a depender do grau de surdez. Uma pessoa com surdez leve, por exemplo, poderá ouvir a voz humana em intensidade normal com um pouco de dificuldade, mas não ouvirá muito bem uma pessoa sussurrando ou uma torneira pingando. Ela conseguirá escutar, entretanto, muitos outros ruídos do dia a dia, como o barulho do trânsito, os latidos de um cachorro, ou o som de um helicóptero. Em contrapartida, uma pessoa com grau severo de surdez poderá apenas ouvir sons muito altos, como ruídos de máquinas de construção, sirenes ou tiros, por exemplo.

Figura 11 – Gráfico de Graus da Surdez



Fonte: SULP (Surdos Usuários de Língua Portuguesa) (2012)

Além de toda a heterogeneidade apontada até aqui, ainda há diferenças de ordem identitária e ideológica. Existem pessoas surdas que se veem como pertencentes a uma minoria linguística e não como pessoas com deficiência. Muitas vezes a grafia do “s” em letra maiúscula (Surdo / Surda) é usada nesses casos. Essas pessoas são, portanto, participantes ativas da comunidade Surda, que tem uma cultura própria, a cultura Surda. Em geral, elas preferem, como mencionado anteriormente, como forma de reafirmação pessoal e política, não fazer uso de uma língua oral, muito menos fazer leitura labial,

³³ Os limiares auditivos são aferidos em uma audiometria, na qual são apresentados para o indivíduo vários sons em diversas frequências diferentes (entre 250 a 8.000 hertz). Se pelo menos uma dessas frequências estiver alterada no teste, é confirmado que há algum grau de surdez (MOREIRA, 2021).

utilizando apenas a língua de sinais para se comunicar. Por outro lado, há pessoas surdas que entendem a surdez como uma deficiência, podendo se identificar pelo uso de diferentes denominações: ensurdecidos, surdos oralizados ou deficientes auditivos. Esses indivíduos, como também mencionado anteriormente, fazem uso preferencialmente de uma língua oral e leitura labial, mas podem também ter diferentes graus de domínio de uma língua de sinais. Alguns deles, a depender do seu grau de surdez, podem fazer uso de um aparelho auditivo, o qual dá assistência para ouvir alguns tipos de sons, dependendo do timbre, mas não garante uma audição idêntica à de um ouvinte. Outros podem optar por um implante coclear, um dispositivo eletrônico que funciona como um “ouvido biônico” e pode ser usado no caso de pessoas com deficiência auditiva severa para profunda ou profunda³⁴.

Apesar da complexidade tecnológica do implante coclear, é importante ressaltar o quão polêmico é o seu uso. Muitos Surdos são contrários ao seu emprego, vendo o implante como uma espécie de “extermínio de minoria”, como algo que se opõe a tudo pelo que a comunidade Surda luta. Além disso, a eficácia dessa tecnologia não é absoluta. O implante não garante uma audição igual à de uma pessoa ouvinte, exigindo, também, que o usuário passe por um longo processo de adaptação. A *youtuber* e *blogger* Lakshmi Lobato (2012), em seu canal de nome “Lak Lobato”, apresenta, em um de seus vídeos³⁵, a ativação do seu segundo implante coclear. Após a ativação, ela comenta o quão estranho e robótico estão as vozes da médica e a sua própria voz. Portanto, mesmo quando o implante é um sucesso, o que nem sempre ocorre, é preciso que a pessoa surda aprenda a ouvir, isto é, que ela se familiarize com o que está escutando para entender a origem de cada som e o que cada um significa. Uma pessoa que nunca tenha ouvido e que tenha tido contato com o latido de um cão pela primeira vez após o implante, por exemplo, não tem como saber o que está escutando. Além disso, após o procedimento, essa pessoa também terá de lidar com a quantidade de ruídos que passarão a integrar o seu dia a dia antes silencioso, algo que pode ser muito incômodo e com o qual pessoas ouvintes aprenderam a se acostumar desde pequenas.

³⁴ De acordo com a UFES (Universidade Federal do Espírito Santo), esse dispositivo, como o próprio nome diz, é do tipo implantável, de alta tecnologia, utilizado com a intenção de recuperar parte da audição de pessoas surdas de grau severo a profundo bilateral (em ambos ouvidos), que não adquiriram estímulos adequados com um aparelho auditivo. Através de pequenos eletrodos colocados dentro da cóclea, o nervo auditivo é estimulado, levando sinais ao cérebro.

³⁵ Para mais informações, acesse o link: <https://www.youtube.com/watch?v=2lnbDKwkgAE>

Todos esses fatores discutidos até aqui influenciam o uso dos recursos de acessibilidade por parte desse público tão diverso. Há pessoas que têm preferência pela TALS³⁶, como também há pessoas que preferem as legendas para S/surdos e Ensurdecidos (LSE). Apesar disso, nem sempre o direito de escolha é garantido. Então, mesmo que em alguns programas, como campanhas eleitorais, shows ao vivo ou apresentações acadêmicas *on-line*, haja a possibilidade da inserção da TALS, isso não será suficiente para garantir acessibilidade, pois nem todos os indivíduos que fazem parte desse grupo se comunicam por uma língua de sinais. De modo análogo, aqueles que não dominam uma língua oral também serão excluídos caso só sejam disponibilizadas legendas. Desse modo, para que um conteúdo esteja verdadeiramente acessível, ambos os recursos de acessibilidade precisam estar presentes.

Com relação às legendas LSE, também é preciso levar em consideração que, a depender desses diferentes perfis, elas poderão ser usadas para diferentes fins. Para alguns, elas serão apenas um recurso de acessibilidade, mas para outros, elas terão um fim também educativo, sendo úteis para aumentar o vocabulário e a habilidade de leitura de uma língua oral. Além disso, alguns irão reivindicar legendas *verbatim*, enquanto outros entenderão a necessidade de edição. Aqueles que desejam legendas *verbatim* exigem a transcrição das falas para que as legendas correspondam *ipsis litteris* ao que pode ser ouvido. Eles acreditam que a edição seja uma forma de censura ou de capacitismo e argumentam que os surdos devem ter acesso ao mesmo conteúdo que os ouvintes. Em contrapartida, outros compreendem a necessidade de edição, pois estão mais familiarizados com os parâmetros que guiam a legendagem. Eles desejam que a leitura seja mais agradável e advogam em prol da parcela que não tem tanta proficiência em uma língua oral; até mesmo para que o contato com o produto audiovisual seja associado ao lazer, o que facilita o aprendizado. Para eles, portanto, não adianta ter uma legenda *verbatim* se isso resultará num texto muito longo que não poderá ser lido no tempo em que a legenda será exibida na tela.

Diante de tanta heterogeneidade, fica evidente o quanto o tradutor de LSE precisa conhecer seu público para que possa tomar decisões conscientes e fazer escolhas informadas. Desse modo, a Teoria do Escopo e a *User-Centered Translation* (UCT) são dois aportes teóricos que podem ser especialmente úteis para aqueles que trabalham com

³⁶ Entende-se TALS como Tradução Audiovisual em Língua de Sinais. Ela ocorre na chamada “janela de Libras” e pode envolver uma língua de sinais e uma língua oral ou línguas de sinais diferentes.

a LSE, pois ambas se baseiam numa visão funcionalista e enfatizam a importância da audiência para a atividade tradutória. Apresentamos ambas as abordagens a seguir.

2.3. TRADUÇÃO COM FOCO NO USUÁRIO

Antes da emergência do Funcionalismo, a tradução era fortemente baseada em conceitos como “fidelidade” e “decodificação”, pois o foco era “mudar as unidades de um texto fonte em outras unidades equivalentes no texto meta” (ADERALDO, 2014, p. 26). Foi através da Teoria do Escopo, desenvolvida por Vermeer no final da década de 70, e apresentada em seu livro “*Skopos and commission in translation action*” (VERMEER, 2000), que a noção de “equivalência” como propósito foi desconstruída, contribuindo para a dessacralização do texto fonte. Essa teoria traz, como o próprio nome já nos diz, um novo foco para a atividade tradutória: o *skopos* (escopo), isso é, a finalidade/objetivo do texto-alvo (SILVA, 2019). Desse modo, não haveria um modo único de se traduzir um texto, mas inúmeras maneiras a depender do propósito de cada tradução, sendo o público-alvo um dos fatores de maior influência nesse processo. Assim, segundo essa teoria, “[...] o *para quem*, portanto, determina em grande medida o *para que* e o *como* de uma tradução” (SILVA, 2019, p. 42).

Essa abordagem que se orienta em direção ao texto meta, sua finalidade e audiência é bastante útil para a TAVA e explica diversas práticas corriqueiras na área, como o peso das pesquisas de recepção³⁷, além da presença de um consultor (uma pessoa com deficiência visual no caso da AD ou uma pessoa com surdez no caso da LSE ou TALS) que auxilia o processo tradutório. Além disso, no caso da LSE, cujo público é tão complexo e heterogêneo, como já mencionado anteriormente, ela também pode ser usada para embasar decisões como, por exemplo, o uso de legendas *verbatim* ou de edição a depender da faixa etária com a qual se esteja trabalhando.

No entanto, a Teoria do Escopo não apresenta modos práticos através dos quais os tradutores poderiam ter acesso às necessidades e preferências do público-alvo. Essa contribuição é garantida por outra abordagem funcionalista: a UCT. Criada por Suojanen, Koskinen e Tuominen em 2015, ela é assim definida por suas autoras:

³⁷ No caso da TAVA, é comum a realização de pesquisas cujo objetivo é testar textos meta junto ao público-alvo para que as escolhas tradutórias possam ser avaliadas.

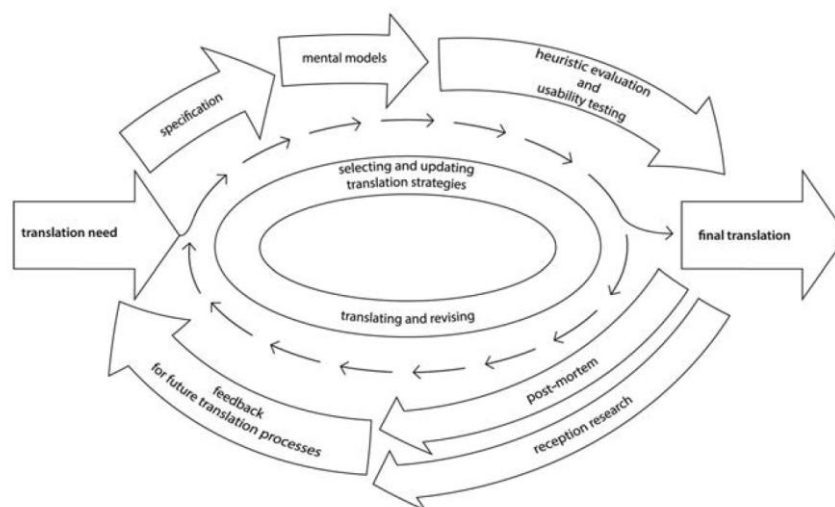
“A *User-Centered Translation* (UCT) está, em outras palavras, intimamente relacionada às teorias funcionalistas da tradução e consideramos as ferramentas da UCT como um meio de operacionalizar as ideias da tradução como uma ação proposital e orientada pelo skopos [...]. A UCT é um neologismo, cunhado para enfatizar o papel central do usuário, ou leitor, no processo de tradução. A UCT significa que coletamos o máximo possível de informações sobre nossos futuros usuários por meio de vários métodos durante todo o processo de tradução e que projetamos e revisamos a tradução com base nessas informações. Utilizando várias ferramentas e métodos práticos descritos neste livro, os tradutores podem melhorar suas habilidades de levar em consideração as necessidades do público-alvo e melhorar a usabilidade de suas traduções.” (SUOJANEN, KOSKINEN, TUOMINEM, 2015, p. 1, tradução nossa)³⁸.

Dois conceitos são extremamente importantes para melhor entender a lógica da UCT: o conceito de usabilidade e o conceito de experiência do usuário. A usabilidade, de acordo com as autoras, “refere-se à facilidade com que os usuários podem usar o produto para atingir seus objetivos” (SUOJANEN, KOSKINEN, TUOMINEM, 2015, p. 2, tradução nossa)³⁹, enquanto a experiência do usuário é voltada para as questões de prazer, estética e diversão que o público irá experimentar ao ter contato com aquele produto. Tendo esses conceitos em mente, as autoras pensaram em um modelo para o processo de tradução, revisão e avaliação de qualidade, que visa alcançar alta usabilidade e garantir a melhor experiência possível aos leitores do texto meta. Sendo assim, as informações sobre os usuários são coletadas iterativamente durante todo o processo, que também é cíclico, já que as etapas poderão se repetir até que os tradutores sintam que a tradução atingiu o seu propósito.

³⁸ N.T.: Original: “User-Centered Translation (UCT) is, in other words, closely related to functional translation theories, and we consider the UCT tools as a means to operationalize the ideas of translation as a purposeful and skopos-oriented action [...]. User-centered translation is a neologism, coined to emphasize the central role of the user, or reader, in the translation process. UCT means that we gather as much information about our future users as we can through various methods during the entire translation process, and that we design and revise the translation based on this information. Utilizing various practical tools and methods described in this book, translators can improve their skills at taking the needs of the target audience into consideration and enhance the usability of their translations.”

³⁹ N.T.: Original: “[Usability] refers to the ease with which users can use a product to achieve their goals”

Figura 12 – O processo da *User-centered translation*⁴⁰



Fonte: SUOJANEN, KOSKINEN, TUOMINEM, 2015, p. 4

Antes de explicarmos cada uma das etapas que compõem o ciclo, é importante frisar que, apesar dos diferentes estágios propostos e das várias técnicas e métodos apresentados, as autoras deixam claro que nem sempre é possível cobrir todos eles. Cada contexto e projeto de tradução tem suas especificidades (prazo, verba etc). No entanto, mesmo o uso parcial do modelo pode trazer benefícios no sentido de melhor atender à audiência da tradução.

O círculo interno e, portanto, a base da abordagem, é formado pelas estratégias tradutórias e o processo de tradução e revisão. Nesse caso, é importante observar que as estratégias tradutórias e as soluções encontradas sempre estão sendo reavaliadas. Essa reavaliação é alimentada pelos elementos que compõem o ciclo externo. O processo se inicia por uma necessidade de tradução, isso é, uma necessidade comunicativa que demanda uma tradução. Então, a etapa da especificação é o momento de definição dos objetivos da tradução, acordados através de um diálogo entre tradutor(es) e cliente(s). Nesse momento, também é importante definir e descrever os usuários para “tentar

⁴⁰ Cada etapa do processo da UCT: selecting and updating translation strategies (seleção e atualização das estratégias tradutórias), translating and revising (tradução e revisão), translation need (necessidade de tradução), specification (especificação), mental models (modelos mentais), heuristic evaluation and usability testing (avaliação heurística e teste de usabilidade), post-mortem (*post mortem*), reception research (pesquisa de recepção), feedback for future translation processes (feedback para futuros processos tradutórios).

certificar-se que a tradução corresponda às necessidades e expectativas deles” (SUOJANEN, KOSKIKEN, TUOMINEM, 2015, p. 5, tradução nossa⁴¹). Logo depois, a próxima etapa são os modelos mentais, formados por diversas técnicas, como o uso de personas⁴², para transformar a audiência e suas especificidades em algo mais tangível.

Assim que a tradução vai progredindo, vem a etapa da avaliação heurística e do teste de usabilidade. A avaliação heurística é feita por um experto ou grupo de expertos com base em parâmetros específicos da área (*checklists*, *guidelines* etc). Já o teste de usabilidade ocorre com pessoas reais, integrantes do público-alvo, as quais são observadas utilizando o texto meta. Ambos os procedimentos vão checar a usabilidade da tradução, podendo levar o tradutor a reavaliar suas estratégias e escolhas tradutórias. Caso não haja necessidade de alterações, o texto final estará pronto. Caso seja preciso fazer mudanças mais substanciais, o ciclo pode recomeçar. Qualquer que seja o caso, a produção do texto final não encerra o processo.

Na etapa chamada *post-mortem*, a equipe envolvida irá analisar o projeto, não apenas o texto finalizado, mas também “a precisão dos mapas mentais e a confiabilidade da avaliação de usabilidade” (SUOJANEN, KOSKINEN, TUOMINEM, 2015, p. 6, tradução nossa⁴³). Por fim, poderá ser feita também, uma pesquisa de recepção. Uma pesquisa de recepção tem como objetivo “descobrir como os leitores entenderam o texto ou que tipos de estratégias tradutórias são as mais úteis e aceitáveis na perspectiva dos leitores” (SUOJANEN, KOSKINEN, TUOMINEM, 2015, p. 6, tradução nossa⁴⁴). São através desses instrumentos que podemos obter feedback, a última etapa do ciclo, para aprimorar futuras tarefas tradutórias.

Apesar de não ser uma abordagem pensada para nenhuma modalidade específica de tradução, a UCT se mostra altamente compatível com a TAVA. Muito antes da divulgação desse modelo cíclico, práticas semelhantes já vinham sendo adotadas na área. No caso da LSE, por exemplo, existem guias de estilo que orientam o tradutor e podem funcionar como um *checklist* após a tradução; algo que corresponderia à avaliação

⁴¹ N.T.: Original: “[...] to try to make sure that the translation matches their needs and expectations.”

⁴² Personas são largamente usadas na área do Marketing para representar o cliente ideal de um negócio. Elas são perfis fictícios criados com base em dados reais sobre as características demográficas, histórico pessoal, objetivos e necessidades do público-alvo em questão. Para maiores informações: <https://rockcontent.com/br/blog/personas/>. Acesso em: 20 de junho de 2022.

⁴³ N.T.: Original: “[...] the accuracy of mental models, reliability of usability evaluation.”

⁴⁴ N.T.: Original: “[...] to find out how readers understand translated texts or what kinds of translation strategies are most useful and acceptable from the readers’ perspective.”

heurística. Além disso, a função dos consultores, que são membros do público-alvo, é justamente a de avaliar a usabilidade dos textos antes de sua versão final, sugerindo alterações. Por fim, as pesquisas de recepção, como mencionado anteriormente, são muito frequentes e têm retroalimentado a área na tentativa de produção de textos mais eficazes, ajudando os tradutores a analisar e avaliar a própria usabilidade de suas estratégias tradutórias.

Para examinar a usabilidade de um texto, inclusive, a UCT dispõe de quatro parâmetros importantes, quais sejam: clareza, legibilidade, inteligibilidade e acessibilidade. A seguir, apresentamos esses critérios, que serão a base de nossa análise das legendas de *O Som do Silêncio*.

2.3.1 Elementos textuais de usabilidade

Para que a usabilidade de um texto e, conseqüentemente, a qualidade de uma tradução, seja assegurada, a abordagem da *User-Centered Translation* apresenta quatro conceitos centrais: clareza, legibilidade, inteligibilidade e acessibilidade⁴⁵. A clareza está voltada aos aspectos técnicos e visuais que garantem que o texto possa ser processado pelos nossos sentidos, ou seja, que ele possa ser enxergado ou ouvido, por exemplo. A legibilidade se refere ao modo como o texto é escrito, ou seja, a questões de estilística, redação e organização do texto, como a divisão de sentenças e parágrafos ou a escolha do vocabulário. A inteligibilidade é determinada pelo modo como o conteúdo é trabalhado a partir do contexto no qual o texto será consumido e envolve questões como o perfil do público-alvo, a cultura ou momento histórico. Por fim, a acessibilidade é determinada pela facilidade com que o texto pode ser usufruído pelo maior número de usuários possível, mesmo no caso daqueles que tenham algum tipo de limitação (sensorial, intelectual etc.).

Suonen, Tuotinen e Kroskien (2015) afirmam que o requisito mínimo de um texto em termos de usabilidade é que ele seja visualmente claro. No caso de um texto impresso, para o texto atingir clareza deve-se ter especial atenção à questão tipográfica (estilo e tamanho da fonte), à altura e comprimento da linha, ao tamanho do papel, à qualidade da

⁴⁵ Utilizamos aqui a tradução proposta por nossa orientadora dos termos “readability”, “legibility”, “intelligibility” e “accessibility”.

tinta etc. Fazendo a correlação desses elementos com a LSE⁴⁶, podemos dizer que a clareza é determinada pelo tipo, tamanho e cor da fonte; pelo formato, posição e tempo de exposição na tela; pelo número de caracteres e linhas; e pela sincronia com as falas.

A legibilidade de um texto impresso, como mencionado anteriormente, está relacionada ao estilo da escrita, à escolha de palavras, ao ritmo do texto, a transições suaves entre uma parte e outra. Segundo Suonen, Tuotinen e Kroskien (2015), uma forma de testar a legibilidade é medir o comprimento de palavras e sentenças no texto, bem como analisar o repertório e a frequência de palavras. Entretanto, as autoras também argumentam que esse teste não garante por completo a legibilidade. Isso porque um texto poderá conter frases simples e curtas e ser, ao mesmo tempo, mal escrito (monótono, sem fluidez, coesão ou coerência). Em relação às legendas, podemos dizer que a legibilidade é garantida a partir de uma boa segmentação (visual, retórica e linguística), uma boa pontuação e uma redação (escolhas gramaticais e de vocabulário) cuidadosa.

A inteligibilidade é um conceito chave para avaliar se o texto atinge sua função comunicativa. As autoras afirmam que a inteligibilidade é situacional e interpessoal, ou seja, o que é inteligível para uma pessoa pode não ser para outra. Por essa razão, o escritor ou tradutor terá um controle limitado sobre a inteligibilidade do texto, “mas ao trabalhar para alcançar clareza e legibilidade e levar em consideração os fatores de usabilidade culturais, será capaz de apoiar a inteligibilidade e, portanto, produzir uma melhor experiência para o usuário” (SUOJANEN, KOSKINEN, TUOMINEM, 2015, p. 54). Sendo assim, a clareza e a legibilidade apoiam a inteligibilidade. Um texto claro e legível, portanto, tem altas chances de ser inteligível.

Por outro lado, como fatores contextuais também interferem na inteligibilidade de um texto, a atenção ao público-alvo e à cultura de chegada, bem como ao momento histórico e convenções de um determinado país são fundamentais. Em relação à LSE, a inteligibilidade estaria, então, ligada às escolhas tradutórias utilizadas para atender às necessidades do público s/Surdo ou ensurdecido e transmitir o sentido do filme traduzido da melhor forma possível. Além disso, o respeito às convenções adotadas no Brasil

⁴⁶ Vale salientar que no livro *User-Centered Translation* (2015) não há menção específica à LSE ao descrever os elementos textuais de usabilidade. O presente trabalho está adaptando esses elementos para a nossa realidade.

(respeito aos parâmetros, guias e Normas) garantiria maior familiaridade e, conseqüentemente, facilidade de compreensão das legendas.

Por último, a acessibilidade também é um fator a ser considerado no momento de avaliar a usabilidade de um texto. Apesar de ser frequentemente relacionada a pessoas com deficiência, a acessibilidade é uma ferramenta que tem como objetivo dar acesso à informação, educação, saúde e lazer a todos. Greco e Jankowska (2021) apresentam o quão problemático é ver a acessibilidade como um direito humano em si mesmo, voltado para um grupo específico de indivíduos, e não como um instrumento para garantir a todos os indivíduos todo e qualquer direito humano. Isso porque “[...] o resultado é o uso da retórica dos direitos humanos para reforçar a discriminação dessas mesmas pessoas ao separá-las do resto da humanidade, produzindo ou reforçando um efeito de gueto”⁴⁷ (GRECO, JANKOWSKA, 2021, p. 60).

Suonen, Tuotinen e Kroskien (2015) consideram o conceito de acessibilidade de extrema importância no contexto da tradução centrada no usuário. Isso porque ele torna as necessidades dos usuários o foco do trabalho. Portanto, a acessibilidade está relacionada às estratégias e ferramentas utilizadas para que o texto possa ser lido por pessoas com os mais variados perfis. No caso da LSE, como dito anteriormente, apesar de pensada para um público específico, ela também pode ser utilizada por outras pessoas (ouvintes, pessoas que estão aprendendo um novo idioma, parentes ou amigos de pessoas S/surdas ou ensurdecidas, idosos etc). Então, a acessibilidade no contexto da LSE pode ser entendida como a utilização de recursos que garantam maior autonomia e liberdade de ajustes por parte do usuário. Esses recursos vão desde a comunicação clara da disponibilidade da legenda e a facilidade no seu acionamento até a possibilidade de alterações como o aumento da fonte, a mudança de cor ou tipo de letra, a melhoria do contraste, o ajuste de velocidade (aumentá-la ou diminuí-la), etc. (GRECO, JANKOWSKA, 2021).

Levando em consideração os quatro elementos textuais de usabilidade, portanto, o tradutor terá mais chance de criar um texto que atenda às necessidades e preferências do maior número de pessoas possível. Como nessa perspectiva o público-alvo ganha destaque e ele é composto por indivíduos com “diferentes habilidades de leitura,

⁴⁷ N.T: Original: “[...] the result is the use of human rights rhetoric to reinforce these same people’s discrimination by setting them apart from the rest of humankind, thus producing or reinforcing a ghetto effect”

históricos escolares, preferências de comunicação e expectativas” (NEVES, 2008 apud PEREGO, PACINOTTI, 2021, p. 251, tradução nossa)⁴⁸, fica claro o quão desafiador é o trabalho do legendista de LSE. Ao ter um público com características, preferências e, conseqüentemente, necessidades, tão heterogêneas como audiência primária, definir claramente o escopo de cada projeto tradutório, inclusive a parcela da audiência que se pretende priorizar, é fundamental para o sucesso de qualquer projeto. No próximo capítulo, portanto, nos debruçaremos sobre essa modalidade tão complexa e discutiremos a história e as principais características da LSE no Brasil.

⁴⁸ N.T.: Original: “[...] different reading skills, education background, communication preferences and expectations.”

3 A LSE NO BRASIL

No Brasil, existem dois tipos de legendas normalmente associadas ao público s/Surdo e ensurdecido: a legenda oculta ou legenda fechada (*closed captions*, CC)⁴⁹ e a LSE ou legenda descritiva. Enquanto a legenda oculta está mais associada à programação da TV, a LSE é mais comumente usada no cinema e em alguns filmes e séries ofertadas em plataformas de streaming. Os parâmetros técnicos de cada tipo também são diferentes. Há divergências quanto ao número máximo de linhas, à forma como é feita a marcação da troca de turnos de fala e à possibilidade do uso do formato *roll-up*,⁵⁰ por exemplo.

De acordo com a NBR 15290, as *closed captions* são legendas ocultas “[...] que aparece[m] opcionalmente na tela do televisor, a partir do acionamento do dispositivo decodificador, interno ou periférico.” (ABNT, 2005, p. 2). Esse tipo de legenda insere a transcrição ou “a tradução da fala convertida em código eletrônico na linha 21 na barra horizontal localizada entre as imagens do aparelho de TV” (ARAÚJO, 2021, p. 14).

Primeiramente, uma das características mais marcantes das legendas ocultas é o fato de poderem ser produzidas tanto ao vivo (*online*) quanto com antecedência (*offline*) e, portanto, poderem ou não ser editadas. Em relação as legendas ocultas *online*, elas podem ser feitas de duas maneiras, através da estenotipia, ou por reconhecimento de voz. A estenotipia, de acordo com *Guia de Produções Audiovisuais Acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016), é um processo de digitação em alta velocidade através de um teclado especial, o qual possui menos teclas que o teclado convencional. Isso permite que o legendista assiste ao programa ao vivo e produza as legendas em tempo real. Já para o reconhecimento de voz, é utilizado um programa de computador. Com a voz do legendista calibrada para ser reconhecida pelo programa, o profissional responsável “refala” ou repete o que está sendo dito, adicionando pontuação e efeitos sonoros, e as legendas aparecem na tela ao vivo.

Ainda sobre o *closed captions*, ademais da produção, há também uma diferença no formato, dependendo, também, do tipo. No caso das legendas *online*, usadas em

⁴⁹ O termo “Legenda para Surdos e Ensurdecidos” (LSE) surgiu a partir da tradução de “Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing” (SDH). No contexto dos Estados Unidos, Canadá e Europa, *closed captions* e SDH são considerados a mesma modalidade de legenda. Perego e Pacinotti (2021) apresentam, inclusive, o argumento de Neves (2008), que considera a diferença entre CC e SDH um exemplo de variação dialetal, como a diferença entre a língua inglesa estadunidense e a língua inglesa britânica. Isso porque o termo CC é mais usado no Canadá e nos Estados Unidos e o termo SDH é mais usado na Europa. No contexto brasileiro, contudo, a realidade é diferente.

⁵⁰ De acordo com a ABNT, *roll-up* é um tipo de legenda “que aparece na tela, linha por linha. À medida que vai sendo produzida, a linha de baixo sobe, dando lugar à nova linha.” (ABNT, NBR 15290, 2005, p. 3)

programas ao vivo como *talk shows* e alguns programas eleitorais, o formato mais utilizado é o *roll-up*, que faz a legenda aparecer linha por linha, subindo a cada nova legenda. No caso de filmes, novelas ou programas já gravados, a produção das legendas será *offline*. Com isso, há a possibilidade do uso do formato *pop-on*, que faz a legenda aparecer em blocos de duas linhas. Já no caso de programas que contêm trechos roteirizados mesclados a trechos ao vivo, as legendas serão *semi-online*. Os trechos já roteirizados serão produzidos de maneira *offline*, sendo sincronizados mecanicamente no momento em que forem ao ar, enquanto os trechos ao vivo serão produzidos de maneira *online*. Um exemplo são os programas de variedades, os quais possuem um roteiro já definido, mas nos quais ocorrem entrevistas, relatos ao vivo nas ruas etc.

Além disso, em relação à legibilidade, no CC o uso de letras maiúsculas é bem comum, sendo utilizada também a cor branca em fundo preto para garantir um alto contraste e facilitar a leitura. Quando produzidas de forma *online*, as *closed captions* são alinhadas à esquerda. Já no caso das *semi-online* ou *offline*, “as legendas podem estar alinhadas na parte central da tela, à esquerda ou à direita, dependendo da posição do falante” (ABNT, NBR 15290, 2005, p. 4). Com relação à quantidade de caracteres e linhas, cada linha deve apresentar no máximo 32 caracteres, podendo chegar a no máximo quatro linhas, frequentemente sendo utilizadas apenas três.

Figura 13 – *Closed captions online* ou não editadas de uma programação política



Fonte: CÂMARA MUNICIPAL DE PIRACICABA (2022)

Figura 14 – *Closed captions offline* ou editadas do filme *Cidade de Deus* (2002)



Fonte: YONALLER (2016)⁵¹

As legendas fechadas foram usadas no Brasil pela primeira vez em 1997, no *Jornal Nacional*, da Rede Globo (SELVATICI, 2010). Após a sua primeira aparição, outros canais começaram a disponibilizar as legendas em algumas de suas programações. Tendo em vista a implantação da Lei Brasileira de Inclusão (LBI), nº 13.146, de 06 de julho de 2015, acreditamos que o número de programações disponíveis aumentará. Essa lei garante que os serviços audiovisuais na televisão devem oferecer audiodescrição, para pessoas cegas ou com baixa visão, e janela de Libras e legenda oculta (*closed captions*), para pessoas s/Surdas e ensurdecidas.

Como, no início, as legendas ocultas eram sempre *online*, elas se caracterizavam “por uma quase transcrição da fala, sem sincronismo com as imagens e o áudio, fazendo com que velocidade da legenda não acompanhe a velocidade da fala e o espectador não consiga fazer o percurso harmonioso para uma boa recepção da legenda.” (ARAÚJO, 2021, p. 14). Além da falta de sincronia e da alta velocidade de leitura, havia a ocorrência de erros ortográficos; algo muito problemático para os usuários, já que parte deles têm a língua portuguesa como segunda língua. Essas circunstâncias deram origem a muitas críticas por parte do público-alvo e pesquisadores que se dedicavam à TAVA no país, motivando a realização de estudos para a criação de um modelo de legendas que melhor atendesse à audiência s/Surda e ensurdecida. Assim, nasceram as legendas LSE:

Legendagem descritiva é a nomenclatura proposta para se referir ao que tradicionalmente é conhecido como Legenda para surdos e ensurdecidos, que consiste na conversão do texto oral para o texto escrito de uma língua para

⁵¹ Para mais informações, acesse o link: <http://jj-jovemjornalista.blogspot.com/2016/09/o-filme-cidade-de-deus-e-o-closed.html>. Acesso em: 15 de junho de 2022.

outra, dentro de uma mesma língua ou de uma língua de sinais para uma língua escrita, levando-se em conta, na composição das legendas, a redução textual decorrente das restrições de tempo, espaço na tela, número de caracteres, conveniência de supressão ou acréscimo de informações, segmentação, alinhamento, fonte e local de cada legenda na tela e velocidade de leitura. Devem ser explicitadas informações de efeitos sonoros, música, sons do ambiente, silêncios significativos e aspectos paralinguísticos do discurso perceptíveis pela entonação ou pela emissão de sons não verbais – como choro ou riso –, bem como adicionada a identificação dos falantes (AGENCIA NACIONAL DO CINEMA, nº 145, art. 1, § 2, 2018).

A LSE segue os mesmos parâmetros de uma legenda para ouvintes, inclusive em termos visuais (cores, fontes, uso de maiúsculas e minúsculas, formato *pop-on* etc), sendo produzida através de *softwares* tradicionais de legendagem e sempre sendo preparadas antecipadamente. Seu diferencial reside na “introdução de informações adicionais dependentes do canal auditivo para que aqueles com deficiência possam acompanhar filmes e programas de televisão” (FRANCO; ARAÚJO, 2003; ARAÚJO 2004a, ARAÚJO, 2005, ARAÚJO, 2007 apud ARAÚJO, 2008, p. 61). Para tal, são utilizados os colchetes para identificar os falantes e incluir os efeitos sonoros e elementos paralinguísticos:

Figura 15 – Identificação de falantes em legenda LSE



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 16 – Inclusão de efeitos sonoros em legenda LSE



Fonte: Estrangeiros (2013)

Assim como as legendas fechadas, a LSE é um direito garantido por lei. A LBI afirma que qualquer pessoa com deficiência possui o direito “à cultura, ao esporte, ao turismo e ao lazer em igualdade de oportunidades com as demais pessoas”, sendo, assim, garantido acesso à: “I - a bens culturais em formato acessível; II - a programas de televisão, cinema, teatro e outras atividades culturais e desportivas em formato acessível; III- e a monumentos e locais de importância cultural e a espaços que ofereçam serviços ou eventos culturais e esportivos.”. Ademais, a normativa da Agência Nacional de Cinema (ANCINE), n.º 128, de 13 de setembro de 2016, traz em seu artigo 3 que “[a]s salas de exibição comercial deverão dispor de tecnologia assistiva voltada à fruição dos recursos de legendagem, **legendagem descritiva**, audiodescrição e LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais.” (BRASIL, grifo nosso). Portanto, a LSE, legenda tradicionalmente mais associada ao cinema e teatro, já deveria ser oferecida regularmente. Contudo essa não é a realidade.

A Lei Brasileira de Inclusão, de fato, garantiu o direito à informação, cultura, lazer, etc, para todos os cidadãos. Apesar disso, houve diversos atrasos nessa proposta, impossibilitando que as pessoas S/surdas e ensurdecidas possam usufruir do seu direito. De início, foi dado um prazo de 48 meses para que as empresas voltadas ao cinema pudessem preparar suas salas com os recursos acessíveis. Entretanto, esse prazo foi adiado para 60 meses em 2019. No ano seguinte, o prazo se manteve. Contudo, em 2020, ele novamente foi adiado para 84 meses, sendo criada a lei n.º 14.159, de 02 de junho de 2021, que altera a LBI, a fim de manter esse último prazo para cumprimento da disponibilidade dos recursos para todos. Portanto, até o momento o público aguarda a possibilidade de ter acesso ao que tem direito.

De qualquer forma, para a preparação desses espaços para receber esse público e na tentativa de guiar os produtores, diretores e legendistas, em 2016 foi criado um guia chamado *Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis*. Para a elaboração desse material foi reunido um grupo voluntário de “professores e profissionais estudiosos e atuantes na área da acessibilidade” (NAVES *et al.*, 2016, p. 2). O objetivo do guia é o de tornar todos os envolvidos na produção capazes de “aplicar ou avaliar os recursos em produções audiovisuais seguindo um padrão de qualidade que possa atender a comunidade de pessoas com deficiência visual e auditiva de nosso país.” (NAVES *et al.*, 2016, p. 2). Para tanto, o *Guia* apresenta parâmetros a serem seguidos na audiodescrição, na janela de Libras e na LSE que foram testados e revisados por pessoas cegas, com baixa visão e

também s/Surdos e ensurdecidos. Na próxima subseção, portanto, apresentaremos as recomendações desse guia, que constituem os parâmetros técnicos da LSE no Brasil.

3.1 OS PARÂMETROS TÉCNICOS DA LSE

A LSE possui, como dito anteriormente, os mesmos parâmetros técnicos de uma legenda para ouvintes, acrescidos de informações adicionais, como a identificação dos falantes e a explicitação dos efeitos sonoros. No *Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis* esses parâmetros são descritos em termos de: número de linhas, número de caracteres por linha, posicionamento na tela, formato da legenda, velocidade de leitura, sincronia, segmentação, pontuação, convenções tipográficas e explicitação de informações.

Em relação ao número de linhas, é recomendado que uma legenda tenha no máximo duas linhas. Como justificativa, o *Guia* traz a contribuição de D'Ydewalle et al (1987), que argumenta que uma legenda com mais de duas linhas “pode prejudicar o movimento de deflexão” (NAVES *et al.*, 2016, p. 28), isso é, o movimento que o espectador faz ao ler as legendas e olhar as imagens na tela, tentando harmonizá-las. Por essa razão também, cada linha possui um número máximo de caracteres⁵², sendo recomendado, em média, 37 caracteres por linha, no cinema e em programas disponíveis em plataformas de *streaming*, e entre 30 a 35 caracteres, na TV.

A posição das legendas é outra questão extremamente importante para a leitura. Com o intuito de promover pouca movimentação do olhar dos espectadores, é recomendado que as legendas sejam posicionadas na parte inferior da tela, estando centralizadas. Além disso, com o mesmo intuito, o *Guia* apresenta três formatos possíveis para as legendas: retângulo, pirâmide e pirâmide invertida. A primeira ocorre quando as duas linhas estão com quase o mesmo número de caracteres, se assemelhando ao formato retangular. A segunda ocorre quando há mais caracteres na segunda linha em comparação à primeira. Enquanto na terceira ocorre justamente o contrário, há mais caracteres na primeira linha que na segunda. As duas últimas, portanto, possuem esse formato de

⁵² Vale salientar que, além das letras que formam as palavras, a pontuação e os espaços são considerados caracteres na legenda. Além disso, o formato da letra também influencia se a linha ficará maior ou não, como, por exemplo, palavras com letras “l” ou “i”, que são mais finas, deixarão a legenda muito menor do que palavras com letras “m” ou “w”, que são mais largas.

pirâmide, diferenciando-se apenas em relação ao sentido (virado para cima ou para baixo).

Quadro 1 – Formato de legenda

Formato	Legendas
Em forma de retângulo	O guardinha me parou por causa de uma bobagem da placa que caiu!
Em forma de pirâmide invertida com a linha de cima maior	Um tutuzinho de feijão, um lombinho.
Em forma de pirâmide com a linha de cima menor	[Deolinda] já imaginava, por isso fiz o tutuzinho logo hoje

Fonte: Araújo e Assis (2014) apud Naves *et al.* (2016)

Em relação à velocidade, o guia traz novamente os estudos de D'Ydewalle et al (1987), que testaram e comprovaram a regra dos seis segundos, segundo a qual legendas não devem durar menos de um segundo para permitir a leitura, nem mais que seis segundos para evitar a releitura. Além disso, também menciona que há três velocidades nas quais o público conseguirá assistir uma produção audiovisual de maneira confortável: 145, 160 ou 180 palavras por minuto (ppm) ou 14-15, 16 ou 17-18 caracteres por segundo (cps). Sendo essas, respectivamente, a velocidade baixa, média e alta.

Sendo assim, sempre que uma legenda estiver acima de 180 ppm ou 17-18 cps, velocidade máxima recomendada, será necessário editá-la para que seja possível sua leitura e compreensão. Uma das estratégias usadas para esse fim é a redução textual, podendo ela ser parcial ou total. De acordo com o *Guia*, ela pode ocorrer, por exemplo, através da condensação, isso é, a substituição de palavras e/ou frases, preservando o sentido do texto de partida; ou, também, pode ocorrer através da omissão, isso é, a eliminação de palavras e/ou frases que não são tão relevantes. Um exemplo de redução parcial por condensação seria a troca de “contente” por “feliz” ou “apareceu” por “surgiu” para diminuir caracteres. Já a supressão de interjeições ou marcadores conversacionais seria um exemplo de redução total através de omissão. As estratégias vão ser utilizadas a partir da análise das legendas, levando em consideração: “1) a velocidade de leitura dos espectadores [...], 2) a velocidade das falas dos programas audiovisuais [...], 3) e a velocidade das legendas [...]” (NAVES *et al.*, 2016, p. 45). Após essa análise, o legendista será capaz de discernir qual estratégia será mais adequada para cada legenda.

A sincronia é outro parâmetro essencial na legendagem. Para uma boa sincronia, é necessária uma boa marcação dos tempos de entrada e saída das legendas. Desse modo, o ideal é que as legendas apareçam quando uma fala se inicia e desapareçam quando ela termina. O *Guia* recomenda que “[a] marcação de um diálogo deve tentar seguir os ritmos de fala do filme e a performance dos atores, tendo em mente as pausas, as interrupções e outros elementos prosódicos que caracterizam as falas de um filme” (NAVES *et al.*, 2016, p. 31).

Além desses critérios, temos também a segmentação, que é a forma como as falas são divididas em blocos para facilitar a leitura e compreensão do espectador. A segmentação se dá entre as linhas de uma mesma legenda, ou seja, na quebra de linha, e entre legendas diferentes. O *Guia*, para apresentar os parâmetros relacionados à segmentação, cita Reid (1990), que argumenta que existem três tipos de segmentação: “[...] visual (com base nos cortes das cenas), [...] retórica (com base no fluxo da fala) e [...] linguística (com base nas unidades semânticas e sintáticas)” (NAVES *et al.*, 2016, p. 34).

O primeiro tipo apresentado, a segmentação visual, se refere a uma divisão com base nos cortes das cenas. O *Guia* explica que isso é necessário “[...] porque quando há mudança de cena, nossos olhos reconhecem essa mudança, e esperam que haja mudança também de legenda” (NAVES *et al.*, 2016, p. 35). Se a legenda da cena anterior permanece na nova cena, levamos um tempo para compreender que não é um novo texto e a lemos novamente, o que traz desconforto.

O segundo tipo apresentado, a segmentação retórica, se refere à distribuição do texto em relação ao fluxo das falas. Isso quer dizer que as legendas devem seguir o diálogo da maneira como ele é apresentado. Cada fala nova demanda, por sua vez, uma legenda nova. Além disso, essa segmentação está relacionada à sincronia “[...] entre falas e legendas, que toma como base as pausas dos falantes” (NAVES *et al.*, 2016, p. 35). O *Guia* apresenta o argumento de Diaz Cintas e Remael (2007), que dizem que a segmentação das legendas deve refletir como os diálogos estão sendo apresentados e também “ajudar a reforçar surpresa, suspense, ironia, hesitação, dentre outras características da língua falada” (NAVES *et al.*, 2016, p. 35). Se não houver uma boa segmentação retórica, antecipando, atrasando ou não marcando alguma característica importante do diálogo, poderá ocorrer uma falha na compreensão, um estranhamento ou

até mesmo, como traz o *Guia*, “uma quebra de expectativa de quem está assistindo”, o que atrapalha a imersão na fantasia da trama (NAVES *et al.*, 2016, p. 35).

Por último, o terceiro tipo apresentado, a segmentação linguística, se refere à divisão das legendas em blocos semânticos e sintáticos. O *Guia* cita Karamitroglou (1998), que recomenda que as legendas sejam produzidas apresentando o maior nível sintático possível, isso é, é necessário que “[...] a segmentação das falas ocorra entre os sintagmas e não dentro dos sintagmas” (NAVES *et al.*, 2016, p. 37)⁵³.

A pontuação também é considerada pelo *Guia*. Seu uso é similar ao convencionalizado em textos escritos, mas há algumas diferenças. No quadro abaixo, adaptado do quadro presente no *Guia de Produções Audiovisuais Acessíveis* (2016), vemos que diferenças são essas:

Quadro 2 – A pontuação na Legendagem

Sinal de pontuação	Texto escrito Convencional	Legendagem
Vírgula	Indica pausa ou aposto	Uso igual, se a vírgula vier dentro da mesma legenda. Entre legendas, ela é desnecessária, porque a transição de uma legenda para outra já indica pausa.
Ponto final	Indica fim de pensamento.	Indica que não há continuação na legenda.
Dois pontos	Introduz ou anuncia algo.	Uso igual.
Aspas	Reproduz as exatas palavras de alguém	Uso igual.
Exclamação	Dá ênfase para indicar raiva, ironia, surpresa, alegria ou desgosto.	Deve ser usado somente se for extremamente necessário para que a pontuação não perca a força. Na maioria das vezes, as imagens já dão o efeito emotivo.
Interrogação	Sinaliza uma pergunta.	Uso igual.
Travessão	Indica diálogo.	Sinaliza que duas pessoas estão falando na mesma legenda. Ao contrário do texto escrito convencional, a próxima palavra encosta na pontuação, porque o espaço conta como um caráter.
Três pontos	Pensamento inconcluso.	Geralmente, só se usa para indicar hesitação

Fonte: Arquivos do LATAV (UECE) apud Naves *et al.* (2016)

⁵³ De acordo com o *Guia de Legendagem para Produções Audiovisuais* (2021), no caso da LSE, “[a] segmentação linguística [...] demonstrou ser o parâmetro mais relevante para uma recepção confortável, pois, ao contrário de nossas hipóteses iniciais, a velocidade não tem se demonstrado um entrave” (VIEIRA, DANTAS, 2021, p. 99). Sendo assim, através dos resultados dos projetos CORSEL (*Corpus*, Segmentação e Legendagem) e EXLEG (Estudos Experimentais em Tradução Audiovisual para Surdos) feitos pelo grupo LEAD, Legendagem e Audiodescrição, da Universidade Estadual do Ceará (UECE), podemos perceber que o público será capaz de ler, de forma confortável, uma legenda de velocidade rápida (180 ppm ou 17-18 cps), se estiver bem segmentada.

Afora a questão dos sinais de pontuação, o *Guia* também traz recomendações quanto ao uso da letra maiúscula e do itálico. No caso das maiúsculas, seu uso obedece à norma escrita, ou seja, elas devem ser usadas após o ponto final, no início de uma nova frase. Além disso, as informações escritas na tela que fazem parte da narrativa, chamadas de diegéticas (letreiros, cartazes, *graffitis* etc), e o título da produção devem estar em caixa alta, ou seja, “[...] todo o seu conteúdo [deve ser] legendado por letras maiúsculas” (NAVES *et al.*, 2016, p. 33). No caso do itálico, seu uso se restringe a vozes vindas de objetos eletrônicos (televisão, alto-falante, gravador etc), letras de canções ou a tradução delas e vozes em *off*, isso é, vozes cujos falantes não estão presentes em cena.

Por fim, o *Guia* também discorre sobre a questão da explicitação, critério exclusivo da LSE pelo qual são adicionadas informações extras às legendas. Nesse caso, as informações adicionais que são a identificação dos falantes, a música e os efeitos sonoros, que devem estar entre colchetes, sendo a primeira letra da palavra grafada em maiúsculo. A identificação dos falantes é de extrema importância, principalmente se há mais de um personagem falando em cena, ou se estamos diante de uma voz em *off*. O *Guia* recomenda identificar os falantes pelo nome do personagem (ex: [Maria] Oi!) ou, caso o falante não tenha nome, pelo gênero (ex: [Homem] Tudo bem?).

Em relação aos efeitos sonoros e músicas, o *Guia* realça que a sua legendagem também “[...] é importante porque fornece pistas que ajudam os espectadores a compor o espaço do filme” (NAVES *et al.*, 2016, p. 50). Além disso, o documento cita o argumento de Juiller (2006), que aponta seu peso para ajudar os espectadores “a se ambientar na cena e torna-la verossímil” (NAVES *et al.*, 2016, p. 50). No entanto, há poucas recomendações práticas de como fazê-lo, afora a observação de que a música pode ser indicada por uma expressão entre colchetes ou o uso de colcheias, e de que as letras das canções só devem ser legendadas se forem relevantes. Nesse caso, as maiores contribuições a respeito de como legendar efeitos sonoros podem ser encontradas no trabalho de Nascimento (NASCIMENTO, 2013; 2014; 2015; 2016a; 2016b; 2017; 2018), pesquisadora citada, inclusive, no próprio *Guia*.

Em 2018, Nascimento apresenta sua tese voltada para a tradução dos efeitos sonoros e a sua convencionalidade, na qual busca “encontrar [...] convencionalidade nas traduções de efeitos sonoros em português, inglês e francês e desenvolver uma fraseologia própria a fim de auxiliar legendistas e espectadores no que concerne à tradução desses efeitos” (NASCIMENTO, 2018, p. 20). Detalhamos, portanto, a seguir os achados dessa

pesquisadora, além dos demais trabalhos que encontramos a respeito da tradução de efeitos sonoros na LSE. As recomendações de Nascimento, juntamente com aquelas do *Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis* e os elementos de usabilidade da UCT, serão usadas em nossa análise das legendas do filme *O Som do Silêncio*.

3.1.1 Efeitos Sonoros na LSE

No Brasil, foram encontrados treze trabalhos sobre os efeitos sonoros da LSE: Nascimento (2013, 2014, 2015, 2016a, 2016b, 2017, 2018), Assis e Araújo (2016), Sampieri (2018), Oliveira (2018), Buttenbender (2018), Persch (2022) e Oliveira (2022).

Iniciamos nosso relato com os trabalhos da pesquisadora que mais se dedicou à temática até o momento. Em seu primeiro estudo, Nascimento (2013) fez uma análise de como a tradução de efeitos sonoros estava sendo feita no Brasil ao investigar três filmes brasileiros no formato DVD: *Irmãos de Fé* (2004), *O signo da cidade* (2008) e *Nosso Lar* (2010), traduzidos pelo Laboratório de Tradução Audiovisual (LATAV) da Universidade Estadual do Ceará (UECE)⁵⁴. Utilizando o aporte da Linguística de *Corpus*⁵⁵, os efeitos sonoros e músicas foram etiquetados e analisados no software *WordSmith Tools 5.0*. Nessa pesquisa, ela concluiu que muitas legendas não apresentavam adjetivos, não havendo uma preocupação em dar significação aos efeitos sonoros ou apresentar sua função na trama. Além disso, ela observou que não havia um padrão na forma pela qual essas traduções eram feitas.

No ano seguinte, Nascimento (2014) analisou como foi feita a tradução dos efeitos sonoros em três filmes franceses no formato DVD: *Nos jours heureux* (2006), *Les femmes du sixième étage* (2010) e *L'écume des jours* (2013). Nesse caso, a pesquisadora queria descobrir se os efeitos sonoros haviam sido traduzidos levando em consideração sua função no filme. Adotando a mesma metodologia da pesquisa anterior, ela concluiu que nos filmes franceses essas traduções foram pensadas em prol de sua função dentro do enredo fílmico, tendo, então, uma boa qualidade.

Em seu próximo estudo, Nascimento (2015) teve como objetivo analisar se havia alguma convenção na tradução de efeitos sonoros na LSE do filme *Nosso Lar* (2010),

⁵⁴ Nascimento fez parte do LATAV entre os anos de 2011 e 2013.

⁵⁵ Todos os trabalhos de Nascimento, exceto em 2016b, foram realizados com base nessa metodologia.

produção integrante do *corpus* da pesquisa realizada em 2013. Os dados revelaram que, apesar de haver mais de uma tradução para um mesmo som, as legendas apresentavam, sim, algum tipo de convenção: os sons produzidos pelo homem, os sons ficcionais e as músicas eram frequentemente traduzidos através de colocações adjetivas (por exemplo: [Gritos desesperados], [Coral de anjos], [Música de suspense]); sons produzidos por objetos, por animais e sons da natureza eram mais traduzidos através de um substantivo (por exemplo: [Pássaros], [Explosões]); já quando era necessário fazer referência a uma ação, os períodos simples eram mais usados (por exemplo: [Pessoas gritam], [Clarins tocam]).

No ano seguinte, Nascimento (2016a) analisou a tradução das legendas dos efeitos sonoros do curta-metragem *Uma Vela para Dário* (2008)⁵⁶, tendo como metodologia a Transcrição Multimodal proposta por Taylor (2003). A análise evidenciou que a maioria dos sons traduzidos não fazia referência à sua função ou origem. Para resolver o problema, Nascimento conclui que o legendista deve considerar todo o texto audiovisual, ou seja, o som e a imagem, para produzir as legendas.

Logo depois, Nascimento (2016b) analisou o uso de onomatopeias na LSE. Para tanto, ela estudou a tradução intralinguística do filme francês *Astérix et Obélix: Mission Cleopatre*, já que as onomatopeias foram utilizadas em 60% das legendas de efeitos sonoros dessa produção. No estudo, ela constatou a importância da padronização das onomatopeias (uso de uma mesma onomatopeia para cada som, contendo a mesma grafia do início ao fim do filme), algo que não ocorria na produção estudada. Além disso, ela sugeriu o uso parcimonioso de onomatopeias em legendas, optando pelas mais comuns e conhecidas, já que a falta de contato com esse tipo de representação por parte do público-alvo poderia causar uma perda na compreensão da significação do filme.

Em seu próximo estudo, Nascimento (2017) investigou a convencionalidade na tradução dos efeitos sonoros na LSE. Para tanto, a autora montou um *corpus* inicial com 15 filmes (5 franceses, 5 norte-americanos e 5 brasileiros). O trabalho se propôs a analisar a categoria “som de objeto”. Como estudos linguísticos apontam que a convencionalidade está relacionada com uma maior facilidade de processamento e uma maior velocidade no momento da leitura, a pesquisadora vê benefícios no seu emprego na LSE. Em relação às

⁵⁶ Legendado pelo grupo LATAV durante o projeto MOLES em 2008.

convenções, os resultados mostraram três possibilidades bases utilizadas pelos legendistas para traduzir esses efeitos sonoros: substantivos (por exemplo, [Buzinas], [Telefone], [Sirene]), locuções nominais (por exemplo: [Batida de carro], [Sino de igreja], [Engate da marcha]), e orações (por exemplo: [Porta abre], [Telefone toca]). Além disso, os resultados obtidos mostraram a necessidade de se privilegiar a tradução de dois tipos de efeitos: a- sons que tenham interação com os personagens em tela, pois são os mais frequentes e têm relação mais direta com o enredo; b- a música de fundo, que só é percebida pelo espectador e traz para o público-alvo o tom de cada cena, afetando sua compreensão da trama

Todos esses estudos culminaram numa tese no ano de 2018. A partir de seus estudos anteriores, a pesquisadora já havia observado que “Muitas legendas de efeitos sonoros foram traduzidas de forma aleatória sem atentar para sua relevância dentro do enredo” (NASCIMENTO, 2018, p. 28). Citando Neves (2005), ela diz:

“Neves (2005) afirma que, apesar de haver diversas convenções em relação a questões técnicas – tais como posição, fonte e cor – não há recomendações de como as traduções dos sons devem ser feitas e pouco é explicado aos tradutores quanto aos diferentes tipos de som que podem ser mais ou menos significativos ao enredo.” (NASCIMENTO, 2018, p. 28)

Por essa razão, assim como Neves (2005), Nascimento (2018) ressalta que os legendistas devem ter conhecimento cinematográfico e analisar a importância de cada som no contexto do filme em questão de maneira que as legendas tenham sentido e agreguem significado para o espectador.

Então, Nascimento buscou em sua tese auxiliar esses legendistas ao propor uma convencionalidade na produção das legendas dos efeitos sonoros, isso é, um modelo que pudesse servir de base para os tradutores. Como dito anteriormente, a convencionalidade está relacionada à facilidade de leitura e de compreensão. Foi descoberto, por exemplo, que unidades convencionais são lidas de maneira mais rápida, tanto por nativos quanto por não nativos que estão aprendendo uma língua estrangeira, por exemplo, especialmente quando a frequência dessas unidades for alta. Portanto, quanto maior contato com essas unidades convencionais, mais chance de se obter uma melhor compreensão, ocorrendo o que Nascimento chama de “automação” das unidades (NASCIMENTO, 2018, p. 42).

Sendo assim, Nascimento espera, através da convencionalização dos efeitos sonoros na LSE, que o público S/surdo e ensurdecido compreenda mais rapidamente as legendas.

Para a tese, foram coletados 15 filmes brasileiros, 15 filmes franceses e 15 filmes norte-americanos, cujas legendas de efeitos sonoros foram analisadas através da Linguística de *Corpus*, como nos trabalhos anteriores. Os filmes foram estudados sob uma perspectiva quali-quantitativa.

Em sua análise quantitativa, a autora nota que o montante de efeitos sonoros legendados no Brasil foi muito maior que nos outros dois grupos: 14,99% do total de legendas em português, 10,35% das legendas em francês, e 9,45% das legendas em inglês. Esses dados, ela aponta, podem indicar uma tendência brasileira a legendar além do necessário, incluindo sons que não sejam tão relevantes.

Essa linha de raciocínio é reforçada pela análise da quantidade de legendas com mais de um efeito sonoro em cada grupo, chamadas no trabalho de legendas Multi. (Por exemplo: ([Pássaros, buzinas, telefone toca]). A liderança nesse caso também foi do Brasil: 18% das legendas de efeitos sonoros brasileiras continham mais de um efeito, enquanto que nos outros grupos esse número não atingiu 5%. Isso leva Nascimento a afirmar que “Muitas traduções de efeitos sonoros em uma única inserção de legenda podem ser prejudiciais para a compreensão do espectador podendo acarretar apagamento daquilo que deveria ser ressaltado” (2018, p. 75). Portanto, uma de suas primeiras sugestões é utilizar o mínimo possível as legendas Multi. Para tal, o legendista deve observar os sons mais relevantes em cada cena e dar destaque ao que irá auxiliar o público S/surdo e ensurdecido a compreender o enredo. Se houver mais de um som importante, ela recomenda que eles apareçam em legendas separadas, facilitando a compreensão.

A autora também observou que, como em estudos anteriores, em termos de forma, as legendas possuíam três estruturas básicas: 1- apenas um substantivo, podendo estar no singular ou no plural (Ex: [Choro]; [Portas]); 2- colocações nominais ou adjetivas, quando havia necessidade de dar qualificação ao som, ou especificar sua origem (Ex: [Choro de Júlia]; [Choro forte]); 3- orações, podendo o verbo estar no presente do indicativo, gerúndio ou particípio (Ex: [Ana chora]; [Porta batendo]; [Choro abafado]).

Além disso, Nascimento percebeu, ratificando seus estudos anteriores, que dois tipos de sons se destacaram nas legendas dos três países: sons produzidos pelo homem e

sons de objetos. Nascimento analisa que isso indica um foco maior na tradução de sons que envolvem os personagens e os objetos que os rodeiam ou são manipulados por eles. Eles tendem a ser mais relevantes para trama que outros, como sons da natureza, que criam uma ambientação da cena, por exemplo. Portanto, ela recomenda que, de fato, seja dada prioridade a se legendar sons produzidos por personagens e objetos. Entretanto, a autora afirma também que isso não deve ser levado como regra absoluta, e reforça que o legendista deve estar atento a todo o conteúdo fílmico para analisar qual a melhor escolha a ser feita em cada situação.

Por fim, a análise quantitativa também permitiu a Nascimento traçar algumas observações quanto à tradução de músicas. A música implícita, isso é, as legendas que indicam se a música continua, recomeça ou para (por exemplo: [Música continua], [Música para]), se sobressaíram nos grupos das legendas em português e em francês. O mesmo ocorreu no caso das músicas de fosso, ou não diegéticas. Dentro do grupo de legendas em inglês elas foram quase inexistentes, enquanto nos grupos das legendas em português e em francês os números chegaram a 75% de todas as traduções de música. Essa divergência mostra a importância que cada grupo dá à música não diegética. Contudo, Nascimento pontua que a música de fosso possui uma grande carga de significação que auxilia fortemente o espectador na compreensão do filme, sendo a autora favorável à sua presença nas legendas.

A autora também recomenda que as músicas, sejam elas diegéticas ou não, devam ser qualificadas, ou seja, acompanhadas de adjetivos ou especificadores, pois a qualificação traz a significação da música para o enredo do filme. No entanto, no grupo brasileiro a quantidade de músicas não qualificadas foi expressiva. Quando elas eram qualificadas, ela observou que, de maneira geral, nas legendas brasileiras, eram utilizadas colocações adjetivas (Ex: [Música alegre]; [Música triste]) ou nominais (Ex: [Música de suspense]; [Música de tensão]). No entanto, para as músicas implícitas, foi observado que esse tipo de legendas era formado por orações (Ex: [Música continua]; [Música para]) ou por locuções verbais (Ex: [Música vai subindo]).

Num segundo momento, para propor as convenções das legendas, Nascimento se baseia no Princípio da Cooperação de Grice (1967), que tem como objetivo a troca de informação mais efetiva possível e tem como base quatro categorias: Quantidade, Qualidade, Relação e Modo. Baseada nelas, Nascimento sugere três tipos de traduções para os sons: básica, informativa e superinformativa. A básica contém “a informação

mínima”, a informativa “é a intermediária com a adição de algumas informações de caráter qualitativo” e a superinformativa é “aquela que fornece todas as informações acerca do som” (NASCIMENTO, 2018, p. 80). O legendista, após a análise do filme, é livre para escolher o tipo mais apropriado a depender do número de caracteres disponíveis. É por meio desses três tipos de traduções para os sons que Nascimento sugere convenções para cada ruído.

A autora se aprofunda nos sons do homem, os quais dividiu em dezessete grupos semânticos (agressão, alteração na fala, aplausos, beijo, burburinho, cantar, grito, choro, conversas, fisiológico, gemido, grito, idioma estrangeiro, imitações, passos, risada, sussurro e outros), e nas músicas de fosso, subdivididas em Fosso qualificada, Fosso não qualificada e Fosso implícita⁵⁷. Esse recorte se deu pela predominância desses tipos de som na análise qualitativa e pelo tempo para a conclusão do doutorado. A seguir, ilustramos a proposta da autora com alguns exemplos dos dois primeiros grupos semânticos relativos aos sons do homem e o primeiro grupo semântico da música de fosso. Para uma lista completa, ver o Apêndice A.

No primeiro grupo semântico dos sons do homem, Agressão, por exemplo, a autora apresenta inicialmente o ato de cair e, através da análise das legendas de cada país, entende-se que não há necessidade de legendar o som da queda de um personagem quando o mesmo é visto em cena, apenas quando for *em off*. Apesar disso, ela informa que o legendista é quem terá que avaliar a cena para saber se será relevante ou não legendar a queda, e se será importante mencionar o nome do personagem. Dessa forma, essas são as sugestões apresentadas: [Queda] no nível básico, [Queda em off] no nível informativo e [Alguém cai em off] ou [Personagem cai em off]⁵⁸ no nível superinformativo.

⁵⁷ A Fosso qualificada é aquela que indica a função da música no filme. A Fosso não qualificada é aquela que apenas indica a presença de música na legenda, sem qualificação ou explicação de sua função. Por fim, a Fosso implícita é aquela que faz referência às legendas de músicas anteriores, já mencionadas, indicando sua continuidade, interrupção, etc.

⁵⁸ No caso do nível superinformativo, Nascimento diferencia o uso do termo “alguém” e do nome do personagem. “Alguém” é para quando a omissão da identificação seja importante para trama ou quando for um personagem desconhecido. Já o uso do nome do personagem, é para quando não houver problemas em se indicar quem caiu. Então, [Alguém cai em off] será usado, por exemplo, para uma cena de comédia na qual algum personagem desconhecido, que ainda não havia aparecido em cena, cai. Já [Eduarda cai em off] será usado para uma cena após vermos a personagem, Eduarda, caminhando na rua junto com uma amiga e, com foco no rosto da amiga, ouvirmos um tombo. Nesse caso, será apropriado indicar quem caiu.

Em relação a sons fora da tela, inclusive, Nascimento observou o uso de “ao fundo” e “ao longe” no *corpus* analisado no trabalho. Entretanto, a autora acredita que essa não seja a maneira mais eficaz de tradução. Em sua opinião, a expressão “ao fundo”, serviria para traduzir sons de ambientação, que dão apoio ao espectador para compreender “circunstâncias, locais e personagens” (NASCIMENTO, 2018, p. 89), como buzinas, pássaros etc. Já para os sons que ocorrem fora do campo de visão do público e dos personagens, ela sugere utilizar “em off”. Assim, o legendista informa o público que o som não ocorreu no campo de visão da cena e não haverá necessidade de buscar a sua origem. Ademais, para qualquer tipo de som, ela também recomenda não revelar sua origem, apenas apresentar que ele ocorreu, se essa omissão for importante para o filme, como é o caso de filmes de suspense ou terror. Por fim, a autora sugere o uso das legendas [Continua] ou [Continuam] para informar que o som já apresentado ainda está presente, mesmo após ocorrer um corte na cena ou mudança de ângulo.

O segundo grupo semântico dos sons do homem é a alteração de voz, ou seja, fatores que causam mudanças nas vozes dos personagens, como a altura ou o tom. Para esses sons, Nascimento recomenda legendas como: [Animado(a)], [Nervoso(a)], [Voz baixa], [Mais alto] etc para o nível básico; no nível informativo não há recomendações; e [Personagem animado], [Personagem nervoso], [Personagem fala com voz baixa], [Personagem fala mais alto] etc no nível superinformativo. No caso das legendas superinformativas, Nascimento destaca que seriam utilizadas quando não se pudesse distinguir o falante dentre os outros ou quando ele estivesse em off. Se a quantidade limite de caracteres fosse ultrapassada, a autora sugere adicionar a legenda referente à alteração de voz numa legenda anterior à fala do personagem.

Ademais do tom da voz, existem outros sons que Nascimento apresenta posteriormente e também podem alterar a voz, como choro, gemido, canto ou alguns sons fisiológicos, como bocejo, soluço e tosse. Quando esses sons ocorrerem concomitantemente à fala do personagem, Nascimento sugere o uso do gerúndio para apresentar a ideia de simultaneidade ([Chorando] Eu não quero ir! ou [Gaguejando] Eu não que-queiro ir!). Nesse caso, o gerúndio será para quando o personagem falar algo chorando ou gaguejando, por exemplo, e podemos compreendê-lo. Já legendas no presente simples do indicativo ([Chora] ou [Gagueja]) serão para substituir uma fala na qual não conseguimos compreender o que é dito. No caso do canto, também é necessário apresentar a transcrição ou tradução da letra da música cantada, além de apresentar como

a música está sendo cantada. Nesse caso, Nascimento sugere apenas legendas básicas: [Cantando bem], [Cantando mal] etc.

Assim como os sons produzidos por homens, as legendas relacionadas às músicas também foram divididas em grupos semânticos. Sendo assim, em relação à música de fosso, os grupos semânticos foram três: Fosso qualificada, Fosso não qualificada e Fosso implícita. A título de ilustração, traremos aqui algumas recomendações específicas de algumas das subcategorias do grupo Fosso qualificada. Para uma lista completa das recomendações da pesquisadora, ver Apêndice B.

A primeira grande recomendação da autora em relação à música de fosso, qualquer que seja seu tipo, é que haja qualificação: [Música de ação], [Música militar], [Música dramática de suspense], [Música pop rock alegre], [Música natalina triste] [Música animada recomeça] [Música romântica para] etc. Isso porque apenas indicar que uma música está presente “dificilmente pode ajudar o espectador a decifrar as significações fílmicas nela contida” (NASCIMENTO, 2018, p. 179). Além disso, ela sugere omitir a legenda quando não houver tempo/espço para a qualificação, e esperar um momento entre os diálogos para traduzir de maneira adequada. O mesmo se aplica ao uso isolado do símbolo musical, que na opinião de Nascimento não agrega significação. Sua recomendação é que o símbolo seja usado para acompanhar as letras de música.

Quando a música estiver em outro idioma, Nascimento recomenda que essa informação esteja presente na legenda. Sendo assim, ela sugere legendas como [Música romântica em inglês] ou [Música animada em inglês]. No caso da menção a instrumentos musicais, apenas indicá-los pode não ser tão eficaz. Portanto, a autora recomenda ao legendista, caso ele ou ela escolha adicionar essa informação, também apresentar a função da música na cena em questão. Para tal, sua sugestão é apresentar o instrumento musical seguido de dois pontos (:) e inserir a qualificação da música. Por exemplo, [Piano: Música triste], [Violão: Música alegre].

Para o nome da música, autor ou intérprete, a autora observa que apresentar o nome da música e do seu autor é essencial quando essa informação remeter diretamente à cena. Para esse tipo de legendas, Nascimento sugere o formato Nome da Música + de + Autor (ex: [Ave Maria de Schubert]). Entretanto, quando apenas o nome não for suficiente

para compreender a emoção pretendida, a autora recomenda o seguinte formato: Música + Qualificante: Nome da música (ex: [Música triste: Boys don't cry]).

Para transições na música de fosso, quando a música está tocando por muito tempo e, dependendo do que está ocorrendo na cena, pode ficar mais tranquila ou até mesmo agitada, a autora recomenda apresentar a qualificação inicial da música junto ao verbo “ficar” no presente do indicativo, seguido da qualificação atual: [Música alegre fica suave], [Música animada fica triste].

Por fim, no grupo Altura, a autora observa, de acordo com os subcorpora, que a altura da música “pode não ser um dos fatores mais importantes e essenciais a se destacar quando se traduz música de fosso” (NASCIMENTO, 2018, p. 189). Sendo assim, a recomendação é não a destacar nas legendas.

Ademais dessas recomendações, Nascimento também menciona as onomatopeias e reforça, como em seu trabalho anterior (2016b), a sugestão do uso de representações sonoras mais comuns e da padronização de suas grafias⁵⁹Para a pesquisadora as onomatopeias deveriam ser evitadas, havendo algumas exceções, como o caso dos programas infantis para os quais ela traz algumas sugestões (Aaaah! para grito, Hahaha! para risos e Shhhh! para pedir silêncio). Por fim, ela recomenda que essas onomatopeias sejam inseridas nos diálogos e não em colchetes, como ocorre com os demais efeitos sonoros.

Em resumo, as sugestões de Nascimento, de modo geral, foram as seguintes:

- a) Evitar legendar sons que não têm relevância direta para a trama;
- b) Dar prioridade a sons que não seriam percebidos por S/surdos e ensurdecidos;
- c) Evitar legendas Multi;
- d) Priorizar os ruídos produzidos pelo homem e pelos objetos que o cercam;
- e) Observar o nível de detalhamento a ser usado, escolhendo entre básico, informativo ou superinformativo;

⁵⁹ Dependendo da intensidade do som, a grafia da onomatopeia pode se modificar. A sugestão é que haja uma padronização para cada som, por exemplo: Aah! para um grito curto e rápido e Aaaah! para um grito longo e desesperado. Mesma coisa para risadas: Haha! para um riso leve e curto e Hahahaha! para uma crise de risos.

- f) Utilizar o presente simples para legendar as ações e fazer uso do gerúndio apenas para ações que ocorram concomitantemente à fala;
- g) Qualificar as músicas de tela e de fosso, utilizando adjetivos que apresentem a função da música em cena. Caso o tempo não seja suficiente para traduzir a música com um qualificador, omitir a legenda e aguardar o melhor momento para incluir a tradução completa;
- h) Utilizar a palavra *off* quando o som não estiver em tela. Quando for um som de ambientação, utilizar a expressão “ao fundo”;
- i) Usar a nota musical para acompanhar as letras de música, sempre no início e no fim de cada legenda;
- j) Evitar o uso de onomatopeias, dando preferência às mais comuns e conhecidas, mantendo um padrão na grafia durante todo o filme.

Apesar de Nascimento ser a pesquisadora com maior destaque com relação ao estudo da tradução de efeitos sonoros na LSE no Brasil, como destacado no início desta seção, encontramos alguns outros trabalhos a respeito.

Assis e Araújo (2016) analisaram, através da Linguística de *Corpus*, como foi feita a tradução dos efeitos sonoros e da música no filme *O Palhaço* (2011). A tradução dos ruídos, em geral, foi considerada adequada, dando muitas vezes prioridade aos sons mais relevantes para a trama do filme. A tradução da música, por outro lado, apresentou falhas quanto à qualificação, não conseguindo representar a pluralidade da trilha sonora.

Sampieri (2017) se propôs a fazer uma tradução comentada dos efeitos sonoros e da música do filme *Desejo e Reparação* (2007), usando como base a abordagem da interdisciplinaridade e o aspecto multimodal do texto audiovisual. Como resultado da análise tradutória, chegou-se à conclusão que para uma tradução de efeitos sonoros de qualidade é necessário que o legendista veja o texto audiovisual como texto multimodal e que ele tenha conhecimento cinematográfico, de forma que aprofunde e amplifique a análise dos diversos aspectos do texto e seu conteúdo.

Oliveira (2018), orientanda de Nascimento, analisou a legenda dos efeitos sonoros do filme *Nise, o Coração da Loucura* (2016), disponível na plataforma de *streaming* Netflix. Os resultados demonstraram que um número significativo de legendas não seguiu os parâmetros da NBR 15290, apresentando falta de padronização no uso dos colchetes,

por exemplo, e utilizando o gerúndio sem haver a ideia da concomitância. Ademais, ocorreram problemas quanto à qualificação das músicas.

Buttenbender (2018), também orientada por Nascimento, comparou a tradução dos efeitos sonoros em inglês e português de quatro filmes brasileiros: *Bem Casados* (2015), *Entre Idas e Vindas* (2016), *Nise, o Coração da Loucura* (2016) e *Saneamento Básico, o Filme* (2007), disponíveis na plataforma de *streaming* Netflix. Os dados apontaram que a tradução dos efeitos sonoros não possuía uma padronização, tendo cada legendista utilizado interpretações e estratégias próprias. Entretanto, para a autora, as legendas em inglês apresentaram uma qualidade maior tendo em vista as necessidades do público-alvo.

Persch (2022) propôs uma LSE para o filme *O Som do Silêncio* (2019), guiada pelos parâmetros do *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* e as sugestões apresentadas na tese de Nascimento (2018), mas com algumas alterações com relação a esses textos de referência. Essas diferenças foram justificadas a partir do próprio processo tradutório, da obra em questão e das escolhas e estratégias pensadas e utilizadas em prol do público-alvo.

Por fim, Oliveira (2022) investigou se a tradução dos efeitos sonoros na LSE de um filme de ação tem influência na emoção do público-alvo através de uma pesquisa de recepção. Os dados mostraram que, ao serem expostos às legendas com a tradução dos efeitos sonoros, que seguiram o modelo proposto na tese de Nascimento (2018), os participantes surdos apresentaram um aumento, ainda que pequeno, na intensidade das emoções. Entretanto, o autor acredita que são necessários métodos mais aprimorados para obter dados mais sólidos e compreender melhor a influência da tradução dos efeitos sonoros nas emoções do público S/surdo e ensurdecido.

O estado da arte exposto até aqui atesta o quanto ainda há espaço para pesquisas na área. Nossa intenção é contribuir nesse sentido, analisando as legendas de uma produção fílmica a partir dos elementos textuais de usabilidade da UCT.

4 AS LEGENDAS DE *O SOM DO SILÊNCIO*

Lançado em 2019, o filme *O Som do Silêncio* (em inglês, *Sound of Metal*) foi dirigido por Darius Marder, roteirizado por Darius Marder e seu irmão, Abraham Marder e escrito por Darius Marder e Derek Cianfrance. A produção audiovisual conta com Riz Ahmed como ator principal e Olivia Cooke, Paul Raci e Lauren Ridloff como atores coadjuvantes, ademais de possuir um grande elenco surdo. A equipe de som, responsável pela gravação, edição e mixagem dos ruídos, dos diálogos e pela adição de sons *foley*, é formada por Jaime Baksht, Nicolas Becker, Philip Bladh, Carlos Cortés Navarrete, Michelle Couttolenc e Kari Vähäkuopus. O filme foi lançado no 44^a Festival Internacional de Cinema de Toronto em 2019. A *Amazon Studios* ficou encarregada da distribuição do filme, lançado em novembro de 2020 nos cinemas, e disponibilizado em dezembro do mesmo ano na plataforma de *streaming Amazon Prime Video* (WIKIPEDIA, 2022).

O filme foi altamente aclamado pela crítica, sendo nominado a diversas categorias em diversos eventos, totalizando 90 vitórias de 175 indicações (IMDB, 2022), inclusive a de Filme do Ano no *AFI Awards* (*American Film Institute Awards*). Entre os pontos fortes da produção, estavam a edição, que conquistou prêmios, por exemplo, no Oscar, no *BAFTA Awards* (*British Academic Film Awards*) e no *Broadcast Film Critics Association Awards*; e a performance dos atores principais e secundários, que garantiu as premiações de Melhor Ator e Melhor Ator Coadjuvante do *Atlanta Film Critics Circle* e da *Columbus Film Critics Association*. No entanto, o grande destaque da produção foi sua edição de som que angariou prêmios como: Melhor Som no Oscar e no *BAFTA Awards*, Excelência em Som em Filme de Longa-metragem na *AMPS* (*Association of Motion Picture Sound*) e Melhor Mixagem de Som de um Filme no *C.A.S* (*Cinema Audio Society*) etc. O trabalho com o som foi tão especial por tentar fazer o público imergir no universo do protagonista, uma pessoa que está perdendo a audição, e simular como é sua percepção sonora. Isso torna a tradução dos efeitos sonoros do filme não só muito importante, mas também especialmente desafiadora.

A trama conta a história de Ruben (Riz Ahmed), um baterista de banda *heavy metal*,⁶⁰ que viaja pelo país tocando com sua namorada, Lou (Olivia Cooke). Ele começa

⁶⁰ O título do filme faz referência ao gênero da banda, mas também à reprodução do som através do implante coclear, que, no caso de Ruben, é metálico. Outros casos podem ser sons estridentes ou sons abafados (PEDROSA, 2022). Como foi dito anteriormente, esse público não é nada homogêneo e cada indivíduo tem uma realidade diferente.

a perder a audição gradativamente e, ao procurar assistência médica, descobre que nunca mais irá recuperar a audição que perdeu. Com medo de que Ruben, ex-viciado, volte a usar drogas, Lou o convence a ingressar em uma comunidade Surda para aprender a lidar com sua nova realidade. Lá ele vai ser apresentado a um universo bem diferente e que envolve não só língua de sinais, mas também leitura labial, vibração de sons e silêncio. O longa mostra uma forte visão anti-capacitista e traz entre suas temáticas a música, assunto que muitos acreditam, erroneamente, não interessar a pessoas s/Surdas ou ensurdecidas.

Neves (2008) apresenta vários relatórios médicos e sociológicos que mostram que o mundo s/Surdo “é tudo menos silencioso”⁶¹ (NEVES, 2008, p. 123). No caso desse público em específico, a música pode ser captada fisicamente. A autora afirma que é verificado que pessoas que não escutam a fala, conseguem ouvir a maioria dos instrumentos musicais. Isso porque a maioria se encontra em baixas frequências, mais fáceis de serem compreendidas ou sentidas do que a fala, que utiliza frequências mais altas. A comprovação de que música, de fato, é “escutada” de uma maneira diferente pelas pessoas S/surdas, foi feita pelo professor da Universidade de Washington, Dr. Dean Shibata:

“Pessoas Surdas sentem a vibração na parte do cérebro que outras pessoas usam para ouvir – o que ajuda a explicar como músicos surdos podem sentir música, e como pessoas surdas podem apreciar concertos e outros eventos musicais. Estas descobertas sugerem que a experiências que pessoas surdas têm quando “sentem” a música é similar à experiência que outras pessoas têm quando escutam música. A percepção das vibrações musicais feita pelo surdo é provavelmente tão real quando aos sons equivalentes, uma vez que eles são, no final das contas, processados na mesma parte do cérebro.” (SHIBATA apud NEVES, 2008, p. 123, tradução nossa)⁶²

Dessa maneira, compreendemos que a música também é importante para esse público, já que, apesar de forma diferente, ele a sente e a processa na mesma região do cérebro. Portanto, um filme tão inovador como *O Som do Silêncio*, que além de trazer um

⁶¹ O título do filme para o português brasileiro ficou “O Som do Silêncio” fazendo referência a dois trechos importantes da produção: o início do filme, quando Ruben descobre que está perdendo a audição, e o final, quando ele tira seus aparelhos, apreciando a quietude após uma avalanche de ruídos na rua. Entretanto, essa tradução é problemática, pois reforça a ideia errônea de que pessoas surdas vivem no silêncio absoluto.

⁶² N.T.: Original: “Deaf people sense vibration in the part of the brain that other people use for hearing – which helps explain how deaf musicians can sense music, and how deaf people can enjoy concerts and other musical events. These findings suggest that the experience deaf people have when “feeling” music is similar to the experience other people have when hearing music. The perception of the musical vibrations by the deaf is likely every bit as real as the equivalent sounds, since they are ultimately processed in the same part of the brain.”

protagonista que está perdendo a audição também tem entre suas temáticas a música, não poderia deixar de causar impacto na comunidade S/surda e ensurdecida. As legendas oferecidas pela *Amazon Prime* garantiram a esse público a oportunidade de assistir ao filme da melhor forma possível? Qual o grau de usabilidade dessas legendas? Na seção a seguir iniciamos nossa análise desse material.

4.1 ANALISANDO AS LEGENDAS DA *AMAZON PRIME*

Como base para nosso estudo, foram utilizados os quatro elementos textuais de usabilidade da UCT. Em razão do nível de complexidade e do tempo necessário para a análise de cada elemento, decidimos apresentá-los numa ordem diferente daquela do livro *User-Centered Translation* (2015), partindo dos elementos que envolvem critérios mais objetivos e técnicos para aqueles mais complexos, abrangentes e subjetivos. Desse modo, os elementos serão apresentados na seguinte ordem: acessibilidade, clareza, legibilidade e inteligibilidade. Também adotamos os princípios desenhados por Nascimento (2018) para a tradução dos efeitos sonoros e as recomendações do *Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis* (2016) como os parâmetros de base para a LSE nacional. Por fim, é importante esclarecer que o objetivo da análise é verificar a adequação da LSE às necessidades e preferências de seu público primário, por isso o foco será a tradução dos efeitos sonoros e não as escolhas linguísticas feitas com relação aos diálogos.

Além disso, pontuamos, de antemão, que a análise a seguir não tem a intenção de menosprezar o esforço dos legendistas e/ou agências envolvidos no processo de acessibilidade do longa-metragem. Temos consciência de que muitas vezes os legendistas trabalham em condições que não são as mais favoráveis, tendo de lidar com prazos exíguos, falta de acesso às listas de diálogos e imagens, remuneração inadequada, etc. Nossa intenção é a de contribuir para a massa crítica da área e o aumento de qualidade da LSE.

4.1.1 Acessibilidade

Como já mencionado anteriormente, a acessibilidade da LSE no contexto da UCT pode ser entendida como a utilização de recursos que garantam maior autonomia e liberdade de ajustes por parte do usuário, possibilitando que o maior número de perfis de pessoas diferentes possa se beneficiar daquela legenda. Como também já exemplificado anteriormente, esses recursos vão desde a comunicação clara da disponibilidade da

legenda e a facilidade no seu acionamento até a possibilidade de alterações como o aumento da fonte, a mudança de cor ou tipo de letra, a melhoria do contraste, o ajuste de velocidade (aumentá-la ou diminuí-la), etc. Quantos desses critérios são atendidos pela *Amazon Prime*?

Ao entrarmos na plataforma e selecionarmos o filme *O Som do Silêncio*, somos apresentados a uma tela com informações como o título, a nota no IMDB⁶³, a duração, o ano, além da indicação da presença de alguns recursos audiovisuais como a audiodescrição e a legenda. Entretanto, enquanto a AD e a legenda para ouvintes possuem ícones que aparecem nessa tela inicial, deixando clara a sua presença, o mesmo não ocorre com a LSE. Sua disponibilidade não é informada através de um ícone. Sendo assim, o primeiro problema é que, logo de início, espectadores S/surdos e ensurdecidos não irão saber, de pronto, se a LSE é ou não ofertada. Eles têm que abrir o filme para checar as legendas disponíveis ou, antes do início da exibição, ir na seção abaixo da sinopse, onde está escrito “Legendas”, tendo que clicar em “Mais” para ver todas as possibilidades à disposição.

O segundo problema, e aquele que mais afeta o público brasileiro, é o fato de recursos como a audiodescrição e a LSE só estarem disponíveis em língua inglesa para esse filme. No caso da legenda voltada para pessoas surdas ou ensurdecidas, ela é apresentada como a opção “English [CC]”⁶⁴. Essa falta de acesso foi alvo de críticas pela comunidade S/surda e ensurdecida brasileira que tinha o desejo de assistir ao filme com as legendas específicas, mas só pôde contar com a legenda para ouvintes ou a LSE em inglês.

O autor do blog, canal do Youtube e campanha, de mesmo nome, *Legenda Nacional – Legenda para quem não ouve, mas se emociona*, Marcelo Pedrosa, relata através de um vídeo intitulado “Em Libras: O filme Som do Silêncio ou ‘silêncio da acessibilidade?’” em seu canal do *Youtube* como o filme é emocionante e como a LSE em português fez falta. Isso porque, como já falamos anteriormente, o som é destaque nesse filme e a sua tradução é essencial para uma compreensão mais complexa e profunda

⁶³ Sigla para *Internet Movie Database*. Esse site contém uma grande quantidade de dados sobre diversos filmes, séries de televisão, entre outros. No site, usuários podem dar uma nota de 1 a 10 para essas produções.

⁶⁴ O *closed caption* e a SDH são os correspondentes da LSE fora do Brasil. O *closed caption* é o termo utilizado nos Estados Unidos, enquanto SDH é o termo utilizado na Europa.

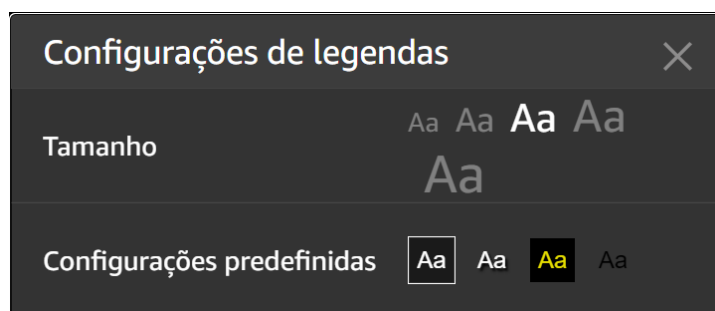
de toda trama. Não poder ter acesso às legendas para S/surdos e ensurdecidos em português deixou Pedrosa, uma pessoa Surda e usuário do implante coclear, muito chateado por não poder identificar da melhor forma a percepção sonora que Rubens teve ao colocar o implante coclear. Citando Pedrosa (2021)⁶⁵, “É como rasgar as melhores páginas de um livro de um escritor para leitores escritores”. Isso é, ele como parte do público-alvo da LSE, se vendo no protagonista, como Surdo e que possui implantes, não pôde ter acesso a todos os elementos do filme. Essa experiência frustrante, com certeza, foi compartilhada pela comunidade S/surda e ensurdecida em nível mundial, já que assim como os brasileiros, muitos não tiveram acesso à LSE em sua língua materna; o que é agravado pelo fato de também não haver opção de Janela de Libras ou TALS em nenhuma outra língua de sinais.

Contudo, caso o espectador domine inglês e faça a escolha de assistir ao filme com a LSE disponível, algumas alterações podem ser feitas na legenda. A plataforma da *Amazon* dá a possibilidade de mudar o tamanho da fonte, dando cinco opções diferentes de tamanho, como também mudar a cor e o contraste. Sendo assim, o espectador será capaz de escolher a legenda com a qual se sente mais confortável, ou que acredite ser melhor para o tipo de filme. Há quatro opções de cor e contraste, são elas: fonte branca com fundo preto, fonte branca com nenhum fundo, fonte amarela com fundo preto e fonte preta sem fundo nenhum. Todas elas com a borda preta.

Destacamos aqui a importância de o espectador ter a opção de fazer essas alterações. Isso porque uma parte do público primário da LSE é formada por idosos que, além de possuírem algum grau de surdez, também tendem a ter problemas na performance visual e cognitiva (HULTSCH et al., 1992). Dessa forma, essas alterações podem servir de grande ajuda para acompanhar melhor as legendas, promovendo uma leitura mais confortável e uma experiência mais agradável.

⁶⁵ Para mais informações, segue o link: <https://www.youtube.com/watch?v=PdW9i5wLyqY>. Acesso em: 30 de outubro de 2022.

Figura 17 – Alterações possíveis na *Amazon Prime*



Fonte: *Amazon Prime*

Figura 18 – Legendas da Amazon Prime no tamanho máximo⁶⁶



Fonte: Arquivo pessoal

Apesar das alterações em relação ao tamanho, cor e contraste, observamos que não é possível mudar o tipo de fonte, sendo a legenda oferecida apenas em Arial. De acordo com nossas pesquisas (GOULETI, UZZO, WANG, ZHANG, 2021; NAÇÕES UNIDAS, 2022; MATHEW, 2022?; CENTRO, 2019), por ser uma fonte simples, bastante conhecida e sem serifa⁶⁷, a Arial é uma excelente escolha para escrita acessível. Ela é considerada uma das mais fáceis de ler por ter letras bem espaçadas, sendo uma das mais populares e preferidas pelo público. Entretanto, a plataforma poderia, também, considerar a adição de duas outras fontes: 1- a Verdana, por ser uma pouco mais espaçada que a Arial, sendo até mais fácil de ler (MATHEW, 2022?); e 2- a OpenDyslexic, criada

⁶⁶ Por conta dos direitos autorais, a plataforma não permite prints ou transmissões para outros dispositivos. Mesmo com o arquivo de legendas já baixado, alterações fora da plataforma não são possíveis apenas com um reprodutor de vídeo. Por isso, com o auxílio do programa de legendagem *Aegisub*, editamos as legendas imitando aquelas oferecidas pela *Amazon Prime* para poder exemplificar partes do nosso texto.

⁶⁷ Fontes sem serifa são aquelas que os caracteres não possuem prolongamento.

especialmente para pessoas disléxicas e que apresenta letras com formatos que se diferenciam bem uns dos outros, facilitando ainda mais a leitura (CENTRO, 2019).

Por fim, um ponto positivo a ser destacado quanto à questão da acessibilidade é o fato de a LSE poder ser acionada concomitantemente com a AD. Desse modo, caso algum espectador ensurdecido tenha algum déficit visual, como pode ser o caso de alguns idosos, a AD pode servir de apoio. Além disso, pessoas S/surdas e ensurdecidas e seus familiares ou amigos com baixa visão ou cegos também podem assistir ao filme juntos.

4.1.2 Clareza

Como dito anteriormente, a clareza está relacionada às questões que influenciam diretamente a percepção do texto por nossos sentidos. Sendo assim, o que determina a clareza na LSE são elementos como: o tipo, o tamanho e a cor da fonte; o formato (retangular, pirâmide e pirâmide invertida); a posição e o tempo em tela; o número de caracteres e linhas; e a sincronia com os diálogos, ruídos e músicas. Esses são parâmetros técnicos, em sua maioria, cobertos pelo *Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis* (2016). Contudo, essas não são necessariamente as convenções seguidas pela *Amazon Prime*.

Apesar da maioria dos países terem seus guias recomendando parâmetros para a tradução de produções audiovisuais, as plataformas de *streaming*, geralmente, têm seus próprios guias, seus próprios parâmetros e, até mesmo, suas próprias denominações para legenda (por exemplo: *Timed Text* na *Netflix* e na *Amazon Prime*). Sendo assim, no caso do filme *O Som do Silêncio*, a produção das legendas foi feita através de parâmetros um pouco distintos do que estamos acostumados.

A *Amazon Prime* tem exatamente 38 guias, um para cada uma das línguas que a plataforma disponibiliza, como, por exemplo, árabe, português (do Brasil e de Portugal), grego e italiano. O guia para língua inglesa (britânico e estadunidense) que tivemos acesso data de setembro de 2022. Antes de iniciar a análise da clareza das legendas, portanto, pontuaremos algumas das recomendações de parâmetros técnicos que divergem daqueles adotados para a LSE no Brasil.

Como o *Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis* (2016), o guia da *Amazon Prime* traz, inicialmente, recomendações para legendas convencionais, que servem de

base também para a LSE, cujas recomendações específicas são apresentadas numa seção de três páginas.

As primeiras orientações são regras gerais para legendar os textos audiovisuais da plataforma. Primeiramente, recomenda-se que o processo de tradução, criação e checagem de qualidade seja sempre feito junto ao filme, série, documentário etc. Depois, o guia sugere ao legendista que seja conciso, mas que se mantenha fiel ao texto-fonte, além de recomendar condensar, substituir ou parafrasear longas frases para transformá-las em mais curtas e mais simples. Para tanto, pode-se usar estratégias como juntar ou separar legendas ou “truncar” a legenda, isso é, omitir uma parte do diálogo, como repetições, gaguejos, ou alguma interjeição, por exemplo. Tudo isso sem que se altere ou perca o significado do áudio e apenas em casos raros para manter a velocidade de leitura e a sincronia. Essas estratégias podem ser especialmente úteis no caso da LSE, pois numa legenda desse tipo, além dos diálogos, também se adiciona a explicitação sonora. Por fim, o guia recomenda a consistência no uso de terminologias durante o produto audiovisual.

Ao contrário do guia brasileiro, há uma recomendação clara sobre a tipologia a ser usada. A fonte, como já mencionado, é a do tipo Arial, o tamanho padrão é o médio e a cor padrão é a branca com borda preta e fundo preto. Contudo, é preciso lembrar que é possível para o espectador mudar parte dessas configurações a qualquer momento, tanto a cor e o fundo quanto o tamanho, mas não o tipo de fonte ou a borda.

Em relação ao número de linhas, o guia possui as mesmas recomendações do guia brasileiro, isso é, no máximo duas linhas por legenda. Entretanto, o número de caracteres sugerido destoa do nacional, subindo para 42 caracteres por linha. Esse é um número alto. No caso de legendas de uma linha formadas pelo número máximo de caracteres e exibidas em monitores com telas extensas, isso pode fazer o espectador ter que mexer a cabeça de um lado para o outro para conseguir ler toda a legenda, interferindo no movimento de deflexão e gerando desconforto.

Quanto ao posicionamento, ambos os guias recomendam que a legenda deve estar na parte inferior central da tela. Os dois guias também trazem a mesma exceção para essa regra. Se houver qualquer crédito ou textos em cena, como letreiros, placas etc., é recomendado que a legenda suba para o topo da tela. O que diferencia a recomendação do guia nacional para o guia da *Amazon Prime*, é que o último sugere que os legendistas sigam uma regra de 10 segundos para descer novamente as legendas. Dessa forma, serão

evitados estranhamentos e cansaço visual com legendas subindo e descendo a todo momento.

O formato é um critério apresentado no guia brasileiro com bastante detalhes (pirâmide, pirâmide invertida e retangular). No guia da *Amazon Prime*, entretanto, não encontramos qualquer menção a formatos recomendados.

Quanto ao tempo de permanência na tela, um dos critérios do *Guia* que utilizamos no Brasil é a regra dos seis segundos, que estabelece que uma legenda deve permanecer na tela de um até, no máximo, seis segundos⁶⁸. Entretanto, no guia da *Amazon Prime*, a recomendação é que a legenda fique, no mínimo, um segundo e, no máximo, sete segundos.

No guia brasileiro, há também a recomendação de três velocidades para que o público-alvo possa assistir confortavelmente, são elas: 14-15 cps (baixa), 16 cps (média) e 17-18 cps (alta). A velocidade máxima recomendada, portanto, é de 18 cps, mesmo para ouvintes. Contudo, no guia da *Amazon Prime*, ela sobe para 20 cps em programas para adultos e 17 cps em programas infantis. O problema é agravado pelo fato de, na seção de orientações para legendas em geral, ser permitido em casos excepcionais, como diálogos longos e densos, que a velocidade chegue a 23 cps. Talvez por isso, e provavelmente já tendo em vista os possíveis problemas de leitura, o próprio guia da *Amazon Prime* sugere deixar a legenda por até 12 *frames*⁶⁹, e não os usuais de dois a cinco *frames*, após o final do áudio, se houver tempo hábil e não houver nenhuma mudança de cena.

Para analisar se as legendas da *Amazon Prime* são claras ou não, utilizamos o programa *Aegisub*, um *freeware*⁷⁰ de legendas. Sua escolha se deu pela gratuidade e facilidade de uso. O programa garante praticidade, permitindo ver todas as legendas presentes no arquivo, além de dar acesso automático a dados como velocidade, número de linhas e de caracteres, sem ter a necessidade de assistir ao filme várias vezes e anotar essas informações manualmente legenda a legenda. No entanto, para poder usar o programa, é necessário que o arquivo de legendas esteja no formato *.srt*⁷¹ e, para tanto, precisamos lançar mão de algumas estratégias.

⁶⁸ No Brasil, no entanto, uma legenda não costuma permanecer na tela por mais de quatro segundos. Apesar disso, estudos como os projetos CORSEL e EXLEG, feitos pela Universidade Estadual do Ceará (UECE) apontaram que, mesmo com um tempo menor, os S/surdos e ensurdecidos não têm tido problemas na leitura se as legendas estiverem bem segmentadas (NASCIMENTO, 2021).

⁶⁹ Cada uma das imagens fixas individuais (fotogramas) de um produto audiovisual.

⁷⁰ Programa de computador de uso gratuito.

⁷¹ Sigla para *SubRip Text*. Esse é um dos formatos mais populares para legendas, sendo um dos aceitos pelo programa *Aegisub*. Além do formato *.srt*, também são aceitos outros formatos como: *.ass* (*Advanced Substation Alpha*), e *.sub* (*MicroDVD*)

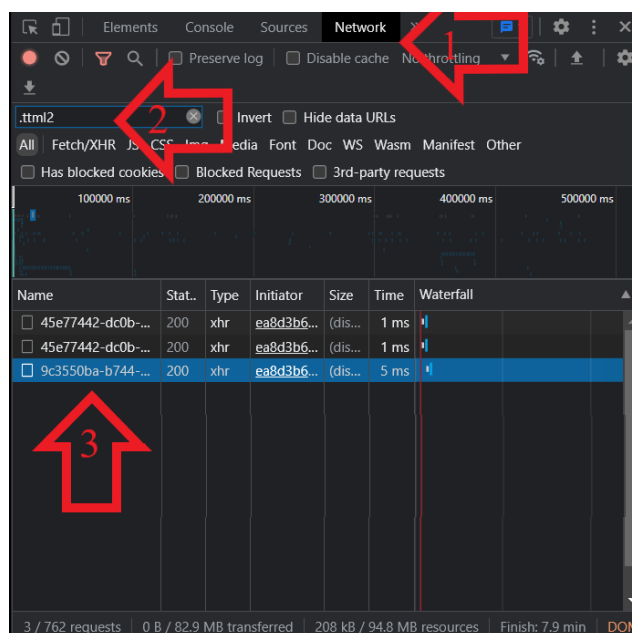
Em primeiro lugar, o arquivo de legendas foi retirado da própria plataforma através de uma técnica aprendida em um tutorial no *Youtube*⁷². Para fazer essa retirada é necessário ter o navegador *Google Chrome* e, após fazer o login na plataforma, abrir o filme sem legenda alguma. Após essa etapa, deve-se clicar na tecla F12 para abrir as ferramentas de desenvolvedor do navegador. Nesse momento, uma nova tela irá surgir ao lado daquela exibindo o filme. Então, temos que selecionar a legenda que queremos baixar, isso é, a intitulada “English [CC]”. Para conseguir retirar a legenda, é necessário procurar por *.tml2*⁷³ após clicar na aba *Network*. Ao encontrar, basta clicar duas vezes e o *download* do arquivo de legendas iniciará automaticamente. Em seguida, é preciso entrar em um *site* que converta esse arquivo para o formato *.srt*. O site utilizado foi o *Go Transcript*⁷⁴ na seção de *Subtitle Converter* (Conversor de Legenda). Nele, fizemos o *upload* do arquivo que baixamos através das ferramentas do desenvolvedor e selecionamos o formato da nossa preferência. Por fim, fizemos o *download* do arquivo convertido e, assim, fomos capazes de abrir a legenda completa no *Aegisub* para iniciarmos a análise.

É importante destacar que, nesse processo, é possível aparecer mais de um arquivo com a terminação *.tml2*, sendo necessário fazer o *download* de cada um para checar qual deles possui a legenda completa do filme. No nosso caso, três arquivos apareceram com essa terminação. Entretanto, apenas o último continha todas as legendas do filme *O Som do Silêncio*, como é possível ver na figura abaixo.

⁷² Para mais informações, segue o link: <https://www.youtube.com/watch?v=LmPOXKqHNe4>. Acesso em: 4 de outubro.

⁷³ Sigla para *Timed Text Marked Language Version 2*, uma extensão usada para distribuir legendas para plataformas online.

⁷⁴ Para mais informações, segue o link: <https://gotranscript.com/subtitle-converter>. Acesso em: 4 de outubro de 2022.

Figura 19 – Retirada as legendas da *Amazon Prime*

Fonte: Arquivo pessoal

A LSE em língua inglesa de *O Som do Silêncio* tem um total de 1476 legendas. Em relação ao número de caracteres e de linhas, as legendas seguiram os parâmetros recomendados. Não encontramos nenhuma legenda com mais de duas linhas. Além disso, a maioria das legendas mais longas chegaram a, no máximo, 32 caracteres por linha, dez caracteres a menos que o limite sugerido. Sendo assim, as legendas não apresentaram problemas com relação a esses critérios.

Entretanto, foram encontrados alguns outros problemas que podem afetar seriamente a clareza das legendas. O primeiro problema observado foi em relação à velocidade. Houve 139 legendas que excederam o limite apresentado no guia da *Amazon Prime*, isso é, 20 cps para programas para adultos. Essas legendas apresentaram velocidades de 21 cps a 35 cps, ou seja, quase o dobro do limite de cps permitido; um limite já superior ao máximo de 18cps preconizado no Brasil. É muito provável que houve dificuldade de leitura dessas legendas por parte de qualquer público S/surdo e ensurdecido, seja ele brasileiro ou de qualquer outra nacionalidade. Se computarmos as legendas que excederam o limite nacional de 18cps, o número de legendas problemáticas sobe para 200. Algo bastante preocupante por se tratar de leitura em uma língua estrangeira, já que apenas os S/surdos e ensurdecidos brasileiros com conhecimento de inglês teriam acesso à LSE do filme.

Esse problema, acreditamos, se deu pela preferência de transcrever os diálogos, ou seja, apresentar legendas *verbatim*, ao invés de utilizar estratégias como a reformulação, condensação ou omissão; o que é recomendado pelo próprio guia para evitar problemas de velocidade. Houve casos de repetição de palavras e expressões que poderiam ser facilmente evitados. Entretanto, o legendista, ou a agência, não sabemos de fato quem, optou pela transcrição total, prejudicando a leitura e, conseqüentemente, afetando a clareza do texto.

Com o intuito de ilustrar esses problemas, apresentamos aqui dois exemplos. O primeiro (Figura 20) tem 31 cps. Nesse caso, a repetição da frase “It doesn’t matter” (Não importa)⁷⁵, proferida por Lou, aumenta a velocidade. Além disso, também faz com que a divisão das falas fique desorganizada e confusa, uma vez que um travessão é adicionado no meio da segunda linha da legenda para indicar que a fala “Yes, we do” (Sim, nós estamos) é do personagem Ruben.

Figura 20 – Repetições nas legendas 1



Fonte: Arquivo pessoal

O segundo exemplo (Figura 21) tem 35 cps, a maior velocidade apresentada em todas as legendas do filme. Nesse caso, seria possível criar uma legenda com uma velocidade não tão discrepante em relação ao limite máximo permitido pela *Amazon Prime* se a repetição fosse omitida e alterássemos “You want to” para “You wanna”⁷⁶ (Você quer), “try this” para “try it” (tentar isso), e “a couple days” para “a few days”

⁷⁵ Todas as traduções das legendas foram feitas por nós, com exceção da letra de música em francês.

⁷⁶ Na legendagem, de forma geral, evita-se fugir da Norma Padrão; o que poderia explicar o fato de não encontrarmos o uso de “wanna” nessa legenda. No entanto, essa é, de fato, a forma como o próprio Ruben fala. Ele é um baterista de heavy metal, cheio de tatuagens, com o cabelo platinado, ou seja, formalidade não é algo usado frequentemente por ele. Por essa razão, acreditamos que a oralidade marcada nessa legenda não apresentaria problema algum e ajudaria a caracterizar melhor o personagem.

(alguns dias). A velocidade da legenda ainda estaria alta (21 cps), ainda não seria o ideal para uma leitura confortável, mas se estaria mais próximo do limite máximo de 20 cps. É preciso lembrar que de nada adianta representar a fala de um personagem *ipsis literis* se ela não pode ser lida.

Figura 21 – Repetições nas legendas 2



Fonte: Arquivo pessoal

Outro problema com relação ao parâmetro da clareza foi o tempo de exposição na tela. Observamos que nenhuma legenda ultrapassou os sete segundos. Aquelas que tiveram maior tempo de exposição chegaram a cinco segundos e meio, no máximo. Contudo, houve 40 legendas com menos de um segundo em tela. Essas legendas, em sua maioria, foram falas rápidas como “Hi!” (Oi), “Huh?”, “Lulu!” e “No” (Não), tendo, também, outras um pouco maiores como “What about you?” (E você?), “That is not good” (Isso não é bom), “RUBEN:/Yo, what about...” (RUBEN:/Ei, e...) e “We have our own home.” (Nós temos nossa própria casa). Além das falas, houve alguns efeitos sonoros como “[cell phone ringing]” (telefone tocando), “[muffled tapping twice]” (batida abafada dupla) e “[muffled tap]” (batida abafada) que também tiveram menos de um segundo em tela.

A regra de que um texto deve permanecer na tela por, no mínimo, um segundo, existe por uma razão: produzir legendas claras com tempo suficiente para que sejam lidas pelo público. Sendo assim, mesmo se tratando de falas rápidas, efeitos sonoros curtos, ou até mesmo símbolos musicais, essa regra deve ser respeitada pelos legendistas, especialmente legendistas profissionais. O descumprimento dessa recomendação tão básica, nos fez questionar a qualidade ou até a existência da revisão, também chamada de *proofreading*, da plataforma de *streaming*. Será que houve esse tipo de análise antes que

as legendas fossem disponibilizadas? Existe uma porcentagem de erro aceita pela *Amazon Prime*? Não encontramos dados em seu guia que pudessem responder essas perguntas.

4.1.3 Legibilidade

Enquanto a clareza está voltada para questões mais visuais do texto, a legibilidade está ligada, como já mencionado, à segmentação (visual, retórica e linguística), à pontuação e à redação, isso é, às escolhas gramaticais e de vocabulário. Analisamos a segmentação e a pontuação. No caso da redação, chamamos atenção que o presente trabalho não se debruçou sobre a tradução dos diálogos, mas sim procurou checar a presença de transcrições e/ou estratégias para transformar os diálogos para que ficassem mais concisos e fáceis de ler. Além disso, verificamos a redação dos efeitos sonoros, quais escolhas gramaticais e de vocabulário foram feitas para a sua tradução intersemiótica.

Em relação à segmentação, o guia brasileiro se baseia nos trabalhos de Reid (1990), Díaz Cintas e Remael (2007) e do grupo LEAD (Legendagem e Audiodescrição) da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Para a segmentação visual, a recomendação é distribuir as legendas de acordo com os cortes das cenas. O guia da *Amazon Prime* traz as mesmas orientações. Apesar de não se utilizar o termo “segmentação visual”, fala-se sobre a marcação, o cuidado com tempo e com os cortes de cena para que a legenda de uma cena não vá para outra.

Já em relação à segmentação retórica, o guia nacional recomenda distribuir as legendas de acordo com o fluxo dos diálogos. O guia da *Amazon Prime*, por sua vez, faz recomendações semelhantes, enfatizando que o tempo das legendas deve estar bem sincronizado com o tempo do vídeo. Além disso, na seção de Continuidade, são sugeridas, por exemplo, estratégias como o uso das reticências (...) para interrupção, pausa ou corte; o que também garante maior respeito ao fluxo das falas.

Com relação a esses dois primeiros tipos de segmentação, que têm uma natureza mais mecânica e técnica, não detectamos nenhuma falha. Os critérios foram respeitados e as legendas não apresentaram problemas. O mesmo não ocorreu, contudo, com relação ao último tipo de segmentação.

A segmentação linguística é um dos principais parâmetros da LSE. Hoje, acredita-se que uma boa segmentação seja mais importante que o uso de velocidades mais baixas para garantir uma leitura confortável para pessoas S/surdas e ensurdecidas. O guia

nacional recomenda que essa segmentação deve ocorrer “entre sintagmas e não dentro dos sintagmas” (NAVES *et al.*, 2016, p. 42) e dá inúmeros exemplos a respeito. Como, muitas vezes, uma legenda é segmentada para evitar que o número de caracteres por linha seja ultrapassado, o guia da *Amazon Prime* reforça que a quebra só poderá ocorrer quando a legenda exceder 42 caracteres. Se isso não acontecer, a recomendação é que a legenda seja mantida em uma única linha.

No entanto, observamos que esse critério não foi seguido nas legendas do filme *O Som do Silêncio*. Na maioria dos casos, as legendas foram segmentadas apesar do limite de caracteres por linha não ter sido atingido. Contudo, apesar do descumprimento da recomendação da plataforma, acreditamos que nesse caso o público tenha sido beneficiado. Como pontuado anteriormente, linhas longas podem forçar uma movimentação maior da cabeça no caso de telas de proporções maiores. O uso mais frequente de duas linhas manteve a maioria das legendas de maneira mais centralizada possível, facilitando o movimento de deflexão do espectador.

Apesar da recomendação de somente segmentar legendas caso o limite de 42 caracteres por linha seja superado, o guia da *Amazon Prime* também traz orientações para o caso de necessidade de quebra. Quando esse limite for ultrapassado, eles recomendam que a quebra ocorra da seguinte forma: antes de conjunções ou preposições, e depois de pontuações. Nesse caso, não há um detalhamento tão grande como no guia brasileiro, mas fica claro que também se preza por uma boa segmentação linguística. Isso porque se recomenda que a quebra das legendas não separe: substantivos de artigos; nomes de sobrenomes; verbos de pronomes sujeitos; verbos preposicionais da sua preposição; e verbos de seu verbo auxiliar, pronome reflexivo ou negação. Desse modo, assim como no guia brasileiro, se recomenda não separar o núcleo principal de seus elementos.

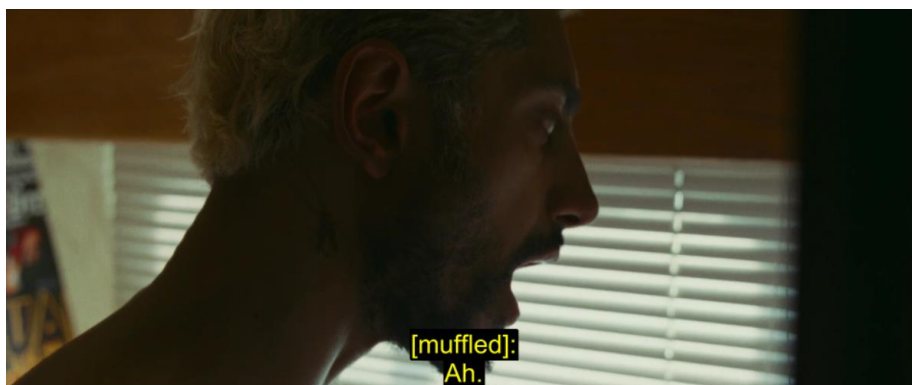
Contudo, foram encontrados problemas em relação a essa questão. Das 1456 legendas, 21 delas apresentaram má segmentação. Houve casos, por exemplo, de separação do verbo auxiliar ou da negação do verbo principal; separação de pronomes sujeitos de verbos; quebra da oração após a conjunção ou preposição etc. Levando-se em conta a quantidade total de legendas, poder-se-ia chegar à conclusão de que essas 21 legendas não causaram tantos problemas para a compreensão total do filme. No entanto, 20 das legendas mal segmentadas são diálogos, isso é, conteúdo importante para a compreensão fílmica.

Além disso, devemos levar em conta a estrutura do filme. *O Som do Silêncio* é dividido em duas partes. A primeira retrata Ruben antes e durante o processo de descoberta da surdez. Nessa parte, as falas são presentes em maior quantidade que os efeitos sonoros. Já a segunda fase do filme retrata Ruben depois de sua integração, de fato, na comunidade Surda e após a sua cirurgia de implante coclear. Nessa parte, apesar de haver diálogos, os efeitos sonoros são mais frequentes e possuem mais peso. Isso porque Ruben agora está em uma comunidade Surda, onde a língua de sinais é a língua principal e, após a cirurgia, Ruben deve lidar com outra questão além da sua surdez: a audição metálica adquirida através do implante coclear.

Os problemas encontrados estavam distribuídos de maneira quase equitativa entre as duas partes do filme, não se restringindo àquela onde o peso dos diálogos era menos relevante. Para complicar ainda mais a situação, 12 das 21 legendas mal segmentadas também continham problemas de velocidade. Isso quer dizer que, muito provavelmente, esses trechos dos diálogos foram perdidos pelos espectadores por serem não só mais difíceis de ler como rápidos demais.

Ademais dos problemas de segmentação linguística, houve quebras de linhas desnecessárias e não justificadas. Tomemos como exemplo a legenda “[muffled]: Ah.” ([abafado]: Ah) (Figura 22) na qual a quebra se dá após os dois pontos, ou seja, uma linha contém “[muffled]:” e a outra apenas “Ah.” Essa é uma legenda curta (dez caracteres na primeira linha e três na segunda), com tempo suficiente para uma leitura confortável (um segundo e 46 *frames*). Sua velocidade, com a quebra, é de 12 cps. Caso não houvesse segmentação, ela cairia para 11 cps. Com isso, nos perguntamos qual o propósito dessa quebra de linha quando não há muitos benefícios que a justifiquem. Talvez o legendista tenha tentado manter as legendas mais centralizadas. Entretanto, isso também ocorreria sem a quebra. Acreditamos que essa escolha possa levar a um certo estranhamento, o que não beneficia a leitura.

Figura 22 – Quebra de linhas desnecessária

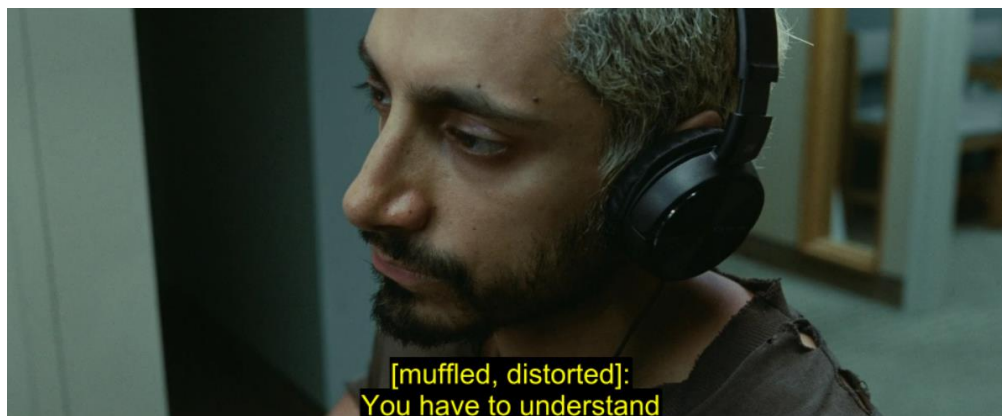


Fonte: Arquivo pessoal

Em relação a pontuação, o guia da *Amazon Prime* faz recomendações similares às do guia brasileiro. Os únicos casos que merecem uma menção especial são o uso de maiúsculas ou minúsculas dentro dos colchetes, o emprego dos dois pontos e, especialmente, o uso do hífen.

Para a adição de efeitos sonoros e identificação de falantes, a recomendação do guia da *Amazon Prime* é a mesma do guia brasileiro: emprego de colchetes. Entretanto, eles são apresentados com todas as letras minúsculas, exceto nomes próprios. No entanto, observamos que essa orientação não foi seguida nas legendas. Para apresentar os falantes, foram utilizadas apenas as letras em caixa alta, sem colchetes, seguidas de dois pontos (:). Os dois pontos foram também usados para acompanhar efeito sonoros ou elementos paralinguísticos. Na legenda abaixo (Figura 23), vemos o uso dessa pontuação, numa cena na qual Ruben está em uma consulta com um fonoaudiólogo. Para entendê-lo melhor, Ruben usa fones de ouvido. O som da voz do especialista que sai dos fones é diferente e a legenda descreve como “[muffled, distorted]: You have to understand” ([abafado, distorcido] Você tem que entender). Nenhum desses usos dos dois pontos foi mencionado no guia da *Amazon Prime*, entretanto eles foram bastante frequentes. Essa nova infração de regras propostas no guia da própria plataforma nos levou mais uma vez a questionar a existência da revisão, processo importante para garantir a qualidade do produto final.

Figura 23 – Uso dos dois pontos



Fonte: Arquivo pessoal

Quanto ao uso diferenciado do hífen, ele não acompanha apenas os diálogos, marcando os turnos de fala dos diferentes personagens numa mesma cena, mas também os efeitos sonoros. Sendo assim, o hífen pode ser usado para distinguir dois falantes, como, por exemplo, na cena (Figura 24) que mostra o trailer passando por uma cidade e Ruben e Lou conversam sobre tatuagem “-My face on your back. / -RUBEN: Your face?” (-Meu rosto nas suas costas / -RUBEN: Seu rosto?).

Figura 24 – Exemplo 1 do uso do hífen



Fonte: Arquivo pessoal

Como também, para indicar a presença de um efeito sonoro e um falante, como é o caso da cena (Figura 25) na qual Lou está indo embora, no táxi, e Ruben tenta falar um xingamento ao ver o carro partir: “-Oh, motherf... / -[engine starts]” (-Oh, filho da... / -[motor arranca]).

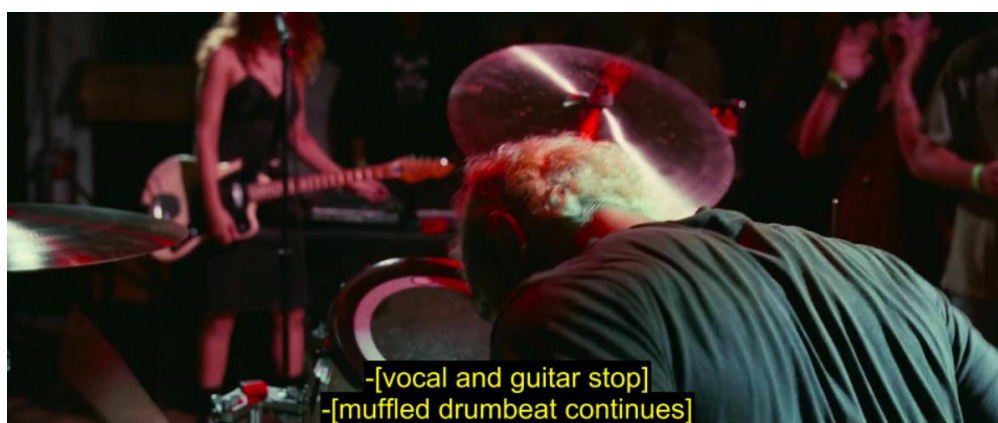
Figura 25 – Exemplo 2 do uso do hífen



Fonte: Arquivo pessoal

Pode, também, até mesmo distinguir dois efeitos sonoros de origens/fontes distintas, como na cena (Figura 26) de um dos shows da banda em que Lou para de cantar e tocar a guitarra e apenas Ruben toca a bateria: “-[vocal and guitar stop] /-[muffled drumbeat continues]” (-[voz e guitarra param] /-[batida abafada continua]).

Figura 26 – Exemplo 3 do uso do hífen



Fonte: Arquivo pessoal

Quando o efeito sonoro for produzido pelo próprio falante, não será necessário o uso do hífen, como na cena (Figura 27) que mostra os estudantes Surdos se divertindo ao ver Ruben tentar sinalizar seu nome pela primeira vez. Um dos meninos fala rindo, na legenda vemos “[laughing]: I know, right?” ([rindo]: Pois é, né?)

Figura 27 – Exemplo 4 do uso do hífen



Fonte: Arquivo pessoal

Consideramos esse uso diferenciado do hífen especialmente útil quando não há identificação do falante entre colchetes ou se quer marcar origens distintas para efeitos sonoros, pois contribui para aumentar a legibilidade das legendas.

Durante o filme, no entanto, detectamos um uso inapropriado do hífen que fugia das recomendações da *Amazon Prime*. Na cena na qual Ruben está no consultório do fonoaudiólogo (Figura 28 e Figura 29), observamos que o hífen parece estar sendo usado para representar interrupções ou pausas. Na legenda 224, lemos “No matter how loud I made the test--” (Não importa o quão alto eu coloque o teste--) e na legenda 225, “I could have put it at 11--/you’re still going to miss” (Eu o poderia ter colocado em 11--/você ainda iria errar). Entretanto, no guia da *Amazon Prime*, a recomendação é o uso das reticências (...) para essa finalidade. Além do mais, nessa cena, o fonoaudiólogo não está se interrompendo, há um fluxo de falas contínuo como a maioria presente no longa-metragem. Portanto, percebemos aqui um problema de legibilidade.

Figura 28 – Uso indevido do hífen 1



Fonte: Arquivo pessoal

Figural 29 – Uso indevido do hífen 2



Fonte: Arquivo pessoal

Com relação à redação, a tradução dos diálogos, como apontado anteriormente, recorre à transcrição. As legendas reproduzem totalmente as falas, apresentando qualquer repetição, gaguejo, interrupção etc. Não acreditamos que essa seja a melhor saída, pois a legibilidade é prejudicada. Existem estratégias tradutórias largamente conhecidas e usualmente empregadas no mercado que poderiam resolver o problema, sendo, inclusive, recomendadas pelo próprio guia da *Amazon Prime*.

Para a análise da redação usada na tradução dos efeitos sonoros, usamos as orientações de Nascimento (2018) referentes às estruturas gramaticais mais recomendadas. No guia da *Amazon Prime* não encontramos nenhuma recomendação referente a esses elementos. Foram encontradas 348 legendas de efeitos sonoros. Para a sua redação foram usados com maior frequência substantivos, adjetivos, colocações adjetivas e orações, todas elas estruturas recomendadas por Nascimento (2018). Com

relação às orações, detectamos três tipos: no presente simples ([*scoffs*] “zomba”), reduzidas de particípio presente ([*cell phone vibrating*] “celular vibrando”), e reduzidas de particípio passado ([*sound muted*] “som mudo/mutado”). Apesar de levar o nome “particípio”, na tradução para o português, o segundo tipo se assemelha a uma oração diferente. Ele se equipara às reduzidas de gerúndio ([*birds chirping*] “pássaros cantando”). Já o terceiro se assemelha, de fato, às reduzidas de particípio ([*instrument muted*] “instrumentos mudados;mudos”). Como explica Nascimento (2018), essas orações são chamadas de orações reduzidas (*reduced clauses*, em inglês). Elas funcionam assim como as orações relativas. No entanto, o pronome relativo e o verbo *to be* estão implícitos, como, por exemplo, em “*birds (that were) chirping*” (pássaros (que estão) cantando).

Como as estruturas sintáticas usadas foram as mesmas recomendadas por Nascimento, acreditamos que a redação dos efeitos sonoros não apresentou problemas e ajudou a promover a legibilidade dessas legendas para o público brasileiro.

4.1.4 Inteligibilidade

A inteligibilidade, como vimos anteriormente, é o elemento de usabilidade mais abrangente e sobre o qual o tradutor tem o controle mais limitado. Para tentar alcançá-la, o legendista terá que trabalhar a clareza e a legibilidade, além de investir em fatores culturais e contextuais como o respeito às convenções de cada país. Então, para avaliar a inteligibilidade das legendas LSE de *O Som do Silêncio*, adotamos os parâmetros de Nascimento para a tradução dos efeitos sonoros:

- a) Evitar legendar sons que não têm relevância direta para a trama;
- b) Dar prioridade a sons que não seriam percebidos por S/surdos e ensurdecidos;
- c) Evitar legendas Multi;
- d) Priorizar os ruídos produzidos pelo homem e pelos objetos que o cercam;
- e) Observar o nível de detalhamento a ser usado, escolhendo entre básico, informativo ou superinformativo;
- f) Utilizar o presente simples para legendar as ações e fazer uso do gerúndio apenas para ações que ocorram concomitantemente à fala;
- g) Qualificar as músicas de tela e de fosso, utilizando adjetivos que apresentem a função da música em cena. Caso o tempo não seja suficiente para traduzir

- a música com um qualificador, omitir a legenda e aguardar o melhor momento para incluir a tradução completa;
- h) Utilizar a palavra *off* quando o som não estiver em tela. Quando for um som de ambientação, utilizar a expressão “ao fundo”;
 - i) Usar a nota musical para acompanhar as letras de música, sempre no início e no fim de cada legenda;
 - j) Evitar o uso de onomatopeias, dando preferência às mais comuns e conhecidas, mantendo um padrão na grafia durante todo o filme.

Após observar essas convenções iniciais, seguimos para a primeira sugestão de Nascimento: legendar apenas os sons relevantes para a trama fílmica. Em uma entrevista com o diretor, Darius Marder, no site Collider, ele relata como cada efeito sonoro e cada imagem foram incluídas intencionalmente na película:

“Então, finalmente eu conversei com Nicolas [Backer, editor de som] e meu diretor de fotografia, Daniël Boquet, e começamos a falar sobre como som e imagem podem coexistir e como eles precisam interagir. Não basta fazer som e imagem e depois esperar que funcione. Eles têm que ser muito, muito específicos e intencionais, mas não um truque qualquer” (RADISH, 2020, tradução nossa)⁷⁷.

Sendo assim, tendo esse relato em mente, a maioria dos efeitos sonoros, se não todos, têm relevância para o enredo do filme. Como dito anteriormente, há uma grande quantidade de legendas com efeitos sonoros, 348. Muitas delas foram usadas para apresentar ao público como é a sensação de ser surdo, antes e depois do implante; sempre mudando o que Darius Marder chama de “point of hearing” (ponto de escuta), criando uma experiência sensorial na qual ora nos encontramos dentro da cabeça de Ruben, ouvindo da mesma forma que o personagem, ora fora, percebendo os sons como ouvintes. Além dessa função, as legendas dos efeitos sonoros também procuraram dar conta dos sons de ambientação que, segundo Nascimento, “[...] auxiliam na caracterização de circunstância, locais e personagens, mas ocorrem em segundo plano na trama” (NASCIMENTO, 2018, p. 89). Por essa razão, ela reforça que o legendista deve estar atento à importância de cada som durante a cena, para priorizar as informações mais importantes.

⁷⁷ N.T.: Original: “And then, I eventually talked it through with Nicolas and my DP Daniël Bouquet, and we started talking about how sound and picture can co-exist and how they need to interact. It’s not enough to do sound and do picture and then hope it works. They have to cut together and be very, very specific and intentional, and yet not a gimmick.”

Pelas questões apresentadas acima, há cenas em que vemos uma grande quantidade de legendas apenas com efeitos sonoros. Como é o caso, por exemplo, de quando Ruben, após a cirurgia, viaja para França em busca de Lou. Para demonstrar o novo mundo em que Ruben se encontra (sonoro, mas metálico), ele é bombardeado por uma variedade de sons: sirenes, buzinas, sinos tocando, conversas e risadas. Nessa cena, observamos que o personagem principal está atordoado com tantos ruídos, com os quais ele não estava mais acostumado, e que agora ele precisa se adaptar a uma nova realidade. A presença das várias legendas de efeitos ajuda a construir essa percepção e a impressão de que tantos barulhos causam tensão em Ruben. Sendo assim, entendemos que todos esses efeitos, havendo tempo hábil (o que é o caso), devem ser legendados. E essa é a linha adotada na película.

Entretanto, detectamos um problema com relação a uma legenda específica. Nesse caso, os colchetes foram usados para traduzir uma imagem ao invés dos sons. Nessa cena (Figura 30), os sons que ouvimos são de risos alegres de comemoração dos familiares das crianças que fizeram a apresentação de bateria com Ruben. Entretanto, a tradução entre colchetes é “[Deaf applause]” (Aplauso surdo), uma ação que não produz qualquer ruído e que podemos ver em cena claramente. Essa é uma questão problemática, já que os risos são omitidos e o público, ao ler a legenda e ver a imagem, percebe que não havia necessidade alguma daquela tradução de um sinal tão conhecido, ou seja, daquele esforço de leitura desnecessário. Esse lapso por parte do legendista pode até mesmo ser interpretado como capacitismo por alguns espectadores.

Outro ponto que vale a pena destacar é a presença da língua de sinais estadunidense dentro do filme e como apenas temos a tradução desses sinais após Ruben aprender a sinalizar a língua. Acreditamos que essa foi uma escolha inteligente e sensível do legendista que ajuda a dar ao público-alvo a perspectiva do protagonista: alguém que acaba de se tornar surdo e, ao entrar na comunidade e ingressar nesse novo mundo, se sente perdido. No contexto brasileiro, vemos isso também como um ponto positivo, já que parte do público-alvo apenas saberá a língua de sinais brasileira e ficará perdido assim como Ruben.

Figura 30 – Exemplo de tradução de imagem ao invés de som



Fonte: Arquivo pessoal

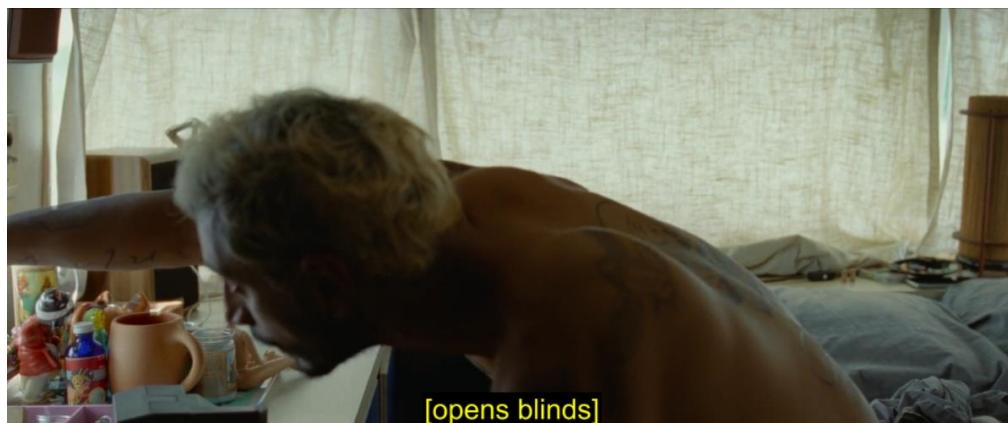
A segunda recomendação é legendar sons que não são facilmente percebidos pelo público-alvo. Observamos nas legendas que houve esse cuidado. Ruídos difíceis de serem percebidos pela comunidade S/surda e ensurdecida foram legendados como, por exemplo, sons em *off* ou aqueles que ocorrem em cena, mas cuja fonte/origem não podemos ver claramente na imagem. Esse é o caso de uma das cenas iniciais do filme (Figura 31), na qual Ruben acorda em seu trailer com Lou. A legenda “[distant traffic]” (tráfego distante) nos sinaliza que eles se encontram próximos a uma rua movimentada. Algo semelhante ocorre no momento em que ele se senta na cama e levanta rapidamente a cortina (Figura 32). Não podemos ver claramente o que Ruben está fazendo, apenas ouvimos o som da cortina. Sendo assim, essa legenda “[opens blinds]” (abre cortina) claramente dá assistência ao público para compreender o que está ocorrendo em cena.

Figura 31 – Sons não facilmente percebidos pelo público-alvo 1



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 32 – Sons não facilmente percebidos pelo público-alvo 2



Fonte: Arquivo pessoal

A terceira sugestão é evitar o uso de legendas Multi, que podem dificultar a compreensão. Vale salientar que o guia da plataforma não faz qualquer recomendação a esse respeito. Talvez por isso tenhamos encontrado várias nesse formato durante o longa. Ao todo, foram 32 legendas Multi, como ocorre na legenda 823 (Figura 33). Ela apresenta dois efeitos sonoros: “[sound is back, rhythmic tapping]” (som está de volta, batida rítmica). Outro exemplo é [Lou shouting over piercing guitar feedback] (Lou gritando sobre o retorno penetrante da guitarra). Ela também poderia ser dividida em duas: [Lou shouts] (Lou grita) e [piercing guitar feedback] (feedback penetrante da guitarra). De modo geral, observamos que não houve uma padronização em quando apresentar os efeitos em legendas separadas e quando apresentá-los em uma mesma legenda, sendo essa falta de padronização prejudicial por si só.

Figural 33 – Legenda Multi

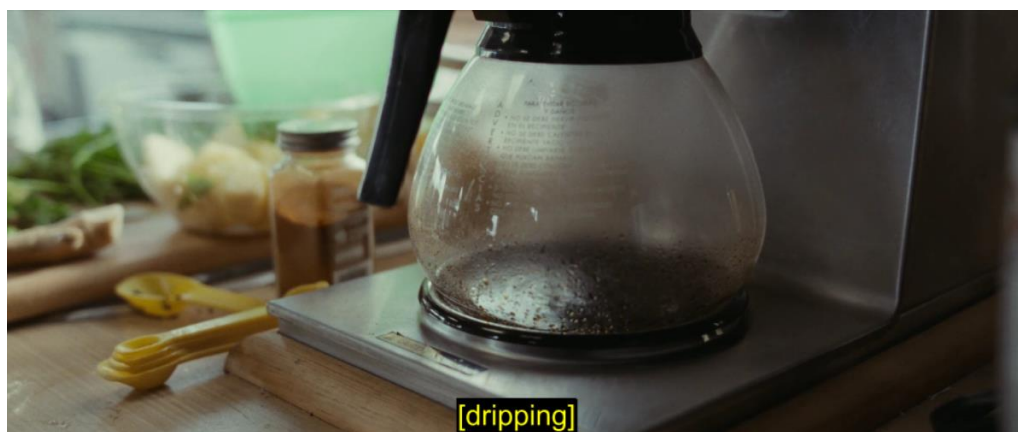


Fonte: Arquivo pessoal

A próxima sugestão é priorizar os sons produzidos pelo homem e pelos objetos que o cercam. Como dito anteriormente, observamos que houve espaço suficiente para legendar a maioria dos sons presentes no filme, incluindo aqueles considerados prioritários por Nascimento. Como a edição de som de *O Som do Silêncio* foi trabalhada para representar toda a experiência sensorial de Ruben, talvez essa hierarquia dos ruídos não se aplique com tanta força no caso da legendagem dessa película. Como as recomendações de Nascimento, assim como qualquer outra orientação em tradução, não são regras, o mais importante é estudar o texto fonte com atenção. Nesse caso, mesmo que os sons produzidos pelo homem e por objetos não tenham ganhado destaque, acreditamos que a inteligibilidade foi priorizada.

Observar o nível de detalhamento na tradução dos efeitos sonoros é a quinta sugestão e ela foi empregada de modo apropriado nas legendas. No caso do nível básico, ele foi utilizado para legendar sons cuja origem aparecia em cena, como no momento em que vemos uma jarra de café na qual o café está pingando (Figura 34). Na legenda, apenas há a informação de que algo está pingando ([dripping] (gotejando)), já que o espectador pode ver claramente do que se trata.

Figura 34 – Exemplo de detalhamento no nível básico



Fonte: Arquivo pessoal

O nível informativo, por sua vez, foi usado para qualificar certos sons que precisavam de maior detalhamento, como no caso da cena na qual há uma conversa acontecendo, mas essa conversa está abafada, já que estamos na perspectiva de Ruben (Figura 35). Na legenda, então, temos [muffled chatter] (conversa abafada).

Figura 35 – Exemplo de detalhamento no nível informativo



Fonte: Arquivo pessoal

Finalmente, o nível superinformativo foi geralmente empregado para traduzir sons que não podíamos ver em tela ou que envolviam mais de um falante, como é o caso de [children chattering playfully nearby] (crianças conversando alegremente por perto). Nessa cena (Figura 36), vemos apenas uma estrutura branca, parecida com uma casa e, ao fundo, ouvimos crianças brincando e rindo. Nas cenas seguintes, o espectador confirma que a estrutura é uma escola. Por essa razão, o detalhamento desse som é importante, pois ele dá ambientação à cena e ajuda o público da LSE a ter uma ideia de que local é esse antes mesmo de ver seu interior, como ocorre com os ouvintes.

Figura 36 – Exemplo de detalhamento no nível superinformativo



Fonte: Arquivo pessoal

Temos apenas duas ressalvas com respeito a essa última tradução. Em primeiro lugar, acreditamos que o uso do verbo “chattering” (conversando) não foi tão apropriado, já que claramente ouvimos crianças rindo e gritando, dando a entender que estão brincando. Em segundo lugar, apesar do “nearby” dar a ideia de que o som está próximo,

mas sua origem não está em cena, o uso de “ao fundo” (em inglês, “in the background” ou “at the back”) seria mais apropriado segundo Nascimento. Desse modo, a legenda ficaria: [children shout playfully at the back] (crianças gritam alegremente ao fundo).

Na orientação seguinte, Nascimento recomenda utilizar o presente simples para legendar os sons resultantes de ações ([Aplauda] ou [Grita]), enquanto o gerúndio deve ser usado apenas para sons que ocorram concomitantemente com a fala, modificando-a, e, por isso, devem ser seguidos de diálogos ou onomatopeias ([Aplaudindo] Bravo! Ou [Gritando] Aaah!!). Em termos quantitativos, observamos que o uso do presente simples e da oração reduzida do particípio presente (*present participle*), que aqui consideramos como gerúndio, foi quase equiparado. Entretanto, não houve respeito à diferenciação proposta por Nascimento. O uso do presente simples ou da oração reduzida foi feito de forma aleatória. É possível observar essa falta de padronização, por exemplo, na cena na qual Lou vai embora e deixa Ruben na comunidade Surda e ele, chorando, fala “Motherfucker” (Filho da puta) (Figura 37). Aqui, o gerúndio é utilizado. Em contrapartida, quando Ruben xinga “Fuck” (Porra) sussurrando (Figura 38), o presente é usado. Além disso, há muitos casos que levam a estrutura da oração reduzida, como [students giggling] (estudantes rindo) (Figura 39), que não são acompanhados de nenhuma fala ou onomatopeia. Sendo assim, acreditamos que o uso dos tempos verbais dessa forma despadronizada não contribuiu para a inteligibilidade das legendas.

Figura 37 – Uso do gerúndio nas legendas



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 38 – Uso indevido do presente simples nas legendas



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 39 – Uso indevido do gerúndio nas legendas



Fonte: Arquivo pessoal

Sobre a música, que é a próxima recomendação, o guia da *Amazon Prime* recomenda legendá-la apenas quando for pertinente para o enredo fílmico, ou seja, quando apresentar informações relevantes para o espectador compreender a trama. Já a transcrição das letras, é recomendada se as músicas forem cantadas por um personagem e puderem ser escutadas com clareza, não interferindo em nenhum diálogo. Para apresentar essas letras de música, seja elas cantadas pelo personagem ou parte da trilha musical, a sugestão é utilizar a nota musical antes e depois de cada legenda, como Nascimento também recomenda na décima sugestão. Para identificar o título da música quando o legendista considerar importante, a orientação é utilizar aspas para o título junto com o nome do autor, tudo em colchetes (por exemplo, [“Ave Maria” de Schubert]). Por

último, em relação à música ambiente, o guia recomenda uma identificação genérica para descrevê-la como [jazz music playing on the radio] (música de jazz tocando na rádio).

De acordo com essas recomendações, cremos que houve uma instância na qual a música não foi suficientemente trabalhada. Há uma cena em que Lou e seu pai cantam juntos em francês. Apesar de haver tempo para transcrever ou traduzir a música, apenas há menção de que cantam juntos [Richard and Lou singing/together] (Richard e Lou cantando/juntos) e de que a audição de Ruben não é a dos ouvintes, quando estamos dentro de sua cabeça, ouvindo a cantoria de maneira distorcida [music distorts] (música distorce) e [song continues/with heavy distortion] (música continua/com forte distorção). A cena traz novamente à tona, não apenas para Ruben, mas também para os espectadores, que a audição do personagem principal nunca será a mesma. Ademais, a letra, apesar de estar em francês, contribui para o enredo do filme e o momento em que Ruben está vivenciando: *Toi/tu souris/Et, moi je pleure/Toi, tu t'en vas/Moi je demeure* (Você/você sorri/E eu, eu choro/Você, você se vai/Eu, eu fico)⁷⁸. A letra, até mesmo, parece fazer um *flashforward*⁷⁹ de que ele e Lou não ficarão juntos, apesar de seus esforços. Por essa razão, e pelo tempo hábil para tal, acreditamos que legendar a canção era necessário.

Além disso, Nascimento recomenda qualificar músicas, sendo elas de tela ou de fosso, para apresentar sua função na cena. No filme, apenas duas músicas são trabalhadas seguindo de perto essa orientação ([slow R&B love song plays] (canção R&B de amor lenta toca) e [somber music playing] (música sombria tocando)). As outras possuem apenas descrição sobre o gênero ([old-time Delta blues playing] (Delta blues antigo tocando)) ou a menção do autor ([“Green” by Abraham Marder] (“Green” de Abraham Marder)). Ambas as traduções, de acordo com Nascimento, seriam mais apropriadas se viessem acompanhadas de uma qualificação. Para a primeira, a inclusão de que a música é romântica poderia ser feita. Já para a segunda, além de informar de quem é (já que o autor é um dos roteiristas, irmão do diretor), a inclusão de outra legenda descrevendo que é uma música triste ou melancólica seria uma maneira de qualificá-la. Ademais, há também o caso de ([music playing quietly] (música tocando discretamente)) para uma cena na qual Ruben e Lou estão numa lanchonete e uma música toca ao fundo. Essa é uma tradução problemática, já que o público não saberá que tipo de música estava tocando em cena. Acreditamos que, nesse caso, utilizar o termo “Música suave” ou “Música

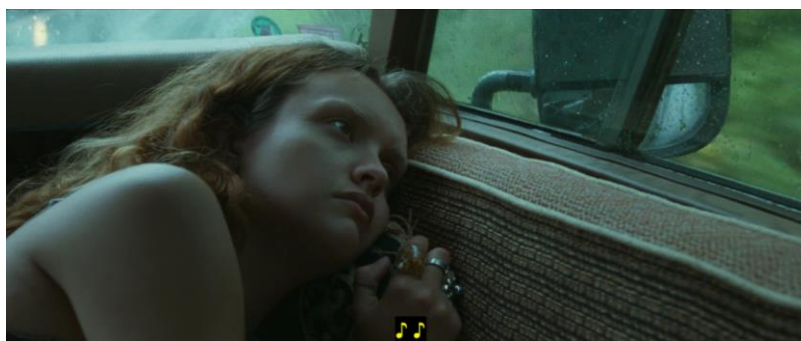
⁷⁸ Tradução encontrada na monografia de Persch (2022) na qual há uma proposta de LSE para *O Som do Silêncio*.

⁷⁹ O termo usado quando há um elemento na narrativa que provavelmente ocorrerá em um tempo no futuro.

calma” junto da expressão “ao fundo” para indicar que é um som de ambientação seria mais apropriado. Sendo assim, a legenda ficaria [soft music plays at the back] (música suave ao fundo) ou [calm music at the back] (música calma ao fundo).

Além dessa falta de qualificação, houve também músicas que foram legendadas pelo uso exclusivo do símbolo musical ou colcheia (♪). Esse é um problema grave, pois o público terá compreendido que há uma música presente na cena, mas não saberá qual, nem como ela é. Essa legenda ocorre duas vezes durante o momento em que Ruben e Lou estão indo conhecer a comunidade Surda. A música usada é tensa, demonstrando o estado emocional dos personagens e causando antecipação no público. Por essa razão, acreditamos que seria mais adequado utilizar algo como [tense music] (música tensa) para essa tradução.

Figura 40 – Uso indevido do símbolo musical



Fonte: Arquivo pessoal

A oitava recomendação é sobre os sons em *off*. Para esses casos, Nascimento sugere que, quando o som não estiver em tela, seja utilizada a palavra *off* na legenda. Já para um som de ambientação, ela recomenda o uso da expressão “ao fundo” (em inglês, algo como “at the back” ou “in the background”). Sendo assim, para que a legenda “[distant traffic]” (tráfego distante) (Figura 31), mencionada anteriormente, seguisse a recomendação, ela teria de ser modificada para: [distant traffic at the back] (tráfego distante ao fundo). Do mesmo modo, na cena após Ruben pedir a sua amiga Jenn, também integrante da comunidade, que venda alguns equipamentos de som que estão em seu trailer (Figura 41), a legenda também teria de ser alterada. A cena foca em Ruben, mas podemos ouvir o som da porta do carro sendo fechada, do motor ligando e do carro partindo. Entretanto, as legendas apresentam apenas [van door closes] (porta da van

fecha), [engine starts] (motor arranca) e [van departing] (van partindo), nenhuma delas leva o *off* como recomendado.

Figura 41 – A ausência da marcação de sons em *off*



Fonte: Arquivo pessoal

Na última recomendação, Nascimento sugere evitar o uso de onomatopeias e, caso isso ocorra, que sua grafia seja padronizada durante todo o filme. Como ponto positivo há a presença de muitas poucas onomatopeias, como “Ah”, “Um...” e “Huh?”, geralmente bem conhecidas. No entanto, há também alguns problemas com a grafia de duas delas. A primeira é “Mm-hmm”, que representa concordância. Às vezes ela aparece dessa maneira, outra vezes como “Mmm” ou “Hmm”. Além disso, sua grafia está muito parecida com outra onomatopeia (“Hmm?”) que indica uma pergunta retórica e, portanto, tem um significado diferente. Para os casos “Mm-hmm” e “Um...”, que indicam concordância, discordância ou hesitação, Nascimento recomenda a utilização de expressões como [Personagem concorda], [Personagem discorda] e [Personagem hesita], evitando o uso das onomatopeias e problemas de compreensão. Em inglês, essa estratégia resultaria em expressões como [character agrees], [character disagrees] e [character hesitates], respectivamente.

Por fim, além desses dez pontos relacionados à convencionalidade, outras duas questões merecem ser mencionadas: o uso do itálico e da palavra “som”. Com relação ao itálico, apesar do guia da *Amazon Prime* fazer referência a ele, sendo as orientações as mesmas presentes no guia nacional e nas recomendações de Nascimento, no filme vemos cenas que não levaram essa diretriz em consideração. Quando Ruben chega à França com o desejo de reencontrar Lou, por exemplo, ele vai até um prédio e interfone. A voz que sai do interfone é masculina, e, como também é desconhecida, é identificada apenas como

homem (MAN). Entretanto, essa voz está saindo de um meio eletrônico e, por isso, deveria ter sido legendada utilizando o itálico (Figura 42).

Figura 42 – A ausência do itálico



Fonte: Arquivo pessoal

Finalmente, em seu trabalho, Nascimento recomenda evitar o uso das palavras “som” e “ruído” nas legendas de efeito sonoros. (NASCIMENTO; ARAÚJO, 2011 apud NASCIMENTO, 2018). Entretanto, no filme, isso ocorre em legendas como “sound muted” (som mutado), “sounds of nature” (sons de natureza), “sounds of the city” (sons da cidade). O público conseguirá entender o primeiro exemplo como ausência de som ou silêncio, mas será mais difícil compreender o que são sons de natureza e sons da cidade. Sendo assim, vemos isso como um ponto negativo para a compreensão da trama fílmica.

4.1.5 Resumo da análise

Através da análise, tendo como base os elementos textuais de usabilidade da Tradução Centrada no Usuário e com auxílio do *Guia de Produções Audiovisuais Acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016), do guia da *Amazon Prime* e da tese de Nascimento, fomos capazes de observar e avaliar como foram feitas as legendas da *Amazon Prime* para o filme *O Som do Silêncio*, em inglês *The Sound of Metal*. De forma que possamos visualizar melhor a análise feita, apresentamos o seguinte quadro:

Quadro 3 – Análise das legendas da *Amazon Prime*

Elementos textuais de usabilidade	Pontos específicos	Nível de usabilidade
Acessibilidade	Facilidade de localização das legendas	Inadequado. O público apenas saberá se der play no filme e checar as legendas
	Possibilidade de ajustes na legenda	Adequado. Há diversos ajustes desde tamanho até cor e contraste.
	Fonte acessível	Adequado. A fonte é Arial, uma das mais acessíveis, mas há espaço para melhoramentos.
	Possibilidade de assistir com mais de um recurso	Parcialmente inadequado. Há a possibilidade de assistir também com AD (em inglês), mas não há oferta de TALS
	Idioma	Inadequado. Apenas acessível para pessoas que compreendem a língua inglesa.
Clareza	Número de caracteres e linhas	Adequado. Nenhuma legenda ultrapassou o número de caracteres ou de linhas.
	Sincronia	Adequado. As legendas mantiveram sincronia com os sons e diálogos.
	Posição	Adequado. As legendas estavam centralizadas na parte inferior da tela.
	Tempo em tela	Parcialmente inadequado. Apesar de nenhuma ultrapassar o tempo limite, 40 legendas apresentaram menos de 1 segundo.
	Velocidade	Inadequado. Muitas legendas apresentaram problemas em relação à velocidade: 139 com

		mais de 20 cps e 200 com mais 18 cps.
Legibilidade	Segmentação visual	Adequado. As legendas apresentaram cuidado e respeito aos cortes de cena.
	Segmentação retórica	Adequado. As legendas apresentaram cuidado e respeito ao fluxo de falas.
	Segmentação linguística	Inadequado. Algumas legendas apresentaram problemas na segmentação: 21 legendas foram mal segmentadas, sendo 19 delas diálogos. 12 legendas do total apresentaram uma velocidade acima do limite.
	Pontuação	Inadequado. Colchetes ([]): Não foram utilizados para a identificação de falantes. Dois pontos (:): Foram utilizados sem respeitar a recomendação do guia da <i>Amazon Prime</i> . Hífen (-): Apesar de um uso interessante para aumentar a legibilidade, foi também utilizado de maneira inapropriada para representar interrupção.
	Redação	Parcialmente inadequado. Houve transcrição dos diálogos, apesar da redação dos efeitos sonoros respeitar a estrutura recomendada na tese de Nascimento (2018).
Inteligibilidade	Priorizar sons com relevância para trama	Adequado. Houve prioridade para os sons relevantes.
	Priorizar sons não tão evidentes ao público-alvo	Adequado. Os sons cuja origem não estava clara ou em cena foram legendados.

	Evitar legendas Multi	Inadequado. Houve 32 legendas Multi. Não houve padronização quando usar ou não. Algumas vezes os sons eram da mesma origem, outras eram sons de origens diferentes.
	Priorizar sons produzidos pelo homem e os objetos que o cercam	Adequado. A maioria dos sons foram legendados devido ao seu peso na trama.
	Nível de detalhamento	Adequado. Houve coerência no nível de detalhamento usado.
	Presente simples para ações e gerúndio para ações concomitantes à fala	Inadequado. O uso de ambos tempos verbais foi aleatório nas legendas
	Qualificação de músicas	Parcialmente inadequado. Houve algumas músicas que foram qualificadas, entretanto também houve músicas sem qualificação, apenas com o gênero musical ou apenas com símbolo musical.
	Uso do “em <i>off</i> ” para sons fora de tela e “ao fundo” para sons de ambientação	Inadequado. Não foram utilizadas essas expressões para a tradução dos efeitos sonoros.
	Símbolo musical	Parcialmente inadequado. Foi utilizado para acompanhar as letras de música, entretanto também foi usado para “descrever” uma música.
	Evitar onomatopeias	Inadequado. Houve poucas onomatopeias, entretanto algumas apresentaram diferentes grafias para um mesmo som.
	Itálico	Inadequado. Não foi utilizado devidamente.
	Uso do termo “som” ou “ruído”	Inadequado. Apesar de não ser recomendado, o termo foi utilizado para descrever alguns sons.

Diante desse resumo, no qual temos um total de 27 pontos específicos, 16 dos quais apresentam problemas, chegamos à conclusão de que as legendas analisadas têm um nível de usabilidade mediano para o público brasileiro capaz de ler em inglês, ou seja, uma parcela muito pequena do total. Se, para os ouvintes, a língua inglesa já apresenta desafios, no caso do público da LSE, esses desafios são ainda maiores por se tratar de uma terceira língua de natureza oral. Portanto, para que o nível de usabilidade pudesse aumentar, em primeiro lugar, as legendas teriam de ser ofertadas em português e ser acompanhadas de TALS. Além disso, as outras principais áreas a serem trabalhadas seriam: o uso de estratégias para evitar a mera transcrição, com conseqüente diminuição da velocidade; respeito ao tempo mínimo de exposição; maior cuidado com a segmentação linguística; maior padronização no uso da pontuação e dos tempos verbais, obedecendo as recomendações preconizadas; tradução mais acurada das músicas; e emprego de revisão cuidadosa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi analisar as legendas da *Amazon Prime* do filme *O Som do Silêncio* via elementos textuais de usabilidade (clareza, legibilidade, inteligibilidade e acessibilidade) da *User-Centered Translation* (Tradução Centrada no Usuário) e avaliar o grau de usabilidade dessas legendas para o público-alvo no contexto brasileiro. O estudo teve como foco principal observar como foi feita a tradução dos efeitos sonoros, uma vez que a edição de som do filme traz uma tarefa complexa e desafiadora para o legendista. Para embasar nossa análise e tecer recomendações, usamos o *Guia de Produções Audiovisuais Acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016), o guia da *Amazon Prime* e a tese de Nascimento (2018). Além disso, partimos do pressuposto de que a produção da LSE deve ser feita levando em consideração a produção audiovisual como um texto multimodal e também priorizando as preferências e necessidades do público primário da LSE.

Ao fim de nossa análise de 27 pontos específicos, dos quais 16 apresentaram problemas, concluímos que o nível de usabilidade das legendas não é o ideal, sendo sua principal falha o fato de as mesmas não serem oferecidas em português e nem contarem com o recurso de TALS. O desrespeito às recomendações do próprio guia da *Amazon Prime* e a falta de padronização e de revisão também agravam questões como: uso exclusivo de transcrição nos diálogos; desrespeito ao limite máximo de velocidade e tempo mínimo de exposição; falhas na segmentação linguística; inconsistência no uso de tempos verbais; e problemas na tradução das músicas.

Compreendemos que esta pesquisa, por ser apenas um Trabalho de Conclusão de Curso, não esgotou as possibilidades de análise do *corpus* escolhido. Outros estudos poderiam ser feitos como, por exemplo, a produção de legendas pensadas a partir dos elementos de usabilidade e a aplicação de testes de recepção para testar as legendas produzidas. De qualquer modo, acreditamos que este TCC contribuiu para demonstrar a utilidade do arcabouço teórico da Tradução Centrada no Usuário para a TAVA.

Por fim, gostaríamos de ressaltar que este estudo não teve a intenção de menosprezar o esforço do(s) legendista(s) e/ou agência(s) envolvidos na tradução do filme *O Som do Silêncio* (2019). Temos consciência da dificuldade da tarefa e das condições adversas nas quais muitas legendas são produzidas (tempo exíguo, ausência de listas de diálogos, etc.). Nossa intenção foi a de contribuir para chamar a atenção para a

complexidade da LSE, muitas vezes considerada um tipo menor de legendagem, especialmente quando produzida numa perspectiva intralinguística, e contribuir para o aumento de sua qualidade. Esperamos, então, que o trabalho fomente outras pesquisas voltadas para a LSE e estimule a utilização da Tradução Centrada no Usuário enquanto arcabouço teórico na área da TAVA.

REFERÊNCIAS

ADERALDO, M. **Proposta de parâmetros descritivos para audiodescrição à luz da interface revisitada entre Tradução Audiovisual Acessível e Semiótica social – Multimodalidade**. 2014. 206 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Tradução) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

AUDIOGRAMA de sons familiares. In: Sulp (Surdos Usuários da Língua Portuguesa) [S. l.], 8 abr. 2012. Disponível em: <<http://sulp-surdosusuariosdalinguaportuguesa.blogspot.com/2012/04/audiograma-de-sons-familiares.html>>. Acesso: 23 de maio de 2022.

ALBERTO JUNIOR, C. Entenda as 23 categorias do Oscar. **Showmetech**, 2022. Disponível em: <<https://www.showmetech.com.br/entenda-as-categorias-do-oscar/>>. Acesso em: 24 de abr. de 2022.

ARAÚJO, Vera Lucia Santiago. Por um modelo de legendagem para Surdos no Brasil. Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores, Valinhos, v. 17, p. 59-76, set. 2008.

ARAÚJO, V. L. S; ASSIS, I. A. P. A tradução de música e ruídos na Legendagem para Surdos e Ensurdecidos (LSE) do filme “O Palhaço”. **Letras & Letras**, Uberlândia-MG, v. 32, n. 1, jan/jun 2016. p. 369-386.

ARAÚJO, V. L. S; VIEIRA, P. A; MONTEIRO, S. M. M (org.). **Guia de Legendagem para Produções Audiovisuais**. Curitiba: CRV, 2021.

BOGUCKI, L.; DÍAZ-CINTAS, J. An Excursus on Audiovisual Translation. In: BOGUCKI, L; DECKERT, M. **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accesibility**. p. 11-32, 2021

BRASIL. Agência Nacional do Cinema. **Instrução Normativa nº. 128, de 13 de setembro de 2016**. Dispõe sobre as normas gerais e critérios básicos de acessibilidade visual e auditiva a serem observados nos segmentos de distribuição e exibição cinematográfica. Rio de Janeiro: Agência Nacional do Cinema, 2016. Disponível em: <<https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-128-de-13-de-setembro-de-2016>>. Acesso em: 21 jun. 2022.

BRASIL. Presidência da República. **Lei nº 13146/2015, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com

Deficiência). Lei: 13.146/2015. Brasília, DF, 07 de julho de 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 02 jun. 2022.

BRASIL. Presidência da República. **Lei nº 14159/2020, de 2 de junho de 2021**. Altera a Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência), a fim de ampliar o prazo para cumprimento do disposto no § 6º do art. 44 da referida Lei. Lei: 14.159/2020. Brasília, DF, 02 de junho de 2021. Disponível em: [<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/114159.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2014.159%2C%20DE%202%20DE%20JUNHO%20DE%202021&text=Altera%20a%20Lei%20n%C2%BA%2013.146,44%20da%20referida%20Lei.>](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/114159.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2014.159%2C%20DE%202%20DE%20JUNHO%20DE%202021&text=Altera%20a%20Lei%20n%C2%BA%2013.146,44%20da%20referida%20Lei.>). Acesso em: 02 jun. 2022.

BUTTENBENDER, JOICE. **Tradução de sons e efeitos sonoros na LSE**: Uma análise de legendas bilíngues baseada em *Corpus*. 2018. 74 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em 2018) - Universidade Estadual do Ceará, 2018. Disponível em: <http://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=85497>>. Acesso em: 15 de set. de 2022.

CASTRO, TAMARA. Língua de sinais e educação inclusiva. In: CENPEC. [S.l.]. 23 set. 2019. Disponível em: <https://www.cenpec.org.br/noticias/linguas-de-sinais-e-educacao-inclusiva#:~:text=Em%20pa%C3%ADses%20falantes%20da%201%C3%ADngua,Mo%C3%A7ambique%2C%20a%20L%C3%ADngua%20Mo%C3%A7ambicana%20de>>. Acesso em: 9 jun. 2022.

DÍAZ-CINTAS, Jorge. **La traducción audiovisual**: el subtitulado. Salamanca: Almar. 2001.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. **Audiovisual Translation**: Subtitling. Manchester: St Jerome Publishing. 2007.

DÍAZ-CINTAS, Jorge. Subtitling. In: DOORSLAER, Luc van; GAMBIER, Yves. **Handbook of Translation Studies**. vol. 1. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. p. 344-349, 2010.

DÍAZ-CINTAS, J., REMAEL, A. **Subtitling**: Concepts and Practices. London: Routledge. 2019.

FENNER, Priscila. Comunidade surda: 5 fatos que você deveria saber sobre. **Handtalk**, 2016. Disponível em: <<https://www.handtalk.me/br/blog/5-fatos-comunidade-surda-libras/>>. Acesso em: 14 dez. 2022.

FRANTZOLAS, Tasos. The Beautiful Lies of Sound Design. Atenas, Greece. 21 mar. 2016. Publicad no canal TEDx TALKS. 1 vídeo. (17 minutos e um segundo). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jDy5j0c6TrU>>. Acesso em: 24 de abr. de 2022.

ESTRANGEIROS. Sonia Machado Lima. Brasil, 2013. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=Lf7NCqdpmsQ>>. Acesso em: 04 de julho de 2022.

GOULETI, K.; UZZO, G.; WANG, Z.; ZHANG, X. Serif – Sans Serif Subtitle Font: Legibility and Audience Preference. Varsóvia: Universidade de Varsóvia, 2021.

HULTSCH, D. F. *et al.* Short-term longitudinal change in cognitive performance in later life. **Psychology and Aging**, Victoria, Colúmbia Britânica, vol. 7. n. 4, 1992. doi:10.1037/0882-7974.7.4.571.

IAN, DAVID. **Foley artist show how sounds effects are made**. [Portland, Oregon]. 13 mar. 2016. Publico no canal The Columbian. 1 vídeo. (13 minutos e 11 segundos). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=E0pOLukIB4s&t=66s>>. Acesso em: 24 de abr. de 2022.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo demográfico sobre a quantidade de pessoas surdas no Brasil**. Rio de Janeiro: IBGE, 2010. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/apps/snig/v1/?loc=0&cat=-1,-2,-3,128&ind=4643>>. Acesso em: 16 de maio de 2022.

INCLUSÃO: Câmara inicia transmissões com serviço closed caption. Câmara Municipal de Piracicaba. [2022?]. Disponível em:<<https://m.camarapiracicaba.sp.gov.br/inclusao-camara-inicia-transmissoes-com-servico-de-closed-caption-51827>>. Acesso em: 18 jun. 2022

(I'VE) Had The Time of My Life by Bill Medley & Jennifer Warnes. **Song Facts**, [2022?]. Disponível em:<<https://www.songfacts.com/facts/bill-medley-jennifer-warnes/ive-had-the-time-of-my-life>>. Acesso em: 22 abr. 2022.

JIMENEZ-HURTADO, C. **Traducción y accesibilidad**: subtitulación para sordos y nuevas modalidades de traducción audiovisual. Frankfurt: Peter Lang, 2007, 287p.

LÍNGUA DE SINAIS KAAPOR BRASILEIRA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=L%C3%ADngua_de_sinais_kaapor_brasileira&oldid=64204253>. Acesso em: 9 set. 2022.

LOBATO, Lakshmi. Kaapor, uma Língua de Sinais Brasileira. In: LOBATO, Lakshmi. Desculpe, não ouvi!. São Paulo, 3 nov. 2017. Disponível em: <<https://desculpenaoouvi.com.br/kaapor-a-outra-lingua-de-sinais-brasileira/>>. Acesso em: 9 jun. 2022.

MARANHÃO, A. S. de Albuquerque. Surdez: principais causas e sintomas. **Centro de Diagnóstico Otorrinolaringológico (CDO)**, 2020. Disponível em: <<http://cdo.com.br/surdez-principais-causas-e-tipos/#:~:text=A%20surdez%20pode%20acontecer%20de,de%20audi%C3%A7%C3%A3o%20durante%20a%20vida.>>. Acesso em: 16 maio de 2022.

MATHEW, G. 12 Best Subtitle Fonts for Video Editing (Free and Paid Options). **VEED.IO**. [2022?]. Disponível em: <https://www.veed.io/learn/best-font-for-subtitles>>. Acesso em: 30 out. 2022.

MAZE Runner. Direção: Wes Ball. Produção: Temple Hill Entertainment. Estados Unidos: 20th Century Studios, 2014.

NAÇÕES UNIDAS. Disability-Inclusive Communication Guidelines. [S.l.], 2022. Disponível em: <https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/un_disability-inclusive_communication_guidelines.pdf>. Acesso em: 30 out. 2022.

NASCIMENTO, A. K. P. **Convencionalidades nas legendas de efeitos sonoros na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE)**. 2018. 241 f. Tese (Doutorado em Tradução) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-31072018-164135/publico/2018_AnaKatarinnaPessoaDoNascimento_VOrig.pdf>. Acesso em: 24 de abr. de 2022.

NASCIMENTO, A. K. P. Análise da Legenda de efeitos sonoros do filme “Nosso Lar”. **TradTerm**, São Paulo, v. 26, dez. 2015, p. 377-396. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/113415>>. Acesso em: 19 ago. 2022.

NASCIMENTO, A. K. P. Análise da Tradução dos efeitos sonoros do filme Uma Vela para Dário. **REVISTA MAGISTRO (UNIGRANRIO)**, v. 2, p. 107-125, 2016a.

NASCIMENTO, A. K. P.. As onomatopeias da legendagem para surdos e ensurdecidos do filme Astérix et Obélix: Mission Cléopatre. **Revista de Estudos Universitários**, v. 42, p. 69-94, 2016b.

NASCIMENTO, A. K. P. A FRASEOLOGIA NAS TRADUÇÕES DE EFEITOS SONOROS NA LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS: UM ESTUDO PILOTO. In: FERREIRA, A. A. G. D.; FARGETTI, C. M.; MURAKAWA, C. A. A. (Org.). **VARIEDADES DO LÉXICO**. 1 ed. Araraquara: Letraria, 2015, v. 1, p. 135-143.

NASCIMENTO, A. K. P.; TAGNIN, S. E. O. A música e os ruídos na legendagem francesa para surdos e ensurdecidos. **Letras & Letras**, [S.l.], v. 30, n. 2, p.244-260, 18 dez. 2014. EDUFU - Editora 154 da Universidade Federal de Uberlândia. <http://dx.doi.org/10.14393/1160-v30n2a2014-12>. Disponível em:<<https://seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/27974>>. Acesso em: 08 set. 2022.

NASCIMENTO, A. K. P. **Linguística de corpus e legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE)**: uma análise baseada em *corpus* da tradução de efeitos sonoros na legendagem de filmes brasileiros em DVD. 2013. 109f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2013.

NAVES, Sylvia et al. (Org.). **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Brasília: Secretaria do Audiovisual/ Ministério da Cultura, 2016. Disponível em: <<https://inclusao.enap.gov.br/wp-content/uploads/2018/05/Guia-para-Producoes-Audiovisuais-Acessiveis-com-audiodescricao-das-imagens-1.pdf>>. Acesso em: 10 abr. de 2022.

NEVES, J. Music to my Eyes...Conveying music in subtitling for the deaf and hard of hearing. In: BOGUCKI, Lukasz, KREDENS, Krzysztof (eds). **Perspectives in Audiovisual Translation**. Łódz Studies in Language. Frankfurt: Peter Lang, v. 20, 2010, p. 123–145. Disponível em: <<https://www.porsinal.pt/index.php?ps=artigos&idt=artc&cat=12&idart=257>>. Acesso em: 10 de abr. 2022.

OLIVEIRA, LELIA ALVES DE. **EFEITOS SONOROS E LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS: ANÁLISE E PROPOSTA DE TRADUÇÃO DO FILME NISE, O CORAÇÃO DA LOUCURA**. 2018. 56 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em 2018) - Universidade Estadual do Ceará, 2018. Disponível em: <<http://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=85476>>. Acesso em: 12 de set. 2022.

OLIVEIRA, Samuel Levi Silva de. **A influência da tradução dos efeitos sonoros durante a recepção de legendas para surdos e ensurdecidos (LSE) por espectadores surdos em um filme de ação**. Orientadora: Patrícia Araújo Vieira. 2022. 128 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/63970/3/2022_dis_slsoliveira.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2022.

OLIVEIRA, Sarah Maria de; SOUZA, Aline Nunes de; VIEIRA, Patrícia Araújo. Tradução Audiovisual Acessível: uma revisão integrativa de teses e dissertações cearenses no período de 2009 a 2019. **Revista GEMInIS**, v. 12, n. 3, pp. 7-32, set./dez. 2021.

OMS. Deafness and hearing loss. **Organização Mundial de Saúde (OMS)**. Disponível em: <https://www.who.int/health-topics/hearing-loss#tab=tab_2>. Acesso em: 16 de maio de 2022.

PEDROSA, MARCELO. Em Libras: O filme Som do Silêncio ou “silêncio da acessibilidade”? [S.l.], 29 abr. 2021. Publicado no canal Legendanacional. 1 vídeo (7 minutos e 4 segundos). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PdW9i5wLyqY>>. Acesso em: 30 out. 2022.

PEREGO, E.; PACINOTTI, R. Audiovisual Translation through the Ages. In: BOGUCKI, L; DECKERT, M. **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. p. 33-56, 2021

PERSCH, F. de Souza. **A legenda para surdos e ensurdecidos no filme O Som do Silêncio**: uma proposta comentada. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Tradução) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2022. 56 f. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/34522/1/LegendaParaSurdos.pdf>>. Acesso em: 9 ago. 2022.

PRIDE and Prejudice. Direção: Joe Wright. Produção: StudioCanal Working Title Films. Estados Unidos e Reino Unido: Universal Studios, 2005. Plataforma de *streaming*.

PSICOSE. Direção: Alfred Hitchcock. Produção de Shamley Productions. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1960. 1 Blu-Ray

RISE of the Silent Video: How to Boost Engagement. **Trint**, 2017. Disponível em: <<https://trint.com/blog/rise-silent-video-boost-engagement>>. Acesso em: 22 abr. 2022.

RADISH, C. ‘Sound of Metal’ Director Darius Marder on Deaf Representation, Shooting Live Music, and More. **Collider**. 2020. Disponível em:<<https://collider.com/sound-of-metal-director-darius-marder-interview/>>. Acesso em: 30 de out. 2022.

SAMPIERI, G. C. B. **O universo sonoro de Desejo e reparação**: o processo de legendagem para surdos e ensurdecidos. 2018. 195 f., il. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) — Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.unb.br/handle/10482/33018>>. Acesso em: 11 ago. 2022.

SANDRINI, P. Localization and Translation. **MuTra Journal**. v. 2. p. 167-191, 2008. Disponível em: <<http://www.petersandrini.net/publik/localiz.pdf>>. Acesso em: 14 dez. 2022.

SELVATICI, C. **Closed caption: conquistas e questões**. 2010. 87 f. Dissertação de Mestrado - Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em:< [Maxwell \(puc-rio.br\)](http://www.maxwell.villabrazil.com/Maxwell(puc-rio.br))>. Acesso em: 18 maio 2022.

SILVA, M. C. C. C. da. **Para além do visível**: princípios para uma audiodescrição menos visocêntrica. 2019. 238 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

SURDO ORALIZADO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Surdo_oralizado&oldid=56355731>. Acesso em: 9 set. 2022.

SOUJANEN, T.; KOSKINEN, K.; TUOMINEN, T. **User-Centered Translation**. London: Routledge, 2014.

SOUND OF METAL. Direção: Darius Marder. Produção de Caviar. Estados Unidos: Amazon Studios, 2019. 1 Blu-Ray.

SOUND OF METAL. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Sound_of_Metal&oldid=64027262>. Acesso em: 5 out. 2022.

TAYLOR, C. Multimodality and Intersemiotic Translation. In: **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accesibility**. p. 83-99, 2021.

TESE de Antropologia da UFSC enfoca linguagem criada por surdos no interior do Piauí. **Notícias da UFSC**. 2013. Disponível em:< <https://noticias.ufsc.br/2013/07/tese-da-antropologia-da-ufsc-enfoca-linguagem-criada-por-surdos-no-interior-do-piaui/>>. Acesso em: 15 nov. 2022.

TIPOS de fonte e acessibilidade digital. **Centro Tecnológico de Acessibilidade do IFRS**. 2019. Disponível em:<<https://cta.ifrs.edu.br/tipos-de-fonte-e-acessibilidade-digital/>>. Acesso em: 30 out. 2022.

TSAOUSI, Aikaterini. Making sound accessible: the labelling of sound effects in subtitling for the deaf and hard-of-hearing. **Hermeneus**, TI, Barcelona, 17, pp. 233-252, 2013.

UP! – Altas aventuras. Direção: Pete Docter. Produção: Pixar Animation Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2009.

VERMEER, H. J. Skopos and commission in translation action. In: VENUTI, L. (ed.). **The Translation Studies Reader**. London e New York: Routledge, 2000. (p. 221–232)

WORKSHOP TRILHA SONORA NA PRÁTICA. 1., 2022, Salvador, BA. **Núcleo de Comunicação da Escola de Música**. Salvador, BA: Universidade Federal da Bahia, 2022.

YONALLER, L. O filme “Cidade de Deus” e o closed caption. **Jovem Jornalista**, 2016. Disponível em:<<http://jj-jovemjornalista.blogspot.com/2016/09/o-filme-cidade-de-deus-e-o-closed.html>>. Acesso em: 26 de junho de 2022.

ZABALBEASCOA, P. The nature of the audiovisual text and its parameters. In: DÍAZ CINTAS, J. (eds.), **The didactics of audiovisual translation**, Benjamins, Amsterdam, 2008, p. 21-37.

ANEXO A – COMPILADO DAS SUGESTÕES DE NASCIMENTO (2018) PARA OS SONS DE HOMEM

Tipos de som	Básico	Informativo	Superinformativo
Queda	Queda	Queda em <i>off</i>	Alguém cai em <i>off</i>
			Personagem cai em <i>off</i>
Agressões	Tapa(s)	Tapas em Personagem	Personagem estapeia Personagem
	Pancadaria	Não há sugestão	Pancadaria da polícia Pancadaria entre [Personagens]
Alteração de voz	Animado (a)	Não há sugestão	Personagem animado (a)
	Irônico (a)	Não há sugestão	Personagem irônico (a)
	Rouco (a)	Não há sugestão	Personagem rouco (a)
	Mais baixo (a)	Não há sugestão	Personagem fala mais baixo (a)
	Voz normal	Não há sugestão	Personagem com a voz normal
	Interpretando	Não há sugestão	Personagem interpretando
	Declamando	Não há sugestão	Personagem declamando
	Com eco	Não há sugestão	Personagem com eco
	Nervoso (a)	Não há sugestão	Personagem nervoso (a)
	Mais alto	Não há sugestão	Personagem fala mais alto
	Voz baixa	Não há sugestão	Personagem voz baixa
	Voz engraçada	Não há sugestão	Personagem com voz engraçada
	Chorando	Não há sugestão	Personagem chorando
	Cantando	Não há sugestão	Personagem cantando
Gemendo	Não há sugestão	Personagem gemendo	

	Bocejando	Não há sugestão	Personagem bocejando
	Engasgando	Não há sugestão	Personagem engasgando
	Fungando	Não há sugestão	Personagem fungando
	Soluçando	Não há sugestão	Personagem soluçando
	Tossindo	Não há sugestão	Personagem tossindo
	Cantando alto	Não há sugestão	Não há sugestão
	Cantando mal	Não há sugestão	Não há sugestão
	Cantando bem	Não há sugestão	Não há sugestão
	Abafado	Conversa abafada	Conversa abafada entre Personagens
	Gagueja	Não há sugestão	Personagem gagueja
	Gaguejando	Não há sugestão	Personagem gaguejando
Aplausos	Aplausos	Aplausos animados	Aplausos animados do público
		Aplausos fracos	Aplausos fracos do público
	Palmas	Palmas animadas	Palmas animadas do público
		Palmas fracas	Palmas fracas do público
	Bate palmas	Não há sugestão	Não há sugestão
	Batem palmas	Não há sugestão	Alguns batem palmas
Todos batem palmas			
Vaias	Vaia(s)	Público vaia	Não há sugestão
		Todos vaiam	Não há sugestão
		Alguns vaiam	Não há sugestão
		Personagem vaia	Não há sugestão
		Sonora vaia	Sonora vaia do público
		Vaias escassas	Vaias escassas do público
Beijo	Beijo	Beijo em Personagem	Personagem beija Personagem
Burburinho	Burburinho	Burburinho alegre	Burburinho alegre da torcida/plateia
		Burburinho jocoso	Burburinho jocoso da torcida/plateia
		Burburinho de espanto	Burburinho de espanto da torcida/plateia

	Reza	Não há sugestão	Pessoas rezam
	Oração	Não há sugestão	Pessoas oram
Cantar	Cantarola	Personagem cantarola	Personagem cantarola música
		Cantarola música	
	Canta	Canta alto	Canta música
			Personagem canta música
			Personagem canta alto música
	Canta mal	Personagem canta mal música	
	Canta ao longe	Não há sugestão	
Choro	Choro	Choro baixinho	Choro baixinho de Personagem
		Choro intenso	Choro intenso de Personagem
		Choro compulsivo	Choro compulsivo de Personagem
			Choro compulsivo de alegria
	Choro compulsivo de tristeza		
Conversas	Inaudível	Conversa inaudível	Conversa inaudível de Personagens
		Conversas inaudíveis	
		Personagem inaudível	Conversas inaudíveis de Personagens
		Personagens inaudíveis	
Fisiológico	Bocejo	Não há sugestão	Personagem boceja
	Engasgo	Não há sugestão	Personagem engasga
	Voz embargada	Não há sugestão	Não há sugestão
	Fungada(s)	Não há sugestão	Personagem funga
	Batimentos cardíacos	Batimentos cardíacos acelerados	Batimentos cardíacos acelerados de Personagem
		Batimentos cardíacos lentos	Batimentos cardíacos lentos de Personagem
	Soluço(s)	Não há sugestão	Personagem soluça
	Pigarro	Não há sugestão	Personagem pigarreja
	Vômito	Não há sugestão	Personagem vomita

	Ânsia de vômito	Não há sugestão	Não há sugestão
	Urina	Urina intensa	Personagem urina intensamente
		Urina fraca	Personagem urina fracamente
	Respira ofegante	Não há sugestão	Personagem respira ofegante
	Respiração ofegante	Não há sugestão	Não há sugestão
	Ofegante	Não há sugestão	Não há sugestão
	Respiração difícil	Não há sugestão	Personagem respira com dificuldade
	Respira fundo	Não há sugestão	Personagem respira fundo
	Toma fôlego	Não há sugestão	Personagem toma fôlego
	Surpresa	Não há sugestão	Não há sugestão
	Suspiro(s)	Longo suspiro	Personagem suspira
		Breve suspiro	
	Ronco(s)	Ronco alto	Personagem ronca alto
		Ronco leve	Personagem ronca levemente
		Personagem ronca	
	Deglutição	Não há sugestão	Não há sugestão
	Engole em seco	Não há sugestão	Personagem engole
			Personagem engole em seco
	Arroto	Personagem arrota	Personagem arrota discretamente
		Arroto discreto	
		Arroto sonoro	Personagem arrota sonoramente
	Cuspida	Não há sugestão	Personagem cospe
	Pum	Personagem solta pum	Personagem solta pum sonoro
		Pum sonoro	
	Tosse	Personagem tosse	Personagem tosse em <i>off</i>
		Tosse(s) em <i>off</i>	
Gemido	Gemido(s)	Gemido(s) de prazer	Personagem geme de prazer
		Gemido(s) de dor	Personagem geme de dor
		Gemido(s) de esforço	Personagem geme pelo esforço

		Gemido(s) de irritação	Personagem geme de irritação
	Grunhido(s)	Não há sugestão	Grunhidos de Personagem
Gritos	Grito(s)	Grito(s) de prazer	Personagem grita de prazer
		Grito(s) de raiva	Personagem grita de raiva
		Grito(s) desesperado(s)	Personagem grita desesperado(a)
	Gritaria	Não há sugestão	Gritaria da multidão
	Protestos	Não há sugestão	Protestos da multidão
	Comemoração	Não há sugestão	Comemoração da equipe
			Comemoração da torcida
			Comemoração de Personagem
Gritinhos de crianças	Não há sugestão	Não há sugestão	
Idioma estrangeiro	Inglês	Fala em inglês	Personagem fala em inglês
	Espanhol	Fala em espanhol	Personagem fala em espanhol
	Latim	Fala em latim	Personagem fala em latim
	Japonês	Fala em japonês	Personagem fala em japonês
	Dinamarquês	Fala em dinamarquês	Personagem fala em dinamarquês
	Língua estrangeira	Fala em língua estrangeira	Personagem fala em língua estrangeira
	Em inglês	Não há sugestão	Não há sugestão
	Em espanhol	Não há sugestão	Não há sugestão
	Em latim	Não há sugestão	Não há sugestão

	Em japonês	Não há sugestão	Não há sugestão
	Em dinamarquês	Não há sugestão	Não há sugestão
	Em iídiche	Não há sugestão	Não há sugestão
	Imita falar alemão	Não há sugestão	Personagem imita falar alemão
	Imita falar francês	Não há sugestão	Personagem imita falar francês
	Fala mal alemão	Não há sugestão	Personagem fala mal alemão
	Fala mal francês	Não há sugestão	Personagem fala mal francês
	Fala mal português	Não há sugestão	Personagem fala mal português
	Sotaque	Sotaque norte-americano	Personagem fala com sotaque norte-americano
Imitação	Imita golfinho	Não há sugestão	Personagem imita golfinho
	Imita macaco	Não há sugestão	Personagem imita macaco
	Imita tiros	Não há sugestão	Personagem imita tiros
	Imita alguém	Não há sugestão	Personagem imita alguém
	Imita cachorro	Não há sugestão	Personagem imita cachorro
	Imita foca	Não há sugestão	Personagem imita foca
Passos	Passos	Passos rápidos	Passos aproximam-se
		Passos lentos	
		Passos cadenciados	Passos afastam-se
		Passos barulhentos	
		Passos de Personagem	Não há sugestão
Risos	Riso(s)	Risos de Personagem	Não há sugestão
		Risos de escárnio	Riso de escárnio de Personagem
		Riso tímido	Riso tímido de Personagem
		Riso forçado	Riso forçado de Personagem
	Risinho(s)	Não há sugestão	Não há sugestão
	Gargalhada(s)	Não há sugestão	Gargalhadas de Personagem
Sussurros	Sussurro(s)	Personagem sussurra	Personagem sussurra ao fundo
		Sussurro(s) ao fundo	
Outros	Concorda	Não há sugestão	Personagem concorda
	Discorda	Não há sugestão	Personagem discorda
	Hesita	Não há sugestão	Personagem hesita
	Sem som	Não há sugestão	Não há sugestão

	Dubla	Dubla música	Personagem dubla música
	Dublando	Não há sugestão	Não há sugestão
	Pede silêncio	Não há sugestão	Personagem pede silêncio

ANEXO B – COMPILADO DAS SUGESTÕES DE NASCIMENTO (2018) PARA OS TIPOS DE MÚSICA DE FOSSO

MÚSICA DE FOSSO NÃO QUALIFICADA	
Grupos semânticos	Sugestões
Idioma	Música romântica em inglês Música animada em inglês
Instrumento musical	Piano: Música triste Guitarra: Música animada Violão: Música alegre Trompete: Música melancólica
Outros	Efeitos de tensão Efeitos de suspense
MÚSICA DE FOSSO QUALIFICADA	
Grupos semânticos	Sugestões
Ação	Música de ação Música de confronto Música de conquista Música épica Música inquietante Música militar Música tensa Música de luta
Alegre	Música alegre Música alegre engraçada Música alegre fica suave Música cativante Música dançante Música de deboche Música divertida Música engraçada Música feliz Música otimista Música positiva
Altura	Não há sugestão
Dramática	Música dramática Música dramática de suspense Música dramática fica suave
Estilo musical	Forró animado Música africana triste Música de velho-oeste e suspense Música natalina alegre Música natalina triste Música pop rock alegre Música soul animada Rock agitado Rock de ação
Nome da música, autor ou intérprete	Ave Maria de Schubert Publicidade Royal Canin de Enio Morricone Música animada: I Wanna Be Where You Are Música melancólica: No Surprises Música romântica: Save Room Música triste: Boys Don't Cry Música triste: Perfect Day

Romântica	Música romântica Música sexy Música sensual
Suave	Música suave Música tranquila Música calma Música alegre fica suave Música triste fica suave Música animada fica suave Música dramática fica suave
Suspense	Música angustiante Música de perigo Música de suspense Música de tensão Música inquietante Música intrigante
Triste	Música emocionante Música melancólica Música nostálgica Música triste Música triste e dramática
Velocidade	Não há sugestão
MÚSICA DE FOSSO IMPLÍCITA	
Grupos semânticos	Sugestões
Altura	Música de ação se eleva Música de tensão se eleva Música emocionante se eleva
Música continua	Música alegre continua Música triste continua
Música recomeça	Música triste recomeça
Música para	Música religiosa para Música suave e triste para Música triste para