



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE LETRAS
LÍNGUA ESTRANGEIRA MODERNA OU CLÁSSICA**

KATHERINE HERDY DUAILIBI ZUANNY

**O USO DE EMOJIS NA LSE PARA CRIANÇAS:
UMA ESTRATÉGIA LÚDICA PARA A TRADUÇÃO DOS ELEMENTOS
PARALINGUÍSTICOS.**

Salvador

2022

KATHERINE HERDY DUAILIBI ZUANNY

**O USO DE EMOJIS NA LSE PARA CRIANÇAS:
UMA ESTRATÉGIA LÚDICA PARA A TRADUÇÃO DOS ELEMENTOS
PARALINGUÍSTICOS.**

Monografia apresentada ao Curso de Língua Estrangeira Moderna ou Clássica da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Língua Inglesa.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Monique Pfau.

Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Manoela Cristina Correia Carvalho da Silva.

Salvador
2022

AGRADECIMENTOS

Para tudo na vida existe um momento.

Um momento de ser e estar, de fazer, crer e estudar. Um momento de saber e aprender. Um momento de ouvir e de calar, um momento de falar e agradecer. Agradeço a todos que me motivaram e que ajudaram a construir este trabalho, que deu um significado diferente a este momento.

Agradeço, primeiramente, aos meus pais por serem os meus maiores apoiadores e incentivadores. Obrigada por tudo que vocês fizeram e fazem pela minha felicidade, educação e vida. Sou muito grata por todo o amor e amizade que tenho com vocês. Um agradecimento especial também por terem sido, extraoficialmente, os meus revisores de texto a fim de me ajudar a perceber se o que eu tinha escrito era inteligível e compreensível para outras pessoas.

Aos meus familiares e amigos que me apoiaram durante todo esse percurso da graduação e escrita do TCC.

Aos meus colegas da UFBA que se tornaram grandes amigos. Sou muito grata pelos momentos que tivemos durante a graduação e ao incentivo que dávamos uns aos outros durante todo esse percurso. Obrigada por terem melhorado a minha experiência universitária.

À Prof^a. Dr^a. Monique Pfau, agradeço por ter aceito ser a Orientadora deste trabalho no período de licença médica da Prof^a. Dr^a. Manoela da Silva. Muito obrigada por me motivar e incentivar, através das suas aulas e cursos, a conhecer mais sobre a tradução

À Prof^a. Dr^a. Manoela da Silva, Coorientadora dessa pesquisa, muito obrigada por estar comigo desde a escolha da pesquisa, escrita e finalização deste trabalho, mesmo durante o período de licença médica. Obrigada por me motivar e incentivar a estudar tradução, e especialmente, por ter me apresentado a área da Tradução Audiovisual Acessível, inspiração para a definição da minha pesquisa.

Agradeço também, aos Professores e funcionários do Instituto de Letras da UFBA, pela generosidade, acolhimento, auxílio e pelos momentos de aprendizagem.

Obrigada a todas as integrantes do Grupo de Pesquisa TrAce (Tradução e Acessibilidade), pela troca de conhecimentos, motivação e companheirismo.

Obrigada aos Professores Jorge Hernán Yerro e Patrícia Araújo Vieira, integrantes da Banca Examinadora, pelas contribuições enriquecedoras para a minha pesquisa.

RESUMO

Na área da Tradução Audiovisual (TAV), uma das modalidades de tradução mais antiga e largamente usada é a legendagem. Atualmente, essa modalidade de tradução vem se tornando cada vez mais necessária, especialmente devido às demandas em prol da acessibilidade, o que levou ao nascimento da Legenda para Surdos e Ensurdidos (LSE), considerada uma modalidade da subárea da Tradução Audiovisual Acessível (TAVA). A LSE não só torna conteúdos audiovisuais acessíveis, como também pode se constituir num instrumento importante para a aprendizagem da leitura da Língua Portuguesa de forma lúdica, o que pode ser altamente benéfico para crianças. Na LSE são traduzidos os diálogos, a trilha musical, os efeitos sonoros, as informações paralinguísticas (tom de voz, ritmo de fala etc) e as informações extralinguísticas (gestos, posturas etc). Contudo, a adição dessas informações extras, pode acarretar no aumento de caracteres na legenda, levando a um impacto direto na velocidade de leitura exigida. Essa alta velocidade pode levar o público infantil, que pode ainda não ter domínio total de uma língua oral, a ter uma leitura incompleta da legenda e, por conseguinte, uma compreensão inadequada do produto audiovisual. Assim, a presente pesquisa teve como objetivo observar se o uso de emojis seria uma estratégia viável de tradução para substituir as informações paralinguísticas e, conseqüentemente, reduzir a velocidade de leitura, diminuindo o número de caracteres por segundo (CPS), em uma legenda do tipo LSE para crianças. Para tanto, por se tratar de uma pesquisa descritiva nos moldes de uma tradução comentada, foram feitas três versões de legendas LSE em português do curta-metragem *Um Pequeno Grande Erro*, produção na qual as vozes dos personagens apresentam uma rica variação de informações paralinguísticas. Nesse processo, foram tomados como base os parâmetros do *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* (NAVES; MAUCH; ALVES; ARAÚJO, 2016) e pesquisas feitas sobre *Subtitle for the Deaf and Hard of Hearing* (SDH) para crianças (ZÁRATE, 2010, 2011, 2014; LORENZO, 2010a, 2010b; TAMAYO, 2015a, 2015b, 2016; TAMAYO, CHAUME, 2017; WÜNSCHE, 2020). Também foram utilizados o programa gratuito de criação e edição de legendas *Aegisub*, e os softwares de queima de legenda *HandBrake* e *VEED.IO*. Na primeira versão das legendas, as informações paralinguísticas foram traduzidas entre colchetes de modo convencional. Na segunda, ocorreu a substituição dessas informações pelos emojis, sem nenhuma edição no texto. Na terceira, além do uso dos emojis, ocorreram edições no texto. Os resultados evidenciaram que os emojis podem ser uma estratégia viável para substituir as informações paralinguísticas, não só poupando caracteres e, como consequência, diminuindo significativamente o CPS das legendas, mas também permitindo deixar as legendas mais próximas do áudio, o que é preferido por parte do público da LSE.

Palavras-chave: Tradução Audiovisual Acessível (TAVA). Legenda para Surdos e ensurdidos (LSE). Tradução para o público infanto-juvenil. Informações paralinguísticas. Emojis.

ABSTRACT

In the field of Audiovisual Translation (AVT), one of the oldest and most widely used translation modalities is subtitling. Currently, this type of translation has become increasingly necessary, especially due to demands towards accessibility, which led to the birth of Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing (SDH), considered a modality of the subfield of Accessible Audiovisual Translation (AAVT). SDH not only makes audiovisual content accessible, but it can also be an important tool for learning to read the Portuguese language in a ludic manner, which can be highly beneficial for children. In SDH the dialogues, soundtrack, sound effects, paralinguistic information (tone of voice, rhythm of speech, etc.) and extralinguistic information (gestures, postures, etc.) are translated. The addition of the extra information, however, can lead to an increase in the amount of characters in the subtitle, leading to a direct impact on the required reading speed. This high speed can make children to have an incomplete reading of the subtitle and, consequently, an inadequate understanding of the audiovisual product, especially if these children do not yet have a full command of an oral language. Therefore, the present research aimed to observe whether the use of emojis would be a feasible translation strategy to replace paralinguistic information and, consequently, reduce reading speed by decreasing the number of characters per second (CPS) in SDH for children. Hence, as this is a descriptive research in the form of a commented translation, three versions of SDH subtitles in Portuguese were made for the short film *Small Fry*, a production in which the characters' voices present a rich diversity of paralinguistic information. The guideline *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* (NAVES; MAUCH; ALVES; ARAÚJO, 2016) and research done on Subtitle for the Deaf and Hard of Hearing (SDH) for children (ZÁRATE, 2010, 2011, 2014; LORENZO, 2010a, 2010b; TAMAYO, 2015a, 2015b, 2016; TAMAYO, CHAUME, 2017; WÜNSCHE, 2020) were taken as parameters throughout this study. The free subtitle creator and editing program *Aegisub*, and the subtitle burning softwares *HandBrake* and *VEED.IO* were also used for this research. In the first version of the subtitles, the paralinguistic information was translated between square brackets in the conventional way. The second version replaced the information with emojis, without any editing in the text. In the third version, besides the use of emojis, text editing also occurred. The results showed that emojis can be a feasible strategy to replace paralinguistic information. They not only reduce the number of characters and, consequently, significantly reduce the CPS of subtitles, but also allow subtitles to be more similar to the audio, as preferred by part of the SDH target audience.

Keywords: Accessible Audiovisual Translation (AAVT). Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing (SDH). Translation for children. Paralinguistic Information. Emojis.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 VER PARA OUVIR	10
2.1. BREVE PASSEIO HISTÓRICO.....	16
2.2. PARÂMETROS TÉCNICOS.....	21
3 TRADUZINDO PARA CRIANÇAS	32
3.1. LSE PARA CRIANÇAS.....	34
4 LEGENDANDO <i>UM PEQUENO GRANDE ERRO</i>	50
4.1. VERSÃO TRADICIONAL.....	53
4.1.1 Cor e tipografia.....	54
4.1.2 Identificação dos personagens.....	56
4.1.3 Edição das falas.....	59
4.1.4 Elementos paralinguísticos.....	67
4.1.5 Músicas/informações diegéticas/efeitos sonoros.....	70
4.2. VERSÃO COM EMOJIS.....	72
4.2.1 Seleção dos emojis.....	73
4.2.2 Cor e tipografia.....	76
4.2.3 Edição das falas.....	77
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
REFERÊNCIAS	84
APÊNDICES	94

1 INTRODUÇÃO

A Tradução Audiovisual (TAV) é uma subárea dos Estudos da Tradução que se caracteriza pela natureza audiovisual dos textos de partida, ou seja, os textos que serão traduzidos transmitem informações através dos canais acústico e visual e, portanto, combinam sons e imagens (ex.: filmes, peças de teatro etc). Essa associação dá origem a diferentes tipos de signos: acústicos verbais (palavras faladas), acústicos não verbais (música, efeitos sonoros etc.), visuais verbais (palavras escritas que aparecem na tela: legendas, placas etc.) e visuais não verbais (demais imagens) (ZABALBEASCOA, 2008).

Como o texto audiovisual é construído pelo suporte que os sons dão às imagens e aquele que as imagens dão aos sons, nenhum desses signos pode ser ignorado para o entendimento do todo, o que torna a tradução audiovisual particularmente complexa. Isso se torna ainda mais evidente no caso daquelas modalidades de TAV que procuram restituir o acesso de pessoas com algum tipo de barreira sensorial a todos os tipos de signos de um material audiovisual, como é o caso da Legendagem para Surdos e Ensurdidos¹ (LSE).²

A LSE se constitui num texto escrito, geralmente apresentado na parte inferior da tela, que traduz tanto os diálogos quanto a trilha musical, os efeitos sonoros e as informações paralinguísticas (tom de voz, ritmo de fala, volume de voz etc) e extralinguísticas³ (gestos, posturas etc) de um produto audiovisual. Desse modo, na LSE o conceito de “tradaptação” de Neves (2007) é ainda mais evidente, já que segundo a mesma “tradaptar implica traduzir mensagens intersemióticas adaptando-as às necessidades de determinados receptores” (NEVES, 2007, p. 31).

¹ Nesta pesquisa utilizaremos o termo “Surdo”, com “S” maiúsculo, para nos referir a pessoas que têm como primeira língua a Libras e participam ativamente da comunidade/cultura Surda. Esses indivíduos não se identificam como pessoas com deficiência, e sim como integrantes de uma minoria linguística que tem uma língua e cultura próprias. Já os “ensurdidos”, também conhecidos como pessoas com deficiência auditiva ou surdos oralizados, são aqueles com diferentes níveis de déficit auditivo cuja língua materna é o português oral e que participam mais ativamente da cultura ouvinte. Ressaltamos, no entanto, que haverá momentos no texto nos quais a palavra “surdo”, com “s” minúsculo, será utilizada para designar tanto as pessoas Surdas quanto as pessoas ensurdidas, pois os autores que citaremos nem sempre fazem essa diferenciação.

² Esse tipo de recurso é usualmente preferido pelo público ensurdido, enquanto que o público Surdo tem preferência pela janela de Libras. No entanto, nem sempre a janela de Libras é oferecida. Além disso, a presença da LSE em produtos audiovisuais garante aos Surdos a possibilidade de contato com a Língua Portuguesa de maneira lúdica, ajudando no desenvolvimento do bilinguismo.

³ As informações extralinguísticas são transmitidas por códigos não verbais e são facilmente perceptíveis por Surdos e ensurdidos. A tradução pode ser necessária quando essa informação se refere a algum sinal ou imagem iconográfica da cultura de partida que não é compartilhada pela cultura de chegada (GREGORIM, 2018). No Brasil, o sinal de positivo, por exemplo, é visto como um ok, a confirmação de algo. No Irã, o mesmo sinal é visto como uma ofensa. Para eles esse gesto é similar a mostrar o dedo do meio no Brasil (APRENDA, 2020).

A LSE segue todos os parâmetros das legendas para ouvintes, respeitando critérios como o número de caracteres e a sincronia com as imagens, por exemplo. A diferença reside no fato de que na LSE são inseridos uma série de elementos descritivos com o objetivo de dar acesso ao público Surdo e ensurdecido aos signos acústicos não verbais, que são essenciais para proporcionar uma leitura completa do material audiovisual traduzido.

No entanto, a tradução desses signos acústicos não verbais traz inúmeros desafios para os legendistas, como, por exemplo, o número de caracteres por segundo (CPS).⁴ Quando são adicionadas essas informações extras, que são essenciais, o CPS geralmente gravita para um limite muito alto de velocidade. Essa velocidade rápida, por sua vez, pode vir a gerar uma leitura incompleta da legenda, tornando todo o processo uma experiência frustrante para o público-alvo, principalmente no caso das crianças, que podem estar ainda no processo de alfabetização da Língua Portuguesa. Vale ressaltar, inclusive, o fato de crianças Surdas e ensurdecidas geralmente levarem mais tempo para se alfabetizar numa língua oral que crianças ouvintes, isso por causa de problemas no nosso sistema educacional, que não garante um ensino bilíngue de fato, e também por questões de diferenças linguísticas (flexão das palavras, desconhecimento de certas palavras/expressões que não têm sinais equivalente na Língua de Sinais etc).

Assim, para diminuir o número de caracteres, os legendistas geralmente utilizam estratégias como a omissão e a reformulação. Contudo, mesmo se utilizando dessas e outras estratégias, tentando fazer cortes e observando o que será prioridade para colocar na legenda, o CPS na LSE muitas vezes tende ao limite máximo. Por certo esse problema requer uma solução, vez que a legenda, ainda que sofra as alterações necessárias, muitas vezes não consegue alcançar seu objetivo maior que é permitir uma leitura mais confortável e dinâmica. Isso nos motivou, então, a pesquisar formas de minimizar o problema. Decidimos, então, focar na LSE para crianças e na tradução da informação paralinguística.

A informação paralinguística é aquela parte da fala ligada aos elementos não verbais, como, por exemplo, a entonação, o volume da voz, o ritmo de fala, as pausas, a expressão de emoções e atitudes, entre outros. Ela exerce uma função de expressividade dentro da língua (BULHÕES, 2006).

A presente pesquisa, de natureza descritiva e qualitativa, se propôs, portanto, a investigar uma forma alternativa para a tradução das informações paralinguísticas em legendas do tipo LSE para crianças, a fim de buscar respostas para a seguinte questão: os emojis seriam

⁴ O CPS é a “velocidade” em que a legenda é exibida na tela.

uma estratégia viável de tradução para substituir informações paralinguísticas e, conseqüentemente, poupar o uso de caracteres e diminuir o CPS em uma legenda do tipo LSE?

A escolha dos emojis⁵ se deu pelo fato de que, com o avanço da tecnologia, cada vez mais nos comunicamos através de mensagens e imagens, e uma das formas que utilizamos para expressar as nossas emoções, sentimentos ao lermos ou vermos algo são os emojis. Assim, nesta pesquisa, tivemos como objetivo investigar o uso de emojis na produção de legendas em Língua Portuguesa de um curta metragem para crianças Surdas e ensurdecidas.

Para tanto, legendamos o curta metragem *Um Pequeno Grande Erro* (2011) da Pixar, distribuído pela Walt Disney. A escolha deste curta se deu pela rica variação de informações paralinguísticas apresentadas nas vozes dos diversos personagens. Inicialmente, criamos uma versão de LSE tradicional na qual as informações paralinguísticas foram descritas verbalmente entre colchetes. Em seguida, criamos duas versões utilizando os emojis, a fim de avaliar a viabilidade do seu uso em substituição à descrição verbal das informações paralinguísticas. Então, verificamos se os emojis substituíram de forma total ou parcial os textos verbais e também comparamos a quantidade de CPS de cada versão das legendas. Por fim, avaliamos a possibilidade do uso de emojis ser uma estratégia viável para a tradução das informações paralinguísticas.

Este texto é o resultado dessa pesquisa e está constituído por cinco capítulos. O primeiro é esta introdução. O segundo traz um apanhado histórico da legendagem, com uma análise mais detalhada sobre a LSE e seus parâmetros técnicos. O terceiro discorre sobre a tradução para o público infantil, especialmente a LSE voltada para crianças. No quarto trazemos nossa metodologia e a tradução comentada do curta metragem. O quinto e último capítulo apresenta as nossas considerações finais.

⁵ Emojis são representações gráficas, ícones ilustrados, usadas em conversas on-line, nas redes sociais e em aplicativos como o WhatsApp. Além de adicionar significado e emoção às nossas palavras, os emojis podem efetivamente substituir mensagens curtas (MATTOS; BRASIL; GARCIA; OLIVEIRA, 2019).

2 VER PARA OUVIR

A Tradução Audiovisual (TAV) é a subárea dos Estudos da Tradução que lida com textos de natureza audiovisual, ou seja, textos que transmitem informações simultaneamente tanto pelo canal acústico quanto pelo canal visual. Conseqüentemente, caso alguém não tenha acesso a um desses canais, seja por barreiras linguísticas ou sensoriais, haverá prejuízo para a fruição/entendimento do todo. Um dos recursos usados para que isso seja evitado é a legendagem. A legendagem é considerada uma das modalidades mais antigas e largamente empregadas da TAV. Seu nascimento está intrinsicamente ligado à utilização dos intertítulos na época do cinema mudo.

O cinema nasceu na França no ano de 1895 com a projeção pública da saída de operários de uma fábrica feita pelos irmãos Lumière. No início, as produções cinematográficas nada mais eram que pequenos *flashes* de cenas do cotidiano, como pessoas atravessando uma ponte ou uma família tomando café da manhã (IRMÃOS [entre 2001 e 2020]).⁶ Esses primeiros “filmes” eram marcados pela posição fixa da câmera, por sua brevidade, pela ausência de montagem e de atores ou de uma narrativa propriamente dita. Contudo, com o passar do tempo, as produções foram se tornando cada vez mais complexas e a linguagem escrita foi incorporada aos filmes, através dos chamados intertítulos, para ajudar a contar a história (CHAUME, 2004).

Os intertítulos eram textos simples e concisos, escritos com caracteres brancos sobre fundo preto, que ficavam intercalados entre as cenas. Sua função era de ajudar na compreensão dos acontecimentos, acrescentando informações espaço-temporais, assim como a descrição de um pensamento, emoção ou até a fala de um personagem. Esse recurso foi usado pela primeira vez em 1903, no filme *Uncle Tom's Cabin* de Edwin S. Porter (CHAUME, 2004).

Figuras 1 e 2 – Intertítulos do filme *Luzes da Cidade* (1931)



Fonte: CHARLIE Chaplin (2017) (Canal do youtube Domínio Público).

⁶ Para ter acesso a essas produções, visitar o site da Secretaria da Educação do Paraná (acessado em: 26 de ago. de 2021): <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/video/showVideo.php?video=18451#>.

Pouco a pouco, os intertítulos tornaram-se parte integrante de todas as narrativas. Contudo, sua utilização também trouxe novos desafios para a indústria cinematográfica, uma vez que os filmes passaram a contar com linguagem verbal numa época em que apenas cerca de 5% da população mundial falava inglês (GOTTLIEB, 1997, apud CHAUME, 2004).⁷ Para superar essa barreira linguística e contribuir para a ilusão de que a ação dos filmes se desenrolava na língua materna dos espectadores, os intertítulos começaram a ser traduzidos, tanto oralmente dentro da sala de exibição⁸ quanto pela substituição do texto na língua estrangeira por intertítulos na língua de chegada, através de um processo simples no qual “eram removidos, traduzidos, desenhados ou impressos em papel, filmados e inseridos de novo no filme” (IVARSSON, 1992, apud CHAUME, 2004, p.43 tradução nossa).⁹

Entretanto, apesar dos intertítulos serem considerados os predecessores das legendas, a substituição de um texto escrito em uma língua por outro texto escrito em outra língua não corresponde exatamente ao que a opinião pública atualmente associa à legendagem, ou seja, a tradução escrita do diálogo oral de um filme (informação verbal).¹⁰ Só a partir dos anos 1920, com o surgimento dos filmes com áudio ou *talkies*, é que as legendas como as conhecemos hoje surgiram.

O primeiro filme falado foi *The Jazz Singer* dos irmãos Warner, lançado em 1927. Nessa película, havia uma mescla de passagens cantadas e faladas, assim como a presença de intertítulos. O filme foi exibido em Paris no dia 26 de janeiro de 1929, com legendas traduzidas do inglês para o francês. Nesse caso, as falas e músicas foram legendadas e exibidas numa tela lateral e não embutidas no filme, pois não havia tecnologia para isso na época (CHAUME, 2004). A partir daí, ainda que tenha enfrentado certa resistência inicial, a legendagem foi gradativamente se estabelecendo como uma das modalidades mais populares de TAV, principalmente pelo fato de seu custo ser muito menor que o da dublagem.

⁷ Vale ressaltar que entre 1905-1907, nos EUA, surgiram os *Nickelodeons*, cinemas que cobravam preço fixo de cinco centavos por admissão, e foi a partir dessa época que o cinema se transformou em uma grande indústria nesse país (BAKKER, 2005). Conforme o crescimento da demanda por filmes, foram criadas empresas de produção para atendê-los. No topo da popularidade dos *Nickelodeons*, em 1910, existiam cerca de 20 grandes empresas cinematográficas nos EUA. Com isso, as produções em inglês eram as mais frequentes (UNIVERSITY [entre 2010 e 2020]).

⁸ O profissional responsável por essa tradução era conhecido como “explicador”. Cabia a ele ler/interpretar os intertítulos. A presença dos explicadores beneficiava em especial os espectadores analfabetos, que não teriam como ler os intertítulos, mesmo os traduzidos (CHAUME, 2004).

⁹ Texto de partida: “The original intertitles were removed, translated, drawn or printed on paper, filmed and inserted again in the film.”

¹⁰ Informação fornecida pela Professora Doutora Manoela Cristina Correia Carvalo da Silva na aula da disciplina LETC89 – Tradução Audiovisual na Universidade Federal da Bahia, no semestre SLS de 2020.

Hoje, a demanda por legendas tem crescido bastante. Além de sua ampla utilização no cinema, em canais de TV abertos e fechados ou em serviços de *streaming*,¹¹ por exemplo, a pressão pela acessibilidade, a ampliação do número de pessoas que utilizam o recurso como ferramenta de aprendizagem de línguas estrangeiras e o fato de muitos materiais audiovisuais serem assistidos sem som¹² (mutados) contribuem para esse crescimento.

Díaz-Cintas e Remael definem legendas como: “[...] um texto escrito [...] que procura recontar o diálogo original dos falantes, assim como os elementos discursivos que aparecem na imagem (letras, inserções gráficas, inscrições, letreiros, etc.), e as informações contidas na trilha sonora (músicas, vozes de fundo)” (2007, p. 8, tradução nossa).¹³ Geralmente, as legendas aparecem no centro inferior da tela e são exibidas em bloco no estilo *pop-up*,¹⁴ contendo entre 32 e 41 caracteres por linha em um máximo de duas linhas, permanecendo na tela de um a seis segundos. Além disso, devem estar em sincronia com as falas e precisam respeitar as regras da norma culta. Contudo, pode haver variações com relação a esses parâmetros porque existem muitos tipos diferentes de legendas. Um dos tipos que vem ganhado maior destaque nos últimos anos é a Legenda para Surdos e Ensurdecidos (LSE), também conhecida como “legenda descritiva” fora dos meios acadêmicos.

A LSE é um tipo de legenda *offline*,¹⁵ isto quer dizer que ela sempre é preparada com antecedência e, por isso, é editada e segue os mesmos parâmetros técnicos e o padrão visual das legendas para ouvintes. Contudo, além das falas, esse tipo de legenda também inclui a identificação dos falantes, informações paralinguísticas (entonação, ritmo da fala etc) e extralinguísticas (gestos, posturas etc), assim como a tradução da música e os efeitos sonoros e ruídos (risadas, aplausos etc). Essas informações extras geralmente aparecem entre colchetes (GREGORIM, 2018).

¹¹ Tecnologia de transmissão de dados de áudio e vídeo pela internet sem a necessidade de baixar o conteúdo.

¹² Uma pesquisa realizada no Facebook detectou que 85% das visualizações de vídeos na rede social estão sendo feitas com o som desligado. (PATEL, 2016).

¹³ Texto de partida: [...] “a translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off).”

¹⁴ São legendas cujas sentenças ou frases aparecem como um todo e não palavra por palavra, como acontece na legenda *roll up*. (ARAÚJO; ASSIS; ARRAES, 2017)

¹⁵ São legendas feitas previamente. Essas legendas se diferem das feitas ao vivo, também conhecidas como legendas on-line. (NAVES; MAUCH; ALVES; ARAÚJO, 2016)

Figuras 3 – LSE do filme Uma Vela para Dario (2009)



Fonte: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

A LSE, portanto, além de ser um exemplo de tradução intralinguística (quando as legendas estão na mesma língua do texto falado) ou interlinguística (quando as legendas estão numa língua diferente do texto falado), também é uma modalidade intersemiótica, vez que sons são traduzidos em palavras. Além disso, a LSE geralmente é uma legenda fechada,¹⁶ ou seja, necessita ser acionada pelo espectador.

Nos países europeus, a LSE é chamada de *Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing* (SDH) e é feita através do sistema de Teletexto.¹⁷ Nesse caso, além de adicionar todas as informações extras já mencionadas, esse sistema também permite o uso de diferentes recursos para auxiliar, por exemplo, na identificação dos falantes e na diferenciação das falas dos efeitos sonoros, como inserção de até oito tipos diferentes de cores, utilização de itálico e emoticons¹⁸ e posicionamento das legendas em diferentes locais na tela (CIVERA; ORERO, 2010).

Figura 4 – Programa legendado com o sistema de Teletexto



Fonte: Neves (2005).

¹⁶ São legendas que necessitam ser acionadas pelo telespectador para que possam aparecer no produto audiovisual, diferente das legendas abertas, que já são embutidas no vídeo.

¹⁷ O sistema de Teletexto ainda é comumente usado na Europa. Entretanto, alguns canais de televisão já estão pesquisando outras opções para a televisão digital, vez que os televisores digitais permitem uma melhor resolução de imagem, uma melhor qualidade de som, além de uma grande variedade de cores e múltiplas fontes (ZÁRATE, 2014).

¹⁸ O emoticon é um pictograma criado através dos sinais de pontuação, números e caracteres especiais, por exemplo: :-) (feliz) (NEVES, 2005; SOUZA, 2019)

Nos EUA, Canadá e Austrália, usa-se o termo Closed Caption (CC) para se referir às legendas voltadas para o público Surdo ou ensurdecido, especialmente no caso das legendas intralinguísticas. No CC, também adicionamos as informações extras (nomes, efeitos sonoros etc) e, assim como no Teletexto, também é possível posicionar as legendas em diferentes locais, utilizar o itálico e a inserção de até 8 cores (NEVES, 2005). Contudo, esse sistema permite apenas a utilização de números, símbolos básicos (#, %, ♪) e letras, sendo essas, escritas muitas vezes em caixa alta.¹⁹ Além disso, apesar da possibilidade de emprego das cores, nesse tipo de legenda são mais comumente usadas letras brancas sob um fundo preto. Outra particularidade é de que esta legenda pode ser tanto editada, quanto ao vivo.

No Brasil, materiais audiovisuais podem ser acessibilizados para o público Surdo e ensurdecido tanto com o uso da LSE quanto do CC. No caso de produções para o cinema e DVD, a LSE é mais comum. No caso dos canais de televisão, especialmente na TV aberta ou serviços de *streaming*,²⁰ o CC é mais usual, tanto na sua versão *offline* quanto na on-line.

No CC feito ao vivo, mais comum em entrevistas e eventos esportivos, por exemplo, usa-se o sistema *roll up* (legenda rolante), onde as palavras são digitadas da esquerda para a direita e sempre que uma nova linha entra, a anterior sobe, até um total de duas a quatro linhas (ARAÚJO, 2008). Esse tipo de legenda é geralmente feito por estenotipia²¹ ou por reconhecimento de voz.²² Tanto o estenótipo, quanto o programa de reconhecimento de voz são ligados diretamente à ilha de edição e a transmissão das legendas é on-line, feita em tempo real pelo sinal de TV sem qualquer condensação do texto. Por isso há falta de sincronismo entre legendas e falas e é demandada do espectador uma velocidade consideravelmente rápida de leitura. Outros problemas comuns são os erros de ortografia²³ e o tamanho muito pequeno das

¹⁹ Por ter algumas restrições tecnológicas, o CC acaba muitas vezes por forçar que as legendas sejam escritas basicamente em caracteres maiúsculos a fim de que as letras fiquem alinhadas. Isso ocorre porque os decodificadores de legendas “empurram” para cima as letras que têm terminações prolongadas na parte inferior (ex.: j, q, y), caso as mesmas estejam escritas em minúsculo (NEVES, 2005).

²⁰ A maioria dos serviços de *streaming* se utilizam do CC porque a maior parte dessas empresas são estrangeiras (especialmente norte-americanas). Além disso, o CC na maioria dos serviços de *streaming* só está disponível na legenda em inglês. Uma exceção é a *Apple TV*, que traz tanto o CC quanto o SDH (*Subtitle for the Deaf and Hard of Hearing*).

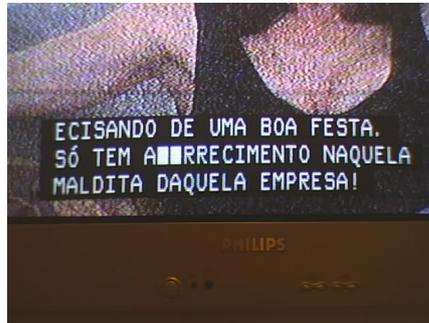
²¹ “Processo de digitação de alta velocidade por meio de um teclado especial, com menos teclas, que registra letras e grupos de fonemas com menos toques que um teclado convencional” (NAVES; MAUCH; ALVES; ARAÚJO, 2016, p. 69).

²² Processo no qual o profissional escuta o som do programa ao vivo e o repete/“refala”, incluindo sinais de pontuação, em um software de reconhecimento de fala, que transforma as expressões reconhecidas em legendas exibidas na tela simultaneamente (NAVES; MAUCH; ALVES; ARAÚJO, 2016).

²³ Esses problemas aconteciam com maior frequência no início da utilização dessa legenda. Com o avanço da tecnologia e uso de equipes de tradutores, eles veem sendo minimizados. No entanto, a própria natureza da legendagem ao vivo não permite que eles sejam completamente superados. No caso do uso de reconhecimento

letras (ARAÚJO, 2007). Devido a essas limitações, o CC ao vivo deve ser usado somente em último caso, como recurso para acessibilizar material que não seja pré-gravado.

Figura 5 – Programa de televisão com legenda ao vivo usando o sistema Closed Caption



Fonte: site TV Foco (2010).

No caso do CC editado, utilizado em programas pré-gravados, como filmes, minisséries e documentários, as legendas são feitas previamente. O CC editado, segue o padrão da legenda *pop-on*, aquela cujas sentenças ou frases surgem como um todo, em blocos, e seguem a recomendação de no máximo duas linhas por legenda, a regra dos seis segundos²⁴ e de até no máximo 37 caracteres por linha. Por serem editadas, essas legendas têm a gramática e a ortografia precisas, além de estarem em sincronia com a fala (ARAÚJO; ASSIS; ARRAES, 2017).

Figura 6 – Filme com legenda editada usando sistema Closed Caption



Fonte: site CPL Soluções em Acessibilidade (2019).

de voz, por exemplo, palavras homófonas, como concerto (sessão musical) e conserto (ato de consertar), se constituem num problema de difícil solução se não houver um editor que vá revisando o texto ao vivo.

²⁴ Essa regra preconiza que a legenda deve permanecer na tela, no mínimo um e no máximo seis segundos, pois pesquisas indicaram que menos do que um segundo impossibilitaria a leitura e mais do que seis segundos levaria automaticamente a uma releitura do texto.

A LSE surgiu no Brasil após espectadores e pesquisadores da área da TAV fazerem críticas ao CC quando da chegada deste sistema ao país. Na época, não era tão comum que as legendas fossem editadas e a qualidade do produto final ficava muito a desejar. Como o português é uma segunda língua para parte do público Surdo e ensurdecido, erros ortográficos associados a uma velocidade de leitura muito rápida, por exemplo, tornavam a legenda muito difícil de acompanhar. Com isso, foram sendo desenvolvidos diversos estudos para que uma legenda específica viesse a ajudar na acessibilidade dos produtos audiovisuais para esse público. Para entender melhor esse processo, apresentamos a seguir um breve histórico do surgimento do CC e da LSE.

2.1 Breve Passeio Histórico

As primeiras legendas voltadas para o público Surdo e ensurdecido surgiram de maneira rudimentar no final dos anos 1940 com Emerson Romero. Ele era um surdo²⁵ que perdeu o emprego como ator com o advento do cinema sonoro e tentou adaptar os filmes sonoros para pessoas surdas²⁶ alternando diálogos e imagem, num processo muito semelhante à inserção dos intertítulos. Apesar de garantir o acesso, essa alternativa se mostrou tecnicamente insatisfatória, já que ao adicionar essas partes, o filme se tornava consideravelmente mais longo (KOVALIK, 1992 apud ZÁRATE, 2014).

Após as tentativas de Romero, o produtor britânico Arthur Rank legendou um filme usando pedaços de vidro nos quais eram gravadas as falas do filme. Ele deslizava esses vidros para dentro e fora de um projetor quando havia diálogos, criando, assim, as legendas. Entretanto, assim como no caso das primeiras traduções para ouvintes, essas legendas, sincronizadas com o diálogo, não apareciam sobrepostas à imagem, mas eram projetadas em uma pequena tela lateral do lado inferior esquerdo da tela onde passava o filme. Embora mais eficaz que as tentativas de Romero, esse recurso desviava a atenção dos telespectadores para o texto escrito nessa tela lateral, fazendo com que o público deixasse de perceber parte das ações do filme (ROBERT, 2016).

Isso só começou a mudar a partir de 1949, quando, na Bélgica, as legendas passaram a serem impressas diretamente sobre a cópia original do filme, dando início às primeiras legendas

²⁵ Segundo Lang e Meath-Lang (1995, apud ROBERT, 2016 p. 24, tradução nossa), Romero “ficou surdo por causa de uma febre por Tosse Convulsa [Coqueluche] aos seis anos de idade”, o que nos leva a crer que ele era um surdo oralizado. Além disso, na época em que ele viveu o conceito de uma cultura Surda ainda não era algo tão estabelecido. Por isso, estamos grafando surdo com “s”.

²⁶ Nesta seção, ao utilizarmos a palavra “surdo” com “s” minúsculo, estamos designando tanto pessoas Surdas quanto pessoas ensurdecidas. Como essa seção se constitui num apanhado histórico, nossas fontes não faziam distinção entre Surdos, surdos oralizados ou pessoas com deficiência auditiva.

abertas. Embora esta técnica tenha sido concebida para a utilização na tradução do diálogo cinematográfico para os ouvintes, dois americanos, Edmund Boatner (Superintendente da Escola Americana para Surdos) e Clarence O'Conner (Superintendente da Escola Lexington em Nova York) logo perceberam sua validade e criaram a *Captioning Films for the Deaf* (CFD), com o objetivo de angariar fundos a fim de fornecer filmes legendados para os telespectadores surdos (NEVES, 2005).

Em 1951, a CFD fez a sua primeira legenda nos Estados Unidos. O filme legendado foi *America the Beautiful*, um curta de 25 minutos, da Warner Brothers, originalmente lançado em 1945. Até 1958, a CFD já havia legendado cerca de 30 filmes, que fazia circular entre clubes e escolas de surdos por uma pequena taxa. Contudo, mesmo com a consciência da utilidade desse tipo de legendagem, inclusive para fins educacionais, a falta de recursos financeiros dificultava a sua expansão.

Tudo começa a mudar quando o Governo Americano, através da Lei Pública 85-905, conhecida como Lei de Filmes em Legenda, tornou o CFD um programa federal que autorizava a aquisição, legendagem e distribuição de filmes adequados para surdos. Outras Leis, a saber, a Lei Pública 87-715 de 1962 e a Lei Pública 89-258 de 1965, a sucederam e modificaram. Elas garantiram financiamento para treinamento, produção, aquisição e distribuição de mídia educacional e permitiram a pesquisa na área, bem como a compra de equipamentos para serem usados em escolas e programas para surdos (NEVES, 2005).

O aumento do interesse em legendar para esse público levou à organização de diversos *workshops* e seminários sobre o assunto. Na Primeira Conferência Nacional de Televisão para Deficientes Auditivos, realizada na Universidade do Tennessee em 1971, por exemplo, foi exibida a primeira prévia de um programa televisivo legendado. Esta conferência é vista como uma data importante na história da legendagem, pois ela reuniu representantes de todas as principais redes de televisão dos Estados Unidos (ABC, NBC, CBS e PBS), produtores, agências federais, profissionais, surdos, pais e professores para discutir questões importantes que iam desde a tecnologia até as necessidades dos consumidores com alguma perda auditiva. Esses esforços foram coroados com a exibição do primeiro programa de TV com legendas para surdos em 1972 (NEVES, 2005).

Nessa época, a PBS realizou uma pesquisa que resultou no desenvolvimento de dois sistemas CC (Closed Caption) concorrentes. O primeiro transmitia as legendas fora da borda da tela e não foi aceito. O segundo colocava as legendas ocultas na linha 21 do intervalo vertical

de obturação (VBI) do sinal de vídeo²⁷ e esse foi o escolhido (NEVES, 2005). Esse sistema CC é bem popular até os dias de hoje, sendo utilizado não só na América do Norte, mas também em várias partes da América do Sul, como é o caso do Brasil.

O CC chegou ao Brasil no ano de 1997, quando o canal de televisão Rede Globo decidiu legendar o seu maior programa noticiário, o Jornal Nacional. Três anos após essa iniciativa pioneira, a Globo passou a legendar uma fatia maior de sua programação, como filmes, outros noticiários e programas de entrevistas. Além disso, outros canais de televisão (SBT e Record) também começaram a usar a legenda para fazer com que as produções ficassem mais acessíveis (ARAÚJO, 2007).

O que iniciou como uma espécie de benesse logo se tornou uma obrigação legal para garantir o direito de acesso igualitário preconizado pela Constituição Federal. De acordo com o Artigo 215 da Constituição Federal “...o Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais...” (BRASIL, 2016).

Obedecendo a esse princípio, em 1999, um Projeto de Lei que pleiteava a acessibilização de toda a programação da TV aberta ao público Surdo e ensurdecido foi mandado para o Parlamento Brasileiro para votação. Esse Projeto de Lei nº 3.979-C foi transformado no Decreto de Lei nº 10.098 pelo Senado em 13 de dezembro de 2000. Segundo essa legislação, os canais abertos deveriam criar um plano de implementação de medidas em prol da acessibilidade. O Art. 19, da lei nº 10.098, dispõe:

Os serviços de radiodifusão sonora e de sons e imagens adotarão plano de medidas técnicas com o objetivo de permitir o uso da linguagem de sinais ou outra subtítuloção, para garantir o direito de acesso à informação às pessoas portadoras de deficiência auditiva, na forma e no prazo previstos em regulamento. (BRASIL, 2000)

No entanto, não havia recomendações claras a respeito de prazos ou como essa acessibilização ocorreria. Então, foi sancionado o Decreto nº 5.296 de 2 de dezembro de 2004. Nesse documento, ficou estabelecido que, no caso dos serviços de radiodifusão de sons e imagens, a acessibilidade para pessoas com deficiência auditiva se daria por meio de “subtítuloção por meio de legenda oculta” e “janela com intérprete de Libras”. Além disso, também nesse documento, ficou determinado que uma norma complementar seria emitida para

²⁷ “O VBI de um sinal de televisão consiste em uma série de ‘linhas’ de vídeo. O método de codificação utilizado na América do Norte permite que dois caracteres de informação sejam colocados em cada quadro de vídeo e há 30 quadros em um segundo. Isto corresponde aproximadamente a 60 caracteres por segundo, ou cerca de 600 PPM [palavra por minuto]” (NEVES, 2005 p. 109, tradução nossa).

regulamentar os procedimentos para implementação do Plano de Medidas Técnicas previsto pela Lei nº 10.098. Foi a Portaria nº 310, de 27 de junho de 2006, que aprovou a Norma Complementar nº 01/2006.

A Norma Complementar nº 01/2006 – Recursos de Acessibilidade, para pessoas com deficiência, na programação veiculada nos serviços de radiodifusão de sons e imagens e de retransmissão de televisão – traz uma das primeiras definições de legenda oculta na legislação brasileira e determina que sua transmissão se dará através da linha 21 do VBI. Ela também prevê pela primeira vez um prazo para a implementação das legendas ocultas. Segundo o documento, a oferta do recurso deveria aumentar gradativamente até que, dentro do prazo de 132 meses (11 anos), contados a partir da data de publicação da Norma, a totalidade da programação televisiva pudesse contar com legendas.

O direito à legenda nos canais abertos de televisão, portanto, é assegurado por lei há mais de uma década. Já a acessibilidade em salas de cinema é uma conquista relativamente recente. Em 18 de dezembro de 2014 a Agência Nacional do Cinema (ANCINE) publicou a Instrução Normativa nº 116, que prevê em seu Artigo 1º: “...todos os projetos de produção audiovisual financiados com recursos públicos federais geridos pela ANCINE deverão contemplar nos seus orçamentos serviços de legendagem, legendagem descritiva, audiodescrição e LIBRAS - Língua Brasileira de Sinais” (AGENCIA NACIONAL DO CINEMA, 2014). Além disso, o § 2º do Artigo 1º dispõe:

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 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, 2014).

A ANCINE também determinou que, a partir de 1º de janeiro de 2020, todas as salas de cinema do país seriam obrigadas, sob pena de multa, a oferecer recursos de acessibilidade para pessoas com deficiência visual e auditiva. Esse prazo, inclusive, já é uma extensão garantida por meio das Instruções Normativas nº 137/2017 e nº 145/2018.

Outra legislação importante a garantir acessibilidade para pessoas Surdas e ensurdecidas, tanto na TV quanto no cinema, é a Lei Brasileira de Inclusão (LBI), também

conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência. A LBI entrou em vigor em 3 de janeiro de 2016. Ela foi criada a fim de dar efetividade à Convenção Internacional da ONU sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu protocolo Facultativo, que foi assinado pelo Brasil no dia 30 de março de 2007. A LBI é um conjunto de normas destinadas a assegurar e a promover, em igualdade de condições, o exercício dos direitos e liberdades fundamentais por pessoas com deficiência, visando à sua inclusão social e a cidadania.

A LBI criou mecanismos que asseguram às pessoas com deficiência acesso a programas de televisão, cinema, teatro e outras atividades culturais e esportivas, assim como a acessibilidade a monumentos e locais de importância cultural. Um desses mecanismos é a proibição de recusa de oferta de obra intelectual em formato acessível às pessoas com deficiência. Outra medida foi a imposição ao Poder Público do dever de adotar ações destinadas à eliminação, à redução ou à superação de barreiras para a promoção do acesso a todo patrimônio cultural. Além de também impor ao Poder Público o dever de promover a participação da pessoa com deficiência em atividades artísticas, intelectuais, culturais, esportivas e recreativas, com vistas ao seu protagonismo.

Contudo, apesar de haver várias Leis e Decretos que obrigam as emissoras de TV e salas de cinema a acessibilizar sua programação, observa-se que o Brasil ainda não cumpre à risca as recomendações. A Inglaterra, por exemplo, já atingiu 100% da programação legendada em algumas emissoras, a exemplo da corporação *BBC Vision*, que em 2008 confirmou que seus canais principais (*BBC One*, *BBC Two*, *BBC Three*, *BBC Four*, *CBeebies*, *CBBC* e *BBC News*), tinham toda a programação legendada (PRESS OFFICE, 2008).

Em relação ao cinema, de acordo com o último levantamento feito pela ANCINE em 1º de janeiro de 2020, existiam 3.395 salas com acessibilidade, um número aparentemente bem alto se considerarmos que em 2019 havia 3.507 salas de cinema no Brasil. A impressão que se tem ao ler um relatório como esse, portanto, é de que aproximadamente 96,8% das salas seriam acessíveis. No entanto, a situação é muito diferente.

Embora o total de salas com algum tipo de recurso de acessibilidade pareça ser significativo, é importante salientar que, de acordo com o Informe Anual Exibição 2019 (AGENCIA NACIONAL DO CINEMA, 2019), publicado no Informe de Mercado – Salas de Exibição – 2019 do Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual – OCA em 22 de junho de 2020, os recursos de acessibilidade nas salas de cinema brasileiras estão assim distribuídos: 95% possuem assentos especiais para cadeirantes; 75,8% possuem assentos especiais para obesos; 60,3% possuem assentos especiais para pessoas com mobilidade reduzida; 44,4% possuem tecnologia assistiva para deficientes auditivos; e 44,3% possuem

tecnologia assistiva para deficientes visuais. Isto significa que, embora a legislação tenha previsto 100% de salas de cinema com acessibilidade até o fim 2019, atualmente menos de 50% delas têm recurso para atender Surdos e ensurdecidos. Com a pandemia da covid-19 e as dificuldades geradas para o setor de entretenimento, esse percentual não foi alterado, levando o Governo a editar a Lei nº 14.159, de 2 de junho de 2021, que prorroga o prazo para a implementação de todas as salas com acessibilidade até o ano de 2023 (BRASIL, 2021; DA REDAÇÃO, 2021).

Contudo, a flexibilização do prazo para adoção das legendas no cinema não é o único problema. Ainda temos o agravante da falta de qualidade da tecnologia assistiva ofertada. A Normativa 128 da ANCINE permite que a legenda descritiva seja disponibilizada através de um tablet ou de um celular. Porém, a maioria das pessoas que utilizam esse serviço não está satisfeita com esse recurso. Assim como nos primórdios do cinema, o uso do tablet ou do celular atrapalha a visibilidade do produto audiovisual, já que a legenda não está embutida no filme (VOCÊS, 2018). Em vista dessa dificuldade, os usuários reivindicam a disponibilização de uma nova tecnologia: os óculos de legenda. Esse recurso, composto por dois minúsculos projetores, acoplados a um par de óculos, projeta as legendas na frente dos olhos do usuário, criando a ilusão de que elas estão embutidas no filme (POR REDAÇÃO, 2012; VOCÊS, 2018).

Após o passeio histórico e o levantamento da legislação relatados aqui, apresentamos a seguir os parâmetros técnicos das legendas brasileiras. Com a advento de Leis e Decretos que preconizavam a obrigatoriedade da acessibilização de produtos audiovisuais, outros documentos foram criados com o intuito de dar diretrizes para a produção de legendas. A seguir, discorreremos sobre a NBR 15290 e o *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*.

2.2 Parâmetros Técnicos

A primeira norma a apresentar parâmetros acerca da legendagem voltada para o público Surdo e ensurdecido foi a NBR 15290 – *Acessibilidade em Comunicação na Televisão* publicada pela ABNT em 30 de novembro de 2005. Essa Norma, por ser voltada para a acessibilização na TV, só traz diretrizes relacionadas ao sistema CC, quer pré-gravado ou ao vivo. Como esse não é o tipo de legenda estudada nesta pesquisa, não entraremos em detalhe quanto aos parâmetros propostos nesse documento, nem na sua versão atualizada, a NBR 15290 (2016).

Durante nossa análise de ambas as Normas, contudo, notamos que não há qualquer referência à segmentação²⁸ das legendas, parâmetro que tem sido apontado por pesquisas como sendo crucial para a legibilidade (*readability*). Essa questão só é tratada no *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*, lançado em 2016. Esse guia, diferentemente das Normas já mencionadas, é resultado das exigências voltadas à acessibilização do cinema. O Ministério da Cultura (MinC), por meio da Secretaria do Audiovisual (SAV) lançou o *Guia* com o intuito de servir como manual orientador para diretores, produtores e demais profissionais do audiovisual. Nele estão contemplados parâmetros para três recursos de acessibilidade: LSE, audiodescrição (AD) e janela de Libras²⁹ (NAVES; MAUCH; ALVES; ARAÚJO, 2016).

A ideia da criação desse *Guia* surgiu em 2014,³⁰ após um encontro latino-americano de legenda e audiodescrição, que ocorreu na Cinemateca Brasileira em São Paulo. Segundo Naves, idealizadora do projeto, “Percebemos que não existia nada que norteasse o produtor (sobre esse tema) e que há uma demanda grande espontânea” (GUIA, 2016, on-line). O manual foi resultado de várias pesquisas feitas por estudiosos e professores especializados na área, dentre os quais destacamos Vera Lúcia Santiago Araújo (Professora da Universidade Estadual do Ceará – UECE), Sylvia Bahiense Naves e Soraya Ferreira Alves (Professoras da Universidade de Brasília - UnB) e Carla Mauch (Coordenadora Geral da Mais Diferenças³¹).

Uma das principais recomendações do Manual com relação à LSE é que a mesma deve seguir os parâmetros técnicos das legendas para ouvintes. Nesse caso, são mencionados critérios sobre a posição, o formato, o número de linhas, o número de caracteres por linha, a duração, a marcação (entrada/saída), a velocidade, a segmentação e as convenções tipográficas e de pontuação.

Em relação à posição, o *Guia* recomenda que a legenda deve estar centralizada na parte inferior da tela. Já no que diz respeito ao formato, a legenda pode ter três formas: a primeira, em formato de retângulo, acontece quando o número de caracteres nas duas linhas é igual ou quase igual; a segunda e a terceira têm um formato de pirâmide, nesses casos, uma das linhas tem mais caracteres do que a outra.

²⁸ Segmentação é a divisão das falas em blocos e deve ser feita de maneira criteriosa para que cada legenda seja facilmente compreendida no curto tempo em que é exibida. A segmentação pode ocorrer de duas formas: a fala pode ser dividida entre as duas linhas disponíveis em uma única legenda ou entre legendas diferentes (DIAZ-CÍNTAS; REMAEL, 2007).

²⁹ Atualmente, entre os estudiosos e pesquisadores, há uma tendência de mudança do nome dessa modalidade tradutória, de janela de Libras para Tradução Audiovisual em Língua de Sinais (TALS).

³⁰ Mesmo ano da Instrução Normativa nº 116 da ANCINE.

³¹ A Mais Diferenças (MD) é uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), fundada em 2005, que “assessora, pesquisa, estuda, experimenta, produz e compartilha conhecimento, práticas, modos de fazer, materiais e publicações relacionados à educação e cultura inclusivas, tendo como princípios básicos a acessibilidade e a garantia dos direitos das pessoas com deficiência” (SOBRE [entre 2005 e 2020]).

Quadro 1 – Formatos 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: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

No que diz respeito ao número de linhas e de caracteres por linha, o *Guia* recomenda o máximo de duas linhas, pois um número superior pode prejudicar o movimento de deflexão, no qual o telespectador lê as legendas e olha as imagens para poder harmonizá-las. Concomitantemente a isso, o *Guia* recomenda que deve ser utilizado o máximo de 37 caracteres por linha, respeitando a regra dos seis segundos. Essa regra preconiza que o tempo mínimo e máximo que uma legenda deve permanecer na tela é entre um e seis segundos, pois menos do que isso impossibilitaria a leitura e mais do que isso levaria à releitura, o que também não é o ideal. Além disso, a marcação desse tempo está relacionada com a sincronia, ou seja, é recomendado que a legenda comece e termine concomitantemente às falas dos personagens.

Contudo, para uma boa recepção é preciso que a velocidade de leitura da legenda seja compatível com a velocidade da fala que está sendo legendada e, de acordo com a regra dos seis segundos, há três velocidades em que o telespectador consegue ler de forma confortável a uma legenda, que são: 145, 160 ou 180 palavras por minuto (PPM) ou 14-15, 16, 17-18 caracteres por segundo (CPS). O *Guia* recomenda que, caso uma legenda passe de 180 PPM ou 18 CPS, ela seja editada. Essa edição pode ser feita através da condensação/reformulação da sentença, da omissão de palavras presentes na fala, ou até mesmo da divisão de uma única legenda em duas. A fim de deixar essas estratégias mais claras, trazemos exemplos do *Guia*:

Quadro 2 – Primeiro problema com a quantidade de CPS

TCR ³²	Fala
00:02:34,604 --> 00:02:36,033	quando apareceu essa menina

Fonte: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

³² O TCR (*Time Code Reader*), elemento que compõe os programas de legendagem, funciona como um cronômetro cuja função é marcar o início e o final das legendas do produto audiovisual pelas horas, minutos, segundos e centésimos de segundos.

Essa legenda apresenta 28 caracteres,³³ exibidos em 1,4 segundos, ou seja, 20 CPS. Portanto, está acima da velocidade considerada confortável. O *Guia* recomenda que, no tempo de 1,4 segundos, os caracteres devem variar de 20 a 26. Assim, para a redução de 28 para 26 caracteres, o *Guia* recomenda a condensação/reformulação. Uma proposta de condensação seria trocar o “apareceu” por “surgiu”: “quando **surgiu** essa menina”. Desse modo, com o mesmo tempo de exibição, a legenda passaria a ter 18,5 CPS. Essa velocidade ainda não seria a mais confortável. Para mudar isso, outra proposta seria substituir o “essa” por “a”: “quando surgiu a menina”. Assim, a velocidade da legenda cairia para 16,4 CPS.

Quadro 3 – Segundo problema com a quantidade de CPS

TCR	Fala
00:00:41,211 --> 00:00:44,036	Patrão mandou trazer o que a madame pediu. Posso entrar?

Fonte: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

Nesse outro exemplo, a fala possui 56 caracteres exibidos em 2,8 segundos, ou seja, a velocidade da legenda também é de 20 CPS. O *Guia* aponta que, em 2,8 segundos, o número de caracteres pode variar de 40 a 49. Assim, o *Guia* apresenta duas propostas de omissão como opções para resolver o problema. A primeira é: “Patrão mandou o que a madame pediu. Posso entrar?”. Nesse caso, foi omitida a palavra “trazer”, o que não acarretaria em perda de conteúdo. A fala passaria, então, a ter 49 caracteres, o que levaria a velocidade a diminuir para 17,5 CPS. Uma segunda proposta seria: “Patrão mandou trazer o que a madame pediu”. Nesse caso, o “Posso entrar?” seria excluído, reduzindo assim a fala a 42 caracteres com velocidade de 15 CPS. Vale salientar que isso só seria possível caso a imagem oferecesse o suporte necessário a essa exclusão, deixando clara a intenção do personagem através, por exemplo, da sua linguagem corporal.

Outra estratégia possível seria a da divisão da legenda em duas. Se fosse essencial manter a última parte (“Posso entrar?”), a divisão poderia ser feita da seguinte maneira: a primeira legenda ficaria com um tempo de 1,92 segundos com a primeira proposta de omissão sugerida anteriormente (“Patrão mandou o que a madame pediu”), o que resultaria numa velocidade de 14 CPS; e a outra legenda, contendo a frase “Posso entrar?” com 11 caracteres,

³³ Caracteres são toda e qualquer letra, número, sinal de pontuação (vírgula, barra, subtração etc) e símbolo (ex.: emojis, ®, Ø etc) usados em uma legenda. Até mesmo o “espaço” é considerado um caractere.

apareceria no segundo seguinte, permanecendo na tela por apenas mais um segundo. Essa nova legenda teria, então, uma velocidade de 12 CPS.

Quadro 4 – Divisão de uma única legenda em duas

TCR	Fala
00:00:41,211 --> 00:00:43,136	Patrão mandou o que a madame pediu.
00:00:43,136 --> 00:00:44,136	Posso entrar?

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Um critério extremamente relevante na hora de fazer as legendas e que vai criar maior conforto na hora da leitura é a segmentação (quebra de legendas). Vários estudos (CHAVES, 2012; DINIZ, 2012; ARAÚJO, ASSIS 2014; ARAÚJO, ARRAES, 2017; ARAÚJO, ASSIS, ARRAES, 2017; GABRIEL, 2017; VIEIRA, ARAUJO, 2017; VIEIRA, TEIXEIRA, CHAVES, 2017; SILVA, 2018; VIEIRA, ASSIS, ARAÚJO, 2020)³⁴ mostram que, mesmo com velocidades mais baixas, legendas mal segmentadas são consideradas mais difíceis de ler. Em contrapartida, legendas que têm a velocidade máxima permitida (18 CPS), se bem segmentadas, não apresentam grandes desafios para a leitura.

A segmentação da legenda deve respeitar três diferentes tipos de critérios: o visual (cortes das cenas), o retórico (fluxo da fala) e o linguístico (unidades semânticas e sintáticas). De acordo com o *Guia* não há uma ordem ou hierarquia determinadas para realizar a segmentação. Os três tipos vão ser usados de acordo com as necessidades e especificidades de cada cena de um vídeo.

A segmentação visual está relacionada com a distribuição do texto e os cortes das cenas. Nesse caso, é preciso levar em conta os cortes da câmera, pois quando ocorre alguma mudança de cena, o receptor reconhece essa mudança e espera que isso também ocorra na legenda. Assim, é importante segmentar as legendas no momento do corte da câmera para que a mudança da fala coincida com a mudança da cena.

No exemplo a seguir, retirado do trailer de *The Handmaid's Tale*, com legenda comercial feita para o serviço de *streaming Hulu*, ocorre a segmentação visual. A fala “Nós também não acordamos. Mas agora estou acordada” se estende do 10º ao 14º segundo do trailer. Nesse caso, ela foi “cortada” devido à mudança de cena. A primeira parte (“Nós também não

³⁴ Importante frisar que todos esses estudos foram feitos com adultos.

acordamos”), que começa no 10º e termina no 12º segundo, tem relação com a cena em que os personagens estão correndo em uma manifestação. Já a segunda parte (“Mas agora estou acordada”), que começa no 12º e termina no 14º segundo, está relacionada com a cena em que o rosto da personagem principal, que é quem está fazendo a narração, aparece em *close*.

Figuras 7 e 8 – Segmentação visual

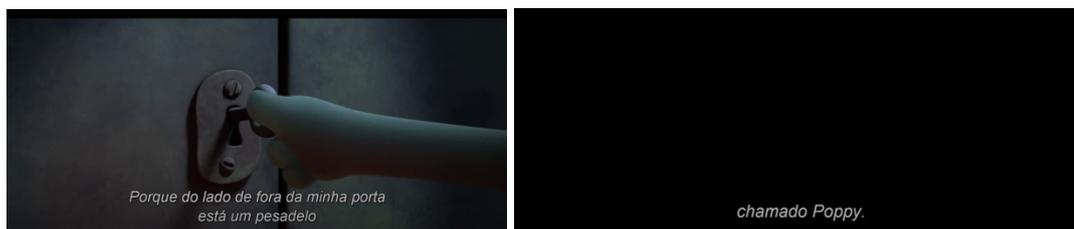


Fonte: *The Handmaid's Tale*, com legenda comercial feita para serviço de *streaming* Hulu (2017).

A segmentação retórica tem relação com a distribuição do texto e o fluxo de falas. Assim como no caso do critério visual, esse tipo de segmentação está diretamente relacionado com a marcação (entrada e saída das legendas). Nesse caso, leva-se em consideração o sincronismo entre falas e legendas. Essa segmentação tem como base, portanto, as pausas e a própria dinâmica dos diálogos, sendo usada para reforçar aspectos como suspense, ironia, hesitação etc. O princípio da segmentação retórica é o de que cada legenda só deve apresentar uma nova informação no momento em que esta for disponibilizada pelos falantes, principalmente para não revelar antecipadamente segredos da trama.

No exemplo a seguir, retirado do trailer de *Trolls*, com legenda comercial feita para a companhia *20th Century Studios Brasil*, ocorre a segmentação retórica. Na fala “Porque do lado de fora da minha porta está um pesadelo chamado Poppy”, que acontece entre o 13º e o 18º segundo do trailer, foi necessário fazer essa segmentação para manter o suspense na narração do personagem Tronco. Logo depois da parte “Porque do lado de fora da minha porta está um pesadelo” (que começa no 13º e termina no 15º segundo), o personagem faz uma pausa de dois segundos antes de falar a segunda parte “chamado Poppy” (que começa no 17º e termina no 18º segundo). Essa segmentação serve para criar esse suspense de quem ou o quê seria esse “pesadelo”.

Figuras 9 e 10 – Segmentação retórica



Fonte: *Trolls* (2016), com a legenda comercial feita para a companhia *20th Century Studios Brasil*.

No terceiro tipo de segmentação, a linguística, a distribuição das falas nas legendas é feita com base nas unidades semânticas e sintáticas. Nesse caso, deve-se evitar, por exemplo, quebrar sintagmas (nominal, verbal etc), a fim de reforçar a coesão e a coerência das legendas. Segundo o *Guia*, esse princípio deve ser respeitado tanto na quebra de linha de uma mesma legenda quanto entre legendas diferentes. A seguir, temos alguns exemplos de más e boas segmentações linguísticas da fala “Empresário mata ex-mulher no centro de Fortaleza”:

Quadros 5, 6 e 7– Segmentação linguística³⁵

TCR	Fala
00:03:21,430 --> 00:03:23,800	Empresário mata ex-mulher no centro de Fortaleza

Fonte: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

Mal segmentada 1	Mal segmentada 2
Empresário mata ex-mulher no/centro de Fortaleza	Empresário mata ex/-mulher no centro de Fortaleza
Bem segmentada 1	Bem segmentada 2
Empresário mata ex-mulher/ no centro de Fortaleza	Empresário mata/ ex-mulher no centro de Fortaleza

Fonte: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

Sobre as convenções de pontuação, o *Guia* orienta o uso de: vírgula, para indicar pausa ou aposto; ponto final para fim de pensamento; dois pontos para introduzir ou anunciar algo; aspas para reproduzir as exatas palavras de alguém; exclamação para indicar raiva, ironia, surpresa, alegria ou desgosto; interrogação para sinalizar uma pergunta; travessão para indicar diálogo; e três pontos para indicar um pensamento inconcluso.

³⁵ O símbolo “/” (barra oblíqua), representa a quebra da legenda.

Quadro 8 – Pontuação na Legendagem.

Sinal de Pontuação	Legendagem	Exemplo
Virgula	Uso igual, se a vírgula vier dentro da mesma legenda. (Ex. 1) Entre legendas, ela é desnecessária, porque a transição de uma legenda para outra já indica pausa. (Ex. 2)	Ex. 1 Em todo caso, vou te mandar um outro artigo. Ex. 2 Nossa, já foi complicado pra gente que estava ali perto imagino pra você.
Ponto-final	Indica que não há continuação na legenda.	Ex. 3 Não terá equipamento pra todos.
Dois-pontos	Uso igual.	Ex. 4 Ficamos com as mãos na cabeça, pensando: "para onde vou?"
Aspas	Uso igual.	Ex. 5 Ele disse: "quer vender?" Eu disse não.
Exclamação	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.	Ex. 6 Se devolver, o Ruço não me deixa com ele!
Interrogação	Uso igual.	Ex. 7 Será que estão tentando adivinhar o que sentimos?
Travessão	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 caractere.	Ex. 8 -Eu não consigo movê-la. -Aguente firme, pelo amor de Deus!
Três pontos	Geralmente, só se usa para indicar hesitação.	Ex. 9 Eu ... Eu não sei.

Fonte: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

Com relação aos sinais tipográficos, os mais comuns são a letra maiúscula e o itálico. As informações escritas diegéticas³⁶ vão ser legendadas por letras maiúsculas, assim como o título da produção audiovisual (ex.: título do filme – TOY STORY). O itálico é usado para vozes vindas do telefone, TV, rádio etc. Além disso, esse recurso também é utilizado para traduzir letras de músicas ou vozes em *off* (vozes cujo falante não está aparecendo em cena).

No que se refere ao uso da língua portuguesa, é aconselhado que as legendas sigam o padrão da norma culta. Contudo, se houver alguma expressão coloquial, como palavras, sentenças ou frases que não sigam o padrão da norma culta, mas forem essenciais para o desenvolvimento da trama ou personagem, abre-se uma exceção à regra.

³⁶ A diegese no contexto do cinema é o termo que se emprega para referenciar o conjunto de elementos que integram e caracterizam a narrativa fílmica, como a questão do tempo (ex.: 25 de fevereiro de 2010), o espaço (ex.: Salvador, Bahia), os signos sonoros (ex.: som de sirene) etc, que vão delimitar o "universo diegético" do filme (COIMBRA, 2016). As informações escritas diegéticas mencionadas pelo *Guia* são especificamente as que aparecem escritas no produto audiovisual, por exemplo quando a imagem foca em um letreiro ou quando se mostra quanto tempo passou (ex.: 24 HORAS DEPOIS).

Além de todas essas recomendações, convenções originalmente voltadas para a legenda para ouvintes, o *Guia* aponta a necessidade do uso da estratégia de explicitação na LSE. A explicitação adiciona informações às legendas para fornecer mais detalhes ao telespectador. As informações adicionais explicitadas na LSE são a identificação dos falantes, a música e os efeitos sonoros que sejam relevantes para o entendimento do produto audiovisual. Para indicar tais informações, o *Guia* recomenda o uso de colchetes, sendo a primeira letra da palavra grafada em maiúsculo.

Figura 11 – Identificação do efeito sonoro



Fonte: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

Em relação à indicação da existência de alguma trilha musical, o *Guia* traz que se pode optar pelo uso de alguma expressão entre colchetes ou de colcheias. Além disso, preconiza-se que letras de música só devem ser legendadas se forem relevantes para o acompanhamento da trama ou se influenciarem na ambientação da história. Nesse caso, o *Guia* também aconselha o uso do itálico.

Figura 12 – Identificação de música com o uso de colchetes



Fonte: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

Figura 13 – Identificação de música com o uso de colcheia



Fonte: Naves, Mauch, Alves e Araújo (2016).

Por ser esta, uma pesquisa cujo tema é LSE, adotamos as recomendações presentes no *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* como base para nossa tradução. Entendemos, contudo, que o Manual apresenta certas lacunas, vez que o mesmo não traz qualquer recomendação específica para a LSE voltada para o público infantil. No entanto, como até o momento não dispomos de nenhum outro documento que aborde sistematicamente essa questão, acreditamos que o *Guia* é a melhor escolha, não só porque o Manual traz diretrizes específicas para a produção de LSE, mas também porque o documento é baseado em pesquisas e desejávamos trabalhar com a questão do possível aumento da velocidade gerado pela explicitação, uma estratégia recomendada pelo manual.

Como vimos, em geral, a legendagem utiliza-se muito frequentemente das estratégias de redução e/ou omissão para conseguir respeitar o limite de caracteres e garantir uma velocidade de leitura mais confortável. Contudo, na LSE, os legendistas também precisam fazer uso da explicitação e incluir informações adicionais que são importantes para que o seu público primário consiga compreender melhor aquele produto audiovisual. No entanto, ao adicionar essas informações extras, que são essenciais, o CPS geralmente gravita para o limite máximo permitido, pois, mesmo que sejam feitos todos os cortes possíveis, na maioria das vezes não é possível alterar o tempo de exposição da legenda porque a sincronia com as falas dos personagens precisa ser mantida.

Essa questão é ainda agravada no caso das crianças Surdas e ensurdecidas, uma vez que a velocidade de leitura do público infantil é naturalmente mais baixa que a dos adultos e algumas dessas crianças, inclusive, podem estar no processo de aprendizagem de leitura. Essa foi a nossa motivação para estudar alternativas para resolver tal problema, especialmente

porque há poucas pesquisas sobre legenda para o público infantil. Ainda hoje, ao se pensar em traduzir programas infantis, a principal modalidade usada é a dublagem, um recurso que não assegura acessibilidade a crianças Surdas ou ensurdecidas. No entanto, para garantir mais chances de sucesso em nossa empreitada, foi preciso, em primeiro lugar, conhecer as especificidades do nosso público-alvo para que as recomendações do *Guia* pudessem ser complementadas por orientações mais específicas. O próximo capítulo deste trabalho, portanto, é dedicado à tradução para o público infantil.

3 TRADUZINDO PARA CRIANÇAS

As produções voltadas ao público infantil são consideradas um tipo especial de texto. Sua tradução, portanto, independentemente de qual seja o tipo de texto fonte, é influenciada pelas características inerentes a esse gênero. Assim, para entender melhor o processo de tornar materiais audiovisuais acessíveis para crianças Surdas e ensurdecidas, primeiro devemos conhecer as especificidades das produções voltadas para o público infantil de forma geral.

Antes de mais nada, devemos salientar que as produções voltadas para crianças têm historicamente gozado de menos prestígio do que as voltadas para o público adulto. Os textos para crianças muitas vezes são vistos como uma forma menor de arte e, por muito tempo, a literatura infantil sequer foi considerada como um objeto legítimo de pesquisa, não merecendo atenção acadêmica (QUEIROGA, FERANDES, 2016; TAMAYO, 2017).

No entanto, essa visão está longe da verdade. Segundo Jobe (1996 apud QUEIROGA; FERANDES, 2016), a tradução da literatura infantil é uma das tarefas mais complicadas e exigentes para os tradutores. O papel significativo dos elementos visuais e acústicos nesse tipo de texto, por exemplo, tornam a tradução bastante difícil. Grande parte das histórias para crianças, principalmente se elas ainda não foram alfabetizadas, são feitas para serem lidas em voz alta por pais e/ou professores. Aqui, elementos como jogos de palavras, rimas, onomatopeias, aliteraões e repetições são importantes para crianças em fase de aprendizagem da língua. Além disso, esses textos contêm ilustrações, que muitas vezes não podem ser adaptadas. Isso, inclusive, dificulta tentativas de domesticação, uma das estratégias mais comumente usadas para a tradução de textos infantis.³⁷

Outras estratégias muito comuns são a paráfrase, a omissão e a adição (acréscimos) (QUEIROGA; FERANDES, 2016). Como essas obras ocupam uma posição inferior no polissistema literário,³⁸ o tradutor tem mais liberdade para intervir no texto. Não obstante, temos que considerar que a literatura infantil é um gênero pertencente ao sistema literário e ao sistema sócio-cultural, ou seja, não é usada apenas para o entreterimento, mas também como uma ferramenta de ensino e socialização para crianças. Assim, a censura é maior em termos morais e a tradução deve ter cuidados especiais. O tradutor deve respeitar dois princípios básicos na

³⁷ Por exemplo, o livro de poesias *Chicken Soup with Rice: A Book of Months*, do autor americano Maurice Sendak, usa o tema (o amor de um menino pela sopa de galinha com arroz) para ensinar às crianças os meses do ano. Aqui, na tradução do livro, as ilustrações do texto de partida foram mantidas. Como o inverno no hemisfério norte equivale ao verão no hemisfério sul, o tradutor teve que manter algumas estrangeirizações para que o texto fizesse sentido com relação à imagem. Uma dificuldade extra para o tradutor ocorre quando o texto está embutido na ilustração.

³⁸ De acordo com a Teoria dos Polissistemas, projetada por Even-Zohar, o polissistema literário é um sistema flexível e dinâmico, que é constituído de centro e periferia e que está sujeito a forças internas, tanto de natureza poética quanto estética. (BUESCU, 2009; A TEORIA, 2011; SILVA, ALMEIDA, 2018).

tradução para esse público: a adequação do conteúdo e da linguagem³⁹ das obras e o respeito ao nível cognitivo e conhecimento de mundo do público.

Entretanto, o maior diferencial da tradução para o público infantil é desempenhado pela questão da assimetria. A assimetria, nesse caso, destaca o fato de que quem produz ou traduz esse tipo de material não faz parte do público-alvo, ou seja, são adultos que escrevem e traduzem para crianças. Segundo Lathey:

[...] os textos são intencionalmente escritos para adultos visando a um público infantil? São textos dirigidos a adultos e lidos por crianças ou textos que são lidos por ambos os leitores (isto é, adultos e crianças)? As diversas tentativas de definir a literatura infantil reforçam a presença do adulto nos diversos processos envolvidos na produção deste tipo de texto (2009, p. 31 apud QUEIROGA; FERANDES, 2016, p. 71, tradução nossa).⁴⁰

Como apontado por Lathey, o adulto está presente nas várias fases envolvidas na produção de textos na literatura infantil: escrita, revisão, publicação, tradução, crítica e compra dessas obras. As decisões tomadas durante esse processo são baseadas em questões socioculturais, educacionais, ideológicas, econômicas e estéticas; além de serem feitas com base no imaginário do que seja uma criança e do que os adultos pensam ser melhor para atender a compreensão, formação e preferências do público infantil.

Essa assimetria se torna um dos maiores desafios para os tradutores dessas obras. Primeiro, por causa do risco de não saber equilibrar a ambivalência do texto.⁴¹ Segundo, pelo o risco de não se tornar convincente, projetando uma falsa imagem do que seria o universo infantil por não conhecer tão a fundo o público.

Assim, de acordo com as características apontadas até aqui, Silva (2009) destaca algumas das especificidades da tradução para esse público:

³⁹ Silva (2009) aponta que alguns estudiosos trazem a necessidade de que o texto seja simples, tanto lexicalmente quanto sintaticamente, enquanto outros pregam que o contato com as obras venha enriquecer o arcabouço vocabular das crianças. Assim, Silva (2009) salienta que é importante encontrar um equilíbrio e procurar conhecer o vocabulário usado por esse público. Azenha Jr (2005 apud SILVA, 2009) salienta, inclusive, que é importante observar a evolução desse vocabulário, assim como abandonar concepções pré-concebidas sobre o que seria a linguagem infantil (ex.: o uso abundante de diminutivos “-inho (a)”).

⁴⁰ Texto de partida: “the texts are intentionally written for adults aiming at a children’s readership? They are texts addressed to adults and read by children or texts that are read by both readerships (i.e. adults and children)? The various attempts to define children’s literature reinforce the adult’s presence in the various processes involved in the production of this kind of text.”

⁴¹ Segundo O’Connell (2006 apud SILVA, 2009), a literatura infantil tem um caráter ambivalente e duas audiências distintas: a primária, composta pelas crianças; e a secundária, por adultos que consomem essas obras individualmente ou em conjunto com essas crianças. A fim de atender aos interesses desses adultos, muitas obras infantis contêm, inclusive, elementos específicos que só a segunda audiência consegue compreender de forma plena (ex.: piadas de duplo sentido) (SILVA, 2009).

a) faz-se necessário respeitar o nível de desenvolvimento cognitivo e conhecimento de mundo do público alvo, bem como aquilo que a sociedade acredita ser bom e aceitável para esse público; b) deve-se ter cuidado especial no trato dos elementos acústicos e visuais presentes nas obras; c) deve-se dosar a ambivalência dos textos, privilegiando a audiência primária em detrimento da secundária e preservando o caráter lúdico do gênero; e d) faz-se mister estar familiarizado com o universo infantil para que a imagem pessoal que se tenha da criança, suas necessidades e preferências seja a mais realista possível (SILVA, 2009 p. 50).

Esses princípios se aplicam à tradução de qualquer obra voltada para o público infantil e, assim, também devem nortear o trabalho de quem tem como objetivo tornar produtos audiovisuais acessíveis às crianças Surdas ou com deficiência auditiva. Gostaríamos, no entanto, de salientar que a assimetria inerente a este processo é ainda maior. Ao legendar para o público infantil Surdo e ensurdecido, adultos ouvintes traduzem obras que foram originalmente feitas por adultos ouvintes para crianças ouvintes. Assim, a adequação do produto final depende do quanto se sabe sobre a criança Surda ou ensurdecida e suas preferências para que se possa traduzir obras que despertem seu interesse e atendam suas necessidades. Na próxima seção, portanto, falaremos sobre algumas pesquisas feitas na LSE, com ênfase naquelas voltadas para crianças.

3.1 LSE para crianças⁴²

Durante a fase de revisão de literatura, fizemos uma busca por pesquisas que tinham como tema a LSE, dando ênfase aos trabalhos sobre LSE para crianças. Para tanto, utilizamos palavras-chave em português, inglês e espanhol e as seguintes plataformas de busca: *Banco de Teses e Dissertações da CAPES*; *Portal de Periódicos CAPES*; *Scientific Electronic Library Online (SciELO)*; *Education Resources Information Center (ERIC)*; *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (Redalyc)* e *Google Acadêmico*.

Durante nossas buscas, constatamos que ainda há poucas pesquisas sobre LSE para crianças e que, em relação a LSE para adultos, o foco dos estudos costuma ser a velocidade das legendas e, principalmente no Brasil, a segmentação. Outros temas abordados nas pesquisas internacionais são: o uso da SDH/CC em sala de aula, a metodologia de produção de legendas desse tipo, a tradução de alguns elementos específicos (ex.: marcas de oralidade e o uso de cores para identificação dos falantes) e as legendas alternativas (ex.: uso de emoticons, pictogramas,⁴³

⁴² Nesta seção, a palavra surdo, com “s” minúsculo, é algumas vezes usada como termo geral para indicar crianças Surdas e ensurdecidas, uma vez que os autores citados nem sempre fazem essa diferenciação como usualmente tem ocorrido no Brasil.

⁴³ São sinais que permitem desenvolver a representação de algo, feitos através de uma figura ou de um símbolo. Este símbolo deve ser claro e preciso, para que haja uma compreensão imediata de sua mensagem. Um dos

balões de gibis etc). No caso das pesquisas nacionais, também são abordados temas como, por exemplo, a comparação das normas da LSE brasileira com as de outros países, a utilidade da LSE como ferramenta de acessibilização de materiais, o uso da LSE em sala de aula, a tradução dos efeitos sonoros e a regra dos quatro segundos, que, segundo Vieira, Teixeira e Chaves (2017), tem sido adotada no Brasil com sucesso em substituição à regra dos seis segundos.

No Brasil, foram encontrados apenas quatro trabalhos sobre LSE para crianças: Leão e Rangel (2019), Pereira (2019), Silva (2021) e Souza (2021). A pesquisa de Leão e Rangel (2019) descrita em um artigo que propõe uma LSE para o espetáculo teatral infantil *Miralu e a Luneta Encantada*. Aqui as autoras apontam alguns fatores que ocasionam a necessidade do uso da estratégia de redução textual na elaboração dessa legenda para o teatro. O trabalho de Pereira (2019) é um TCC no qual a autora apresenta uma proposta de LSE em português brasileiro do filme *Spirit – O Corcel Indomável*, a partir das legendas para surdos em inglês e a versão dublada em português do filme. O objetivo foi comparar os recursos gramaticais empregados na legenda em inglês com aqueles usados na LSE produzida pela autora. A pesquisa de Silva (2021) é um TCC no qual a autora sugere uma proposta de LSE para o desenho animado *She-Ra e as Princesas do Poder*, seguindo as recomendações do *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*. Já o trabalho de Souza (2021) é um TCC no qual buscou desenvolver um livro infantil no formato audiovisual acessível (livros em formato de vídeo, que contam, por exemplo, com audiodescrição, LSE e janela de Libras), também seguindo as recomendações do *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*.

É possível perceber várias similaridades entre os trabalhos citados: a norma seguida por todos os autores para a elaboração da LSE foi o *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*; a velocidade adotada ficou entre 14-16 CPS; e as principais estratégias tradutórias usadas foram a omissão e a reformulação. Destacamos o pioneirismo e a importância dessas pesquisas por se debruçarem sobre um tema ainda tão pouco explorado. No entanto, também apontamos uma lacuna importante: em nenhuma dessas pesquisas as legendas produzidas foram submetidas ao crivo do público-alvo. Assim, notamos que há grande carência de pesquisas de recepção no que tange a LSE para crianças.

Dando seguimento a nossa revisão de literatura, fora do Brasil, encontramos pesquisas sobre SDH (*Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing*)⁴⁴ e CC que não têm como foco o

principais usos dos pictogramas é na sinalização pública, que tem como premissa instruir, orientar, ou transmitir alguma informação importante (ex.: vagas para deficientes, proibições etc) (CONCEITO, 2015).

⁴⁴ Nas pesquisas internacionais usa-se o termo SDH para LSE. No Brasil a SDH seria vista como um CC, pois a maioria dessas pesquisas foram feitas utilizando as SDH de programas televisivos europeus, o que leva as legendas a serem do tipo *verbatim*, e que no Brasil não consideramos ser uma LSE propriamente dita.

público infantil, contudo trazem considerações importantes para este trabalho por versarem sobre a velocidade de leitura (CPS), a necessidade de edição das legendas e o uso de ícones em substituição às informações paralinguísticas. A tese de Neves (2005) traz uma análise sobre a SDH em Portugal. Segundo a autora, em Portugal usa-se a regra dos seis segundos e as velocidades recomendadas também são 14-15, 16 ou 17-18 CPS. Contudo Neves observa que:

Mesmo que isto possa sugerir que não se deve encontrar muita diferença em termos das taxas de leitura de legendas dos espectadores Surdos, d'Ydewalle considera que a regra dos 6 segundos deve ser substituída por uma regra dos 9 segundos, pois os espectadores surdos são tipicamente leitores lentos (comunicação pessoal). Se quisermos confrontar esta crença com outras descobertas estabelecidas por Koolstra *et al.* (1999) em termos do tempo mais longo que as crianças levam para ler legendas, e o fato frequentemente mencionado de que os adultos surdos tendem a ter a capacidade de leitura de uma criança ouvinte de nove anos de idade, então a legendagem para estes dois públicos exigirá necessariamente soluções semelhantes, uma crença que é provisoriamente sugerida por de Linde e Kay (1999:6-7) (NEVES, 2005 p. 138, tradução nossa).⁴⁵

Assim, percebemos que alguns teóricos sugerem a mudança da regra dos seis segundos para nove segundos.⁴⁶ Além dessa questão, Neves abre a discussão sobre as legendas editadas e as legendas *verbatim*, aquelas nas quais há a transcrição exata e total do diálogo. Devido às restrições espaço-temporais inerentes à legendagem, geralmente legendas editadas são preferidas às *verbatim* por facilitarem a adesão às normas estabelecidas.

Contudo, segundo a autora, algumas pessoas Surdas e ensurdecidas, principalmente aquelas que têm algum resíduo auditivo ou que conseguem ler lábios, preferem as legendas *verbatim*, com a justificativa de que só assim teriam acesso ao mesmo texto que os ouvintes. No entanto, textos não editados acabam superando a velocidade de 18 CPS, o que dificulta a leitura da legenda por esse público, segundo uma pesquisa feita em Portugal. Neves, portanto, se mostra contrária ao seu emprego, pois “não ter tempo suficiente para ler legendas; não ter tempo útil para processar informações; não compreender o significado de certas palavras; ou

⁴⁵ Texto de partida: “Even though this might suggest that not much difference should be found in terms of Deaf viewers’ subtitle reading rates, d’Ydewalle considers that the 6-second rule should be replaced by a 9-second rule as deaf viewers are typically slow readers (personal communication). If we are to confront this belief with other findings set forth by Koolstra *et al.* (1999) in terms of the longer time taken by children to read subtitles, and the often mentioned fact that deaf adults tend to have the reading ability of a nine-year-old hearing child, then subtitling for these two publics will necessarily call for similar solutions, a belief that is tentatively suggested by de Linde and Kay (1999:6-7)”.

⁴⁶ Com essa mudança, e seguindo a premissa que teríamos no máximo 37 caracteres por linha, a velocidade recomendável seria de 12-13 CPS ou 120-130 PPM (NEVES, 2007) (MEDEIROS, 2013).

não ser capaz de seguir o fluxo da fala, não pode ser entendido como tendo igualdade de oportunidades” (NEVES, 2005 p. 150, tradução nossa).⁴⁷

Neves argumenta ser preferível editar as legendas para que essas pessoas tenham tempo tanto para ler como para compreender os textos. Ela argumenta também que pessoas Surdas e ensurdecidas se beneficiarão de legendas sintaticamente e semanticamente bem estruturadas. Além disso, a autora traz que é importante a inserção das informações paralinguísticas porque essas informações “são mais frequentemente escondidas da pessoa Surda, pois só são percebidas no tom ou timbre da voz em cada ato de fala. Há momentos em que tais informações paralinguísticas realmente alteram o significado das palavras; e, na maioria das vezes, a pontuação não pode traduzir seu alcance completo” (NEVES, 2005 p. 148, tradução nossa).⁴⁸

Segundo Neves (2005), essas informações devem aparecer entre parênteses e podem ser traduzidas verbalmente de dois modos diferentes: descrevendo a demonstração física da emoção (ex.: voz trêmula), ou interpretando a emoção transmitida (ex.: nervoso). Contudo, a autora faz a ressalva de que, se o sinal acústico for simplesmente descrito, pode ocorrer um espaço maior para a interpretação pessoal do receptor. Uma voz trêmula pode revelar medo, nervosismo, ódio e/ou paixão. Desse modo, o público terá que decodificá-lo com sua própria percepção do todo, o que pode ser desgastante. Por outro lado, se interpretarmos o sinal, pode ser assegurada uma maior facilidade de leitura.

Além disso, Neves (2005) mostra que em Portugal também há a opção da tradução das informações paralinguísticas por meio dos emoticons (ex.: :-), alegre). Essa alternativa, assim como a descrição do sinal acústico, permitiria uma maior interpretação individual pelo telespectador, com a vantagem adicional da redução de caracteres. Corroborando essa premissa, Civera e Orero (2010) argumentam que o uso de ícones (emoticons e pictogramas) pode ser uma estratégia efetiva para substituir as informações paralinguísticas e, conseqüentemente, reduzir o texto legendado e facilitar a leitura, especialmente porque o público em geral já está acostumado ao uso desses recursos:

Desde então os emoticons foram desenvolvidos e cada vez mais utilizados e hoje milhões de usuários recorrem aos emoticons para expressar vários estados de ânimo e sentimentos. Graças a programas de bate-papo on-line, blogs e mensagens de texto,

⁴⁷ Texto de partida: “Not having enough time to read subtitles; not having useful time to process information; not understanding the meaning of certain words; or not being able to follow the flow of speech, cannot be understood as being given equal opportunities.”

⁴⁸ Texto de partida: “are more often hidden from the Deaf person, for they are only sensed in the tone or colour of voice in each speech act. There are times when such paralinguistic signs actually alter the meaning of words; and more often than not, punctuation cannot translate their full reach.”

as pessoas estão se acostumando a se expressar, usando emoticons e pictogramas. (CIVERA, OREIRO, 2010 p. 151, tradução nossa).⁴⁹

Outra pesquisa importante para o nosso estudo foi a conduzida por Gürkan (2019). Essa é uma tese que relata uma pesquisa de recepção de SDH na Turquia. Nesse caso, são relatados resultados interessantes sobre o uso de emojis em substituição às informações paralinguísticas. Foram testadas duas legendas, uma descrevendo a informação paralinguística da voz masculina ou feminina entre parênteses e a outra utilizando os emojis (👤, 👩). Ambas as estratégias foram bem recebidas pelos participantes, mas o uso de emojis “foi indiscutivelmente a opção preferida para descrever informações paralinguísticas, no que diz respeito às porcentagens, uma vez que o número de respostas não é igual” (GÜRKAN, 2019 p. 262, tradução nossa).⁵⁰ O autor argumenta também que as pessoas que tinham um nível de escolaridade maior e mais contato com legendas preferiram o uso de texto verbal entre parênteses, enquanto que as pessoas com escolaridade menor e com pouco contato com legendas preferiram os emojis. Assim, Gürkan conclui:

A partir desta observação, e algumas das anteriores, parece legítimo concluir que as estratégias baseadas na representação visual foram muito preferidas pelos participantes com dificuldades de leitura e cuja capacidade auditiva não estava em um nível adequado para ajudá-los a compreender a informação. (GÜRKAN, 2019 p. 267, tradução nossa).⁵¹

Segundo o autor, para alguns participantes o uso de emojis pode não ser adequado para todo tipo de programa audiovisual, mas sua utilização seria muito interessante em materiais voltados para o público infantil, como mencionado pela participante C:

C: Eu os uso no telefone. Mas se é algo oficial, então eu uso tanto as frases como a coisa. Por exemplo, é como o que mencionei antes, se um filme é sobre um tema mais sério, os emojis não seriam adequados nesse caso e da mesma forma... Mas, por exemplo, **em um programa que é para crianças, ou está repleto de elementos mais cômicos, emojis serão bastante adequados.** Da mesma forma que eu os utilizo em minhas comunicações, dependendo do tema. (GÜRKAN, 2019 p. 298, grifo nosso, tradução nossa).⁵²

⁴⁹ Texto de partida: “Since then emoticons have been developed and increasingly adopted and nowadays millions of users resort to emoticons to express various moods and feelings. Thanks to online chat programs, blogs and text messaging, people are getting used to expressing themselves, using emoticons and pictograms.”

⁵⁰ Texto de partida: “was arguably the preferred option used to describe paralinguistic information, as far as percentages are concerned, since the number of replies are not equal.”

⁵¹ Texto de partida: “From this observation, and some of the previous ones, it would seem legitimate to conclude that the strategies based on visual representation were much preferred by participants with difficulties in reading and whose hearing ability was not at an adequate level to help them understand the information.”

⁵² Texto de partida: “C: I use them on the phone. But if it is something official, then I use both sentences and the thing... For example, it’s like the thing I mentioned before; for example, if a film is about a more serious topic, emojis wouldn’t be suitable in that case and in the same way... but for example in a programme which is for

Além disso, nesse trabalho o autor produziu legendas editadas, utilizando o máximo de 13 CPS,⁵³ 40 caracteres por linha e o máximo de duas linhas, além de legendas *verbatim*. A maioria dos participantes preferiram as legendas editadas, mostrando que:

Seu resultado está de acordo com as descobertas anteriores que mostraram que a rápida taxa de exibição das legendas é a dificuldade mais recorrente encontrada pela maioria dos entrevistados e oferece uma justificativa do porquê dos participantes parecerem mais inclinados a legendas editadas e mais lentas. (GÜRKAN, 2019 p. 249, tradução nossa).⁵⁴

Por fim, destacamos dois trabalhos que, embora também envolvam apenas adultos, mostram o quão benéfico é a LSE para o público infantil. A pesquisa de Jethá (2013), realizada através de questionários com o público surdo e ensurdecido e com pais de crianças surdas e ensurdecidas, mostrou “100% de respostas positivas sobre a importância da legendagem em desenhos animados para as crianças surdas” (JETHÁ, 2013 p. 3). O estudo também apontou que a legendagem pode ser uma ótima ferramenta educativa para ajudar crianças Surdas e ensurdecidas em relação à leitura e escrita da língua oral.

Resultados semelhantes foram obtidos por Rodriguez e Diaz (2017), que focaram no uso do CC em sala de aula⁵⁵ e se o mesmo funcionaria como estímulo à aprendizagem da leitura pela criança. Essa pesquisa mostrou, através dos comentários dos professores, que o uso de legendas ajuda no aprendizado de novos vocábulos, assim como na prática da leitura pela criança. Além disso, os professores disseram que os alunos surdos ficaram mais motivados a participar da aula, assim como se interessaram em pesquisar mais sobre o assunto dos vídeos.

Sobre as pesquisas acerca da legendagem especificamente voltada para crianças Surdas e ensurdecidas destacamos primeiramente as duas autoras que parecem mais se debruçar sobre o tema, Zárate e Tamayo. Soledad Zárate é professora da *University College London*, onde ministra aulas sobre legendagem. Além disso, seu doutorado foi uma pesquisa de recepção com foco na legendagem para crianças surdas e, em alguns de seus artigos, ela também discorre

children, or is filled with more comic elements, emojis will be fairly suitable – In the same way that I use them in my communications, depending on the topic.”

⁵³ Apesar da pesquisa ter sido feita com adultos, o autor usou uma velocidade baixa, pois segundo o mesmo os telespectadores turcos têm pouca familiaridade com legendas e é possível que também tenham pouco domínio de leitura de uma língua oral (GÜRKAN, 2019).

⁵⁴ Texto de partida: “This result is in line with previous findings which showed that the fast display rate of the subtitles is the most recurrent difficulty encountered by most respondents and offers a justification as to why the participants seemed to be more inclined towards edited, slower paced subtitles.”

⁵⁵ Vale ressaltar que os produtos audiovisuais televisivos usados na pesquisa faziam relação com a disciplina/assunto que estava sendo abordado na sala de aula.

sobre esse tema. Ana Tamayo é professora da *Universidad del País Vasco*. Seu doutorado foi um estudo descritivo e experimental sobre a legendagem de TV para crianças surdas e, em alguns de seus artigos, ela discorre sobre este assunto.

Em uma de suas publicações, Zárate (2010) mostra que os legendistas do Reino Unido seguem a norma *ITC Guidance on Standards for Subtitling* e o livro de Baker *et all Handbook for Television Subtitlers*. Contudo, ao realizar entrevistas com os legendistas, a autora constatou que esses profissionais não são especialistas na SDH para crianças e que as estratégias de tradução por eles utilizadas são mais baseadas em intuição do que em uma informação factual. A autora também aponta que as únicas recomendações sobre a tradução para crianças feitas por Baker *et all* se restringem à velocidade da legenda (60 PPM) e ao fato de que palavras difíceis devem ser legendadas sensatamente.

Assim, para conhecer melhor o público e entender como traduzir para crianças com algum déficit auditivo, Zárate (2010) destaca a importância de uma abordagem interdisciplinar e enfatiza as contribuições que podem ser trazidas pelos Estudos Surdos, especialmente sobre a questão da aquisição de leitura. Entretanto, a autora também ressalta algumas das limitações das pesquisas conduzidas nessa área. Grande parte desses estudos foi feita com crianças mais velhas e tomou como base a leitura convencional (texto impresso). Zárate aponta que ler uma legenda e ler um texto impresso são duas tarefas diferentes, pois, no caso da legenda, temos que ler em um certo ritmo e, na maioria das vezes, não podemos parar ou voltar para reler o texto. Assim, ela enfatiza que é de extrema importância que pesquisas empíricas sejam feitas tomando como base especificamente a leitura de legendas por crianças de diferentes idades, visando estabelecer velocidades de leitura apropriadas a cada faixa etária.

De qualquer modo, com base nos estudos sobre leitura convencional a que teve acesso, a autora mostra que a variável mais problemática para as crianças surdas é o vocabulário. Sobre a questão lexical, Stern (2001, apud ZÁRATE, 2010), aponta que crianças surdas de quatro/cinco anos têm, em média, 500 palavras em seu vocabulário, enquanto que crianças ouvintes da mesma idade conhecem 3.000-5.000 palavras. Zárate (2010) também argumenta que, segundo Devillers e Pomerants (1992 apud ZÁRATE, 2010), a aquisição de novas palavras por crianças surdas provou estar intrinsecamente relacionada à compreensão geral da leitura, ou seja, só a partir da leitura do texto todo é que os alunos conseguiriam entender o significado das palavras novas usadas.

Assim, a autora levanta uma importante questão: “tendo identificado as novas palavras [inclusive as usadas para descrever os efeitos sonoros], elas deveriam ser introduzidas, destacadas, repetidas e deixadas na tela por mais tempo?” (ZÁRATE, 2010 p. 165, tradução

nossa).⁵⁶ Para a autora a introdução de palavras novas nas legendas é benéfica para a construção do arcabouço vocabular das crianças surdas, mas pesquisas devem ser feitas para identificar de que maneira devemos inserir esse novo vocabulário, um vez que “o uso de estratégias sistemáticas e claras, seja destacando, repetindo ou usando velocidades de leitura mais baixas, é claramente necessário” (ZÁRATE, 2010 p. 166, tradução nossa).⁵⁷

Zárate ressalta ainda que materiais audiovisuais requerem um tipo de leitura multimídia em oposição à convencional, e que foi visto por Gentry *et all* (2005, apud ZÁRATE, 2010) que a leitura multimídia no formato de imagens e texto teria um potencial maior de compreensão do que outros tipos de leitura multimídia. Além disso, segundo Díaz Cintas e Fernández Cruz, “pode-se argumentar que os vídeos legendados obrigam os alunos a processar a mesma mensagem três vezes [imagem, escrita e audio], daí a maior porcentagem de sucesso na lembrança de palavras, ortografias e frases” (1998 p. 211, apud 2010, p. 168, tradução nossa).⁵⁸ Aqui, os alunos Surdos processariam a mensagem duas vezes (imagem e escrita). Dessa forma, seria aplicada, segundo Zárate, a dupla codificação.

Além disso Zárate traz o conceito do filtro afetivo que tem bastante potencial para a LSE:

Outro conceito com muito potencial na LSE é o que Krashen (1985, 1987) chama de ‘filtro afetivo’; um mecanismo de defesa que as crianças podem criar contra o fracasso com um efeito negativo no seu desempenho. De acordo com este estudioso, o filtro é reduzido e as crianças se tornam mais positivas quando estão altamente motivadas e praticamente alheias aos processos de audição ou leitura decretados. Isto levou acadêmicos como Díaz Cintas e Fernández Cruz (1998) e Neuman e Koskinen (1996) a identificar vídeos legendados como potenciais agentes dissuasivos contra o filtro afetivo. A criação de uma situação amigável e relaxada na qual o filtro afetivo é baixo é perfeitamente viável em um contexto audiovisual, uma vez que entretenimento e conteúdo educacional podem ser facilmente combinados nesta modalidade. De fato, é mais provável que as crianças associem a leitura com um livro do que com um vídeo legendado. (Zárate, 2010 p. 169, tradução nossa).⁵⁹

⁵⁶ Texto de partida: “Having identified the new words, should they be introduced, highlighted, repeated and left on the screen for longer?”

⁵⁷ Texto de partida: “The use of systematic and clear strategies, be it highlighting, repetition, or the use of lower reading speeds, is clearly needed.”

⁵⁸ Texto de partida: “It could be argued that subtitled videos oblige learners to process the same message three times, hence the higher percentage of success in recalling words, spellings and phrases”

⁵⁹ Texto de partida: “Another concept with a lot of potential in SDH is what Krashen’s (1985, 1987) calls ‘affective filter’; a defence mechanism that children may raise against failure with a negative effect on their performance. According to this scholar, the filter is lowered and the children become more positive when they are highly motivated and almost unaware of the hearing or reading processes enacted. This has prompted academics like Díaz Cintas and Fernández Cruz (1998) and Neuman and Koskinen (1996) to identify subtitled videos as potential deterrents against the affective filter. The creation of a friendly and relaxed situation in which the affective filter is low is perfectly feasible in an audiovisual context, since entertainment and educational content can be easily combined in this modality. Indeed, children are more likely to associate reading with a book than with a subtitled vídeo.”

Por fim, nesse artigo, a autora também ressalta que as pessoas surdas conseguem compreender melhor os textos escritos se eles estiverem bem organizados, e que ao fazer legendas não temos que pensar somente no nível sintático, mas também sobre o uso funcional da tipografia. A tipografia se refere ao tipo de fonte, tamanho, cor, uso de letras em caixa alta ou baixa etc. A tipografia, portanto, não é apenas uma questão estética, mas um fator que vai afetar diretamente tanto a legibilidade quanto a compreensão do produto audiovisual, pois, se escolhermos uma fonte com serifa⁶⁰ e/ou que tenha um tamanho muito pequeno, por exemplo, o público terá dificuldade para ler.

Em 2011, no seu artigo intitulado *Subtitling for Deaf Children*, Zárte retoma várias das questões discutidas no artigo de 2010 e analisa as legendas SDH para o público infantil presentes nos cinco principais canais de televisão britânicos, constatando que alguns programas utilizavam legendas acima de 18 CPS e linguagem figurativa.

Segundo a autora, o roteiro original dos programas infantis tende a se utilizar de linguagem figurativa. Muitas vezes, a imagem funciona como suporte e ajuda a entender expressões mais metafóricas. Contudo, Zárte ressalta que caso o programa se utilize dessa linguagem, mas a imagem não forneça nenhuma pista sobre o que está sendo dito, é bom que a legenda seja feita de forma a ajudar as crianças surdas a compreender melhor o que está sendo aludido.

Além disso, Zárte também defende a ideia de que é preferível utilizar a estratégia de omissão do que a reformulação para fazer as legendas. Para melhor diferenciar as duas estratégias, trazemos exemplos de ambos os recursos retirados de texto de Díaz-Cintas e Remael (2021):

Quadro 9 – Omissão

A cup of coffee, please. → Un café [A coffee]

Fonte: Díaz-Cintas e Remael (2021),

Quadro 10 – Reformulação

OK, on n’habitait pas dans un palais... [OK, we did not live in a palace...] → OK, the place was small...
--

Fonte: Díaz-Cintas e Remael (2021),

⁶⁰ Fontes serifadas são aquelas que têm um alongamento nas partes superiores e inferiores de cada letra, um dos estilos mais utilizados de fonte com serifa é o “Times New Roman”.

No primeiro exemplo, a frase “*A cup of coffe, please*” foi traduzida para o espanhol apenas como “*Un café*”. Segundo os autores, a omissão seria uma estratégia viável nesse caso porque a retirada de termos como “*A cup*” e “*please*” não interfere na compreensão da cena. Já no segundo exemplo, a frase em francês que corresponde a “*OK, we did not live in a palace...*” foi traduzida para o inglês como “*OK, the place was small...*”. Nesse caso, foi possível fazer a reformulação de uma sentença negativa para uma afirmativa mais curta porque o sentido da mensagem acústica do texto de partida foi mantido, com o benefício extra da diminuição dos caracteres.

A preferência de Zárate pela omissão se faz, pela redução de caracteres e, conseqüentemente, diminuição da velocidade de leitura. Essa estratégia de tradução é considerada menos intrusiva e menos irritante para aquelas pessoas surdas que conseguem fazer a leitura labial.

Três anos depois, em sua tese, que foi uma pesquisa de recepção, Zárate (2014) procurou entender como crianças surdas liam legendas e as dificuldades que enfrentavam nesse processo. Para isso, a autora comparou legendas feitas por canais televisivos britânicos, que seguem a norma *ITC*, com legendas editadas das mesmas animações feitas por ela. Em suas legendas, a autora procurou respeitar as recomendações presentes em seus trabalhos anteriores, além de usar as seguintes diretrizes: máximo de 140 PPM ou 14 CPS, legendas posicionadas na parte inferior da tela e centralizadas, máximo de duas linhas, e máximo de 39 caracteres por linha. As legendas produzidas por Zárate tiveram um melhor desempenho, pois foi visto que as crianças conseguiram compreender melhor o que estava ocorrendo nos desenhos e apresentaram menos dificuldade com a velocidade de leitura.

Uma das questões mais interessantes discutidas no trabalho se refere à edição das legendas. Zárate comenta que o termo edição abrange tanto a omissão quanto a paráfrase ou reformulação. Como o *ITC* recomenda a simplicidade em textos para crianças de até 11 anos, a estratégia de omissão de expressões ou palavras difíceis é a mais usada pelos britânicos. Como consequência, há redução das frases e da velocidade de leitura, o que parece ser benéfico, uma vez que crianças surdas “pareciam ficar desencorajadas quando uma legenda de duas linhas extensas aparecia na tela, pois intuitivamente sentiam que isso significava mais esforço cognitivo para elas.” (ZÁRATE, 2014 p. 188, tradução nossa).⁶¹

Outra observação interessante feita pela autora se refere à redundância (quando as legendas fazem uma relação direta com o que está visualmente disponível na tela ou repetem

⁶¹ Texto de partida: “Children seemed to get discouraged when a full two liner appeared on screen as they intuitively felt that it meant more cognitive effort for them.”

palavras). Esse princípio pode ter um propósito didático, pois as crianças conseguiriam fazer mais facilmente as associações. Aqui, chamamos a atenção para a correlação entre a redundância e a dupla codificação, mencionada por Zárte em seu artigo de 2010. Se com a dupla codificação as crianças Surdas e ensurdecidas processam a mensagem transmitida pela legenda duas vezes (escrita e imagem), a redundância facilitaria ainda mais a compreensão do que está ocorrendo na cena, visto que estaria explicitando algo que está ocorrendo na imagem.

A segunda autora a discorrer sobre a SDH infantil é Tamayo (2015a). Em seu primeiro artigo sobre a temática, publicado em 2015, ela estudou como eram feitas as legendas para crianças em programas de televisão na Espanha, a fim de perceber se os programas seguiam as recomendações da UNE 153010, norma espanhola que contém diretrizes para a produção de legendas para o público surdo e ensurdecido. De forma geral, foi visto que nenhum canal obedece à risca os parâmetros da norma UNE e que há uma enorme disparidade tanto entre legendas exibidas por canais diferentes, quanto entre legendas de programas diferentes exibidas por um mesmo canal.

Alguns dos problemas apontados pela autora envolvem, por exemplo, a velocidade e o léxico. A norma UNE recomenda 15 CPS, mas a autora percebeu que em alguns canais de televisão a velocidade podia chegar até 20 CPS. Sobre o léxico, a autora traz que a maioria dos canais opta por fazer legendas *verbatim*. No entanto, a autora argumenta que, apesar da norma UNE defender a transcrição literal das sentenças, pesquisas anteriores já mostraram que isso não é o ideal.

Esse trabalho também traz observações especialmente interessantes para nossa pesquisa por analisar o modo como as informações paralinguísticas foram traduzidas nas legendas analisadas. Tamayo constatou que a maioria dos programas de televisão descreviam as emoções. Alguns utilizavam onomatopeias, enquanto outros utilizavam a descrição entre parênteses. Contudo, como na maioria dos programas infantis estudados a percepção da informação poderia ser vista pela expressão do rosto do personagem, muitas vezes ela foi omitida. Além disso, o uso dos emoticons para substituir as informações paralinguísticas foi pouco usado. Uma explicação possível parece ser que, “por enquanto, os emoticons que aparecem não são muito ilustrativos” (PEREIRA, 2010 apud TAMAYO, 2015a p. 375, tradução nossa).⁶²

Em sua tese, Tamayo (2015b) conduziu uma pesquisa de recepção com crianças surdas espanholas, que teve como objetivo aumentar a visibilidade e a consciência social sobre as

⁶² Texto de partida: “por ahora, los emoticonos que aparecen son poco ilustrativos.”

legendas para pessoas surdas e ensurdecidas, enfatizando a necessidade de padrões mais específicos para o público mais jovem. Para tanto, no teste de recepção ela comparou legendas feitas por canais espanhóis com legendas do mesmo programa feitas por ela. Em suas legendas, a autora utilizou as seguintes diretrizes: 12 CPS, pausa de quatro quadros entre legendas, 37 caracteres por linha, duas linhas, uso de cores para identificar os falantes, e uso de emoticon da cor do personagem para as informações paralinguísticas ou, caso isso não fosse possível, uso de descrição verbal entre parênteses com a cor do personagem. De modo geral, as legendas feitas por Tamayo permitiram uma melhor compreensão e entendimento do texto audiovisual por parte dos participantes. Seu estudo corrobora algumas pesquisas anteriores.

Sobre o vocabulário e a sintaxe, a autora traz que um texto mais simples e com menos frases metafóricas pode ajudar no processo de leitura e compreensão da legenda, pois “não é simplesmente uma questão de leitura, mas também de assimilação e compreensão da mensagem” (DÍAZ CINTAS, 2003 p. 117, apud TAMAYO, 2015b p. 80, tradução nossa).⁶³

Sobre a velocidade de leitura, a autora faz um apanhado geral entre pesquisas e normas e percebe que há uma certa discrepância com relação às recomendações. Para alguns, a velocidade ideal para crianças surdas seria de 90 PPM ou 9 CPS, mas pesquisas apontaram que essa velocidade ainda pode ser muito rápida. Ela também cita a regra dos 8 segundos na legendagem de duas linhas completas sugerida por Lorenzo (2010b). Por fim, ela mostra que para outros estudiosos a velocidade máxima das legendas para esse público deveria ser de 120 PPM ou 12 CPS, a mesma que ela utilizou para fazer a pesquisa e que se mostrou efetiva para uma melhor compreensão da legenda.

Sobre as informações paralinguísticas, a autora observa que alguns pesquisadores e programas de televisão utilizam a cor, o negrito ou letras maiúsculas para marcar essas informações, enquanto que outros autores recomendam o uso dos emoticons ou dos emojis (NEVES, 2005; CIVERA, ORERO, 2010). A autora argumenta que esses dois últimos recursos podem ser eficazes por causa da economia de caracteres e maior rapidez no processamento das informações “porque o público pode associá-los rapidamente a expressões faciais reais que eles viram ou vivenciaram, em vez de ler algo em uma língua por vezes não nativa, recodificando-a, processando-a e finalmente compreendendo-a.” (TAMAYO, 2015b p. 106, tradução nossa).⁶⁴ O uso desses recursos teria ainda a vantagem de abrir mais possibilidades para a interpretação.

⁶³ Texto de partida: “no se trata simplemente de leer, sino también de asimilar y comprender el mensaje”

⁶⁴ Texto de partida: “dado que la audiencia puede asociarlos rápidamente con expresiones faciales reales que han visto o experimentado en vez de leer algo en una lengua a veces no materna, recodificarlo, procesarlo y, finalmente, entenderlo.”

Por fim, além de analisar critérios mais tradicionais, como a velocidade, o léxico e as informações paralinguísticas, Tamayo trabalha um parâmetro pouco estudado por outros teóricos: a pausa entre as legendas. Ela argumenta que “um fator intimamente ligado à leitura das legendas é a pausa entre elas. Para que as legendas sejam processadas corretamente, além de uma velocidade de legenda adequada, é necessária uma pausa mínima para que o olho humano perceba a presença de uma nova legenda” (TAMAYO, 2015b p. 85, tradução nossa).⁶⁵ Tamayo cita que, segundo Sponolz (2003, apud TAMAYO, 2015b), uma pausa de, pelo menos, quatro quadros (0,16 segundos) deve ser inserida entre legendas consecutivas para que o cérebro possa perceber o sumiço e o surgimento da legenda. Além disso, a autora ressalta que é importante fazer uma segmentação bem-feita nas legendas, para que haja um fortalecimento na coerência e na coesão do texto escrito, como abordamos anteriormente na seção 2.2 do capítulo dois.

Em 2016, em seu artigo intitulado *Reading speed in subtitling for hearing impaired children: an analysis in Spanish television*, Tamayo reforça as recomendações já presentes em sua tese, especialmente o fato de que a velocidade mais adequada seria de no máximo 12 CPS e de que uma pausa de no mínimo quatro quadros entre legendas consecutivas seria essencial para evitar um efeito de sobreposição.

No ano seguinte, Tamayo e Chaume (2017) testaram legendas editadas, feitas por eles, em relação a legendas *verbatim* disponíveis em três canais de televisão espanhóis para descobrir se legendas editadas poderiam facilitar a compreensão das crianças. Os autores optaram por omitir, adaptar ou simplificar vocábulos difíceis e, no caso do emprego de palavras novas/difíceis, eles optaram por aumentar o tempo de exibição da legenda e repetir a palavra em outro trecho do texto. Utilizaram também uma sintaxe simples e uma velocidade de 10 CPS. Segundo os autores, as legendas editadas trouxeram melhor compreensão, principalmente em relação ao vocabulário.

Outros estudos sobre SDH para crianças que trazem informações interessantes para nossa pesquisa são os de Lorenzo (2010a; 2010b). No seu artigo de 2010a, a autora fez uma pesquisa de recepção junto a crianças espanholas na qual foram testadas legendas para a série de televisão *Shin Chan* criadas por ela mesma, utilizando diversas estratégias de tradução e tipografia, a fim de observar quais seriam as preferências do público. Já no artigo de 2010b, a

⁶⁵ Texto de partida: “Un factor estrechamente vinculado a la lectura de los subtítulos es la pausa entre ellos. Para que los subtítulos puedan ser procesados correctamente, además de una velocidad del subtítulo adecuada, se necesita una pausa mínima para que el ojo humano pueda advertir la presencia de un subtítulo nuevo.”

autora apresenta uma série de recomendações para orientar os legendistas na produção de traduções para crianças, com base nos resultados da sua pesquisa de 2010a.

Em seus estudos Lorenzo notou que, em relação a tradução dos elementos suprasegmentais, 53% das crianças entenderam melhor os emojis do que a descrição entre parênteses ou os emoticons: “a maioria das crianças prefere claramente a representação de estados e condições usando rostos pequenos e simbólicos (ex.: 😊), provavelmente porque as imagens são mais atraentes para as crianças” (LORENZO, 2010b p. 141).⁶⁶ Além disso, ela recomenda que se “evite o uso de emoticons tipográficos, (por exemplo, :-O), cujos significados são difíceis de inferir, e limite os marcadores suprasegmentais aos casos em que a imagem não é suficientemente clara” (LORENZO, 2010b p. 142, tradução nossa).⁶⁷

Nessas pesquisas também foi visto que as crianças surdas que tinham uma melhor habilidade de leitura e estavam acostumadas com legendagem conseguiram compreender melhor as legendas e não tiveram tantas dificuldades em comparação com as crianças surdas que não tinham tanto contato com legendas e tinham uma habilidade menor de leitura. Assim, para tentar atender a uma fatia maior do público, ao elaborar as legendas, ao invés de utilizar a regra dos seis segundos, a autora usou a regra dos oito segundos, já que “estes dois segundos adicionais proporcionaram aos espectadores um precioso tempo extra de leitura sem perturbar a necessária correspondência entre imagem, diálogos e legendas” (LORENZO, 2010a p. 122, tradução nossa).⁶⁸ No entanto, mesmo com essa ajuda extra, a autora verificou que 52% das crianças Surdas estudadas ainda necessitavam de mais tempo para ler as legendas.⁶⁹

No entanto, na contramão dos estudos apresentados até aqui, a pesquisa de recepção de Wünsche (2020), feita com crianças Surdas e ensurdecias alemãs, parece apontar um peso menor que o usualmente associado à velocidade das legendas. Durante o estudo, a autora testou as legendas de alguns programas de TV infantis alemães e notou que velocidades mais lentas e métodos de redução do texto não teriam efeitos significativos no aumento da compreensão do conteúdo por parte das crianças:

⁶⁶ Texto de partida: “most children clearly prefer representation of states and conditions using little, symbolic faces (e.g., 😊), probably because images are more attractive to children.”

⁶⁷ Texto de partida: “Avoid the use of typographical emoticons, (e.g., :-O), whose meanings are difficult to infer, and limit suprasegmental markers to those cases in which the image is not clear enough.”

⁶⁸ Texto de partida: “These two additional seconds provided the viewers with precious extra reading time without disturbing the necessary match between image, dialogues and subtitles.”

⁶⁹ Além disso, Lorenzo (2010a; 2010b) e Pereira (2010) propõem que a SDH se baseie nas convergências sintáticas e lexicais entre as línguas de sinais e as línguas orais, visto que ambas possuem características comuns que podem ser incorporadas na SDH a fim de que sua compreensão seja facilitada para o público cuja primeira língua seja a de sinais. Lorenzo (2010a) traz que está estratégia já foi aplicada anteriormente em 2006 por Pazó Lorenzo, e que os resultados foram relativamente bons entre indivíduos com diferentes graus de perda auditiva. Ressaltamos que ambas autoras fizeram pesquisas sobre a Língua de Sinais Espanhola e a língua oral Espanhola.

A velocidade de legendagem não tem uma influência significativa na compreensão do conteúdo. Isto pode ser porque as legendas mais lentas [que ficam mais tempo na tela por terem menos texto], embora sejam mais fáceis de ler, também tendem a conter menos informação, o que pode afetar negativamente a compreensão [pelo pouco apoio que dão às imagens]. Além disso, há uma tendência para legendas mais rápidas conduzirem a melhores níveis de compreensão de conteúdo entre pré-adolescentes. (WÜNSCHE, 2020 p. 196, tradução nossa).⁷⁰

A autora também ressalta que os resultados podem diferir em subgrupos filtrados por idioma e idade, o que mais uma vez enfatiza a necessidade de mais pesquisas sobre o assunto. Aventamos aqui uma possível explicação para os resultados de Wünsche (2020), que apontam para o fato de que a velocidade da legenda talvez não afete tanto a capacidade de leitura das crianças: o maior contato desse público com textos escritos. Atualmente, as crianças Surdas e ensurdecidas têm um maior acesso à televisão, computadores, celulares e outros dispositivos. Esse contato pode estar influenciando no desenvolvimento de suas habilidades de leitura. Além disso, uma outra explicação pode estar relacionada à questão da segmentação, que não foi analisada em conjunto com a velocidade em nenhum dos estudos internacionais mencionados. Pesquisas brasileiras apontam que uma boa segmentação contribui significativamente para uma leitura mais rápida e dinâmica das legendas. O público brasileiro adulto, inclusive, tem demonstrado certa preferência por legendas de 18 CPS (a velocidade mais alta), desde de que as mesmas estejam bem segmentadas (DIA, 2021).⁷¹

A partir do que foi abordado nessa seção e em seções anteriores, portanto, e tendo em mente que a legenda a ser feita se destinava a crianças na faixa etária de 10 a 12 anos de idade, pois é normalmente nessa idade que a criança Surda e ensurdecida está alfabetizada na Língua Portuguesa (NADAL, 2010), decidimos seguir os seguintes parâmetros para a elaboração da LSE desta pesquisa:

- 1- legendas centralizadas na parte inferior da tela;
- 2- tipografia recomendada pelo *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*;
- 3- legendas com no máximo duas linhas;

⁷⁰ Texto de partida: “The subtitling speed does not have a significant influence on content comprehension. This might be because slower subtitles, while being easier to read, also tend to contain less information, which might affect comprehension negatively. Furthermore, there is a tendency towards faster subtitles leading to better content comprehension levels for pre-teens.”

⁷¹ Os surdos demonstraram um maior processamento de leitura com as legendas mais rápidas do que as lentas, desde que a segmentação da legenda estivesse bem-feita. Foi observado que a segmentação linguística auxilia nesse processamento mais rápido do texto legendado desde que se respeite as diretrizes linguísticas, ou seja, evitando quebra entre orações e sintagmas. Também foi visto que velocidade de leitura da legenda está mais intrinsecamente ligada ao letramento que as pessoas surdas e ensurdecidas possuem daquela língua que está sendo legendada do que à própria surdez (VIEIRA, ASSIS, ARAÚJO, 2020). Contudo, ressaltamos que essas pesquisas foram feitas com o público adulto.

- 4- legendas com no máximo de 37 caracteres por linhas;
- 5- regra dos oito segundos;
- 6- cuidado especial com a segmentação;
- 7- velocidade máxima de 12-14 CPS;
- 8- pausa mínima entre legendas consecutivas de quatro quadros;
- 9- uso da omissão como principal estratégia de tradução;
- 10- emprego de sintaxe simples;
- 11- preferência por vocabulário simples. Ao se utilizar alguma palavra considerada difícil, deixar a legenda por mais tempo na tela e repetir o vocábulo em outra legenda; e
- 12- descrição entre colchetes e uso de emojis. Na primeira legenda descrevemos as informações paralingüísticas, na segunda e terceira legendas utilizamos os emojis em substituição à descrição.

4 LEGENDANDO UM PEQUENO GRANDE ERRO

Para esse estudo, o produto audiovisual escolhido foi o curta metragem *Um Pequeno Grande Erro* da Pixar, distribuído pela Walt Disney Pictures. Este é o segundo curta da série *Curtas Toy Story* e tem como diretor e roteirista Angus MacLane. A história conta com os principais personagens da franquia de filmes mundialmente conhecida *Toy Story* (Woody, Buzz Lightyear, Porquinho, Rex etc) (IMDb, c1990-2022).

Um Pequeno Grande Erro foi inicialmente exibido nos cinemas do Brasil em 2 de dezembro de 2011, antecedendo a exibição do filme da Disney *Os Muppets*. Esse foi o primeiro curta da Pixar a ser exibido antes do início de um filme não-Pixar. Além de ter sido exibido nos cinemas, também está disponível na plataforma de vídeos Youtube, no *Pixar Short Films Collection – Volume 2* em DVD e Blu-ray e na plataforma de *streaming* Disney + (PIXAR, c2004; FERNANDO, 2011).

Nessa animação, o Buzz Lightyear fica preso em uma lanchonete com um grupo de apoio terapêutico para brinquedos que foram descartados ao longo dos anos, enquanto uma versão sua em miniatura, o Mini Buzz, tenta tomar o seu lugar na casa da Bonnie. Ao escapar e voltar para sua casa, o Buzz verdadeiro encontra o farsante e o leva ao grupo de apoio. Como o curta gira em torno das sessões de terapia dos brinquedos, os personagens acabam expressando diversas emoções ao longo das cenas (tristeza, raiva, tédio etc). Por isso escolhemos este curta, já que ele apresenta uma rica variação de informações paralingüísticas apresentadas nas vozes dos diversos personagens.

Tendo em mente que o foco da pesquisa não é a tradução interlingual, mas a produção de legendas LSE, optamos por legendar a partir da versão dublada do curta, produzida pelo estúdio Delart⁷² e com direção e tradução de Guilherme Briggs.⁷³ Outro motivo que também nos levou à escolha da versão dublada é que essa modalidade de tradução é aquela mais comumente associada ao público infantil. Muito poucos filmes infantis contam com legendas, portanto, muito provavelmente, essa seria a versão traduzida à qual o público-alvo desta pesquisa, crianças Surdas e ensurdecidas, teria acesso. Além disso, caso as crianças tivessem algum resíduo auditivo funcional, elas provavelmente prefeririam ter contato com um material que permitisse o apoio do áudio em português.

⁷² Fundado em 1 de outubro de 1984 por Carlos de la Rivia e foi um dos primeiros estúdios de dublagem no Brasil (DUBLAGEM, c2004a; DELART [2005 e 2020]).

⁷³ Considerado por profissionais da dramaturgia e dublagem como um dos melhores dubladores do Brasil (DUBLAGEM, c2004b).

Para a confecção das legendas, primeiro baixamos o curta utilizando a plataforma gratuita *SaveFrom.net*. Nela é possível fazer o download de vídeos do Youtube em formato MP4. Depois, fizemos um arquivo de legenda em formato *ASS*⁷⁴ no programa gratuito de criação e edição de legendas *Aegisub*, que é um programa de manuseio simples com interface intuitiva. Outra vantagem apresentada pelo *Aegisub* é que, ao testarmos os emojis, vimos que esse programa conseguia reconhecê-los, contá-los como caracteres e armazená-los no arquivo de legendas.

Então, após esse primeiro teste com o *Aegisub*, começamos a confeccionar a legenda no formato tradicional, ou seja, com a descrição das informações paralingüísticas entre colchetes. Primeiramente, fizemos a transcrição *verbatim* das falas dos personagens, fazendo a marcação inicial do tempo de entrada e saída de cada uma (TCR), já centralizando as legendas na parte inferior da tela e definindo seu estilo quanto à cor, tipo e tamanho de fonte. Depois, fizemos a revisão do texto de acordo com a tipografia recomendada pelo *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* e adicionamos entre colchetes os nomes dos personagens e as emoções observadas.

Passamos, então, a utilizar as estratégias de tradução, para que as legendas ficassem com no máximo duas linhas e 37 caracteres por linha, além de revisarmos o TCR para que ficasse dentro da regra dos oito segundos e para que a sincronização do áudio e do texto editado ficassem mais apropriadas. Feito isso, focamos na revisão da segmentação das legendas, na velocidade máxima de 12-14 CPS e na pausa mínima de quatro quadros entre legendas consecutivas. Após as alterações necessárias, editamos novamente o texto, procurando garantir o emprego de uma sintaxe e vocabulário simples. Contudo, ao utilizarmos uma palavra considerada difícil, deixamos a legenda por mais tempo na tela e repetimos o vocábulo em outra legenda. Com a finalização da primeira versão da legenda tradicional, utilizamos o programa gratuito *HandBrake*, para queimar a legenda⁷⁵ no vídeo. Depois, adicionamos o vídeo legendado no *Google Drive*.

Essa primeira versão foi, então, discutida e revisada durante a orientação, dando origem a uma segunda versão. Repetimos o mesmo processo de edição e queima das legendas e tivemos

⁷⁴ Um arquivo em formato *ASS* é criado usando o programa *Aegisub*. Nele é possível criar o texto formatado usando o padrão *SubStation Alpha*. Esta formatação permite que os usuários apliquem diversas formatações ao texto da legenda (cores, fontes, tamanho, estilo karaokê, espaçamento da legenda etc). O que não seria possível fazer nos formatos mais comumente usados, o *SRT* e o *STL*, pois são arquivos que não suportam essas informações (EXTENSÃO, 2020; ASS, c2022).

⁷⁵ O termo “queimar a legenda” significa inserir a legenda no vídeo, de forma que o produto audiovisual e as legendas são integrados em um único arquivo. Assim, a legenda já aparece automaticamente no produto, sem precisar ser acionada pelo usuário (ETC, 2019).

uma nova reunião para discutirmos e revisarmos a segunda versão, que deu origem à versão final da legenda tradicional. Essa versão final, então, serviu como base para a produção da versão com os emojis. As legendas tradicionais podem ser conferidas no Apêndice A.

Para a versão com os emojis, primeiramente, pesquisamos quais imagens representariam melhor as emoções descritas nas legendas e depois as inserimos no arquivo de legenda em substituição à descrição que havíamos feito. Para a pesquisa dos emojis, utilizamos os seguintes sites: *EmojiTerra.com*, *EmojiAll.com* e *Emojipedia.org*.

Os três sites possuem uma interface fácil para pesquisa e contam com todos os emojis, inclusive os mais recentes. O *EmojiTerra.com* está disponível em português e é o mais sucinto dos três. Ele apresenta os emojis nas mais variadas formatações, de acordo com diferentes softwares, além do nome e palavras-chave em diferentes línguas associados ao ícone visual. Além das funções descritas no *EmojiTerra.com*, o *EmojiAll.com*, disponibiliza ainda o significado e descrição do ícone e uma explicação de como geralmente ele é utilizado. Já o *Emojipedia.org*, apresenta tudo que foi mencionado nos sites anteriores, mas apenas em inglês. Assim, para fazermos a pesquisa dos emojis nesse último site, primeiramente decidimos que palavras na língua inglesa traduziriam melhor o que queríamos expressar com as informações paralinguísticas descritas na legenda.

Após a consulta aos sites, compilamos o resultado numa tabela onde incluímos diferentes opções de emojis para cada descrição que havíamos feito entre colchetes. Em seguida, selecionamos aqueles que seriam utilizados em substituição a cada descrição e queimamos a legenda. Para fazer a queima das novas legendas, tivemos que utilizar uma outra plataforma, pois o *HandBrake* não conseguia reconhecer os emojis. Assim, para a queima dessas legendas utilizamos a plataforma gratuita de edição de vídeo on-line *VEED.IO* e adicionamos o vídeo legendado no *Google Drive*.

Essa primeira versão foi discutida e revisada durante a orientação, dando origem a uma segunda versão, na qual foram feitas novas edições e queima das legendas. Essa nova versão foi novamente discutida e revisada e, por fim, foram feitas as alterações necessárias, dando origem a duas versões finais da legenda com emojis. Uma versão na qual os emojis apenas substituíram as informações paralinguísticas entre colchetes, sem qualquer outra modificação em relação ao texto da legenda tradicional feita anteriormente, e outra na qual, além da inserção dos emojis, houve edição no texto. As legendas com emojis podem ser conferidas nos Apêndices B e C.

A seguir, apresentaremos as diferentes versões de legendas produzidas, relatando o processo tradutório e as estratégias utilizadas e analisando se conseguimos alcançar todos os parâmetros preconizados na seção 3.1 do capítulo três.

4.1 A versão tradicional

De forma geral, as estratégias tradutórias adotadas foram efetivas, pois foi possível seguir os parâmetros desenhados por nós na seção 3.1 do capítulo três em sua quase totalidade. Contudo, isso exigiu o uso constante de omissões e, em alguns poucos casos, de reformulações significativas. Esse foi o único parâmetro, portanto, que não pôde ser seguido à risca. Uma das questões que mais dificultou esse processo foi a extensão dos nomes dos personagens (Sistema Nervosinho, Gary Gancho Firme, Mãe da Bonnie etc). Como na LSE muitas vezes é preciso indicar quem está falando, nomes tão longos acabaram por forçar os cortes e reformulações mencionados. A seguir trazemos um quadro com o percentual do que foi feito, de acordo com os parâmetros na seção 3.1 do capítulo três.

Quadro 11 – Parâmetros para a elaboração da LSE I.

Total de legendas: 151 ⁷⁶	
Parâmetros	Porcentagem
Legendas centralizadas na parte inferior da tela.	100%
Tipografia recomendada pelo <i>Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis</i> .	100%
Legendas com no máximo duas linhas.	100%
Legendas com no máximo de 37 caracteres por linhas.	100%
Regra dos oito segundos.	100%
Cuidado especial com a segmentação.	100%
Velocidade máxima de 12-14 CPS.	100%
Pausa mínima entre legendas consecutivas de quatro quadros.	100%
Uso da omissão como principal estratégia de tradução. ⁷⁷	42%
Emprego de sintaxe simples.	100%
Preferência por vocabulário simples. Ao se utilizar alguma palavra considerada difícil, deixar a legenda por mais tempo na tela e repetir o vocábulo em outra legenda.	100%
Descrição entre colchetes das informações paralinguísticas.	100%

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

A seguir descrevemos quais foram as maiores dificuldades encontradas e como resolvemos tais questões. Para isto, dividimos nossa análise em subseções: cor e tipografia, identificação dos personagens, edição das falas, elementos paralinguísticos e músicas/infomações diegéticas/efeitos sonoros.

4.1.1 Cor e tipografia.

A escolha da cor e da tipografia é de extrema importância para que o público consiga ter uma leitura agradável do que está escrito na tela. Na versão inicial da legenda optamos por utilizar a cor branca com borda e sombra pretas, cada uma com espessura dois, e fonte Arial (mais comumente usada) tamanho 60. Contudo, percebemos que a cor branca não tinha um contraste forte em algumas cenas do curta. Além disso, vimos que a fonte arial talvez não fosse tão agradável para a leitura do público alvo desta pesquisa.

⁷⁶ Tivemos um total geral de 186 legendas. Contudo, neste quadro estaremos computando apenas 151, que são aquelas relativas às falas dos personagens. As demais 35 legendas não computadas foram usadas exclusivamente para os efeitos sonoros (música, onomatopéias etc) e informações diegéticas. Ressaltamos, entretanto, que essas 35 legendas respeitaram 100% dos parâmetros presentes no quadro.

⁷⁷ A porcentagem relativa ao uso da omissão se refere apenas às falas dos personagens. Apesar de sabermos que a LSE vai além da legendação dos diálogos, não computamos as omissões utilizadas dentro dos colchetes, pois um dos objetivos seria observar qual a estratégia mais utilizada para a edição das falas dos personagens, e não para traduzir as informações extras adicionadas.

Figura 14 – Cor e tipografia da versão inicial da legenda



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Visto isso, decidimos utilizar a cor amarela, com a borda preta de espessura cinco e sombra preta de espessura dois, para trazer mais contraste. Além disso, buscamos uma fonte mais arredondada, mais semelhante às usadas em livros infantis, e escolhemos a fonte *Hiragino Maru Gothic Pro*. Por fim, optamos por aumentar a fonte da legenda para 63, para deixá-la ainda mais nítida, uma vez que esse aumento não traria nenhum comprometimento para a visualização da imagem e ajudaria na leitura do texto.

Figura 15 – Cor e tipografia da versão final da legenda



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

4.1.2 Identificação dos personagens.

Como comentado anteriormente, uma das questões que mais dificultou o processo de legendagem foi a extensão dos nomes dos personagens. Assim, tivemos de utilizar algumas estratégias para tentar amenizar o problema.

A primeira estratégia adotada foi a omissão total. Partimos da premissa de que todos os personagens deveriam ser identificados entre colchetes ([Mãe da Bonnie]) quando falassem pela primeira vez, mesmo que seus nomes não tivessem sido mencionados em cena. Isso para que as crianças pudessem identificar mais facilmente cada um e não tivessem sua compreensão do curta dificultada. Contudo, sempre que possível, optamos por não mencionar o nome de personagens previamente identificados se: a) os mesmos estavam em close na cena, b) os movimentos labiais deixavam claro quem estava falando, ou c) um mesmo personagem continuava falando em cenas seguidas.

Figura 16 – Legenda sem menção do nome do personagem I



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

A segunda estratégia foi a substituição. Optamos por suprimir a identificação entre colchetes todas as vezes que um personagem mencionava o próprio nome em uma fala, visto que a reincidência do nome tornaria a legenda repetitiva e traria uma perda significativa de caracteres a serem utilizados para legendar o diálogo.

Figura 17 – Legenda sem menção do nome do personagem II



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

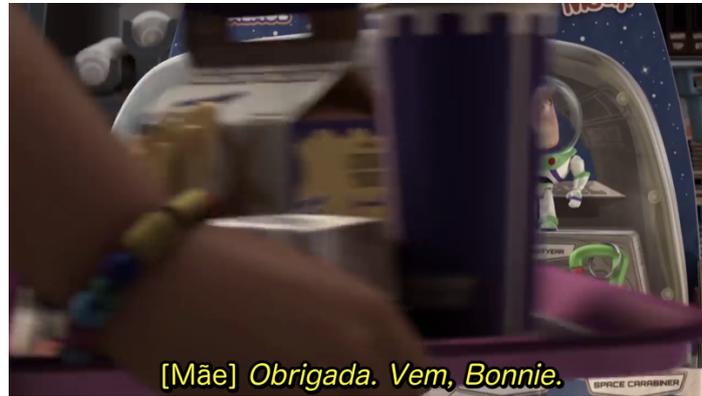
Por fim, nossa terceira estratégia foi a omissão parcial. Nesse caso, optamos por mencionar o nome completo do personagem na sua primeira fala, mas a partir da segunda, apenas utilizar uma versão mais curta, geralmente a parte inicial do nome. Acreditamos que essa estratégia não traria problemas de compreensão para as crianças, pois já teríamos mencionado o nome completo em outra legenda. Contudo, ressaltamos que, nem sempre, isso foi possível. No caso dos personagens Mini Buzz e Mini Zurg, por exemplo, seria confuso omitir o último nome, pois ambos seriam “Mini”. Além disso, também não seria possível utilizar “Mini” para se referir ao Mini Zurg e “Buzz” para se referir ao Mini Buzz, visto que já temos um personagem com nome “Buzz” no curta.

Figura 18 – Legenda com a menção do nome completo



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Figura 19 – Legenda com a menção apenas do primeiro nome após a primeira fala



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Apesar de termos dado preferência a manter a parte inicial dos nomes dos personagens quando usamos a omissão parcial, tivemos um caso em que foi preciso omitir o primeiro nome. Em uma cena do curta, a personagem Neptuna está fazendo a sessão de psicodrama com o Buzz e ela pede para que o mesmo largue o Largato Feiticeiro e vá brincar com um outro brinquedo, o Gary Gancho Firme. Buzz, então, se dá conta de que pode usar o brinquedo para sair daquele local e, surpreso, acaba por repetir em voz alta o nome completo do personagem. Como a fala do Buzz tem apenas 1 segundo e 1 centésimo de segundo, e era preciso marcar na legenda aquilo que havia chamado a atenção do Buzz em relação ao Gary Gancho Firme, optamos por legendar apenas os dois últimos nomes do personagem (Gancho Firme), pois assim mantivemos o CPS em 14 e ficamos com 15 caracteres de legenda.

Figuras 20 – Omissão do primeiro nome do personagem na legenda 134



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

4.1.3 Edição das falas.

Como já apresentado anteriormente, parte do público-alvo defende que as legendas estejam o mais próximas possível do áudio original. Essa também é uma das razões pelas quais a reformulação pode causar tanto incômodo para aqueles que têm algum resíduo auditivo funcional. Portanto, no caso deste trabalho, as legendas buscaram, em primeiro lugar, alcançar uma velocidade de leitura agradável, mas, ao mesmo tempo, quando possível, não se distanciar muito das falas dos personagens.

Foram feitas 53 legendas *verbatim*, de um total de 151 legendas ($\cong 35\%$).⁷⁸ Isso só foi possível nos seguintes casos: 1- quando a fala do personagem tinha um tempo longo, permitindo por sua vez um maior tempo de exposição da legenda na tela, 2- quando era possível omitir a identificação do personagem (ex.: o personagem estava em foco), e 3- quando era possível a utilização de alguma estratégia para tornar a identificação dos personagens mais sintética, reduzindo o número de caracteres usados nos nomes. Abaixo trazemos alguns exemplos.

Um exemplo de tempo de fala longo é o da cena na qual Bonnie chega em casa e guarda sua mochila em seu quarto. Aqui, a fala da personagem tem 2 segundos e 54 centésimos de segundo e foi possível colocarmos o seu nome entre colchetes e reproduzir toda a sua fala, mantendo o CPS em 13 e respeitando o limite de 37 caracteres por linha.

⁷⁸ Computamos como legendas *verbatim* aquelas que tinham a transcrição total da fala do personagem. Não foram consideradas as omissões ocorridas dentro dos colchetes, como, por exemplo, as estratégias usadas para encurtar os nomes que viabilizaram muitas dessas transcrições. Ressaltamos, portanto, que se computássemos a estratégia de omissão tanto nos diálogos quanto nos colchetes, o número de legendas *verbatim* diminuiria, aumentando consequentemente o número de legendas com omissão.

Figura 21 – Exemplo de legenda *verbatim* I



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Como mencionamos na subseção anterior, uma das estratégias utilizadas foi a omissão total do nome do personagem quando o mesmo estava em close ou proferia mais de uma fala seguida. Um exemplo disso é a cena em que a personagem Neptuna, além de estar em foco, também tem uma fala contínua e com isso conseguimos reproduzir sua fala por completo.

Figura 22 – Exemplo de legenda *verbatim* II



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Apesar de termos conseguido incluir algumas legendas *verbatim*, essa não foi a principal estratégia de tradução adotada. Na maioria dos casos, adotamos a omissão, pois a seleção cuidadosa do que pode ser omitido permite que o sentido do texto de partida seja mantido e que a velocidade de leitura seja reduzida. Das 151 legendas, 64 tiveram o uso da omissão ($\cong 42\%$). As omissões feitas priorizaram categorias como as interjeições (Ah, É, Hã?!, Ué?) e marcadores

conversacionais (E aí?, Vem cá?, Olha aqui ó) ou palavras que poderiam ser depreendidas pelo contexto.

Um exemplo de omissão pode ser encontrado na fala do Mini Zurg “Ah, melhor não. Eu não quero arrumar confusão com a chefia”. Nesta fala, nós optamos por suprimir a interjeição “Ah” e as palavras “Eu” e “com a chefia”, pois observamos que a retirada das mesmas não traria problemas para a compreensão do curta, permitindo também a redução da velocidade de leitura para um nível mais agradável (13 CPS).

Figura 23 – Exemplo de omissão I



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Outro exemplo de omissão de palavras que poderiam ser depreendidas pelo contexto é a fala da Mãe da Bonnie “Filha, não esquece os seus brinquedos”. Nessa cena, a mãe está prestes a sair da lanchonete quando percebe que a filha ia esquecer os brinquedos na piscina de bolinhas e começa a guardá-los na mochila. Assim, optamos por suprimir “não esquece os”, pois vimos que isso era facilmente depreendido pelo que mostravam as imagens. Além disso, com essa redução conseguimos nos manter em 14 CPS e 22 caracteres.

Figura 24 – Exemplo de omissão II



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Houve casos, no entanto, nos quais não foi possível apenas omitir certas palavras e, por isso, utilizamos a reformulação. A maioria absoluta dessas reformulações foram leves, mas há casos de mudanças substanciais.

Das 151 legendas, 32 foram feitas com reformulações leves ($\cong 21\%$). Um exemplo é a fala do personagem Sistema Nervosinho: “Fala sério. Quem vai querer ficar olhando o sistema nervoso enquanto come um hambúrguer!”. Essa é uma fala longa, com 88 caracteres, exibida num curto espaço de tempo (4 segundos e 44 centésimos de segundos). Outro problema apresentado é a extensão do nome do personagem, com 18 caracteres, e que, nesse caso, não podia ser omitido. Se usássemos o nome do personagem e uma legenda *verbatim*, a mesma superaria o parâmetro de 37 caracteres por linha e teria uma velocidade de leitura de 20 CPS, muito acima do parâmetro máximo que decidimos adotar.

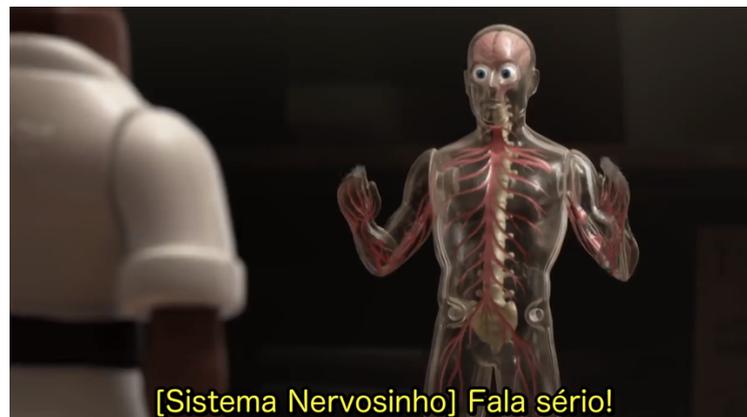
Então, para que a legenda respeitasse o número de no máximo 37 caracteres por linha e a velocidade de no máximo 14 CPS, nossa primeira estratégia foi dividir a fala em duas legendas. Na primeira legenda, apenas colocamos o nome do personagem entre colchetes [Sistema Nervosinho] e o “fala sério”, com 26 caracteres. Infelizmente, utilizamos alguns segundos da legenda seguinte para que conseguíssemos ficar no CPS estipulado, comprometendo, assim, um pouco a sincronização. No entanto, como essa foi a única legenda em que isso ocorreu e o atraso foi leve, acreditamos que a leitura da fala teria prioridade em relação a uma sincronização perfeita que impossibilitaria o processamento da legenda.

Quadro 12 – Legenda 87

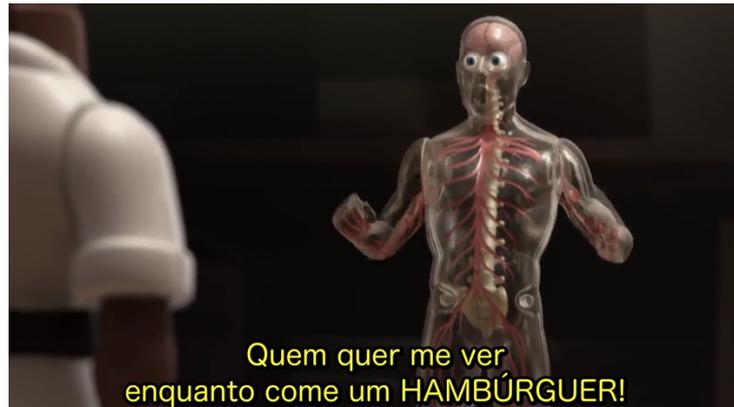
TCR	CPS	Legenda
0:03:09.94 --> 0:03:11.68	14	[Sistema Nervosinho] Fala sério!

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Na segunda legenda, cujo texto de partida era “Quem vai querer ficar olhando o sistema nervoso enquanto come um hambúrguer!”, fizemos o uso da reformulação simples, substituindo “vai querer ficar olhando o sistema nervoso”, por “quer me ver”. Utilizamos esta estratégia, de substituir o termo “sistema nervoso” pelo pronome “me” porque o nome do personagem Sistema Nervosinho já estava devidamente identificado na legenda anterior, assim como sua imagem já deixava claro que ele representava o sistema nervoso. Além dessas reformulações leves, como não podíamos descrever a elevação da voz do personagem, utilizamos caixa alta na palavra “hambúrguer” para indicar a ênfase dada pelo personagem ao pronunciar esta palavra.

Figuras 25 e 26 – Reformulação leve nas legendas 87 e 88

Fonte: Arquivo pessoal (2022).



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Outro exemplo onde usamos a reformulação leve é a fala do Porquinho, quando ele diz: “Mas ele arrasa na patinação artística”. Aqui, optamos por omitir o pronome “ele”, já que não traria nenhum problema de compreensão sobre quem ele está falando, e reformulamos “na patinação artística” por “patinando”, como se pode ver na figura abaixo.

Figura 27 – Reformulação leve na legenda 104



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Afora esses casos de reformulação leve, das 151 legendas, apenas duas contaram com mudanças substanciais ($\cong 1\%$). A primeira reformulação desse tipo ocorreu na fala do personagem Mini Zurg, “A gente só serve para vender frango frito”. Nosso primeiro problema era o tempo de fala muito curto (1 segundo e 72 centésimos de segundos). Além disso, como essa era a primeira vez em que o personagem aparecia, era preciso que ele fosse identificado. Assim, se colocássemos a fala completa, incluindo a informação do nome, atingiríamos 24 CPS.

Para tentar respeitar os parâmetros determinados, usamos como primeira tentativa a estratégia de omissão, com a qual não logramos o êxito esperado por não alcançarmos uma velocidade de leitura agradável. A omissão de muitas palavras na frase em questão traria a perda do sentido da fala. Passamos, então, a uma segunda estratégia, reformulando toda a fala do personagem. Nesse momento, o Mini Zurg reclama do fato de que eles não serão jamais escolhidos pelas crianças porque, na realidade, eles estariam na Fortaleza do Frango, o fast food onde se inicia o curta, apenas para vender frango frito. Tentando manter correlação com a ideia presente nessa fala, chegamos à legenda: “[Mini Zurg] Somos só mostruário”. A escolha nos permitiu, inclusive, reutilizar a palavra “mostruário”, legendada anteriormente, por crermos ser um vocábulo não muito conhecido pelas crianças. Com essa reformulação, conseguimos manter o CPS em 14 e alcançamos 25 caracteres.

Figura 28 – Reformulação legenda 10



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

A segunda legenda com a qual tivemos problemas semelhantes foi a da fala da personagem Jessie “Você voltou!”. Aqui, os obstáculos eram o tempo de fala curto (1 segundo e 14 centésimos de segundos) e a necessidade de descrição da emoção transmitida na voz da personagem. Nessa legenda seria possível a utilização de “[Jessie] Você voltou!”, mas essa opção não demonstraria a euforia da personagem com a volta do Buzz, já que o uso da exclamação poderia ser interpretado de muitos modos diferentes. Assim, como o nosso trabalho é focado nas emoções das vozes dos personagens, decidimos reformular o “Você voltou!” por “Êba!”. Dessa forma optamos por [Jéssie eufórica] Êba!”, como se pode ver na figura abaixo.

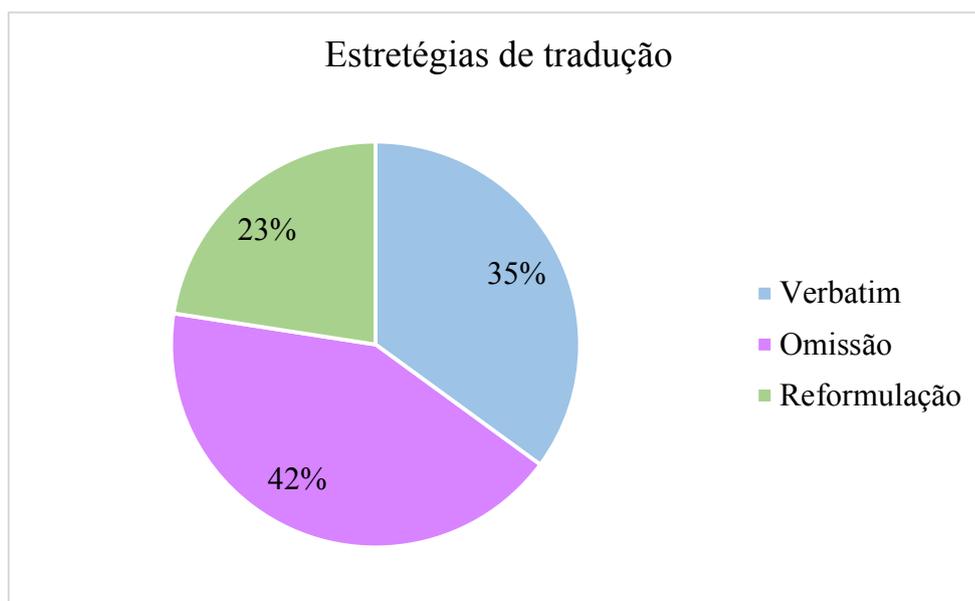
Figura 29 – Reformulação legenda 165



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Após a análise de como as falas dos personagens foram editadas, fica claro que a estratégia mais utilizada nas legendas foi a omissão, apesar de haver casos de legendas *verbatim* e de reformulação. Abaixo apresentamos o gráfico com as porcentagens das diferentes estratégias utilizadas para a feitura da legenda tradicional.

Gráfico 1 – Estratégias de tradução utilizadas para fazer as edições da versão da legenda tradicional



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Importante salientar que ao utilizarmos estratégias de edição, quer seja omissão ou reformulação, corremos o risco de não agradar os diferentes públicos da LSE. No entanto, é preciso também deixar claro que essa é uma característica inerente à legendagem. Mesmo nos casos de tradução para ouvintes adultos, por exemplo, as legendas não são transcrições das falas dos personagens. Elas são editadas. Acreditamos, portanto, que o processamento de leitura tem sempre prioridade com relação a uma *rendição ipsius litteris*.

4.1.4 Elementos paralinguísticos.

Este curta apresenta diversas emoções e variações de entonação nas vozes dos personagens, principalmente daqueles que estão participando do grupo de apoio para brinquedos descartados. Em alguns momentos das falas dos personagens era possível observar o seu estado de espírito apenas por sua sutil expressão facial/corporal. Contudo, se não marcássemos essas informações entre colchetes e apenas nos utilizássemos da pontuação, correríamos o risco de não ficar claro para as crianças qual era realmente a emoção/entonação transmitida, causando dificuldades para a compreensão da cena.

Um exemplo que trazemos para ilustrar o uso dessa descrição é a fala da personagem Bonnie logo no início do curta, quando a mesma fica frustrada ao saber que só tinha o brinde da fivela do Zurg. Apesar de ela fazer uma expressão facial sutil para demonstrar o que está sentido, é a entonação de voz usada que deixa ainda mais clara sua frustração.

Figura 30 – Exemplo de legenda com descrição da informação paralinguística I



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Além desses casos, houve momentos no curta nos quais as informações paralinguísticas foram descritas porque o personagem não aparecia em cena ou não estava em close. Desses

modo, o espectador não tinha uma pista visual sobre a entonação do personagem e, caso não a marcássemos, isso poderia interferir de maneira negativa na compreensão do curta. Aqui trazemos o exemplo da primeira fala do curta, quando o atendente está cansado, mas o personagem não está focado em cena. Só sabemos do seu estado emocional pelo tom de sua voz.

Figura 31 – Exemplo de legenda com descrição da informação paralingüística II



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Em outras legendas foi preciso marcar outras informações como o sotaque e a intensidade da voz (falando baixo, alto, gritando etc). O exemplo em que marcamos o sotaque foi a fala do Mini Buzz ao estar fingindo ser um caubói. Nessa cena, após ter roubado o chapéu do Woody, o Mini Buzz começa a imitar um sotaque caipira, enfatizando tal situação com a expressão “Iha!”.

Figura 32 – Exemplo de legenda com a marcação de sotaque



Fonte: Arquivo pessoal (2022)

Os exemplos que trazemos sobre a intensidade/volume da voz do personagem são: a do Woody e do Lagarto Feiticeiro. Na cena do Woody, ele está um pouco afastado de onde o Mini Buzz está brincando. Assim, para chamá-lo, ele aumenta um pouco o volume da sua voz, mas não chega a gritar. Desse modo, optamos por legendar como [Woody fala alto].

Figura 33 – Exemplo de legenda com a marcação da intensidade de voz I



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Com relação ao Lagarto Feiticeiro, o mesmo fica chateado porque o Buzz tinha acabado de fugir do grupo de apoio e, assim, ele não teria como continuar brincando. Por estar expressando aborrecimento através do seu tom de voz (gritando), optamos por legendar essa informação como [Lagarto grita aborrecido].

Figura 34 – Exemplo de legenda com a marcação da intensidade de voz II



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Apesar da importância de marcar as informações paralinguísticas, em certos momentos não foi preciso fazê-lo, pois percebemos que um determinado tom de voz era uma característica do personagem e, por conseguinte, não se tratava de uma entonação que trazia um significado específico e importante para a compreensão de uma cena. Um exemplo disso é a personagem Mãe da Bonnie, que independente da situação, mantinha um tom de voz calmo.

Figura 35 – Exemplo de legenda sem a descrição da informação paralinguística I.



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Outra situação em que também não descrevemos as informações paralinguísticas foi ao percebermos que a emoção retratada na cena não era transmitida pela voz dos personagens, mas pelo conteúdo do diálogo. Um exemplo é a fala do personagem Woody, quando ele reúne todos os brinquedos da Bonnie para pensarem juntos numa forma de resgatar o Buzz. Nessa cena, percebemos que não é a entonação presente na voz do Woody que traz o tom de determinação/foco e sim todo contexto presente na cena.

4.1.5 Músicas/informações diegéticas/efeitos sonoros.

Logo no início do curta temos uma legenda referente à música de abertura. A recomendação da área é de que, case se trate de uma canção conhecida, ela seja identificada. Ao realizarmos pesquisas, a única informação que achamos foi a menção, no site da Wikipédia, de que se tratava de um remix da música *Amigo estou aqui*. Contudo, ao ouvirmos o remix e compararmos ao que estava sendo tocado no curta, percebemos não se tratar da mesma música. Então, optamos por legendar como [Música instrumental animada], conforme se observa na figura abaixo.

Figura 36 – Música de abertura



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Entre a música de abertura e o início das falas dos personagens, optamos por incluir uma informação diegética extra (FORTALEZA DO FRANGO), para que ficasse claro desde o início o nome da lanchonete. Originalmente, esse nome (Fortaleza do Frango) só era mencionado após transcorrido 1 minuto e 9 segundos do curta, quando o letreiro do fast food aparecia na tela em inglês (*Poultry Palace*). A inclusão dessa informação foi inicialmente pensada para dar suporte aos cortes que seriam feitos na fala do Mini Zurg “A gente só serve para vender frango frito”, que foi posteriormente reformulada. No entanto, decidimos manter a informação extra porque a menção a “frango frito” e a uma “fortaleza” estavam presentes nas falas de outros personagens sem um contexto muito claro que explicasse o porquê.

Figura 37 – Informação diegética



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Quanto à tradução dos efeitos sonoros, optamos por privilegiar a descrição dos sons e o uso de verbos no presente ou no gerúndio ([Porta batendo], [Carros passando], [Ofega]). As onomatopeias só foram usadas quando eram mais conhecidas ([Aaahh!!], [Tchibum!]) ou quando a fonte do som era visível, como se pode observar nas duas figuras abaixo.

Figura 38 – Verbo no gerúndio



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Figura 39 – Onomatopeia



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

4.2 Versão com os emojis

Assim como na versão tradicional, as estratégias tradutórias adotadas foram efetivas, uma vez que foi novamente possível seguir os parâmetros desenhados por nós na seção 3.1 do capítulo três em sua quase totalidade. O único parâmetro que não pôde ser seguido à risca foi a tipografia recomendada pelo *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*. O *Aegisub* permite o uso de itálico em palavras ou legendas específicas. Contudo, o programa que utilizamos para

fazer a queima das legendas (*VEED.IO*), não tem essa a opção, ou seja, ou todas as legendas ficavam em itálico ou nenhuma ficava. Optamos, então, por não incluir o itálico mesmo quando ele teria sido recomendado (ex.: vozes em *off*, letras de música etc).

Quadro 13 – Parâmetros para a elaboração da LSE II.

Total de legendas: 186	
Parâmetros	Porcentagem
Legendas centralizadas na parte inferior da tela.	100%
Tipografia recomendada pelo <i>Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis</i> .	82,26%
Legendas com no máximo duas linhas.	100%
Legendas com no máximo de 37 caracteres por linhas.	100%
Regra dos oito segundos.	100%
Cuidado especial com a segmentação.	100%
Velocidade máxima de 12-14 CPS.	100%
Pausa mínima entre legendas consecutivas de quatro quadros.	100%
Emprego de sintaxe simples.	100%
Preferência por vocabulário simples. Ao se utilizar alguma palavra considerada difícil, deixar a legenda por mais tempo na tela e repetir o vocábulo em outra legenda.	100%
Utilização dos emojis em substituição à descrição.	100%

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

4.2.1 Seleção dos emojis.

Legendamos 27 informações paralinguísticas (tom de voz, emoção, volume de voz etc) com descrições entre colchetes e, ao escolhermos os emojis para fazer a substituição, tentamos ao máximo não repetir ícones, mesmo que um emoji pudesse representar diversas informações paralinguísticas.

Ao realizarmos a pesquisa e produzirmos a tabela de emojis,⁷⁹ encontramos diversos tipos de ícones, inclusive alguns menos convencionais e pouco usados no nosso dia a dia no Brasil, tais como: formas geométricas, carinhas de gatos e os que imitam a feição humana (ex.:

🔴, 🐱, 🙋, 🧠). Assim, decidimos utilizar os emojis mais comuns no nosso país, ou seja, aqueles que tinham carinhas amarelas, formatos de mãos e os que eram representações de objetos (ex.: 😊, 🙌, 📣).

Importante salientar que ao traduzir um texto audiovisual, devemos sempre fazer uma análise do o que é dito (diálogo e som) e do que é mostrado (imagem), visto a importância de

⁷⁹ A tabela pode ser conferida no Apêndice D.

toda multimodalidade presente em um produto audiovisual. Assim, além de analisarmos qual emoji traduziria melhor a representação da informação paralinguística, sempre analisávamos a cena em questão a fim de perceber se o emoji funcionaria como um bom substituto para aquela emoção/tom e se ele também casaria com a imagem (expressão corporal do personagem, por exemplo). Isto posto, trazemos alguns exemplos para ilustrar nosso processo decisório quanto a escolha dos emojis.

Tivemos dois casos de informações paralinguísticas que exigiram um trabalho mais minucioso para a escolha dos emojis devido a gradação de emoção que elas traziam. No primeiro caso, havia uma gradação de felicidade (alegre, feliz, animado, entusiasmado e eufórico). Desse modo, atribuímos a gradação de “mínima felicidade” ao “alegre” com a carinha com um sorriso simplório (😊). Depois, o “feliz” com o emoji com um sorriso mais aberto (😄). Em seguida, o “animado” com o mesmo sorriso aberto, mas com os olhos fechadinhos (😁). O “entusiasmado” com o mesmo sorriso, mas com os olhos totalmente fechados (😆). E, por fim, “eufórico”, que além do sorriso tem duas estrelas brilhantes no lugar dos olhos, demonstrando uma “imensa felicidade” (🤩).

No segundo caso, as informações paralinguísticas transmitiam uma gradação de impaciência/raiva (impaciente, irritado, enraivado, indignado e raivoso). Assim sendo, estabelecemos como mínimo o “impaciente”, optando pelo emoji com a carinha fechada (😐) para representá-lo. Depois, para o “irritado”, escolhemos a carinha com a sombrancelhas e boca franzidas (😡). Em seguida, para o “enraivado”, optamos pelo emoji de cor laranja (😡), representando o aumento dessa raiva/impaciência. Já para o “indignado”, escolhemos o emoji que solta fumaça pelo nariz (😤). Por último, para o “raivoso”, escolhemos o emoji que além de ter a cara franzida, possui chifres e está em cor roxa, representando a expressão “roxo de raiva” (😡).

Afora as gradações já explicadas, as informações paralinguísticas referentes ao “cansado” e à “frustrada” foram as mais problemáticas. Em relação ao “cansado”, encontramos oito opções, sendo que uma foi logo descartada, pois já tinha sido escolhida para uma outra informação paralinguística. Então, continuamos nossa análise das outras sete imagens, tentando encontrar a melhor opção por um processo de eliminação. Dois dos ícones restantes passavam mais a ideia de que a pessoa estava dormindo/cochilando, o que não era o caso do personagem em questão. Outros dois, remetiam à ideia de desolação e um outro de tristeza por causa da

lágrima presente no emoji. Assim, restaram dois emojis: o bocejando () e o expirando (). Ambos funcionariam bem para o que o personagem estava transmitido na voz e na cena. Contudo, por não termos conseguido tomar uma decisão definitiva, levamos essa questão para o grupo de pesquisa do qual fazemos parte, o *TrAce* (Tradução e Acessibilidade), para que a questão fosse discutida. O emoji bocejando acabou sendo o escolhido por ser o mais usado para retratar a sensação de cansaço. Além disso, uma das integrantes ressaltou que o outro emoji expirando () poderia transmitir a ideia de uma pessoa fumando.

Em relação ao “frustrada”, nas pesquisas foram encontrados três emojis. Contudo, em nossa opinião, duas dessas imagens não remetiam ao sentimento de frustração. Além disso, elas também já tinham sido usadas para substituir outras informações paralinguísticas. Assim, restou o emoji com uma sombrancelha arqueada (), que apesar de parecer funcionar na cena, pois a personagem Bonnie a que ele se refere também arqueia a sombrancelha, nos passava mais a ideia de ceticismo/suspeita/dúvida do que a de frustração. Persistindo essa dúvida, levamos a questão mais uma vez para o grupo de pesquisa para que pudéssemos decidir sobre o emoji mais adequado. Durante a discussão, foi feita uma outra pesquisa por imagens e encontramos o emoji com a boca torta (), que transmitia mais a emoção de frustração, sendo esse, por fim, o escolhido.

Para as informações paralinguísticas “fala alto” e “gritar”, encontramos em nossas buscas emojis idênticos. Assim, como essas duas informações são referentes ao volume de voz usado pelos personagens, optamos por escolher apenas um emoji para representar as duas informações sem destaque para gradação. Descartamos os emojis  e , pois o primeiro remetia a susto/surpresa/medo e o segundo não nos parecia passar a ideia de volume de voz, de modo inequívoco para as crianças. O emoji  também foi descartado, uma vez não deixaria nítido para as crianças que era o ícone de um alto falante. Assim, as duas opções restantes foram os megafones branco e amarelo. Os dois traduziam bem a ideia de volume, contudo escolhemos o megafone de cor amarela (), para mantermos o padrão de cor dos emojis.

Um fato interessante, que merece destaque, é que nas legendas 143 e 153 aparecem duas informações paralinguísticas, que traduzimos, respectivamente, como: “[Gary grita feliz]” e “[Lagarto grita aborrecido]”. A ordem em que propusemos a colocação dos emojis, [Gary  ] e [Lagarto  ], após nossa revisão, nos pareceu estranha, vez que no dia a dia é mais comum colocarmos o emoji que corresponde a emoção/tom de voz primeiro e o volume depois. Dessa forma, na versão final legendamos como [Gary  ] e [Lagarto  ].

4.2.2 Cor e tipografia.

Na versão com os emojis, não tivemos como manter o mesmo padrão de cor e tipografia usado na versão tradicional, vez que utilizamos um programa diferente (*VEED.IO*) para queimar essas legendas.

Em relação à tipografia, como o *VEED.IO* não dispunha da mesma fonte da versão tradicional, optamos por utilizar a fonte *Rubik*, pois das fontes disponíveis essa era a mais arredondada, o que poderia tornar a leitura mais agradável para o público. Sobre o tamanho, escolhemos o 36px, pois percebemos que não traria nenhum problema para a visualização da imagem, sendo um tamanho confortável para a leitura.

Como nessa versão também não foi possível colocar sombra e borda, uma vez que o software utilizado não dispõe desse recurso, a leitura da legenda poderia ser prejudicada em algumas partes do curta. Assim, para que a legenda ficasse mais legível e com um contraste maior, optamos por adicionar uma tarja de cor preta com opacidade de 55% para ajudar na leitura das legendas, sem, no entanto, cobrir totalmente a imagem.

Com a introdução dos emojis, que tinham em sua absoluta maioria a cor amarela, resolvemos queimar duas legendas com duas cores diferentes: uma na cor amarela, como na versão tradicional, e outra na cor branca. Ao analisarmos as duas legendas, percebemos que ambas tinham uma leitura agradável. Porém, na legenda com as letras em branco, percebemos que o emoji acaba tendo um destaque maior, o que pode ser positivo ou não, já que é possível que a criança foque mais a sua atenção na visualização do ícone do que na leitura do texto. Contudo, essa assertiva só poderá ser confirmada através de uma pesquisa de recepção.

Como também decidimos realizar testes com relação à edição das falas dos personagens após a introdução dos emojis, o que explicamos em seguida, a legenda na cor amarela passou a ser a versão com edição no texto, enquanto a legenda na cor branca passou a ser a versão sem edição no texto.

Figura 40 – Legenda amarela com tarja



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Figura 41 – Legenda branca com tarja



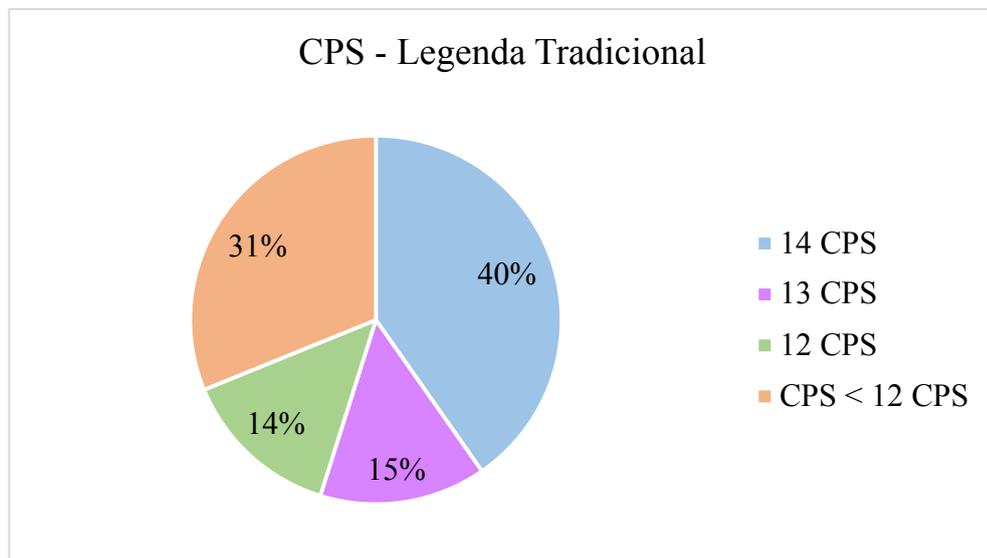
Fonte: Arquivo pessoal (2022).

4.2.3 Edição das falas.

Para testar a viabilidade do uso de emojis em legendas para crianças, uma das propostas dessa pesquisa é comparar a variação do CPS entre a legenda tradicional e aquela que faz uso dos ícones. Como discutido anteriormente na seção 3.1 do capítulo três, para o público Surdo e ensurdecido infantil, quanto menor o CPS, mais agradável será a leitura, principalmente para as crianças que estão em processo de aprendizagem de uma língua oral. A fim de compararmos melhor a variação do CPS entre as legendas feitas, criamos gráficos.

No primeiro gráfico, abaixo, na versão tradicional tivemos uma maior quantidade de legendas com 14 CPS (limite máximo definido na seção 3.1 do capítulo três).

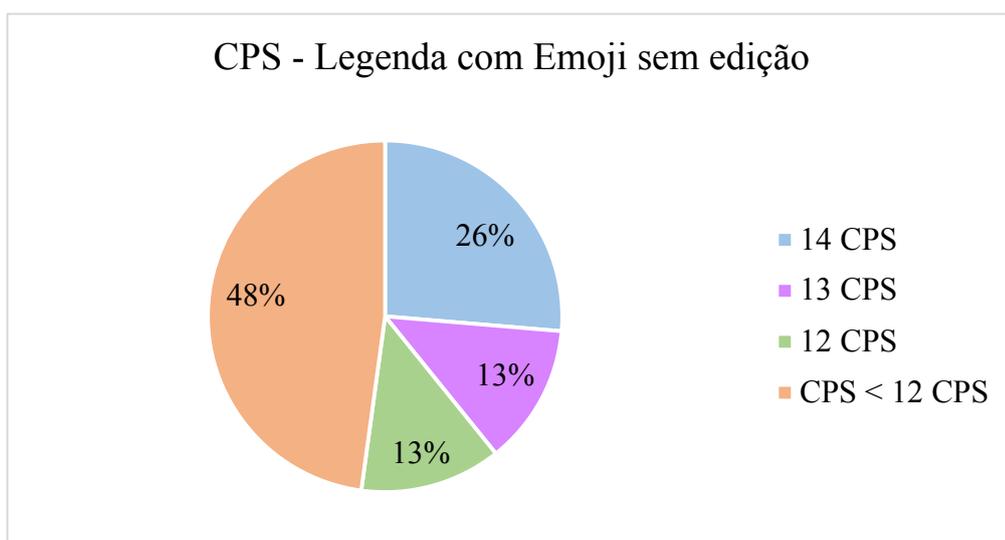
Gráfico 2 – Porcentagem do CPS na versão da legenda tradicional



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Na versão com emojis em substituição das informações paralinguísticas, sem nenhuma edição no texto, tivemos um aumento considerável de legendas com o CPS menor que 12, o que pode levar a uma leitura mais fácil e agradável pelo público infantil.

Gráfico 3 – Porcentagem do CPS na versão da legenda com emojis sem edição no texto



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Entretanto, como foi analisado no capítulo três, o público da LSE, principalmente aqueles que têm algum resíduo auditivo funcional ou fazem leitura labial, tendem a preferir uma legenda *verbatim*. Desse modo, decidimos testar a utilidade dos emojis não só para reduzir a velocidade de leitura, mas também para aliar a redução do CPS à possibilidade de criação de um número maior de legendas *verbatim*. Então, criamos uma segunda versão de legendas com emojis. Nessa segunda versão, além da substituição das informações paralinguísticas, fizemos edições no texto a fim de deixá-lo mais parecido com o áudio.

Nessa versão, das 151 legendas, conseguimos fazer 75 legendas *verbatim* ($\cong 49,66\%$). De forma geral, foi possível recolocar as interjeições e marcadores conversacionais (*Ah, E aí?, Aff, Ué* etc). A fala do personagem Woody que havia sido legendada apenas como “Bem-vindos”, por exemplo, passou a ser “Ah! E aí? Bem-Vindos!”. Além disso, foi possível recolocar termos acessórios (verbos de ligação, pronomes etc), como aconteceu na primeira fala do Atendente, na qual conseguimos reintroduzir o pronome possessivo “seu”. Nessa legenda, foi possível manter a fala do personagem igual ao áudio “A batata pequena e o seu brinde” e o CPS ficou em 12.

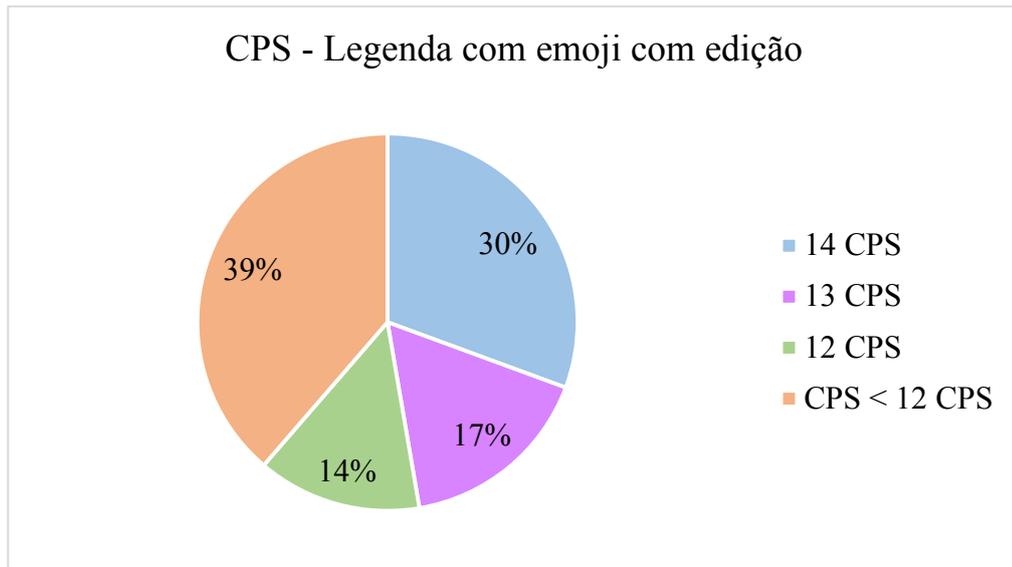
Em outras legendas, nas quais anteriormente tínhamos feito reformulações leves, como na fala do personagem Coala-Cóptero (“E eu fui trocado por um Canguru Canoa!”), além de conseguirmos fazer uma legenda *verbatim*, houve ainda a redução do CPS para 12. Outro exemplo é a fala da personagem Jessie quando ela recebe o Buzz. Na versão tradicional, priorizamos manter a informação paralinguística e, por isso, tivemos que fazer uma reformulação. Contudo, com a utilização do emoji, além dessa legenda se manter em 14 CPS, foi possível fazer a transcrição total da fala da personagem “Você voltou!”.

Mesmo nos casos nos quais não conseguimos fazer uma transcrição completa, foi possível fazer com que a legenda ficasse mais próxima do áudio, como, por exemplo, numa das falas do personagem Mini Buzz. A fala completa é “Brincadeira? Aí sou o caubói”. Anteriormente, ela havia sido legendada como “Brincar? Sou o caubói”, com a omissão da interjeição “aí” e troca do substantivo “brincadeira” pelo verbo intransitivo “brincar”. Ao usarmos o emoji, conseguimos recolocar o substantivo na legenda, que passou a ser “Brincadeira? Sou o caubói”. Apesar de não termos conseguido fazer a transcrição completa, foi possível ter uma aproximação maior do áudio.

Um dado bastante interessante é que, mesmo com todas as edições feitas, se compararmos o CPS dessa segunda versão com emojis e o da versão tradicional, ainda há redução da velocidade de leitura. A porcentagem de legendas com o CPS menor que 12

aumentou e com 14 CPS diminuiu em comparação com a legenda tradicional como podemos observar no gráfico abaixo.

Gráfico 4 – Porcentagem do CPS na versão da legenda com emojis com edição no texto



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Após a análise de nossas traduções feitas até aqui, apresentamos a seguir nossas considerações finais e conclusões.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo dados coletados em 2010 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (BRASIL, 2010), 4,86% da população brasileira, o equivalente a 9.717.318 pessoas, tinham deficiência auditiva à época. Contudo, um estudo feito em 2019 pelo Instituto Locomotiva em parceria com a Comissão Organizadora da Semana da Acessibilidade mostrou um aumento dessa quantidade, revelando que 10,7 milhões de brasileiros têm deficiência auditiva (GANDRA, 2019). Dado a importância desses números, percebe-se a necessidade de garantir ferramentas de acessibilidade para essa importante fatia da população brasileira.

No caso de produtos audiovisuais, uma das soluções encontradas para garantir a acessibilidade foi a LSE, vez que, além de traduzir os diálogos presentes no produto audiovisual, ela também acrescenta informações relativas aos efeitos sonoros, trilha musical e informações paralinguísticas e extralinguísticas, fazendo com que o público tenha uma compreensão mais plena sobre o produto audiovisual.

A LSE pode ser também uma ferramenta útil e de incentivo para que crianças Surdas e ensurdecidas, principalmente aquelas que estão no processo de alfabetização, consigam de forma sistemática e lúdica aprender a língua oral na modalidade escrita. No entanto, para que isso ocorra, a legenda para o público infantil precisa ser feita de modo a levar em consideração as especificidades desse público. É possível, por exemplo, que uma velocidade muito alta (CPS) possa levar a uma leitura incompleta da legenda por parte das crianças, e, por conseguinte, a problemas na compreensão plena do produto audiovisual.

Assim, esta pesquisa teve como objetivo contribuir para os estudos da Tradução Audiovisual Acessível, mais especificamente a Legendagem para Surdos e ensurdecidos com enfoque no público infantil ao propor a seguinte pergunta de pesquisa: Os emojis seriam uma estratégia viável de tradução para substituir informações paralinguísticas e, conseqüentemente, poupar o uso de caracteres e diminuir o CPS em uma legenda do tipo LSE? Como crianças Surdas e ensurdecidas são bastante visuais, especialmente aquelas que têm a Libras como primeira língua, acreditamos que os emojis poderiam tornar a leitura mais atrativa e, por serem ícones, levar a uma assimilação mais rápida da legenda.

Para que pudéssemos buscar uma resposta ao nosso questionamento, primeiro determinamos qual seria a faixa etária do público e optamos por crianças com idade entre 10 e 12 anos, visto que essa é normalmente a faixa etária em que uma criança Surda ou ensurdecida está alfabetizada na Língua Portuguesa. Então, optamos por legendar o curta *Um Pequeno Grande Erro* em três versões. A primeira de forma tradicional, descrevendo as informações paralinguísticas entre colchetes. A segunda, apenas substituindo as informações pelos emojis,

sem fazer qualquer edição no texto. A terceira, utilizando os emojis para substituir as informações, mas fazendo edições no texto.

Com base nas análises, foi observado que conseguimos substituir todas as informações paralinguísticas descritas por emojis e que essa substituição permitiu poupar caracteres. Essa maior economia de caracteres, por sua vez, permitiu não só uma diminuição do CPS das legendas, como também a possibilidade da criação de um texto mais próximo ao áudio, o que é preferido por parte do público da LSE. Desse modo, acreditamos que a utilização dos emojis seja, de fato, uma estratégia viável de tradução das informações paralinguísticas, com o potencial de facilitar a compreensão e tornar mais agradável e dinâmica a leitura das legendas pelas crianças.

No entanto, apesar dos resultados promissores, uma vez que todas as informações paralinguísticas foram substituídas por emojis, precisamos pontuar algumas limitações de nosso estudo. Para a realização desta pesquisa, deveríamos, dentre outras coisas, seguir a tipografia recomendada pelo *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* (ex.: o itálico). Contudo, não foi possível encontrar um software⁸⁰ de queima de legendas que mantivesse as especificidades em relação a tipografia recomendada e ao mesmo tempo que reconhecesse os emojis. Além disso, outra dificuldade foi a de encontrar emojis que correspondessem mais de perto e de maneira inequívoca a cada informação paralinguística descrita.

Como esta pesquisa tem um *corpus* reduzido, estudos envolvendo um número maior de curtas-metragens, ou que traduzissem longas metragens, poderiam ser usados para confirmar nossos achados e analisar o funcionamento dos emojis numa escala ampliada. Além disso, pesquisas de recepção junto ao público alvo são de extrema importância, visto que só assim nossas suposições poderiam ser confirmadas. Essas pesquisas nos dariam uma visão mais clara sobre, por exemplo, se os emojis, de fato, traduziriam de forma clara as informações paralinguísticas, permitindo o reconhecimento de diferenças sutis entre algumas imagens; se o seu uso ajudaria na compreensão e leitura das legendas; qual cor de legenda seria mais apropriada; e qual ordem sequencial de apresentação deveria ser utilizada caso diversos emojis fossem usados em uma só legenda. Essas pesquisas são ainda mais importantes se levarmos em conta o lema adotado pelo movimento das pessoas com deficiência “nada sobre nós, sem nós”, que explicita que nenhuma decisão que as afete deveria ser tomada sem sua plena participação.

⁸⁰ Fizemos testes das legendas com emojis em diversos softwares gratuitos. Contudo, era recorrente o mesmo problema: ou todas as legendas ficavam em itálico ou nenhuma ficava. Além disso alguns softwares não reconheciam os emojis, como aconteceu com o *HandBrake*. Em relação aos softwares pagos, ao fazermos as pesquisas para observar se algum deles reconhecia os emojis, não conseguimos achar essa informação e por isso não foi utilizado nenhum software pago nesta pesquisa.

Apesar das lacunas e das dificuldades encontradas no nosso percurso, obtivemos resultados promissores. Acreditamos, pois, que nossa pesquisa poderá contribuir para demonstrar a importância de que programas infantis sejam legendados, bem como ajudar na criação de parâmetros para a elaboração de legendas LSE voltadas para crianças Surdas e ensurdecidas. Esperamos, ainda, que nossa pesquisa possa inspirar outros estudantes do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia (ILUFBA), como também de outras universidades, no sentido de se debruçar sobre o tema, haja vista a carência de pesquisas na área. Por fim, torcemos para que a demanda desse público específico, o infantil Surdo e ensurdecido, por legendas de fácil compreensão possa ser atendida e, ainda e mais importante, que elas possam auxiliar o seu aprendizado lúdico de uma língua.

REFERÊNCIAS

A TEORIA dos Polissistemas – Itamar Even-Zohar. **Cultura de Travesseiro**, on-line. 4 mar. 2011. Disponível em: <https://culturadetravesseiro.blogspot.com/2011/03/teoria-dos-polissistemas-itamar-even.html> . Acesso em: 8 out. 2021.

AGENCIA NACIONAL DO CINEMA. **Informe de Mercado: Salas de Exibição: 2019**. Brasília: ANCINE, 2019. Disponível em: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/salas_de_exibicao_2019.pdf e <https://oca.ancine.gov.br/cinema> . Acesso em: 2 out. 2021.

AGENCIA NACIONAL DO CINEMA. **Instrução Normativa nº 116, de 18 de dezembro de 2014**. Brasília: ANCINE, 2014. Disponível em: <https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-116-de-18-de-dezembro-de-2014> . Acesso em: 25 set. 2021.

AGENCIA NACIONAL DO CINEMA. **Acessibilidade e Ancine: Marcos legais e o avanço para a sociedade**. Brasília: ANCINE; Brasília: Luana Rufino, 2019. Disponível em: https://www.gov.br/ancine/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/apresentacoes/acessibilidade_salas_de_cinema.pdf . Acesso em: 18 set. 2021.

AGENCIA NACIONAL DE TELECOMUNICAÇÕES. **Portaria nº 310, de 27 de junho de 2006**. Brasília: ANATEL, 2006. Disponível em: <https://informacoes.anatel.gov.br/legislacao/normas-do-mc/442-portaria-310> . Acesso em: 26 set. 2021.

APRENDA o significado de gestos em diferentes países para não ter problemas durante a viagem. **Vem Voar**, Azul, Brasil. 17 de ago. de 2020. Disponível em: <https://vemvoar.voeazul.com.br/curiosidades-da-aviacao/significado-de-gestos/> . Acesso em: 2 set. 2021.

ARAÚJO, V. L. S.; ASSIS, I. A. P.; ARRAES, D. A. A Segmentação Linguística das Legendas para Surdos e Ensurdidos (LSE) de Telenovelas: Uma pesquisa baseada em corpus. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, n. 56.2, p. 997-1024, mai./ago. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/WJtGT3F5CwFVmvTZGpwZQ6D/?lang=pt> . Acesso em: 17 ago. 2021.

ARAÚJO, V. L. S.; ARRAES, D. A. Análise da segmentação linguística nas legendas para surdos e ensurdidos (LSE) do filme *Virada Radical*: estudo baseado em corpus. **Tradterm**, São Paulo, v. 30, p. 102-129, nov. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.v30i30p102-129> e https://www.researchgate.net/publication/334684999_Analise_da_segmentacao_linguistica_nas_legendas_para_surdos_e_ensurdidos_LSE_do_filme_Virada_Radical_estudo_baseado_em_corpus . Acesso em: 17 ago. 2021.

ARAÚJO, V. L. S.; ASSIS, Í. A. P. A segmentação na legendagem para surdos e ensurdidos (LSE) de ‘Amor Eterno Amor’: uma análise baseada em corpus. **Letras & Letras**, Minas Gerais, v. 30, n. 2, p. 156-184, jul./dez. 2014. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/287692112_A_segmentacao_na_legendagem_para_surdos_e_ensurdecidos_LSE_de_Amor_Eterno_Amor_uma_analise_baseada_em_corpus . Acesso em: 17 ago. 2021.

ARAÚJO, Vera. Por um modelo de legendagem para surdos no Brasil¹. **Tradução & Comunicação Revista Brasileira de Tradutores**, São Paulo, n. 17, p. 59-76, 30 set. 2008.

ARAÚJO, Vera. Subtitling for the deaf and hard-of-hearing in Brazil. *In*: DIAZ-CINTAS, J.; ORERO, P.; REMAEL, A. **Media for all: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language**. Nova Iorque: Editions Rodopi B.V, 2007. p. 99-107. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=KQF6DwAAQBAJ&pg=PA107&lpg=PA107&dq=ARA%C3%9AJO,+Vera.+Subtitling+for+the+deaf+and+hard-of-hearing+in+Brazil.&source=bl&ots=fGNTfN5sER&sig=ACfU3U2LWTP7LU3vyMVqNnkVIXMePkS4gg&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwjVs7Oin8X0AhXeJ7kGHVPGCGEQ6AF6BAgNEAM#v=onepage&q=ARA%C3%9AJO%2C%20Vera.%20Subtitling%20for%20the%20deaf%20and%20hard-of-hearing%20in%20Brazil.&f=false> . Acesso em: 17 ago. 2021.

ASS Extensão de Arquivo. **Arquivo Alfa subestação avançada Aegisub**. Ficheiros, c2022. On-line. Disponível em: <https://ficheiros.com.br/extensao/ass/> . Acesso em: 24 mar. 2022.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 15290**: Acessibilidade em comunicação na televisão. Rio de Janeiro: ABNT, 2005. Disponível em: <http://www.crea-sc.org.br/portal/arquivosSGC/NBR%2015290.pdf> . Acesso em: 6 set. 2020.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 15290**: Acessibilidade em comunicação na televisão. Rio de Janeiro: ABNT, 2016. Disponível em: <https://www.abntcolegao.com.br/mpf/norma.aspx?ID=365121#> e <https://www.abntcolegao.com.br/mpf/grid.aspx> . Acesso em: 17 set. 2020.

BAKKER, Gerden. The Economic History of the International Film Industry. **Economic History Association**, Reino Unido, 2005. Disponível em: <https://eh.net/encyclopedia/the-economic-history-of-the-international-film-industry/> . Acesso em: 26 ago. 2021.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/con1988_15.12.2016/art_215_.asp . Acesso em: 25 set. 2021.

BRASIL. **Decreto nº 5.296 de 2 de dezembro de 2004**. Regulamenta as Leis nºs 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [2004]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm . Acesso em: 25 set. 2021.

BRASIL. IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Estatísticas de Gênero**. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/apps/snig/v1/?loc=0&cat=-1,-2,-3,128&ind=4643/> . Acesso em: 6 de mai. de 2022.

BRASIL. **Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000.** Estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [2000]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/110098.htm . Acesso em: 25 set. 2021.

BRASIL. **Lei nº 13.146/15, de 6 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, DF: Presidência da República [2015]. Disponível em: <https://www.maragabrilli.com.br/wp-content/uploads/2016/03/Guia-sobre-a-LBI-digital.pdf> . Acesso em: 18 set. 2021.

BRASIL. **Lei nº 14.159, 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. Brasília, DF: Presidência da República, [2021]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2021/Lei/L14159.htm . Acesso em: 8 out. 2021.

BRASIL. ***Projeto de Lei nº 3.979-C, de 2000.** Dispõe sobre a obrigatoriedade da apresentação de programas televisivos que possibilitem aos deficientes auditivos a sua compreensão. Brasília, DF: Senado Federal, [2000]. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=7CF398FC063DB3819666CD6B7D126E54.proposicoesWebExterno2?codteor=1781294&filename=Avulso+-PL+3979/2000 . Acesso em: 21 ago. 2021.

BUESCU, Gabriela. Teoria dos Polissistemas. In: **E-Dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia**. Lisboa, Portugal: 24 dez. 2009. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/teoria-dos-polissistemas/> . Acesso em: 8 out. 2020.

BULHÕES, Jailma do Socorro Uchôa. **Levantamento, Análise e Descrição de Elementos Paralinguísticos do Português Espontâneo**. 2006. 201 f. Dissertação (Mestrado em Letras, área de concentração: Linguística) – Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Pará, Belém, 2006.

CHARLIE Chaplin | Luzes da Cidade (City Lights) – 1931 – Legendado. Direção e Produção: Charlie Chaplin. Estados Unidos da America: Charles Chaplin Productions, 1931. 1 vídeo (87 minutos). Publicado pelo canal Domínio Público. 8 de jan. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TkF1we_DeCQ . Acesso em: 26 ago. 2021.

CHAUME, Frederic. **Cine y traducción**. Madrid: Cátedra Signo e Imagem, 2004.

CHAVES, Élida Gama. **Legendagem para surdos e ensurdecidos: um estudo baseado em corpus** da segmentação nas legendas de filmes brasileiros em DVD. 2012. 126 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2012. Disponível em: <http://www.uece.br/posla/wp-content/uploads/sites/53/2019/11/elidagamachaves.pdf> . Acesso em: 25 set. 2021.

CIVERA, C.; ORERO, P. Introducing icons in subtitles for the deaf and hard of hearing: Optimising reception? *In*: MATAMALA, A.; ORERO, P. **Listening to subtitles: Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing**. Suíça: Peter Lang, p. 149-162, 2010.

COIMBRA, Jorge. O que é diegese? **Cinemarte**, [s. l.], 12 mai. 2016. Disponível em: <https://cinemarte.wordpress.com/2016/05/12/o-que-e-diegese/> . Acesso em: 7 out. 2021.

CONCEITO de pictograma. **Conceito.de**. On-line, 2015. Disponível em: <https://conceito.de/pictograma> . Acesso em: 4 nov. 2021.

CPL. **CPL: Soluções em Acessibilidade**. Categoria: Guia do Closed Caption. 13 de nov. 2019 Disponível em: <https://cpl.com.br/category/guia-do-closed-caption/> . Acesso em: 27 ago. 2021.

CURTAS Toy Story | Um Pequeno Grande Erro. Direção: Angus MacLane. Produção: Kimberly Adams e Kim Jorgensen. Estados Unidos da América: Pixar Animation Studios, 2011. 1 vídeo (7 minutos e 26 segundos). Publicado pelo canal Disney. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=d-WpojUywul&t=23s>. Acesso em: 5 abr. 2021.

DA REDAÇÃO. MP prorroga prazo para acessibilidade em salas de cinema. **Senado Notícias**, Brasília. 4 jan. 2021. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/01/04/mp-prorroga-prazo-para-acessibilidade-em-salas-de-cinema> . Acesso em: 8 out. 2021.

DELART. **Quem somos**. Brasil, [entre 2005 e 2020]. Disponível em: <https://delart.com.br/quem-somos/> . Acesso em: 31 mar. 2022.

DIA 18.08 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL ACESSÍVEL (TAVA). Canal: ABRAPT, 2021, on-line. 1 vídeo (59 min e 45 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p-4dIq4ujIY> . Acesso em: 18 ago. 2021.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester: St Jerome Publishing, 2007. 285 p.

DÍAZ-CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. **Subtitling: Concepts and Practices**. 1. ed. Inglaterra: Routledge. 2021. 292 p.

DINIZ, Nina Soares Lopes. **A segmentação em legendagem para surdos e ensurdecidos: um estudo baseado em corpus**. 2012. 150 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/LETR-96LQ79> . Acesso em: 25 set. 2021.

DUBLAGEM, Wiki. Delart. On-line, c2004a. Disponível em: <https://dublagem.fandom.com/wiki/Delart> . Acesso em: 31 mar. 2022.

DUBLAGEM, Wiki. Guilherme Briggs. On-line, c2004b. Disponível em: https://dublagementpedia.fandom.com/pt-br/wiki/Guilherme_Briggs . Acesso em: 31 mar. 2022.

ETC Filmes. **6 informações úteis sobre tradução e legenda.** Ect Filmes. São Paulo, 3 out. 2019. On-line. Disponível em: <https://etcfilmes.com.br/6-informacoes-uteis-sobre-traducacao-e-legenda/#:~:text=Legenda%20solta%20x%20Legenda%20Queimada,integrados%20em%20um%20arquivo%20%C3%BAnico>. Acesso em: 24 mar. 2022.

EXTENSÃO do arquivo ASS. **O que é arquivo ass?**. File-Extencion, 28 fev. 2020. On-line. Disponível em: <https://www.file-extension.info/pt/format/ass#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20arquivo%20ASS,e%20editar%20legendas%20de%20v%C3%ADdeo>. Acesso em: 24 mar. 2022.

FERNANDO, Luís. Imagen e trechos do novo curta de TOY STORY. **Camundongo**. On-line, 15 nov. 2011. Disponível em: <https://www.ocamundongo.com.br/imagens-e-trechos-do-curta-small-fry-de-toy-story/>. Acesso em: 5 dez. 2021.

GABRIEL, M. H. C. Os problemas de segmentação nos sintagmas verbais e nominais na Legendagem para Surdos e Ensurdidos - LSE. **Transversal - Revista em Tradução**, Fortaleza, v. 3, n. 5, p. 32-49, 2017.

GANDRA, Alana. **País tem 10,7 milhões de pessoas com deficiência auditiva, diz estudo.** AgênciaBrasil, 13 de outubro 2019. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-10/brasil-tem-107-milhoes-de-deficientes-auditivos-diz-estudo>. Acesso em: 6 de mai. de 2022.

GUIA para produções audiovisuais acessíveis. **Blog da Audiodescrição**. On-line. 11 set. 2016. Disponível em: <http://www.blogdaaudiodescricao.com.br/2016/09/guia-para-producoes-audiovisuais-acessiveis.html>. Acesso em: 25 set. 2021.

GREGORIM, Lohana Alves. **Legenda para Surdos e Ensurdidos: Análise comparativa entre parâmetro do Brasil e da Espanha.** 2018. 80 f. Monografia (Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação) – Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2018.

GÜRKAN, Ali. **Subtitling for the Deaf and the Hard-of-hearing: A Reception Study in the Turkish Context.** 2019. 336 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Centro de Estudos em Tradução, University College London, Londres, 2019. Disponível em: https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10087904/8/Gurkan_10087904_thesis_redacted.pdf. Acesso em: 7 out. 2021.

IMDb. **Curtas Toy Story: Um Pequeno Grande Erro.** On-line, c1990-2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2033372/>. Acesso em: 5 dez. 2021.

IRMÃOS Lumière – Primeiro Filme. **Secretaria da Educação do Paraná**, Paraná. [entre 2001 e 2020]. Disponível em: <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/video/showVideo.php?video=18451>. Acesso em: 26 ago. 2021.

JETHÁ, Shaiza Sadrudin. **A comunicação na televisão para crianças surdas através da legendagem.** 2013. 52 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Alternativa e Tecnologias de Apoio) – Escola de Comunicação, Arquitectura, Artes e Tecnologias da Informação, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa. 2013.

LEÃO, B. A.; RANGEL, I. F. M. Uma proposta de legendagem para o espetáculo Miralu e a luneta encantada. **Transversal - Revista em Tradução**, Fortaleza, v. 5, n. 9, p. 3-24, 2019. Disponível em: <http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/46878> . Acesso em: 9 out. 2021.

LIMA, Deivison. Câmara quer closed caption na TV inteira. **TV Foco**, Brasil, 27 de mai. 2010. Disponível em: <https://www.otvfoco.com.br/camara-quer-closed-caption-na-tv-inteira/> . Acesso em: 27 ago. 2021.

LORENZO, Lourdes. Criteria for elaborating subtitles for deaf and hard of hearing children in Spain. *In*: MATAMALA, A.; ORERO, P. **Listening to subtitles: Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing**. Suíça: Peter Lang, p. 139-147, 2010b.

LORENZO, Lourdes. Subtitling for deaf and hard of hearing children in Spain: A case study. *In*: MATAMALA, A.; ORERO, P. **Listening to subtitles: Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing**. Suíça: Peter Lang, p. 115-138, 2010a.

MATTOS, E.; BRASIL, V.; GARCIA, G.; OLIVEIRA, A. N. Emojis e Hashflags: uma análise sócioretórica da linguagem multissemiótica do Twitter. **Leitura**, Maceió, n. 63, p. 47-69, jul./dez. 2019.

MEDEIROS, Ana Maria Fernandes. **Legendagem Interlinguística para Surdos do filme de Animação Brave - Indomável de Mark Andrews** (2012). 2013. 100 f. Dissertação (Traalho de Projecto do Mestrado em Tradução de português e uma língua estrangeira) – Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra, Coimbra. Disponível em: <https://eg.uc.pt/handle/10316/35960> . Acesso em: 9 de outubro de 2021.

NADAL, Paula. O desafio de ensinar Língua Portuguesa a alunos surdos. **Nova Escola**, Brasil. 1 dez. 2010. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1533/o-desafio-de-ensinar-lingua-portuguesa-a-alunos-surdos>. Acesso em: 1 jun. 2021.

NAVES, Sylvia Bahiense; MAUCH, Carla; ALVES, Soraya Ferreira; ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. **Guia para produções audiovisuais acessíveis**. Brasília: Ministério da Cultura Secretaria do Audiovisual, 2016. 88 p.

NEVES, Josélia. **Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing**. 2005. 357 f. Tese (Doutorado em Tradução) – Escola de Artes, Universidade de Surrey, Guildford. 2005.

NEVES, Josélia. **Guia de Legendagem para Surdos: Vozes que se Vêem**. 1. ed. Portugal: Instituto Politécnico de Leira e Universidade de Aveiro, 2007. 100 p.

PATEL, Sahil. 85 percent of Facebook vdeo is watched without sound. **Digiday**, Nova Iorque, 17 mai. 2021. Disponível em: <https://digiday.com/media/silent-world-facebook-video/> . Acesso em: 26 ago. 2021.

PEREIRA, Ana. Including Spanish Sign Language in Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing. *In*: MATAMALA, A.; ORERO, P. **Listening to subtitles: Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing**. Suíça: Peter Lang, p. 103-113, 2010.

PEREIRA, Andreza dos Santos. **Uma proposta de produção de legenda para surdos e ensurdecidos em português brasileiro do filme Spirit – O Corcel Indomável**. 2019. 109 f. Monografia (Bacharel em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, 2019. Disponível em: <http://repositorio.ufu.br/handle/123456789/26339> . Acesso em 9 out. 2021.

PIXAR, Wiki Disney. Um Pequeno Grande Erro. On-line, c2004. Disponível em: https://disney Pixar.fandom.com/pt-br/wiki/Um_Pequeno_Grande_Erro . Acesso em: 5 dez. 2021.

POR REDAÇÃO. Sony lança óculos com legendas para pessoas com problemas de audição. **Canaltech**, on-line. 18 jul. 2012. Disponível em: <https://canaltech.com.br/cinema/sony-lanca-oculos-com-legendas-para-pessoas-com-problemas-de-audicao-1791/> . Acesso em: 8 out. 2021.

PRESS OFFICE. BBC Vision celebrates 100% subtitling. **BBC Home**, Reino Unido. 5 mai. 2008. Disponível em: https://www.bbc.co.uk/pressoffice/pressreleases/stories/2008/05_may/07/subtitling.shtml . Acesso em: 25 set. 2021.

QUEIROGA, M. G.; FERANDES, L. P. Translation of Childre’s Literature. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 36, n. 1, p. 62-78, jan./abr. 2016.

ROBERT, Èlia Sala. **Creactive subtitles: subtitling for ALL**. 2016. 351 f. Tese (Doutorado em Tradução e Ciências da linguagem) – Departamento de Tradução e Ciências da linguagem, Universidade de Pompeu Fabra, Barcelona. 2016.

RODRIGUEZ, J.; DIAZ, M. V. Media with Captions and Description to Support Learning among Children with Sensory Disabilities. **Universal Journal of Educational Research**, v. 5, n 11, p. 2.016-2.025, 2017. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?q=subtitle+Deaf+hard-of-hearing+children&pg=25&id=EJ1159754> . Acesso em: 9 out. 2021.

SILVA, Ariza Peral da. **Tradução audiovisual acessível: uma proposta de LSE para o desenho animado "She-Ra e as Princesas do Poder"**. 2021. 67 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Instituto de Letras e Linguísticas, Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/32107> . Acesso em: 9 out. 2021.

SILVA, Laís Macedo. **Uma análise da segmentação das legendas do filme Harry Potter e as Relíquias da Morte Parte II: a acessibilidade para surdos e ensurdecidos**. 2018. 68 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, 2018.

SILVA, Manoela Cristina Correia Carvalho da. **Com os olhos do coração: estudo acerca da audiodescrição de desenhos animados para o público infantil**. 2009. 214 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguísticas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.

SILVA, N. R.; ALMEIDA, S. A. F. O lugar da literatura juvenil distópica no polissistema literário brasileiro: o caso da trilogia “Divergente”. **TradTerm**, São Paulo, v. 31, p. 87-111,

out. 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/149445> . Acesso em: 8 out. 2021.

SOBRE nós. **Mais diferenças: Educação e Cultura Inclusivas**. Brasil, [entre 2005 e 2020] Disponível em: <https://maisdiferencas.org.br/quem-somos/sobre-nos/> . Acesso em: 25 set. 2021.

SOUZA, Bruna Souza. **Design de livro infantil audiovisual acessível**. Trabalho de Conclusão (Bacharel em Design Visual) – Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2021, 101 f. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/225738> . Acesso em 9 out. 2021.

SOUZA, Ramon de. Você sabe qual é a diferença entre emoticon e emojis? **TecMundo**, on-line. 17 jul. 2019. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/web/86866-voce-sabe-diferenca-entre-emoticons-emojis.htm>. Acesso em: 8 abr. 2021.

TAMAYO, A.; CHAUME, F. Subtitling for the d/Deaf and Hard-of-Hearing Children: Current Practices and New Possibilities to Enhance Language Development. **Brain Sciences**, Londres, v. 7, n. 75, 30 jun. 2017. p. 1-13. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2076-3425/7/7/75> e https://www.researchgate.net/publication/318040230_Subtitling_for_dDeaf_and_Hard-of-Hearing_Children_Current_Practices_and_New_Possibilities_to_Enhance_Language_Development . Acesso em 6 ago. 2021.

TAMAYO, Ana. Estudio descriptivo de la subtítulos para niños sordos y con discapacidad auditiva em las cadenas infantiles y juveniles en España. **Quaderns: Revista de Traducció**, Espanha, v 22. 2015a, p. 363-383. Disponível em: <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/160681> e https://www.researchgate.net/publication/279920915_Estudio_descriptivo_de_la_subtitulacion_para_ninos_sordos_y_con_discapacidad_auditiva_en_las_cadenas_infantiles_y_juveniles_en_Espana . Acesso em: 9 out. 2021.

TAMAYO, Ana. **Estudio Descriptivo y Experimental de La Subtitulación en TV para Niños Sordos**: Una propuesta alternativa. 2015b. 389 f. Tese (Doutorado em Tradução e Comunicação) – Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Jaume, Castelló, , 2015b. Disponível em: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/353962/atamayo.pdf?sequence=1> . Acesso em: 9 out. 2021.

TAMAYO, Ana. Reading speed in subtitling for hearing impaired children: an analysis in Spanish television. **The Journal of Specialised Translation**, Londres, n. 26, p. 275-294, jul. 2016.

TAMAYO, Ana. Subtitling for d/Deaf and Hard of Hearing Children: Past, Present and Future. **CoMe II**, Itália, n. 1, p. 74-90. 2017.

THE Handmaid's Tale | Trailer oficial legendado. Direção: Reed Morano. Produção: Margaret Atwood e Elisabeth Moss. Tradução e sincronização: Marcos Snigura. Estados Unidos da America: Hulu, 2017. 1 vídeo (1 minuto e 41 segundos). Publicado pelo canal The

Handmaid's Tale Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TSSyU2uEusQ> . Acesso em: 1 out. 2021.

TROLLS | Segundo Trailer Oficial | Legendado HD. Direção: Mike Mitchell e Walt Dohrn. Produção: Gina Shay, Jonathan Aibel, Glenn Berger e Andrew Adamson. Estados Unidos da América: DreamWorks Animation, 2016. 1 vídeo (2 minutos e 15 segundos). Publicado pelo canal 20th Century Studios Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZLYmtjGBHr0> . Acesso em: 1 out. 2021.

UNIVERSITY of Minnesota Libraries Publishing. 8.2 The History of Movies. *In: Understanding Media and Culture: An Introduction to Mass Communication*. Minnesota: Libraries Publishing, [entre 2010 e 2020]. Disponível em: <https://open.lib.umn.edu/mediaandculture/chapter/8-2-the-history-of-movies/> . Acesso em: 26 ago. 2021.

VIEIRA, P. A.; TEIXEIRA, E. N.; CHAVES, É. G. Caminhos do Olhar: A Movimentação Ocular de Espectadores Surdos Durante a Exibição de Vídeos Legendados. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 56, n. 02, p. 493-536, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/010318138649288277571> . Acesso em: 25 set. 2021.

VIEIRA, P. A.; ARAÚJO, V. L. S. A influência da segmentação linguística na recepção de legendas para surdos e ensurdecidos (LSE) em documentários televisivos. **Domínios de Linguagem**, Uberlândia, v. 11, n. 5, p. 1797-1824, 21 dez. 2017.

VIEIRA, P. A.; ASSIS, Í. A. P.; ARAÚJO, V. L. S. Tradução audiovisual: estudos sobre a leitura de legendas para surdos e ensurdecidos. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 40, nº esp. 2, p. 97-124, set./dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2020v40nesp2p97> . Acesso em: 15 jul. 2022.

VOCÊS Colocariam Óculos de Legenda? Canal: Legendanacional, 2018. 1 vídeo (2 min e 55 s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=_kwnX97im_w . Acessado em: 8 out. 2021.

WÜNSCHE, Maria. Subtitling for children who are D/deaf and hard of hearing: A case for an interdisciplinary approach. *In: Jekat, S. J.; Steffen, P.; Carrer, L.; Lintner, A. (eds). Proceedings of the 3rd Swiss Conference on Barrier-free Communication (BfC 2020)*. 2020. Winterthur: ZHAW Zurich University of Applied Sciences. 29 jun.- 4 jul. 2020. p. 190-199. Disponível em: <https://digitalcollection.zhaw.ch/bitstream/11475/22550/3/Proceedings%20of%20the%203rd%20Swiss%20Conference%20on%20Barrier-free%20Communication%20%28BfC%202020%29.pdf#page=200> . Acesso em: 9 out. 2021.

ZABALBEASCOA, Patrick. The nature of the audiovisual text and its parameters. *In: DÍAZ-CINTAS, Jorge (ed.). The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins, 2008. p. 21-37.

ZÁRATE, Soledad. Bridging the gap between Deaf Studies and AVT for Deaf children. *In: DÍAZ-CINTAS, J.; MATAMALA, A.; NEVES, J. New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Nova Iorque: Editions Rodopi B.V, 2010. v. 33, p. 159-174.

ZÁRATE, Soledad. **Subtitling for deaf children:** Grating accessibility to audiovisual programmes in an educational way. 2014. 385 f. Tese (Doutorado) – Centro de Estudos de Tradução, University College London, Londres, 2014.

ZÁRATE, Soledad. Subtitling for Deaf children. *In:* BOGUCKI, L.; KREDENS, K. **Perspectives on Audiovisual Translation.** Nova Iorque: Peter Lang, 2011. p. 107 - 120. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=6BA-9PATk3EC&oi=fnd&pg=PA107&dq=SDH,+children,+Deaf,+hard-of-hearing,+subtitle,+caption&ots=bcEEWV05aE&sig=1dG6eb8kbKudKTMG3XtsFtHZb_Q#v=onepage&q&f=false . Acesso em: 9 out. 2021.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Versão tradicional das legendas.

Número da legenda	TCR	CPS	Legenda
1	0:00:00.08 --> 0:00:07.27	3	[Música instrumental animada]
2	0:00:07.43 --> 0:00:09.27	9	FORTALEZA DO FRANGO
3	0:00:09.45 --> 0:00:12.41	13	[Atendente cansado] <i>A batata pequena e o brinde.</i>
4	0:00:12.57 --> 0:00:15.78	14	[Bonnie frustrada] Fivela de Cinto do Zurg? Não tem a do Buzz?
5	0:00:15.94 --> 0:00:17.55	11	[Cansado] Está em falta.
6	0:00:17.71 --> 0:00:19.17	13	[Mãe da Bonnie] E aquela lá?
7	0:00:19.33 --> 0:00:21.35	14	[Cansado] É só <i>pro</i> mostruário, senhora.
8	0:00:21.71 --> 0:00:23.39	11	[Mãe] <i>Obrigada. Vem, Bonnie.</i>
9	0:00:23.55 --> 0:00:26.11	13	[Mini Buzz] Viu, bobão? Nunca iremos brincar.
10	0:00:26.27 --> 0:00:27.99	14	[Mini Zurg] Somos só mostruário.
11	0:00:28.15 --> 0:00:29.42	14	[Mini Buzz feliz] Olha lá!
12	0:00:29.58 --> 0:00:30.58	13	[Bonnie] <i>Tchibum!</i>
13	0:00:31.16 --> 0:00:33.33	13	Encontrei nosso bilhete da alegria.
14	0:00:33.49 --> 0:00:34.90	14	[Entusiasmado] Vamos logo!
15	0:00:35.06 --> 0:00:38.21	13	[Mini Zurg] Melhor não. Não quero arrumar confusão.
16	0:00:38.37 --> 0:00:40.51	14	[Mini Buzz] Tá palhaço. Fica com a Fivela.
17	0:00:40.67 --> 0:00:41.69	3	[Ploc]
18	0:00:41.85 --> 0:00:44.11	12	[Animado] Eu vou brincar até cansar.
19	0:00:44.67 --> 0:00:45.77	12	Tchau, Zurguinho!
20	0:00:45.93 --> 0:00:47.61	12	[Mini Zurg] Ninguém merece.
21	0:00:47.77 --> 0:00:48.84	14	[Fivela de Cinto] Pem!
22	0:00:49.10 --> 0:00:51.25	9	[Bonnie] Ah, não! Lava quente!
23	0:00:52.41 --> 0:00:54.00	6	[Deslizando]
24	0:00:54.16 --> 0:00:55.16	13	[Bonnie] <i>Tchibum!</i>
25	0:00:55.32 --> 0:00:57.26	14	[Mãe] <i>Vem logo, Bonnie.</i> [Bonnie] <i>Tô indo!</i>
26	0:00:57.44 --> 0:00:59.08	10	[Rex] Eu adoro brincar!
27	0:00:59.24 --> 0:01:00.58	14	[Buzz] Não é higiênico mas...
28	0:01:01.50 --> 0:01:03.15	14	[Mini Buzz feliz] Brincar é bom!
29	0:01:03.31 --> 0:01:04.88	14	[Mãe] <i>Filha, seus brinquedos.</i>
30	0:01:05.82 --> 0:01:06.82	12	[Porta abrindo]
31	0:01:08.10 --> 0:01:09.15	13	[Carros passando]
32	0:01:09.31 --> 0:01:10.45	14	FORTALEZA DO FRANGO
33	0:01:11.03 --> 0:01:13.57	13	[Bonnie] Oi, brinquedos! Tchau, brinquedos!
34	0:01:13.73 --> 0:01:15.30	12	[Rex animado] Oi, chegamos!

35	0:01:15.52 --> 0:01:16.86	14	[Woody alegre] Bem-vindos!
36	0:01:17.02 --> 0:01:18.23	14	Como foi na Fortaleza...
37	0:01:18.39 --> 0:01:20.78	12	Urgh! Quem está com cheiro de gordura?
38	0:01:20.94 --> 0:01:22.90	6	[Música animada]
39	0:01:23.06 --> 0:01:25.68	13	[Mini Buzz] Sou o Buzz Lightyear! Venho em paz!
40	0:01:25.84 --> 0:01:27.83	12	[Jessie irônica] Certo. E o Buzz?
41	0:01:27.99 --> 0:01:31.19	13	[Rex] Ele disse que a piscina de bolas fez ele encolher!
42	0:01:31.35 --> 0:01:32.42	14	[Mini Buzz] Pois é, Tex...
43	0:01:32.58 --> 0:01:34.92	14	Quando é que começa a brincadeira aqui?
44	0:01:35.08 --> 0:01:36.99	13	[Impaciente] Tá legal. Cadê o Buzz?
45	0:01:37.57 --> 0:01:38.85	3	[Ofega]
46	0:01:40.01 --> 0:01:41.01	7	[Suspira]
47	0:01:41.17 --> 0:01:42.22	4	[Ofega]
48	0:01:42.67 --> 0:01:44.02	14	[Buzz chateado] <i>Maldição!</i>
49	0:01:44.20 --> 0:01:46.84	4	[Música de ação]
50	0:01:47.00 --> 0:01:48.84	8	[Chacoalhar de metal]
51	0:01:49.77 --> 0:01:52.84	1	[Ofega]
52	0:01:53.00 --> 0:01:54.59	10	[Chacoalhar de metal]
53	0:01:55.07 --> 0:01:56.60	9	[Buzz grita] <i>Aaahh!</i>
54	0:01:56.76 --> 0:02:00.00	12	[Neptuna receptiva] Oi! Bem-vindo ao grupo de apoio
55	0:02:00.16 --> 0:02:02.69	14	para brindes descartados do Lanche Alegre.
56	0:02:02.85 --> 0:02:04.06	14	Acabamos de começar.
57	0:02:04.22 --> 0:02:06.49	12	T-Bone, arranja uma cadeira para ele?
58	0:02:06.65 --> 0:02:08.46	9	[T-Bone] Por aqui, senhor.
59	0:02:08.62 --> 0:02:09.85	4	[Plaft]
60	0:02:10.02 --> 0:02:11.42	12	[Buzz] Houve um engano.
61	0:02:11.58 --> 0:02:13.36	14	Me deixaram na piscina de bolas...
62	0:02:13.52 --> 0:02:15.06	14	Ah! Todos já fomos deixados
63	0:02:15.22 --> 0:02:16.69	14	na piscina de bolas da vida.
64	0:02:16.85 --> 0:02:19.03	14	Sim, Caratê-Corça, quer fazer pergunta?
65	0:02:19.19 --> 0:02:22.27	14	[Caratê-Corça] Não. O meu braço que fica assim levantado.
66	0:02:22.43 --> 0:02:23.66	12	[Neptuna] <i>Que lindo!</i>
67	0:02:23.82 --> 0:02:26.46	12	Por que não começamos as apresentações?
68	0:02:26.62 --> 0:02:28.27	9	O meu nome é Neptuna.
69	0:02:28.43 --> 0:02:29.90	9	[Todos] <i>Oi, Neptuna!</i>
70	0:02:30.06 --> 0:02:32.52	12	Eu era do Esquadrão de Batalha Sereia.
71	0:02:32.68 --> 0:02:34.39	6	Verão de 1998.
72	0:02:34.55 --> 0:02:37.25	10	Fui largada à toa, mas estou na boa.
73	0:02:37.41 --> 0:02:39.43	11	Sou T-Bone, líder da Força Bife.
74	0:02:39.59 --> 0:02:42.28	14	Lutamos contra os vegetariananos pelas mesas.
75	0:02:42.44 --> 0:02:44.81	12	[Triste] Bom... Nunca brincaram comigo.

76	0:02:44.97 --> 0:02:48.01	14	Bom dia! Sou um Coala-Coptero australiano legitimo!
77	0:02:48.17 --> 0:02:50.64	14	[Raivoso] E me trocaram por um Canguru Canoa!
78	0:02:50.80 --> 0:02:52.20	14	[Alegre] Sou o Recycle Bem.
79	0:02:52.36 --> 0:02:54.38	9	E fui reciclado, <i>cumpadi!</i>
80	0:02:54.54 --> 0:02:57.23	14	[Franklin] Por que as crianças não gostam de mim?
81	0:02:57.39 --> 0:03:00.18,	11	[Indignado] Eu sou a história sobre rodas!
82	0:03:00.34 --> 0:03:03.34	14	[Vlad triste] Ninguém quer andar no Expresso Vampiro.
83	0:03:03.50 --> 0:03:05.31	13	[Barulho de trem] [Lobo uivando]
84	0:03:05.47 --> 0:03:06.78	12	[Feliz] Sou a Roxy Boxy.
85	0:03:06.94 --> 0:03:08.41	14	Pararam de me fazer porque...
86	0:03:08.57 --> 0:03:09.78	14	[Envergonhada] Perdão!
87	0:03:09.94 --> 0:03:11.68	14	[Sistema Nervosinho] Fala sério!
88	0:03:11.84 --> 0:03:14.38	14	Quem quer me ver enquanto come um HAMBÚRGUER!
89	0:03:14.54 --> 0:03:16.36	14	Criança não gosta de Pizza-Robô.
90	0:03:16.52 --> 0:03:18.02	14	[Triste] Pizza Robô triste.
91	0:03:18.18 --> 0:03:19.20,	11	Meu nome é Buzz.
92	0:03:19.36 --> 0:03:20.36	11	[Todos] Oi, Buzz!
93	0:03:20.52 --> 0:03:21.59	14	[Buzz] E... Tenho que ir.
94	0:03:20.52 --> 0:03:21.59	14	[T-Bone] Ei! Não fuja dos problemas, irmão!
95	0:03:23.98 --> 0:03:25.79	14	Preciso voltar para meus amigos.
96	0:03:25.95 --> 0:03:28.69	14	[Afetuosa] Somos os seus amigos, Buzz. Olha em volta.
97	0:03:28.85 --> 0:03:31.72	14	Todos fomos rejeitados e precisamos ficar juntos!
98	0:03:31.88 --> 0:03:32.88	13	<i>Né, Super Pirata?</i>
99	0:03:33.04 --> 0:03:34.04	1	<i>É!</i>
100	0:03:34.20 --> 0:03:36.59	14	[Mini Buzz canta] <i>A brincadeira está na mão!</i>
101	0:03:36.75 --> 0:03:39.62	14	[Rex] Gente, eu estou dizendo, esse é o Buzz verdadeiro!
102	0:03:39.78 --> 0:03:40.78	13	[Mini Buzz canta]
103	0:03:40.94 --> 0:03:43.05	13	[Irritado] Ele tem oito centímetros!
104	0:03:43.21 --> 0:03:45.12	14	[Porquinho] Mas arrasa patinando!
105	0:03:45.28 --> 0:03:48.43	13	[Woody] Vou tentar saber o que houve com o nosso amigo.
106	0:03:48.59 --> 0:03:50.83	12	[Woody fala alto] <i>Ei, cotoco de Buzz.</i>
107	0:03:51.39 --> 0:03:53.40	11	Olha, sobre as brincadeiras...
108	0:03:53.56 --> 0:03:55.66	14	[Mini Buzz alegre] Brincar? Sou o caubói!
109	0:03:55.82 --> 0:03:57.03	14	[Enraivado] Volta aqui!
110	0:03:57.20 --> 0:03:59.27	14	[Mini Buzz] Porquinho, porqueira! [Paft]
111	0:03:59.43 --> 0:04:00.58	14	[Sotaque caipira] <i>Iha!</i>
112	0:04:00.74 --> 0:04:03.48	14	[Porquinho impaciente] Alguém pode desligar ele?

113	0:04:03.64 --> 0:04:04.80	11	[Mini Buzz canta]
114	0:04:05.00 --> 0:04:06.00	14	[Porquinho] <i>Valeu!</i>
115	0:04:06.25 --> 0:04:09.20,	11	[Todos] Mesmo eu tendo sido dexado de lado
116	0:04:09.36 --> 0:04:12.34	6	eu não sou lixo! [Palmas]
117	0:04:12.50 --> 0:04:14.86	13	[Buzz entediado] Como eu chego lá em cima?
118	0:04:15.11 --> 0:04:16.18	14	[Neptuna] <i>Maravilha!</i>
119	0:04:16.34 --> 0:04:18.57	14	Agora faremos uma seção de psicodrama.
120	0:04:18.73 --> 0:04:20.47	12	Vamos formar duplas então.
121	0:04:20.63 --> 0:04:23.19	14	<i>Para começar vamos juntar a Vaca Atolada</i> [Puf]
122	0:04:23.35 --> 0:04:24.79	13	<i>e o Fantasburger.</i> [Buu]
123	0:04:24.96 --> 0:04:26.28	14	<i>Bozudô, o palhaço ninja</i>
124	0:04:26.44 --> 0:04:27.62	7	<i>e o MC Monge.</i>
125	0:04:27.78 --> 0:04:29.48	8	<i>O Homem-Cocoricó</i>
126	0:04:29.64 --> 0:04:31.40	14	<i>e o DJ Blue-Jay.</i> [Disco arranhado]
127	0:04:31.56 --> 0:04:33.89	13	<i>Lagarto Feiticeiro, com o Buzz.</i> [Sinos]
128	0:04:34.05 --> 0:04:37.15	14	[Neptuna] <i>Buzz, voce é uma criança que ganhou o brinquedo.</i>
129	0:04:37.51 --> 0:04:38.81	13	<i>Pega e brinca com ele.</i>
130	0:04:38.97 --> 0:04:41.82	12	[Buzz entediado] Brinca, brinca, brinca. [Sinos]
131	0:04:41.98 --> 0:04:44.89	10	[Neptuna] <i>Isso!</i> <i>Agora simule o abandono.</i>
132	0:04:45.05 --> 0:04:47.00	6	<i>Larga ele!</i> [Paft]
133	0:04:47.30 --> 0:04:49.94	13	<i>E vai até lá pertinho do Gary Gancho Firme.</i>
134	0:04:50.10 --> 0:04:51.11	14	[Buzz] Gancho Firme?!
135	0:04:51.27 --> 0:04:52.48	14	[Gary Gancho Firme] E aí?
136	0:04:52.64 --> 0:04:55.09	10	[Buzz] Não seria pior se eu saísse
137	0:04:55.25 --> 0:04:56.55	14	e deixasse ele sozinho?
138	0:04:56.71 --> 0:04:58.80	13	[Neptuna] Ah! Que ideia sensacional!
139	0:04:58.96 --> 0:04:59.96	12	Obrigada, Buzz.
140	0:05:00.12 --> 0:05:01.12	10	[Buzz] Gary, ok?
141	0:05:01.28 --> 0:05:02.60	12	[Gary] Claro! Vai fundo.
142	0:05:02.77 --> 0:05:03.84	14	[Gary animado] Legal!
143	0:05:04.00 --> 0:05:05.65	12	[Gary grita feliz] <i>Huhull!!</i>
144	0:05:05.81 --> 0:05:06.81	8	Demais aí!
145	0:05:06.97 --> 0:05:08.07	10	[Corda subindo]
146	0:05:08.23 --> 0:05:10.07	14	[Neptuna] Como você se sente agora?
147	0:05:10.30 --> 0:05:16.55	10	[Lagarto Feiticeiro] Ah... Deixa eu ver. Fiquei feliz quando ele brincou comigo
148	0:05:16.71 --> 0:05:19.74	10	[Desolado] e triste quando ele foi embora.
149	0:05:19.90 --> 0:05:22.16	11	[Neptuna] Isso! Segura essa emoção.
150	0:05:22.32 --> 0:05:23.97	12	Vamos fazer o Buzz voltar.

151	0:05:24.13 --> 0:05:26.43	11	[Neptuna] Buzz? [Lagarto animado]
152	0:05:27.07 --> 0:05:28.07	12	[Gary] <i>Se mandou.</i>
153	0:05:28.23 --> 0:05:30.10	13	[Lagarto grita aborrecido] Não!!
154	0:05:30.40 --> 0:05:32.40	10	[Woody] Para salvar o Buzz
155	0:05:32.56 --> 0:05:34.82	14	temos de entrar na Fortaleza do Frango.
156	0:05:35.15 --> 0:05:37.45	11	[Mini Buzz] E ai? Eu já trabalhei lá.
157	0:05:37.61 --> 0:05:39.94	12	Gosta de molho barbecue? É tudo de bom!
158	0:05:40.10 --> 0:05:41.66	14	[Woody] Vamos, pessoal, pensa!
159	0:05:41.82 --> 0:05:42.82	12	Como entramos?
160	0:05:42.98 --> 0:05:44.54	14	[Porquinho] Com um pé-de-cabra.
161	0:05:44.70 --> 0:05:45.81	13	[Espeto] Com classe!
162	0:05:45.97 --> 0:05:48.80	14	[Sra. Cabeça de Batata] Com um caminhão pela porta!
163	0:05:48.96 --> 0:05:50.52	12	[Buzz] Ou pelo drive-thru.
164	0:05:50.68 --> 0:05:51.68	9	[Todos] Buzz!
165	0:05:51.84 --> 0:05:52.98	14	[Jessie eufórica] Éba!
166	0:05:53.14 --> 0:05:56.34	14	[Buzz sério] O que diz em sua defesa, Patrulheiro Espacial?
167	0:05:56.50 --> 0:05:57.50	4	[Glup]
168	0:05:57.66 --> 0:06:00.63	14	[Receoso] Eu, eu, fiz coisas que tenho vergonha de falar.
169	0:06:00.79 --> 0:06:02.82	14	[Triste] Passei muito tempo pensando
170	0:06:02.98 --> 0:06:04.92	14	que eu era o brinde do Lanche Alegre
171	0:06:05.08 --> 0:06:06.90	14	[Emotivo] mas segundo o meu colega
172	0:06:07.06 --> 0:06:09.31	13	eu sei agora que o verdadeiro brinde
173	0:06:09.47 --> 0:06:11.48	14	[Animado] está dentro de cada um de nós!
174	0:06:11.64 --> 0:06:12.88	4	[Palmas]
175	0:06:13.04 --> 0:06:14.15	2	[Pow]
176	0:06:14.31 --> 0:06:15.78	14	[Roxy envergonhada] Perdão!
177	0:06:15.94 --> 0:06:17.60	8	[Disco arranhado]
178	0:06:17.91 --> 0:06:22.88	5	[Música instrumental animada]
179	0:06:51.59 --> 0:06:52.59	8	[Silêncio]
180	0:06:53.21 --> 0:06:54.99	8	[Fivela] <i>Pem! Pem! Pem!</i>
181	0:06:55.15 --> 0:06:56.15	14	[Mini Zurg ri] <i>Ha, ha!</i>
182	0:06:56.31 --> 0:06:57.92	14	[Mini Zurg alegre] <i>Essa foi boa!</i>
183	0:06:58.08 --> 0:07:00.83	13	Fivela de Sinto, você é muito engraçado, cara!
184	0:07:00.99 --> 0:07:02.03	11	[Fivela] Pem! Pem!
185	0:07:02.51 --> 0:07:03.76	6	[Silêncio]
186	0:07:17.06 --> 0:07:25.06	3	[Música tema do Disney Channel]

APÊNDICE B – Versão com emojis sem edição no texto.

Número da legenda	TCR	CPS	Legenda
1	0:00:00.08 --> 0:00:07.27	3	[Música instrumental animada]
2	0:00:07.43 --> 0:00:09.27	9	FORTALEZA DO FRANGO
3	0:00:09.45 --> 0:00:12.41	11	[Atendente 🙄] <i>A batata pequena e o brinde.</i>
4	0:00:12.57 --> 0:00:15.78	12	[Bonnie 😊] Fivela de Cinto do Zurg? Não tem a do Buzz?
5	0:00:15.94 --> 0:00:17.55	7	[🙄] Está em falta.
6	0:00:17.71 --> 0:00:19.17	13	[Mãe da Bonnie] E aquela lá?
7	0:00:19.33 --> 0:00:21.35	11	[🙄] É só <i>pro</i> mostruário, senhora.
8	0:00:21.71--> 0:00:23.39	11	[Mãe] <i>Obrigada. Vem, Bonnie.</i>
9	0:00:23.55 --> 0:00:26.11	13	[Mini Buzz] Viu, bobão? Nunca iremos brincar.
10	0:00:26.27 --> 0:00:27.99	14	[Mini Zurg] Somos só mostruário.
11	0:00:28.15 --> 0:00:29.42	11	[Mini Buzz 😊] Olha lá!
12	0:00:29.58 --> 0:00:30.58	13	[Bonnie] <i>Tchibum!</i>
13	0:00:31.16 --> 0:00:33.33	13	Encontrei nosso bilhete da alegria.
14	0:00:33.49 --> 0:00:34.90	7	[😏] Vamos logo!
15	0:00:35.06 --> 0:00:38.21	13	[Mini Zurg] Melhor não. Não quero arrumar confusão.
16	0:00:38.37 --> 0:00:40.51	14	[Mini Buzz] Tá palhaço. Fica com a Fivela.
17	0:00:40.67 --> 0:00:41.69	3	[Ploc]
18	0:00:41.85 --> 0:00:44.11	9	[😊] Eu vou brincar até cansar.
19	0:00:44.67--> 0:00:45.77	12	Tchau, Zurguinho!
20	0:00:45.93 --> 0:00:47.61	12	[Mini Zurg] Ninguém merece.
21	0:00:47.77 --> 0:00:48.84	14	[Fivela de Cinto] Pem!
22	0:00:49.10 --> 0:00:51.25	9	[Bonnie] Ah, não! Lava quente!
23	0:00:52.41 --> 0:00:54.00	6	[Deslizando]
24	0:00:54.16 --> 0:00:55.16	13	[Bonnie] <i>Tchibum!</i>
25	0:00:55.32 --> 0:00:57.26	14	[Mãe] <i>Vem logo, Bonnie.</i> [Bonnie] <i>Tó indo!</i>
26	0:00:57.44 --> 0:00:59.08	10	[Rex] Eu adoro brincar!
27	0:00:59.24 --> 0:01:00.58	14	[Buzz] Não é higiênico mas...
28	0:01:01.50 --> 0:01:03.15	12	[Mini Buzz 😊] Brincar é bom!
29	0:01:03.31 --> 0:01:04.88	14	[Mãe] <i>Filha, seus brinquedos.</i>
30	0:01:05.82 --> 0:01:06.82	12	[Porta abrindo]
31	0:01:08.10 --> 0:01:09.15	13	[Carros passando]
32	0:01:09.31 --> 0:01:10.45	14	FORTALEZA DO FRANGO
33	0:01:11.03 --> 0:01:13.57	13	[Bonnie] Oi, brinquedos! Tchau, brinquedos!
34	0:01:13.73 --> 0:01:15.30	8	[Rex 😊] Oi, chegamos!
35	0:01:15.52 --> 0:01:16.86	11	[Woody 😊] Bem-vindos!

36	0:01:17.02 --> 0:01:18.23	14	Como foi na Fortaleza...
37	0:01:18.39 --> 0:01:20.78	12	Urgh! Quem está com cheiro de gordura?
38	0:01:20.94 --> 0:01:22.90	6	[Música animada]
39	0:01:23.06 --> 0:01:25.68	13	[Mini Buzz] Sou o Buzz Lightyear! Venho em paz!
40	0:01:25.84 --> 0:01:27.83	9	[Jessie 🤔] Certo. E o Buzz?
41	0:01:27.99 --> 0:01:31.19	13	[Rex] Ele disse que a piscina de bolas fez ele encolher!
42	0:01:31.35 --> 0:01:32.42	14	[Mini Buzz] Pois é, Tex...
43	0:01:32.58 --> 0:01:34.92	14	Quando é que começa a brincadeira aqui?
44	0:01:35.08 --> 0:01:36.99	8	[😬] Tá legal. Cadê o Buzz?
45	0:01:37.57 --> 0:01:38.85	3	[Ofega]
46	0:01:40.01 --> 0:01:41.01	7	[Suspira]
47	0:01:41.17 --> 0:01:42.22	4	[Ofega]
48	0:01:42.67 --> 0:01:44.02	9	[Buzz 🤔] <i>Maldição!</i>
49	0:01:44.20 --> 0:01:46.84	4	[Música de ação]
50	0:01:47.00 --> 0:01:48.84	8	[Chacoalhar de metal]
51	0:01:49.77 --> 0:01:52.84	1	[Ofega]
52	0:01:53.00 --> 0:01:54.59	10	[Chacoalhar de metal]
53	0:01:55.07 --> 0:01:56.60	6	[Buzz 🗣️] <i>Aaahh!</i>
54	0:01:56.76 --> 0:02:00.00	10	[Neptuna 🍷] Oi! Bem-vindo ao grupo de apoio
55	0:02:00.16 --> 0:02:02.69	14	para brindes descartados do Lanche Alegre.
56	0:02:02.85 --> 0:02:04.06	14	Acabamos de começar.
57	0:02:04.22 --> 0:02:06.49	12	T-Bone, arranja uma cadeira para ele?
58	0:02:06.65 --> 0:02:08.46	9	[T-Bone] Por aqui, senhor.
59	0:02:08.62 --> 0:02:09.85	4	[Plaft]
60	0:02:10.02 --> 0:02:11.42	12	[Buzz] Houve um engano.
61	0:02:11.58 --> 0:02:13.36	14	Me deixaram na piscina de bolas...
62	0:02:13.52 --> 0:02:15.06	14	Ah! Todos já fomos deixados
63	0:02:15.22 --> 0:02:16.69	14	na piscina de bolas da vida.
64	0:02:16.85 --> 0:02:19.03	14	Sim, Caratê-Corça, quer fazer pergunta?
65	0:02:19.19 --> 0:02:22.27	14	[Caratê-Corça] Não. O meu braço que fica assim levantado.
66	0:02:22.43 --> 0:02:23.66	12	[Neptuna] <i>Que lindo!</i>
67	0:02:23.82 --> 0:02:26.46	12	Por que não começamos as apresentações?
68	0:02:26.62 --> 0:02:28.27	9	O meu nome é Neptuna.
69	0:02:28.43 --> 0:02:29.90	9	[Todos] <i>Oi, Neptuna!</i>
70	0:02:30.06 --> 0:02:32.52	12	Eu era do Esquadrão de Batalha Sereia.
71	0:02:32.68 --> 0:02:34.39	6	Verão de 1998.
72	0:02:34.55 --> 0:02:37.25	10	Fui largada à toa, mas estou na boa.
73	0:02:37.41 --> 0:02:39.43	11	Sou T-Bone, líder da Força Bife.
74	0:02:39.59 --> 0:02:42.28	14	Lutamos contra os vegetarianos pelas mesas.
75	0:02:42.44 --> 0:02:44.81	10	[😬] Bom... Nunca brincaram comigo.

76	0:02:44.97 --> 0:02:48.01	14	Bom dia! Sou um Coala-Coptéro australiano legítimo!
77	0:02:48.17 --> 0:02:50.64	12	[🐱] E me trocaram por um Canguru Canoa!
78	0:02:50.80 --> 0:02:52.20	10	[😊] Sou o Recycle Bem.
79	0:02:52.36 --> 0:02:54.38	9	E fui reciclado, <i>cumpadi!</i>
80	0:02:54.54 --> 0:02:57.23	14	[Franklin] Por que as crianças não gostam de mim?
81	0:02:57.39 --> 0:03:00.18,	8	[👉] Eu sou a história sobre rodas!
82	0:03:00.34 --> 0:03:03.34	13	[Vlad 😞] Ninguém quer andar no Expresso Vampiro.
83	0:03:03.50 --> 0:03:05.31	13	[Barulho de trem] [Lobo uivando]
84	0:03:05.47 --> 0:03:06.78	9	[😬] Sou a Roxy Boxy.
85	0:03:06.94 --> 0:03:08.41	14	Pararam de me fazer porque...
86	0:03:08.57 --> 0:03:09.78	5	[🙄] Perdão!
87	0:03:09.94 --> 0:03:11.68	14	[Sistema Nervosinho] Fala sério!
88	0:03:11.84 --> 0:03:14.38	14	Quem quer me ver enquanto come um HAMBÚRGUER!
89	0:03:14.54 --> 0:03:16.36	14	Criança não gosta de Pizza-Robô.
90	0:03:16.52 --> 0:03:18.02	10	[😞] Pizza Robô triste.
91	0:03:18.18 --> 0:03:19.20,	11	Meu nome é Buzz.
92	0:03:19.36 --> 0:03:20.36	11	[Todos] Oi, Buzz!
93	0:03:20.52 --> 0:03:21.59	14	[Buzz] E... Tenho que ir.
94	0:03:20.52 --> 0:03:21.59	14	[T-Bone] Ei! Não fuja dos problemas, irmão!
95	0:03:23.98 --> 0:03:25.79	14	Preciso voltar para meus amigos.
96	0:03:25.95 --> 0:03:28.69	12	[😊] Somos os seus amigos, Buzz. Olha em volta.
97	0:03:28.85 --> 0:03:31.72	14	Todos fomos rejeitados e precisamos ficar juntos!
98	0:03:31.88 --> 0:03:32.88	13	<i>Né, Super Pirata?</i>
99	0:03:33.04 --> 0:03:34.04	1	É!
100	0:03:34.20 --> 0:03:36.59	14	[Mini Buzz canta] <i>A brincadeira está na mão!</i>
101	0:03:36.75 --> 0:03:39.62	14	[Rex] Gente, eu estou dizendo, esse é o Buzz verdadeiro!
102	0:03:39.78 --> 0:03:40.78	13	[Mini Buzz canta]
103	0:03:40.94 --> 0:03:43.05	10	[😞] Ele tem oito centímetros!
104	0:03:43.21 --> 0:03:45.12	14	[Porquinho] Mas arrasa patinando!
105	0:03:45.28 --> 0:03:48.43	13	[Woody] Vou tentar saber o que houve com o nosso amigo.
106	0:03:48.59 --> 0:03:50.83	8	[Woody 📣] <i>Ei, cotoco de Buzz.</i>
107	0:03:51.39 --> 0:03:53.40	11	Olha, sobre as brincadeiras...
108	0:03:53.56 --> 0:03:55.66	12	[Mini Buzz 😊] Brincar? Sou o caubói!
109	0:03:55.82 --> 0:03:57.03	8	[😡] Volta aqui!
110	0:03:57.20 --> 0:03:59.27	14	[Mini Buzz] Porquinho, porqueira! [Paft]
111	0:03:59.43 --> 0:04:00.58	3	[👑] <i>Iha!</i>

112	0:04:00.74 --> 0:04:03.48	11	[Porquinho 😊] Alguém pode desligar ele?
113	0:04:03.64 --> 0:04:04.80	11	[Mini Buzz canta]
114	0:04:05.00 --> 0:04:06.00	14	[Porquinho] <i>Valeu!</i>
115	0:04:06.25 --> 0:04:09.20,	11	[Todos] Mesmo eu tendo sido dexado de lado
116	0:04:09.36 --> 0:04:12.34	6	eu não sou lixo! [Palmas]
117	0:04:12.50 --> 0:04:14.86	10	[Buzz 😊] Como eu chego lá em cima?
118	0:04:15.11 --> 0:04:16.18	14	[Neptuna] <i>Maravilha!</i>
119	0:04:16.34 --> 0:04:18.57	14	Agora faremos uma seção de psicodrama.
120	0:04:18.73 --> 0:04:20.47	12	Vamos formar duplas então.
121	0:04:20.63 --> 0:04:23.19	14	<i>Para começar vamos juntar a Vaca Atolada</i> [Puf]
122	0:04:23.35 --> 0:04:24.79	13	<i>e o Fantasburger.</i> [Buu]
123	0:04:24.96 --> 0:04:26.28	14	<i>Bozudô, o palhaço ninja</i>
124	0:04:26.44 --> 0:04:27.62	7	<i>e o MC Monge.</i>
125	0:04:27.78 --> 0:04:29.48	8	<i>O Homem-Cocoricó</i>
126	0:04:29.64 --> 0:04:31.40	14	<i>e o DJ Blue-Jay.</i> [Disco arranhado]
127	0:04:31.56 --> 0:04:33.89	13	<i>Lagarto Feiticeiro, com o Buzz.</i> [Sinos]
128	0:04:34.05 --> 0:04:37.15	14	[Neptuna] <i>Buzz, voce é uma criança que ganhou o brinquedo.</i>
129	0:04:37.51 --> 0:04:38.81	13	<i>Pega e brinca com ele.</i>
130	0:04:38.97 --> 0:04:41.82	10	[Buzz 😊] Brinca, brinca, brinca. [Sinos]
131	0:04:41.98 --> 0:04:44.89	10	[Neptuna] <i>Isso!</i> <i>Agora simule o abandono.</i>
132	0:04:45.05 --> 0:04:47.00	6	<i>Larga ele!</i> [Paft]
133	0:04:47.30 --> 0:04:49.94	13	<i>E vai até lá</i> <i>pertinho do Gary Gancho Firme.</i>
134	0:04:50.10 --> 0:04:51.11	14	[Buzz] Gancho Firme?!
135	0:04:51.27 --> 0:04:52.48	14	[Gary Gancho Firme] E aí?
136	0:04:52.64 --> 0:04:55.09	10	[Buzz] Não seria pior se eu sáisse
137	0:04:55.25 --> 0:04:56.55	14	e deixasse ele sozinho?
138	0:04:56.71 --> 0:04:58.80	13	[Neptuna] Ah! Que ideia sensacional!
139	0:04:58.96 --> 0:04:59.96	12	Obrigada, Buzz.
140	0:05:00.12 --> 0:05:01.12	10	[Buzz] Gary, ok?
141	0:05:01.28 --> 0:05:02.60	12	[Gary] Claro! Vai fundo.
142	0:05:02.77 --> 0:05:03.84	9	[Gary 😊] Legal!
143	0:05:04.00 --> 0:05:05.65	7	[Gary 😊 📢] <i>Huhull!!</i>
144	0:05:05.81 --> 0:05:06.81	8	Demais aí!
145	0:05:06.97 --> 0:05:08.07	10	[Corda subindo]
146	0:05:08.23 --> 0:05:10.07	14	[Neptuna] Como você se sente agora?
147	0:05:10.30 --> 0:05:16.55	10	[Lagarto Feiticeiro] Ah... Deixa eu ver. Fiquei feliz quando ele brincou comigo

148	0:05:16.71 --> 0:05:19.74	8	[😞] e triste quando ele foi embora.
149	0:05:19.90 --> 0:05:22.16	11	[Neptuna] Isso! Segura essa emoção.
150	0:05:22.32 --> 0:05:23.97	12	Vamos fazer o Buzz voltar.
151	0:05:24.13 --> 0:05:26.43	8	[Neptuna] Buzz? [Lagarto 🤪]
152	0:05:27.07 --> 0:05:28.07	12	[Gary] <i>Se mandou.</i>
153	0:05:28.23 --> 0:05:30.10	6	[Lagarto 😡📢] Não!!
154	0:05:30.40 --> 0:05:32.40	10	[Woody] Para salvar o Buzz
155	0:05:32.56 --> 0:05:34.82	14	temos de entrar na Fortaleza do Frango.
156	0:05:35.15 --> 0:05:37.45	11	[Mini Buzz] E aí? Eu já trabalhei lá.
157	0:05:37.61 --> 0:05:39.94	12	Gosta de molho barbecue? É tudo de bom!
158	0:05:40.10 --> 0:05:41.66	14	[Woody] Vamos, pessoal, pensa!
159	0:05:41.82 --> 0:05:42.82	12	Como entramos?
160	0:05:42.98 --> 0:05:44.54	14	[Porquinho] Com um pé-de-cabra.
161	0:05:44.70 --> 0:05:45.81	13	[Espeto] Com classe!
162	0:05:45.97 --> 0:05:48.80	14	[Sra. Cabeça de Batata] Com um caminhão pela porta!
163	0:05:48.96 --> 0:05:50.52	12	[Buzz] Ou pelo drive-thru.
164	0:05:50.68 --> 0:05:51.68	9	[Todos] Buzz!
165	0:05:51.84 --> 0:05:52.98	8	[Jessie 😊] Êba!
166	0:05:53.14 --> 0:05:56.34	13	[Buzz 😞] O que diz em sua defesa, Patrulheiro Espacial?
167	0:05:56.50 --> 0:05:57.50	4	[Glup]
168	0:05:57.66 --> 0:06:00.63	12	[😞] Eu, eu, fiz coisas que tenho vergonha de falar.
169	0:06:00.79 --> 0:06:02.82	12	[😞] Passei muito tempo pensando
170	0:06:02.98 --> 0:06:04.92	14	que eu era o brinde do Lanche Alegre
171	0:06:05.08 --> 0:06:06.90	11	[😞] mas segundo o meu colega
172	0:06:07.06 --> 0:06:09.31	13	eu sei agora que o verdadeiro brinde
173	0:06:09.47 --> 0:06:11.48	11	[😊] está dentro de cada um de nós!
174	0:06:11.64 --> 0:06:12.88	4	[Palmas]
175	0:06:13.04 --> 0:06:14.15	2	[Pow]
176	0:06:14.31 --> 0:06:15.78	7	[Roxy 🤪] Perdão!
177	0:06:15.94 --> 0:06:17.60	8	[Disco arranhado]
178	0:06:17.91 --> 0:06:22.88	5	[Música instrumental animada]
179	0:06:51.59 --> 0:06:52.59	8	[Silêncio]
180	0:06:53.21 --> 0:06:54.99	8	[Fivela] <i>Pem! Pem! Pem!</i>
181	0:06:55.15 --> 0:06:56.15	14	[Mini Zurg ri] <i>Ha, ha!</i>
182	0:06:56.31 --> 0:06:57.92	11	[Mini Zurg 😊] <i>Essa foi boa!</i>
183	0:06:58.08 --> 0:07:00.83	13	Fivela de Sinto, você é muito engraçado, cara!
184	0:07:00.99 --> 0:07:02.03	11	[Fivela] Pem! Pem!
185	0:07:02.51 --> 0:07:03.76	6	[Silêncio]
186	0:07:17.06 --> 0:07:25.06	3	[Música tema do Disney Channel]

APÊNDICE C – Versão com emojis com edição no texto.

Número da legenda	TCR	CPS	Legenda
1	0:00:00.08 --> 0:00:07.27	3	[Música instrumental animada]
2	0:00:07.43 --> 0:00:09.27	9	FORTALEZA DO FRANGO
3	0:00:09.45 --> 0:00:12.41	12	[Atendente 🙄] <i>A batata pequena e o seu brinde.</i>
4	0:00:12.57 --> 0:00:15.78	13	[Bonnie 😊] Fivela de Cinto do Zurg? Não tem uma do Buzz?
5	0:00:15.94 --> 0:00:17.55	12	[🙄] A do Buzz está em falta.
6	0:00:17.71 --> 0:00:19.17	13	[Mãe da Bonnie] E aquela lá?
7	0:00:19.33 --> 0:00:21.35	12	[🙄] É só para o mostruário, senhora.
8	0:00:21.71--> 0:00:23.39	11	[Mãe] <i>Obrigada. Vem, Bonnie.</i>
9	0:00:23.55 --> 0:00:26.11	13	[Mini Buzz] Viu, bobão? Nunca iremos brincar.
10	0:00:26.27 --> 0:00:27.99	14	[Mini Zurg] Somos só mostruário.
11	0:00:28.15 --> 0:00:29.42	14	[Mini Buzz 😊] Olha! Olha lá!
12	0:00:29.58 --> 0:00:30.58	13	[Bonnie] <i>Tchibum!</i>
13	0:00:31.16 --> 0:00:33.33	13	Encontrei nosso bilhete da alegria.
14	0:00:33.49 --> 0:00:34.90	12	[😄] <i>Vambora! Vamos logo!</i>
15	0:00:35.06 --> 0:00:38.21	13	[Mini Zurg] Melhor não. Não quero arrumar confusão.
16	0:00:38.37 --> 0:00:40.51	14	[Mini Buzz] Tá palhaço. Fica com a Fivela.
17	0:00:40.67 --> 0:00:41.69	3	[Ploc]
18	0:00:41.85 --> 0:00:44.11	9	[😄] Eu vou brincar até cansar.
19	0:00:44.67--> 0:00:45.77	12	Tchau, Zurguinho!
20	0:00:45.93 --> 0:00:47.61	12	[Mini Zurg] Ninguém merece.
21	0:00:47.77 --> 0:00:48.84	14	[Fivela de Cinto] Pem!
22	0:00:49.10 --> 0:00:51.25	9	[Bonnie] Ah, não! Lava quente!
23	0:00:52.41 --> 0:00:54.00	6	[Deslizando]
24	0:00:54.16 --> 0:00:55.16	13	[Bonnie] <i>Tchibum!</i>
25	0:00:55.32 --> 0:00:57.26	14	[Mãe] <i>Vem logo, Bonnie.</i> [Bonnie] <i>Tô indo!</i>
26	0:00:57.44 --> 0:00:59.08	10	[Rex] Eu adoro brincar!
27	0:00:59.24 --> 0:01:00.58	14	[Buzz] Não é higiênico mas...
28	0:01:01.50 --> 0:01:03.15	12	[Mini Buzz 😊] Brincar é bom!
29	0:01:03.31 --> 0:01:04.88	14	[Mãe] <i>Filha, seus brinquedos.</i>
30	0:01:05.82 --> 0:01:06.82	12	[Porta abrindo]
31	0:01:08.10 --> 0:01:09.15	13	[Carros passando]
32	0:01:09.31 --> 0:01:10.45	14	FORTALEZA DO FRANGO
33	0:01:11.03 --> 0:01:13.57	13	[Bonnie] Oi, brinquedos! Tchau, brinquedos!
34	0:01:13.73 --> 0:01:15.30	13	[Rex 😊] Oi pessoal, chegamos!
35	0:01:15.52 --> 0:01:16.86	14	[Woody 😊] Ah! E aí? Bem-vindos!

36	0:01:17.02 --> 0:01:18.23	14	Como foi na Fortaleza...
37	0:01:18.39 --> 0:01:20.78	12	Urgh! Quem está com cheiro de gordura?
38	0:01:20.94 --> 0:01:22.90	6	[Música animada]
39	0:01:23.06 --> 0:01:25.66	13	[Mini Buzz] Sou o Buzz Lightyear! Venho em paz!
40	0:01:25.82 --> 0:01:27.83	14	[Jessie 😊] E o que aconteceu com o Buzz?
41	0:01:27.99 --> 0:01:31.19	13	[Rex] Ele disse que a piscina de bolas fez ele encolher!
42	0:01:31.35 --> 0:01:32.42	14	[Mini Buzz] Pois é, Tex...
43	0:01:32.58 --> 0:01:34.92	14	Quando é que começa a brincadeira aqui?
44	0:01:35.08 --> 0:01:36.99	14	[😞] Tá legal. Cadê o Buzz de verdade?
45	0:01:37.57 --> 0:01:38.85	3	[Ofega]
46	0:01:40.01 --> 0:01:41.01	7	[Suspira]
47	0:01:41.17 --> 0:01:42.22	4	[Ofega]
48	0:01:42.67 --> 0:01:44.02	9	[Buzz 😞] Maldição!
49	0:01:44.20 --> 0:01:46.84	4	[Música de ação]
50	0:01:47.00 --> 0:01:48.84	8	[Chacoalhar de metal]
51	0:01:49.77 --> 0:01:52.84	1	[Ofega]
52	0:01:53.00 --> 0:01:54.59	10	[Chacoalhar de metal]
53	0:01:55.07 --> 0:01:56.60	6	[Buzz 🗡️] <i>Aaahh!</i>
54	0:01:56.76 --> 0:02:00.00	10	[Neptuna 🙌] Ah... Oi! Bem-vindo ao grupo de apoio
55	0:02:00.16 --> 0:02:02.69	14	para brindes descartados do Lanche Alegre.
56	0:02:02.85 --> 0:02:04.06	14	Acabamos de começar.
57	0:02:04.22 --> 0:02:06.49	12	T-Bone, arranja uma cadeira para ele?
58	0:02:06.65 --> 0:02:08.46	9	[T-Bone] Por aqui, senhor.
59	0:02:08.62 --> 0:02:09.85	4	[Plaft]
60	0:02:10.02 --> 0:02:11.42	12	[Buzz] Houve um engano.
61	0:02:11.58 --> 0:02:13.36	14	Me deixaram na piscina de bolas...
62	0:02:13.52 --> 0:02:15.06	14	Ah! Todos já fomos deixados
63	0:02:15.22 --> 0:02:16.69	14	na piscina de bolas da vida.
64	0:02:16.85 --> 0:02:19.03	14	Sim, Caratê-Corça, quer fazer pergunta?
65	0:02:19.19 --> 0:02:22.27	14	[Caratê-Corça] Não. O meu braço que fica assim levantado.
66	0:02:22.43 --> 0:02:23.66	12	[Neptuna] <i>Que lindo!</i>
67	0:02:23.82 --> 0:02:26.46	12	Por que não começamos as apresentações?
68	0:02:26.62 --> 0:02:28.27	9	O meu nome é Neptuna.
69	0:02:28.43 --> 0:02:29.90	9	[Todos] <i>Oi, Neptuna!</i>
70	0:02:30.06 --> 0:02:32.52	12	Eu era do Esquadrão de Batalha Sereia.
71	0:02:32.68 --> 0:02:34.39	6	Verão de 1998.
72	0:02:34.55 --> 0:02:37.25	10	Fui largada à toa, mas estou na boa.
73	0:02:37.41 --> 0:02:39.43	11	Sou T-Bone, líder da Força Bife.
74	0:02:39.59 --> 0:02:42.28	14	Lutamos contra os vegetarianos

			pelas mesas.
75	0:02:42.44 --> 0:02:44.81	11	[😬] E eu... Bom... Nunca brincaram comigo.
76	0:02:44.97 --> 0:02:48.01	14	Bom dia! Sou um Coala-Coptéro australiano legítimo!
77	0:02:48.17 --> 0:02:50.64	12	[🐾] E eu fui trocado por um Canguru Canoa!
78	0:02:50.80 --> 0:02:52.20	13	[😊] Meu nome é Recycle Bem.
79	0:02:52.36 --> 0:02:54.38	9	E fui reciclado, <i>cumpadi!</i>
80	0:02:54.54 --> 0:02:57.23	14	[Franklin] Por que as crianças não gostam de mim?
81	0:02:57.39 --> 0:03:00.18,	9	[🤪] Eu sou a história sobre rodas, <i>ué!</i>
82	0:03:00.34 --> 0:03:03.34	13	[Vlad 😬] Ninguém quer andar no Expresso Vampiro.
83	0:03:03.50 --> 0:03:05.31	13	[Barulho de trem] [Lobo uivando]
84	0:03:05.47 --> 0:03:06.78	12	[😊] Meu nome é Roxy Boxy.
85	0:03:06.94 --> 0:03:08.41	14	Pararam de me fazer porque...
86	0:03:08.57 --> 0:03:09.78	7	[😬] Uh... Perdão!
87	0:03:09.94 --> 0:03:11.68	14	[Sistema Nervosinho] Fala sério!
88	0:03:11.84 --> 0:03:14.38	14	Quem quer me ver enquanto come um HAMBÚRGUER!
89	0:03:14.54 --> 0:03:16.36	14	Criança não gosta de Pizza-Robô.
90	0:03:16.52 --> 0:03:18.02	10	[😬] Pizza Robô triste.
91	0:03:18.18 --> 0:03:19.20,	11	Meu nome é Buzz.
92	0:03:19.36 --> 0:03:20.36	11	[Todos] Oi, Buzz!
93	0:03:20.52 --> 0:03:21.59	14	[Buzz] E... Tenho que ir.
94	0:03:20.52 --> 0:03:21.59	14	[T-Bone] Ei! Não fuja dos problemas, irmão!
95	0:03:23.98 --> 0:03:25.79	14	Preciso voltar para meus amigos.
96	0:03:25.95 --> 0:03:28.69	14	[😊] Somos os seus amigos agora, Buzz. Olha em volta.
97	0:03:28.85 --> 0:03:31.72	14	Todos fomos rejeitados e precisamos ficar juntos!
98	0:03:31.88 --> 0:03:32.88	13	<i>Né, Super Pirata?</i>
99	0:03:33.04 --> 0:03:34.04	1	É!
100	0:03:34.20 --> 0:03:36.59	14	[Mini Buzz canta] <i>A brincadeira está na mão!</i>
101	0:03:36.75 --> 0:03:39.62	14	[Rex] Gente, eu estou dizendo, esse é o Buzz verdadeiro!
102	0:03:39.78 --> 0:03:40.78	13	[Mini Buzz canta]
103	0:03:40.94 --> 0:03:43.05	12	[😬] Ó Rex, ele tem oito centímetros!
104	0:03:43.21 --> 0:03:45.12	14	[Porquinho] Mas arrasa patinando!
105	0:03:45.28 --> 0:03:48.43	13	[Woody] Vou tentar saber o que houve com o nosso amigo.
106	0:03:48.59 --> 0:03:50.83	9	[Woody 🗨️] <i>Uh uh, cotoco de Buzz.</i>
107	0:03:51.39 --> 0:03:53.40	11	Olha, sobre as brincadeiras...
108	0:03:53.56 --> 0:03:55.66	14	[Mini Buzz 😬] Brincadeira? Sou o caubói!
109	0:03:55.82 --> 0:03:57.03	12	[😬] Uou! Volta já aqui!

110	0:03:57.20 --> 0:03:59.27	14	[Mini Buzz] Porquinho, porqueira! [Paft]
111	0:03:59.43 --> 0:04:00.58	3	[👑] <i>Iha!</i>
112	0:04:00.74 --> 0:04:03.48	13	[Porquinho 🙄] Alguém pode desligar esse cara?
113	0:04:03.64 --> 0:04:04.80	11	[Mini Buzz canta]
114	0:04:05.00 --> 0:04:06.00	14	[Porquinho] <i>Valeu!</i>
115	0:04:06.25 --> 0:04:09.20,	11	[Todos] Mesmo eu tendo sido dexado de lado
116	0:04:09.36 --> 0:04:12.34	6	eu não sou lixo! [Palmas]
117	0:04:12.50 --> 0:04:14.86	13	[Buzz 😞] Aff... Como é que eu chego lá em cima?
118	0:04:15.11 --> 0:04:16.18	14	[Neptuna] <i>Maravilha!</i>
119	0:04:16.34 --> 0:04:18.57	14	Agora faremos uma seção de psicodrama.
120	0:04:18.73 --> 0:04:20.47	12	Vamos formar duplas então.
121	0:04:20.63 --> 0:04:23.19	14	<i>Para começar vamos juntar a Vaca Atolada</i> [Puf]
122	0:04:23.35 --> 0:04:24.79	13	<i>e o Fantasburguer.</i> [Buu]
123	0:04:24.96 --> 0:04:26.28	14	<i>Bozudô, o palhaço ninja</i>
124	0:04:26.44 --> 0:04:27.62	7	<i>e o MC Monge.</i>
125	0:04:27.78 --> 0:04:29.48	8	<i>O Homem-Cocoricó</i>
126	0:04:29.64 --> 0:04:31.40	14	<i>e o DJ Blue-Jay.</i> [Disco arranhado]
127	0:04:31.56 --> 0:04:33.89	13	<i>Lagarto Feiticeiro, com o Buzz.</i> [Sinos]
128	0:04:34.05 --> 0:04:37.15	14	[Neptuna] <i>Buzz, voce é uma criança que ganhou o brinquedo.</i>
129	0:04:37.51 --> 0:04:38.81	13	<i>Pega e brinca com ele.</i>
130	0:04:38.97 --> 0:04:41.82	10	[Buzz 😞] Ah... Brinca, brinca, brinca. [Sinos]
131	0:04:41.98 --> 0:04:44.89	10	[Neptuna] <i>Isso!</i> <i>Agora simule o abandono.</i>
132	0:04:45.05 --> 0:04:47.00	6	<i>Larga ele!</i> [Paft]
133	0:04:47.30 --> 0:04:49.94	13	<i>E vai até lá</i> <i>pertinho do Gary Gancho Firme.</i>
134	0:04:50.10 --> 0:04:51.11	14	[Buzz] <i>Gancho Firme?!</i>
135	0:04:51.27 --> 0:04:52.48	14	[Gary Gancho Firme] <i>E aí?</i>
136	0:04:52.64 --> 0:04:55.09	10	[Buzz] Não seria pior se eu saísse e deixasse ele sozinho?
137	0:04:55.25 --> 0:04:56.55	14	[Neptuna] Ah! Que ideia sensacional!
138	0:04:56.71 --> 0:04:58.80	13	Obrigada, Buzz.
139	0:04:58.96 --> 0:04:59.96	12	[Buzz] Gary, ok?
140	0:05:00.12 --> 0:05:01.12	10	[Gary] Claro! Vai fundo.
141	0:05:01.28 --> 0:05:02.60	12	[Gary 😊] Legal!
142	0:05:02.77 --> 0:05:03.84	9	[Gary 😊 📢] <i>Huhull!!</i>
143	0:05:04.00 --> 0:05:05.65	7	Demais aí!
144	0:05:05.81 --> 0:05:06.81	8	

145	0:05:06.97 --> 0:05:08.07	10	[Corda subindo]
146	0:05:08.23 --> 0:05:10.07	14	[Neptuna] Como você se sente agora?
147	0:05:10.30 --> 0:05:16.55	10	[Lagarto Feiticeiro] Ah... Deixa eu ver. Fiquei feliz quando ele brincou comigo
148	0:05:16.71 --> 0:05:19.74	9	[😞] mas triste quando ele foi embora.
149	0:05:19.90 --> 0:05:22.16	11	[Neptuna] Isso! Segura essa emoção.
150	0:05:22.32 --> 0:05:23.97	12	Vamos fazer o Buzz voltar.
151	0:05:24.13 --> 0:05:26.43	8	[Neptuna] Buzz? [Lagarto 😊]
152	0:05:27.07 --> 0:05:28.07	12	[Gary] <i>Se mandou.</i>
153	0:05:28.23 --> 0:05:30.10	7	[Lagarto 😡👊] Não!! Ah!!
154	0:05:30.40 --> 0:05:32.40	10	[Woody] Para salvar o Buzz
155	0:05:32.56 --> 0:05:34.82	14	temos de entrar na Fortaleza do Frango.
156	0:05:35.15 --> 0:05:37.45	11	[Mini Buzz] E aí? Eu já trabalhei lá.
157	0:05:37.61 --> 0:05:39.94	12	Gosta de molho barbecue? É tudo de bom!
158	0:05:40.10 --> 0:05:41.66	14	[Woody] Vamos, pessoal, pensa!
159	0:05:41.82 --> 0:05:42.82	12	Como entramos?
160	0:05:42.98 --> 0:05:44.54	14	[Porquinho] Com um pé-de-cabra.
161	0:05:44.70 --> 0:05:45.81	13	[Espeto] Com classe!
162	0:05:45.97 --> 0:05:48.80	14	[Sra. Cabeça de Batata] Com um caminhão pela porta!
163	0:05:48.96 --> 0:05:50.52	12	[Buzz] Ou pelo drive-thru.
164	0:05:50.68 --> 0:05:51.68	9	[Todos] Buzz!
165	0:05:51.84 --> 0:05:52.98	14	[Jessie 😊] Você voltou!
166	0:05:53.14 --> 0:05:56.34	13	[Buzz 😊] O que diz em sua defesa, Patrulheiro Espacial?
167	0:05:56.50 --> 0:05:57.50	4	[Glup]
168	0:05:57.66 --> 0:06:00.63	13	[😞] Eu, eu, fiz coisas que eu tenho vergonha de falar.
169	0:06:00.79 --> 0:06:02.82	13	[😞] Eu passei muito tempo pensando
170	0:06:02.98 --> 0:06:04.92	14	que eu era o brinde do Lanche Alegre
171	0:06:05.08 --> 0:06:06.90	11	[😞] mas segundo o meu colega
172	0:06:07.06 --> 0:06:09.31	13	eu sei agora que o verdadeiro brinde
173	0:06:09.47 --> 0:06:11.48	11	[😞] está dentro de cada um de nós!
174	0:06:11.64 --> 0:06:12.88	4	[Palmas]
175	0:06:13.04 --> 0:06:14.15	2	[Pow]
176	0:06:14.31 --> 0:06:15.78	8	[Roxy 😞] Uí! Perdão!
177	0:06:15.94 --> 0:06:17.60	8	[Disco arranhado]
178	0:06:17.91 --> 0:06:22.88	5	[Música instrumental animada]
179	0:06:51.59 --> 0:06:52.59	8	[Silêncio]
180	0:06:53.21 --> 0:06:54.99	8	[Fivela] <i>Pem! Pem! Pem!</i>
181	0:06:55.15 --> 0:06:56.15	14	[Mini Zurg ri] <i>Há, há!</i>
182	0:06:56.31 --> 0:06:57.92	14	[Mini Zurg 😊] <i>Essa foi muito boa!</i>
183	0:06:58.08 --> 0:07:00.83	13	Fivela de Sinto, você é muito engraçado, cara!
184	0:07:00.99 --> 0:07:02.03	11	[Fivela] Pem! Pem!

185	0:07:02.51 --> 0:07:03.76	6	[Silêncio]
186	0:07:17.06 --> 0:07:25.06	3	[Música tema do Disney Channel]

APÊNDICE D – Tabela de emojis.

Descrições	Legendas	Opções de emojis
[Lagarto grita aborrecido]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Lagarto 😡📢] Não!!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Lagarto 😡📢] Não!! Ah!!</p>	<p>😞 / 😡 / 🤔 / 😞 / 😡</p>
Neptuna: [Afetuosa]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[🤗] Somos os seus amigos, Buzz. Olha em volta.</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[🤗] Somos os seus amigos agora, Buzz. Olha em volta.</p>	<p>🤗 / 😊</p>
[Woody alegre]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Woody 😊] Bem-vindos!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Woody 😊] Ah! E aí? Bem-vindos!</p>	<p>😊 / 😊 / 😊 / 😂 / 😂 / 😊 / 😊</p>
Mini Buzz: [Animado]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😄] Eu vou brincar até cansar.</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😄] Eu vou brincar até cansar.</p>	<p>😄</p>

[Atendente cansado]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Atendente 🙄] <i>A batata pequena e o brinde.</i></p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Atendente 🙄] <i>A batata pequena e o seu brinde.</i></p>	<p>😞 / 🙄 / 😞 / 😞 / 🙄 / zzz / 🙄 / 🙄 / 😞</p>
[Buzz chateado]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Buzz 😞] <i>Maldição!</i></p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Buzz 😞] <i>Maldição!</i></p>	<p>😞 / 😞 / 😞 / 🙄♂ / 😞</p>
Lagarto Feiticeiro: [Desolado]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😞] e triste quando ele foi embora.</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😞] mas triste quando ele foi embora.</p>	<p>😞</p>
Mini Buzz: [Emotivo]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😞] mas segundo o meu colega</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😞] mas segundo o meu colega</p>	<p>🙄 / 😞 / 😞</p>
Woody: [Enraivado]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😡] Volta aqui!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😡] Uou! Volta já aqui!</p>	<p>😡 / 😡 / 😡 / 🙄 / 🙄 / 🙄 / 🙄</p>

<p>[Buzz entediado]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Buzz 😞] Como eu chego lá em cima?</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Buzz 😞] Aff... Como é que eu chego lá em cima?</p>	<p>😞 / 😞 / 🤔 / 😞 / 😞</p>
<p>Mini Buzz: [Entusiasmado]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😄] Vamos logo!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😄] <i>Vambora!</i> Vamos logo!</p>	<p>😄 / 😄 / 😄 / 😄 / 😄 / 🙌 ♀ / 🙌 ♂ .</p>
<p>Roxy Boxy: [Envergonhada]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😳] Perdão!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😳] Uh... Perdão!</p>	<p>😳</p>
<p>[Jessie eufórica]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Jessie 🥳] Êba!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Jessie 🥳] Você voltou!</p>	<p>🥳 / 🥳 / 🥳</p>
<p>[Woody fala alto]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Woody 📣] <i>Ei, cotoco de Buzz.</i></p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Woody 📣] <i>Uh uh, cotoco de Buzz.</i></p>	<p>🗣️ / 📣 / 📣 / 📣</p>

<p>[Mini Buzz feliz]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Mini Buzz 😊] Olha lá!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Mini Buzz 😊] Olha! Olha lá!</p>	<p>😊 / 😄 / 😁 / 😊 / 😊 / 😊 / 😊 / 🐱 / 😊</p>
<p>[Bonnie frustrada]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Bonnie 😞] Fivela de Cinto do Zurg? Não tem a do Buzz?</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Bonnie 😞] Fivela de Cinto do Zurg? Não tem uma do Buzz?</p>	<p>😞 / 😞 / 😞 / 😞</p>
<p>[Buzz grita]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Buzz 📢] Aaahh!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Buzz 📢] Aaahh!</p>	<p>😱 / 🗣️ / 📢 / 📢</p>
<p>Woody: [Impaciente]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😞] Tá legal. Cadê o Buzz?</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😞] Tá legal. Cadê o Buzz de verdade?</p>	<p>😞 / 😞 / 😞 / 😞 / 😞 / 😞 / 😞</p>
<p>Franklin: [Indignado]</p>	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😡] Eu sou a história sobre rodas!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😡] Eu sou a história sobre rodas, ué!</p>	<p>😡 / 🐱 / 😡 / 🗨️ / 🐱 / 🗨️ / 🗨️ / 😡 / 🗨️ / 🗨️</p>

[Jessie irônica]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Jessie 😏] Certo. E o Buzz?</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Jessie 😏] E o que aconteceu com o Buzz?</p>	😏
Woody: [Irritado]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😏] Ele tem oito centímetros!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😏] Ó Rex, ele tem oito centímetros!</p>	😏 / 🗡️ / 😡 / 🌟
Coala-Cóptero: [Raivoso]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😡] E me trocaram por um Canguru Canoa!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😡] E eu fui trocado por um Canguru Canoa!</p>	🗡️ / 🌟 / 😏 / 😡 / 🗡️ / 😏 / 🗡️ / 🗡️
Mini Buzz: [Receoso]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😏] Eu, eu, fiz coisas que tenho vergonha de falar.</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😏] Eu, eu, fiz coisas que eu tenho vergonha de falar.</p>	😏 / 😱

[Neptuna receptiva]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Neptuna 🙌] Oi! Bem-vindo ao grupo de apoio</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Neptuna 🙌] Ah... Oi! Bem-vindo ao grupo de apoio</p>	🙌 / 🙌
[Buzz sério]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[Buzz 😐] O que diz em sua defesa, Patrolheiro Espacial?</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[Buzz 😐] O que diz em sua defesa, Patrolheiro Espacial?</p>	😐 / 😐
Mini Buzz: [Sotaque caipira]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[👨🌾] Iha!</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[👨🌾] Iha!</p>	👨🌾 / 👨🌾 / 👨🌾 / 👨🌾
T-Bone: [Triste]	<p>Legenda sem edição no texto:</p> <p>[😞] Bom... Nunca brincaram comigo.</p> <p>Legenda com edição no texto:</p> <p>[😞] E eu... Bom... Nunca brincaram comigo.</p>	😞 / 😞 / 😞 / 🐱 / 😞 / 😞 / 😞