

# ESTRATÉGIAS DE REDUÇÃO LINGUÍSTICA NA CHARGE ANIMADA ‘TOBBY ENTREVISTA FAMOSOS NO CÉU’: UMA PROPOSTA DE LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS

Rosângela Nobre da Silva\*

Ítalo Alves Pinto de Assis\*\*

## RESUMO

Este artigo tem por objetivo propor a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) de ‘Tobby entrevista famosos no céu’, uma compilação, em um vídeo, de oito charges do personagem Tobby, de autoria de Maurício Ricardo Quirino, cuja legendagem provém do sistema de reconhecimento de voz, disponível no *YouTube*. A escolha do *corpus* se deu pelo fato de que o gênero *charge*, embora seja de grande relevância social, ainda não foi contemplado nos estudos em LSE. Nesse contexto, pretende-se incluir o gênero em questão, de modo que o humor nele veiculado seja proporcionalmente acessível aos públicos surdo e ouvinte. A Pesquisa, de cunho quali-quantitativa, foi embasada nos pressupostos da Tradução Audiovisual Acessível (ARAÚJO, 2008; CHAVES, 2012; ASSIS, 2016). As legendas foram confeccionadas manualmente na plataforma do *software* livre *Subtitle Workshop 2.51*, com ênfase na redução linguística, que se subdivide em omissão (exclusão de termos) e condensação (substituição de termo por um sinônimo com menor quantidade de caracteres). As reduções foram realizadas após a digitação integral do texto oriundo do áudio e seguindo o que preconiza a literatura em LSE no BRASIL (NAVES et al., 2016). Os resultados mostraram que houve mais omissões (11,4 %) do que condensações (5,5 %), sendo essas reduções motivadas na maioria das ocorrências por marcas de oralidade (redundâncias e/ou hesitações).

**Palavras-chave:** Legendagem para surdos e ensurdecidos; Redução linguística; Legendagem automática; Charges animadas.

## ABSTRACT

This work aims to propose the subtitling for the deaf and hard-of-hearing (SDH) of 'Tobby interviews famous people in the sky', a compilation, in a video, of eight animated editorial cartoons of the character named Tobby, authored by Maurício

---

\* Graduada em Letras Português/Inglês pela Faculdade Integrada da Grande Fortaleza (2015). Especialista em Língua latina e Filologia Românica pela Universidade Cândido Mendes (2016) e em Legendagem para Surdos e Ensurdecidos pela Universidade Estadual do Ceará (2018).

\*\* Professor assistente do curso de Letras da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual do Ceará (UECE).

Ricardo Quirino, whose subtitling comes from the system of voice recognition, available on YouTube. The choice of the corpus was due to the fact that the genre animated editorial cartoon, despite its great social relevance, has not yet been investigated in SDH studies. In this context, it is intended to include the genre in question, so that the humor in it is proportionally accessible to deaf and hearing audiences. The research, of qualitative-quantitative nature, was based on the assumptions of Accessible Audiovisual Translation (ARAÚJO, 2008; CHAVES, 2012; ASSIS, 2016). Subtitles were made on the free software platform Subtitle Workshop 2.51, with emphasis on linguistic reduction, which is subdivided into omission (exclusion of terms) and condensation (substitution of a term for a shorter synonym). The reductions were made after the full text subtitling from the audio and following what the SDH literature in Brazil vouches for (NAVES et al., 2016). The results showed that there were more omissions (11.4%) than condensations (5.5%), and these reductions were motivated in most occurrences by orality marks (redundancies and / or hesitations).

**Keywords:** Subtitling for the deaf and hard-of-hearing. Linguistic reduction. Automatic subtitling. Animated editorial cartoon.

## **Introdução**

O acesso ao lazer e entretenimento constitui um direito social assegurado a todos os cidadãos, independentemente de suas diferenças, que podem ser constituídas de natureza diversa (BRASIL, 1988). No entanto, tendo em vista a particularidade inerente aos indivíduos com deficiência sensorial (surdos/ensurdecidos e cegos), sua participação efetiva em determinados eventos sociais cuja comunicação é veiculada em um suporte audiovisual fica limitada. Nesse contexto, segundo Araújo (2005 apud VIEIRA, 2016, p. 18), surge, em 1999, o projeto de lei nº 286, criado a partir do governo de Lúcio Alcântara, que versa sobre a inclusão de legendas nos programas nacionais ou estrangeiros, tanto ao vivo quanto pré-gravados da TV aberta brasileira. Esse projeto, ao ser consolidado com a portaria 310 do Ministério das Comunicações, sugere que toda a programação deveria incluir a legendagem ou tradução em Libras (Língua Brasileira de Sinais) e Audiodescrição, com a finalidade de promover o acesso do público surdo/ensurdecido e de pessoas com deficiência visual, respectivamente, a esses programas (VIEIRA, 2016, p. 18).

Apesar de uma política social que visava a melhoria de produtos ofertados à comunidade surda/ensurdecida, a oferta de produções audiovisuais com legendagem para surdos e ensurdecidos foi parcialmente contestada a partir de estudos realizados por Transversal – Revista em Tradução, Fortaleza, v.5, n.9, p.94-115, 2019.

pesquisadores da Universidade Estadual do Ceará (UECE), em que se constatou que as legendas dos programas televisivos brasileiros não proporcionavam aos espectadores uma boa recepção do produto audiovisual legendado.

As pesquisas empreendidas no Brasil pela Universidade Estadual do Ceará envolvendo a Tradução Audiovisual Acessível (TAVa), mais especificamente, a Legendagem para Surdos e Ensurdidos, apresentam caráter pioneiro; estas, no âmbito do Grupo LEAD (Legendagem e Audiodescrição), têm investigado, através de estudos descritivos, exploratórios e experimentais, as características da LSE veiculada no país, assim como a recepção por parte de espectadores surdos de várias regiões brasileiras, de produções audiovisuais em gêneros e plataformas diversas (FRANCO; ARAÚJO, 2003; ARAÚJO, 2008; ARAÚJO; NASCIMENTO, 2011; ARAÚJO, 2012 apud CHAVES, 2012; ASSIS, 2016; VIEIRA, 2016). Estes estudos tiveram como objetivo investigar os principais entraves nas legendas para que essa acessibilidade acontecesse por completo através de uma recepção bem-sucedida e, a partir disso, elaborar parâmetros que subsidiassem a prática da legendagem acessível no Brasil.

Dentre estes estudos, os resultados das pesquisas experimentais e exploratórias sugeriram a influência do parâmetro da segmentação linguística na recepção de legendas por participantes surdos (ARAÚJO, NASCIMENTO; 2011; ARAÚJO, 2012; VIEIRA, 2016).

Dentre os critérios analisados nos estudos em LSE, Assis (2016) salienta que muitos pesquisadores (KARAMITOGLOU, 1998; DIAZ-CINTAS; REMAEL, 2007) são unânimes em afirmarem que uma boa segmentação linguística constitui um parâmetro determinante na recepção confortável de legendas por espectadores, tanto surdos como ouvintes.

Contudo, apesar de a segmentação ter se mostrado o parâmetro mais enfático, no sentido de ser determinante para uma boa recepção, independente da velocidade da legenda, admite-se nesta pesquisa que o parâmetro de redução textual também representa uma estratégia muito recorrente e necessária, já que na maioria das vezes a velocidade de leitura difere da velocidade de fala, situação que requer ajustes por meio de reduções como condição para se adequar o texto das legenda à velocidade de leitura adotada e assim obter-se uma produção audiovisual acessível.

Tendo em vista que a maioria das pesquisas em LSE tiveram como foco a análise da segmentação linguística, e que este aspecto tem sido testado com predomínio

na programação da TV aberta e em filmes, pretende-se com esta pesquisa analisar um outro parâmetro linguístico (redução linguística) e em um outro gênero (charges animadas), pois, apesar de se tratar de um gênero de grande popularidade, o mesmo ainda não foi contemplado pelos estudos em LSE no Brasil. Nesse sentido, este trabalho tem como objetivos: a) propor a legendagem para surdos e ensurdecidos da charge “Tobby entrevista famosos no Céu”; b) investigar os tipos de ocorrências no texto de partida que apontam para a necessidade de edições linguísticas na charge ‘Tobby entrevista famosos no céu’ e c) classificar nas categorias omissão e condensação as ocorrências geradas a partir da legendagem editada.

A legendagem automática normalmente atreladas às charges analisadas neste trabalho provém do sistema de reconhecimento de voz, o qual gera legendas automaticamente, não realizando edições ou reduções linguísticas, fator que leva a muitos problemas de segmentação, erros de grafia de palavras e, principalmente, uma alta velocidade do texto escrito devido ao fato de ser oriundo da transcrição literal da fala. Essa realidade aponta para a necessidade de ajustes na produção de LSE nesse contexto, apesar de reconhecermos que uma tecnologia nesse sentido, mais complexa, demore um pouco a ocorrer, sendo a cada vez maior porcentagem de acertos no sistema de reconhecimento de voz algo que já auxilia bastante produções audiovisuais na internet que não passaram por um processo profissional de legendagem.

Em relação ao *corpus* escolhido, o gênero charge desde o início do século XIX tem conduzido humor e entretenimento na sociedade. Inicialmente veiculado no material impresso, passou também a contemplar os meios audiovisuais na contemporaneidade, dando origem às charges animadas. Estas, apesar de serem disponibilizadas gratuitamente em sites de compartilhamentos de vídeos, como o *YouTube*, diferentemente da proposta inicial, que seria o fácil acesso a esses conteúdos, não oferecem um acesso democrático por não disponibilizarem uma modalidade de linguagem acessível (tradução em Libras e/ou LSE) aos internautas surdos/ensurdecidos, dificultando sua participação nessa modalidade de entretenimento.

Baseado nas considerações supracitadas, esta pesquisa, em sentido amplo, visa contribuir para a expansão do acervo de pesquisas no âmbito da TAVa/LSE. Em sentido restrito, busca-se oferecer uma recepção confortável do conteúdo das charges do personagem Tobby, de Maurício Ricardo, por meio de sua tradução para LSE. Com

isso, acredita-se que o surdo/ensurdecido terá igualdade de acesso à informação, ao humor, lazer e entretenimento proporcionados pelas charges em mídias audiovisuais.

Este trabalho se divide em quatro seções. Após esta introdução, segue-se com a Seção 1, na qual são expostas algumas considerações acerca das contribuições disponíveis na área da Legendagem para surdos e ensurdecidos no Brasil bem como os princípios que orientam a sua prática, além da explanação acerca do parâmetro redução linguística, elemento foco desta pesquisa. Na Seção 2, são apresentadas as características da legendagem veiculada na TV no Brasil. A Seção 3, por sua vez, apresenta a Metodologia, que expõe as etapas envolvidas na produção da pesquisa e os pormenores do processo de confecção das legendas de acordo com os parâmetros da LSE. Na Seção 4, são discutidos os resultados encontrados durante a análise dos dados bem como a proposta de legendagem adaptada para LSE. Por fim, são traçadas as considerações finais acerca dos achados durante a pesquisa.

## **1. Legendagem para Surdos e Ensurdecidos (LSE)**

A Legendagem para Surdos e Ensurdecidos compreende a tradução de diálogos, além de efeitos sonoros e identificação de falantes, em texto escrito dentro do produto audiovisual, como filmes, telejornais, seriados etc., constituindo-se como uma modalidade pertencente à subárea de Tradução Audiovisual Acessível (TAVa), juntamente com a Audiodescrição (AD). Segundo Jakobson (2003), há três tipos de tradução: a intralinguística - texto de partida e de chegada pertencentes à mesma língua, interlinguística - texto de partida e de chegada em línguas distintas e intersemiótica - texto de partida e de chegada pertencem a meios diferentes, como do oral para o visual e vice-versa<sup>1</sup>. No caso da LSE, ela pode ser encarada como um processo tradutório que pode apresentar os três tipos de tradução supracitados. Além da intralinguística, o tipo mais recorrente, e da interlinguística, quando a LSE em português é feita a partir de vídeos com áudio original em língua estrangeira, tendo em vista que a tradução de efeitos sonoros se apresenta como um parâmetro próprio da LSE (ASSIS, 2016), pode-

---

<sup>1</sup> Jakobson (2003) caracteriza a tradução intersemiótica como sendo a tradução de signos verbais em signos não verbais. A partir dessa nomenclatura, Plaza (2003, p. xi) atualiza o conceito de tradução intersemiótica como também a tradução de signos não verbais em signos verbais, característica da audiodescrição, outra modalidade de Tradução Audiovisual Acessível. Transversal – Revista em Tradução, Fortaleza, v.5, n.9, p.94-115, 2019.

se considerá-la como pertencente à tradução intersemiótica, pois envolve a tradução entre meios distintos, do acústico para o escrito.

No mercado audiovisual vigente, há disponíveis dois tipos de legendagem: a legendagem para ouvintes (LO) e, desenvolvida mais recentemente, como já introduzida na descrição feita acima, a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE). Ambas as modalidades apresentam características semelhantes, com a diferença de que na LSE deve conter informações adicionais como parte de seus parâmetros (a identificação dos falantes e a tradução dos efeitos sonoros), pois a ausência destes elementos pode comprometer a compreensão do produto audiovisual por parte do espectador surdo, uma vez que são totalmente dependentes do canal auditivo.

Naves et al. (2016) afirmam que para se proporcionar uma recepção satisfatória do produto audiovisual legendado ao público de LSE é necessário seguir parâmetros técnicos e linguísticos. Os parâmetros técnicos referem-se à distribuição do texto em legendas, respeitando-se a velocidade da legenda - existem três velocidades consideradas adequadas para uma boa recepção: 145; 160; 180 palavras por minuto (ppm) (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2007), quantidade de linhas (máximo de 2 linhas por legenda), quantidade de caracteres por linha (máximo 37 caracteres), formato da legenda (pirâmide, pirâmide invertida e retângulo), posicionamento da legenda em tela, tipo de fonte, sincronização, intervalo entre legendas consecutivas (normalmente no mínimo de 100 milissegundos, para que não haja sobreposição das legendas) e tempo de exposição das legendas (que pode ser de 1 a 6 segundos, ou, no Brasil, de 1 a 4 segundos).

Em relação ao parâmetro de velocidade de leitura de legenda, Diaz Cintas e Remael (2007) estabelecem três velocidades consideradas adequadas para que o espectador possa assistir confortavelmente a uma produção audiovisual: 145ppm, 160ppm e 180ppm, Por ora, interessa-nos detalhar apenas a velocidade de 160ppm, velocidade adotada na proposta de redução linguística desta pesquisa por ser uma velocidade intermediária e a qual pesquisas exploratórias já mostraram possibilitar uma boa recepção de participantes surdos (ARAÚJO; NASCIMENTO, 2011; ARAÚJO, 2012).

#### **Quadro 1 – Velocidade de leitura a 160 ppm.**

160 palavras	Segundos	Caracteres	Segundos	Caracteres
--------------	----------	------------	----------	------------

por minuto	01:000	17	02:000	31 <del>2</del>	
	01:166	18	02:166	34	
	01:333	20	02:333	37	
	01:500	23	02:500	40	
	01:666	26	02:666	42	
	01:833	28	02:833	44	
Segundos	Caracteres	Segundos	Caracteres	Segundos	Caracteres
03:000	48	04:000	63	05:000	75
03:166	50	04:166	65	05:166	75
03:333	53	04:333	67	05:333	76
03:500	56	04:500	69	05:500	76
03:666	58	04:666	71	05:666	77
03:833	60	04:833	73	05:833	77
				06:000	78

Fonte: Vieira (2016, p. 26) adaptado de Díaz Cintas e Remael (2007, p. 97-99)

A velocidade acima (160ppm) está detalhada em segundos e milissegundos e se baseia na regra dos seis segundos europeia (DYDEWALLE et al., 1987 apud NAVES et al., 2016, p. 43), segundo a qual uma legenda não pode permanecer por menos de um segundo (o que pode fazer com que a legenda apenas “pisque na tela”) e não mais do que seis segundos em tela (o que pode fazer com que a legenda seja relida desnecessariamente). No Brasil, uma legenda geralmente não permanece em tela por mais de quatro segundos.

Os parâmetros linguísticos, por sua vez, são fatores como: redução do texto por condensação/reformulação, omissões/exclusões, coesão, coerência e segmentação, que pode ser visual (relacionada aos cortes de cena), retórica (relacionada ao fluxo da fala) e linguística (relacionada à semântica, à lexicogramática e à fonética-fonologia) e redução textual. Essas estratégias devem ser levadas em conta pelo legendista a fim de que o conteúdo audiovisual seja acessível à comunidade surda. Além dos parâmetros técnicos, os parâmetros linguísticos também precisam ser respeitados.

O parâmetro da segmentação linguística, o qual preconiza que a divisão de texto na legenda seja feita de forma que cada linha contenha o máximo de carga semântica possível e ocorra no mais alto nível sintático, foi o parâmetro que se apresentou como determinante para uma boa recepção de LSE por surdos de 4 regiões do Brasil, conforme estudos de Araújo e Nascimento (2011) e Araújo (2012). Estes resultados contrariaram pesquisas anteriores que apontavam a velocidade da legenda, a condensação e edição como elementos-chave para que o espectador surdo obtivesse

uma recepção confortável (FRANCO; ARAÚJO, 2003; ARAÚJO, 2004, 2007, 2008), tendo inclusive mostrado ser possível, mesmo com a velocidade mais alta (180ppm), obter-se uma recepção confortável desde que as legendas estejam bem segmentadas

Em continuidade aos estudos de Araújo e Nascimento (2011) e Araújo (2012), foram realizadas pesquisas que tinham como objetivo a descrição-classificação de como os problemas de segmentação linguística ocorriam na LSE produzida no Brasil, tanto de filmes em DVD (CHAVES, 2012; CHAVES; ARAÚJO, 2014), quanto na programação de *closed caption* da TV brasileira (ASSIS, 2013; ARAÚJO; ASSIS, 2014; ARAÚJO, 2015; GABRIEL, 2015; ASSIS, 2016).

Em relação ao parâmetro da redução<sup>2</sup>, foco da nossa pesquisa, Diaz-Cintas e Remael (2007, p. 145) afirmam que “a versão escrita da fala em legendas é quase sempre uma versão reduzida do texto de partida oral<sup>3</sup>”, sendo isto devido às diversas restrições espaço-temporais que são pertinentes à legendagem. Esta redução pode ocorrer de forma parcial ou total. Enquanto a redução parcial é alcançada através de condensação e de uma versão mais concisa do texto oral de partida, a redução total surge a partir da omissão e apagamento de itens lexicais (DIAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 146). Normalmente, uma junção dessas duas estratégias linguísticas é o que leva a essa reescrita considerada inerente à prática da legendagem (ibid., p. 146), sendo que a opção em pôr em prática esses processos advém das limitações temporais e espaciais da legendagem.

A condensação ou reformulação – doravante apenas ‘condensação’, que funciona como redução parcial do texto legendado, depende das necessidades do que “pode” ser feito e o que “deve” ser feito, sendo essencial que essas reformulações sejam idiomáticas, ou seja, que soem naturais na língua de chegada do texto traduzido (DIAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 150). Essa condensação pode acontecer tanto no nível da palavra quanto no nível da oração.

A omissão, por sua vez, é algo inevitável em legendagem, trabalhando de forma conjunta à condensação, apesar de, algumas vezes, condensações serem mais efetivas do que omissões completas (ibid., 162). Normalmente, a redundância ou relevância irá

---

<sup>2</sup> A adoção da redução linguística na legendagem para surdos e ensurdecidos é controversa. Por um lado, surdos argumentam a favor de legendas verbatim (literais) para um acesso completo ao texto de partida, enquanto que alguns estudiosos da legendagem argumentam que essa edição deve existir, dado que os surdos podem apresentar um processamento mais dificultoso com legendas rápidas e não-editadas (SZARKOWSKA et al., 2016, p. 185).

<sup>3</sup> Nossa tradução de: The written version of speech in subtitles is nearly always a reduced form of the oral ST.

pautar a escolha do legendista em omitir algum item lexical ou não, entretanto, a decisão por omitir o menos possível deve ser posta em prática (DIAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 162-163). As omissões também podem ocorrer no nível da palavra e da oração e são reguladas pela língua alvo da tradução.

## **2. *Closed Caption* e Reconhecimento de Fala**

O *closed caption* é o sistema de legendagem utilizado na TV no Brasil comumente associado à LSE; consiste, na maioria das vezes, em uma transcrição das falas presentes no produto audiovisual, não passando por um processo tradutório que contemple os aspectos técnicos, linguísticos e paralinguísticos comuns à legendagem para surdos e ensurdecidos. Estes parâmetros são fundamentais para que o surdo possa desfrutar integralmente de uma produção audiovisual legendada, pois, quando omitidos, o espectador poderá perder detalhes significativos para a compreensão do enredo.

O *closed caption* possui dois formatos de legenda: o formato *roll-up* e o *pop-on*. No primeiro, a legenda surge palavra por palavra da esquerda para a direita, e quando a linha de legenda se completa, esta se desloca para cima permanecendo na tela até que a linha de baixo também se complete. No segundo caso, as legendas entram em bloco de texto e desaparecem também em bloco, ou seja, “[...] é aquela cujas linhas sobem da parte inferior da tela de TV continuamente, em um máximo de 4 linhas por vez [...] e as palavras que a compõem são exibidas da esquerda para a direita” (ARAÚJO; ASSIS, 2014, p. 14).

Quanto à forma como é produzida, o *closed caption* no Brasil pode ser feito por estenotipia (*stenotyping*) ou por refalamento (*respeaking*). Na estenotipia, a legenda é produzida por meio de um teclado composto por 24 teclas denominado estenótipo (*steno-type*), que possibilita ao profissional estenotipista (*stenocaptioner*) digitar três ou mais palavras simultaneamente (IVARSSON; CARROL, 1998, p. 134, apud ARAÚJO; ASSIS, 2017). O refalamento consiste em uma legendagem processada por um software de reconhecimento de fala e seu conteúdo é transmitido simultaneamente com o produto audiovisual, em programas que requerem legendagem em tempo real, ao vivo (FRESCO; ARUMI apud ARAÚJO; ASSIS, 2017). Nesse tipo de legendagem, surgem

muitas palavras indesejadas, causando estranhamento ao contexto, apontado para a necessidade de ajustes.

O reconhecimento de fala, contudo, funciona na TV normalmente apenas com o refalamento; ou seja, não é simplesmente um programa de reconhecimento de voz que transforma os diálogos dos interlocutores em cena em legenda. Isso ocorre porque a fala é, naturalmente, redundante, além de apresentar palavras de hesitação, etc., as quais não são desejadas na legendagem (LUYCKX et al., 2010, p. 4). Dessa forma, um sistema que é dependente do falante é utilizado. Um *voice writer* (ou *respeaker*, ou seja, ‘refalador’) treina o programa de reconhecimento de voz criando um perfil, falando para o programa e construindo um léxico pessoal. Assim, melhores os resultados são obtidos (ibid., ibidem).

Contudo, no caso dos vídeos presentes no *YouTube*, também devido à grande quantidade de material que é colocada na plataforma diariamente, a possibilidade de se utilizar uma pessoa para refalar todo o conteúdo do website é quase impossível. Dessa forma, o uso de um software de reconhecimento de voz “direto”, sem o intermédio de um *respeaker*, é colocado em prática para a geração dessa legenda automática, o que, por vezes, pode diminuir a qualidade da legenda.

Esse tipo de legenda automática disponibilizada pelo *YouTube* através de reconhecimento de fala é a legenda que acompanha o vídeo escolhido como corpus para essa pesquisa.

### 3. Metodologia

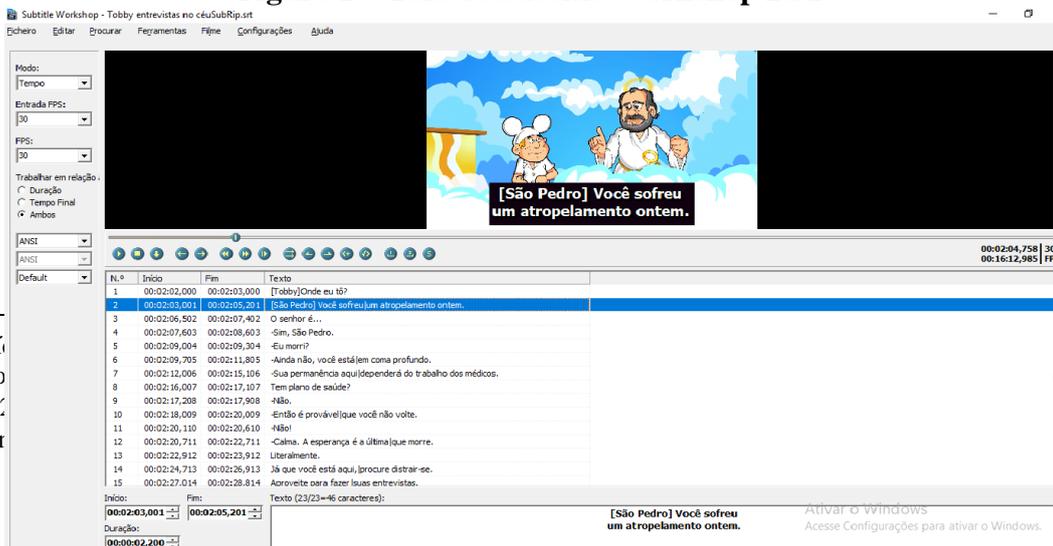
Neste trabalho, buscou-se realizar uma proposta de legendagem para surdos e ensurdecidos a partir da adequação do conteúdo de charges animadas do *YouTube* aos parâmetros da legendagem acessível. A pesquisa se caracteriza como descritiva, de natureza quali-quantitativa, e foi embasada nos pressupostos teóricos da Tradução Audiovisual Acessível. O processo consistiu de quatro etapas: escolha do *corpus*, anotação manual do texto de partida - confecção das legendas de acordo com os parâmetros da LSE (por meio das estratégias de redução linguística, omissão e condensação) baseado em Naves et al. (2016), quantificação em percentuais das ocorrências encontradas e discussão dos dados analisados. Os procedimentos de edição foram realizados na plataforma do programa *Subtitle Workshop* (SW) 2.51.

Para a análise, utilizou-se o vídeo ‘Tobby entrevista famosos no céu’<sup>4</sup>, cujo conteúdo gira em torno da vida de personagens famosos *in memoriam* (com exceção do último personagem). A saga se trata de um programa de entrevistas realizadas pelo personagem Tobby (que se encontra ocasionalmente no céu devido a um coma, consequência de um atropelamento), de autoria de Maurício Ricardo Quirino, chargista, cartunista, e músico brasileiro, além de roteirista e desenhista do site charge.com.br, onde é responsável pela dublagem de quase todas as vozes<sup>5</sup>.

O vídeo utilizado nesta pesquisa tem duração de 16:12 (dezesseis minutos e doze segundos) e apresenta 594 legendas automáticas exibidas no modelo *roll-up*, as quais foram geradas pelo programa de reconhecimento de voz do YouTube e não passaram por edições. Desse total, foi utilizado um recorte a partir dos 02:02 (dois minutos e dois segundos) até o final do vídeo (16:12), o que seria referente às legendas de número 82 a 594 do texto de partida. O recorte foi motivado, primeiramente, por questões de delimitação do tamanho do *corpus*; segundo, pelo fato do vídeo iniciar com uma introdução do autor seguido de uma paródia animada. Nesse sentido, tendo em vista que o objetivo era analisar a legendagem das charges em si, considerou-se irrelevante incluir a parte introdutória.

As reduções (omissão e condensação) foram feitas seguindo-se o parâmetro de velocidade de 160ppm em conformidade com Diaz Cintas e Remael (2007). A escolha dessa velocidade se deu pelo fato de que as falas do vídeo variam entre lentas (falas cantadas) e rápidas (diálogos espontâneos), por isso optou-se por adotar essa velocidade, que é considerada média, acreditando-se que dessa forma seria mais propício estabelecer um equilíbrio no momento das edições. A seguir, a Figura 1 apresenta uma ilustração da legendagem elaborada na interface do *Subtitle Workshop*.

Figura 1 – Tela do Subtitle Workshop 2.51



The screenshot shows the Subtitle Workshop 2.51 interface. At the top, there is a menu bar with options: Arquivo, Editar, Procurar, Ferramentas, Fim, Configurações, Ajuda. Below the menu is a video player window displaying a cartoon scene with two characters in a blue sky. A subtitle is overlaid on the video: "[São Pedro] Você sofreu um atropelamento ontem." Below the video player is a list of subtitles with columns for N.º, Início, Fim, and Texto. The selected subtitle (N.º 2) is highlighted in blue. At the bottom, there are controls for the subtitle, including a text input field containing "[São Pedro] Você sofreu um atropelamento ontem." and a button labeled "Ativar o Windows" with a subtext "Acesse Configurações para ativar o Windows."

N.º	Início	Fim	Texto
1	00:02:02,000	00:02:03,000	[Tobby] Onde eu tô?
2	00:02:03,001	00:02:05,201	[São Pedro] Você sofreu um atropelamento ontem.
3	00:02:06,502	00:02:07,402	O senhor é...
4	00:02:07,603	00:02:08,603	Sim, São Pedro.
5	00:02:09,004	00:02:09,304	Eu morri?
6	00:02:09,705	00:02:11,805	-Ainda não, você está em coma profundo.
7	00:02:12,006	00:02:15,106	-Sua permanência aqui dependerá do trabalho dos médicos.
8	00:02:16,007	00:02:17,107	Tem plano de saúde?
9	00:02:17,208	00:02:17,908	4Não.
10	00:02:18,009	00:02:20,009	Então é provável que você não volte.
11	00:02:20,110	00:02:20,610	4Não!
12	00:02:20,711	00:02:22,711	-Calmá. A esperança é a última que morre.
13	00:02:22,912	00:02:23,912	Literalmente.
14	00:02:24,713	00:02:26,913	Já que você está aqui, procure distrair-se.
15	00:02:27,014	00:02:28,814	Acorrente para fazer suas entrevistas.

4 Ví  
5 Fo  
em  
Trar

ESSO

Fonte: Captura de tela do *Subtitle Workshop*. Elaborado pelos autores.

O *Subtitle Workshop* (SW) é um programa *freeware* desenvolvido pela URUsoft<sup>6</sup>. Esse software dispõe de ferramentas eficientes que possibilitam a produção e edição de legendas para vídeo, tradução, número de caracteres por linha e tempo de duração das legendas (ASSIS, 2016; VIEIRA, 2016). A seguir, uma ilustração das legendas editadas no Bloco de Notas.

**Figura 2 – Arquivo do bloco de notas extraído do Subtitle Workshop 2.51**

```

Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda
1
00:02:02,000 --> 00:02:03,000
[Tobby]Onde eu tô?
2
00:02:03,001 --> 00:02:05,201
[São Pedro] Você sofreu
um atropelamento ontem.
3
00:02:06,502 --> 00:02:07,402
O senhor é...
4
00:02:07,603 --> 00:02:08,603
-Sim, São Pedro.
5
00:02:09,004 --> 00:02:09,304
-Eu morri?
6
00:02:09,705 --> 00:02:11,805
-Ainda não, você está
em coma profundo.
7
00:02:12,006 --> 00:02:15,106
-Sua permanência aqui
dependerá do trabalho dos médicos.
8
00:02:16,007 --> 00:02:17,107
Tem plano de saúde?
  
```

Fonte: Elaborado pelos autores.

A Figura 2 acima apresenta o formato das legendas após as edições feitas no programa de legendagem mencionado. Nesse sentido, e tendo em vista que um dos problemas da legendagem automática consiste na repetição das legendas (ver Figura 3), a análise incluiu, além da omissão e da condensação, a exclusão das legendas que estão repetidas no texto de partida.

<sup>6</sup> Endereço eletrônico do *Subtitle Workshop*: <http://www.uruworks.net/index.html>  
 Transversal – Revista em Tradução, Fortaleza, v.5, n.9, p.94-115, 2019.

A proposta, à princípio, consistia em extrair as legendas do vídeo escolhido e em seguida editá-las com base nas necessidades vistas para a adequação da legenda à velocidade de 160ppm escolhida. Contudo, feita a extração, constatou-se que, pelo fato de o produto audiovisual selecionado dispor apenas de legendas automáticas, geradas por meio de um sistema de reconhecimento de voz, seria inviável uma proposta de edição linguística a partir dessas legendas, pois a referida legendagem possui características peculiares que inviabilizam a coerência do texto. Um exemplo de características que dificultariam esse tipo de análise é o fato de não haver intervalo entre o término de uma legenda e o início da seguinte, impossibilitando identificar quem está falando; além deste, determinar a velocidade de cada legenda (para que fossem editadas) seria quase impossível, visto que o texto de cada legenda se repete na legenda seguinte (características de uma legenda *roll-up*, presente no tipo de produto audiovisual em questão). Nesse contexto, a repetição e a quantidade de erros contribuem em muito para causar estranhamento ao conteúdo da legenda, comprometendo a coerência e a compreensão do produto legendado. Para uma melhor compreensão das legendas por reconhecimento de voz, segue um exemplo extraído do arquivo (.srt), gerado a partir do *Subtitle workshop 2.51*.

**Figura 3 – Modelo de legendas geradas por reconhecimento de voz**

```

TOBBY ENTREVISTA FAMOSOS NO CÉU! Completo! - Portugese.txt - ...
Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda
84
00:02:06,060 --> 00:02:06,070
você sofreu um atropelamento ontem

85
00:02:06,070 --> 00:02:10,050
você sofreu um atropelamento ontem

86
00:02:10,050 --> 00:02:10,060
adoro senhora pedro ainda não

87
00:02:10,060 --> 00:02:11,910
adoro senhora pedro ainda não

88
00:02:11,910 --> 00:02:11,920
você está em coma profundo sua

89
00:02:11,920 --> 00:02:13,830
você está em coma profundo sua

90
00:02:13,830 --> 00:02:13,840
permanência ou não aqui em cima

91
00:02:13,840 --> 00:02:15,630
permanência ou não aqui em cima

92
00:02:15,630 --> 00:02:15,640

```

Fonte: Elaborado pelos autores.

Conforme ilustrado acima, a legenda de número 84 embora não contenha erro de escrita e esteja de acordo com o áudio, é repetida na legenda seguinte (de número 85), podendo deixar o espectador confuso. Em contrapartida, as legendas 86 e 87, além de conterem um texto totalmente diferente do que consta no áudio, referem-se às falas de dois personagens exibidas em uma única linha, sem nenhuma pontuação e sem nada que indique se tratar de dois falantes distintos. As falas originais referentes às legendas 86 e 87, respectivamente, são as seguintes:

“Meus Deus, o senhor é...” e “Sim, São Pedro.”

O primeiro trecho foi interpretado pelo reconhecimento de voz como “adoro senhora” e o segundo como “pedro ainda não”. Essa ocorrência reforça a tese de que a recepção a esse tipo de legenda ainda pode deixar muito a desejar, devido ao baixo aproveitamento do reconhecimento de voz em relação a questões de pontuação e o próprio reconhecimento das palavras que são proferidas em si; contudo, em situação de programas ao vivo (através de tecnologias de refalamento, principalmente, que apresenta uma precisão maior), é ainda a única maneira de a comunidade ter acesso a determinados produtos audiovisuais.

Outra dificuldade em relação ao uso da legenda gerada pelo reconhecimento de voz encontrada nesta pesquisa diz respeito ao fato de esse tipo de legendagem não ter sido ainda contemplado nas pesquisas em LSE no Brasil (ARAÚJO; ASSIS, 2017, p. 19), assim como a legenda automática por reconhecimento de voz, enfatizando a carência de pesquisas que descrevam como essa legendagem presente em uma plataforma relevante como o *YouTube* pode estar sendo transmitida aos surdos.

Diante das constatações acima elencadas, a partir do objetivo de se produzir a LSE em questão, decidiu-se tomar por base o áudio do texto, o qual foi transcrito manualmente e, após a transcrição, distribuído em legendas no programa de legendagem *Subtitle Workshop 2.51*. A edição linguística (redução) foi feita a partir da transcrição do áudio (não da legenda automática) e os parâmetros (linguísticos, técnicos e paralinguísticos) foram aplicados em cima dessa transcrição. Os critérios utilizados para a marcação de tempo inicial e final foram baseados no fluxo da fala (segmentação retórica) e nos cortes de cena (segmentação visual) (ARAÚJO; ASSIS, 2014 apud ASSIS, 2016). Outro critério adotado foi a velocidade de 160 palavras por minuto (ppm) ou 17 caracteres por segundo (cps), velocidade adotada nesta pesquisa.

Nossa proposta de legendagem, após as edições realizadas, resultou em um total de 376 legendas, compondo um *corpus* com duração de 14:10 (catorze minutos e dez segundos). Mais detalhes acerca das edições linguísticas que se fizeram necessárias em nossa proposta estão presentes na próxima seção.

#### 4. Resultados da discussão dos dados

Do total de 376 legendas geradas com a transcrição do áudio e sincronização da legenda, 63 (11,4%) foram submetidas a estratégias de omissão e 21 (5,5%) foram condensadas. Os motivos que apontaram para a necessidade dessas reduções variam entre marcas de oralidade, quantidade de caracteres maior que a velocidade de leitura adotada (160ppm), repetição desnecessária de ideia ou redundância. Em alguns trechos, foi necessário realizar ora a condensação, ora a omissão, e em outros casos, foi necessário realizar as duas estratégias de redução na mesma legenda.

Quanto ao aspecto escolhido para esta pesquisa, os motivos que levaram às reduções foram oriundos na maioria das ocorrências por repetição no texto, que caracterizam marca de oralidade. Um exemplo de repetição identificado no áudio referente à legenda de número 1 pode ser visualizado no Quadro 2.

**Quadro 2 – Exemplo de legenda após edição**

Fala	Proposta de legendagem	Duração	Estratégia utilizada
Onde eu tô? Onde eu tô?	1 00:02:02,000 --> 00:02:03,200 [Tobby] Onde eu tô?	1,2 segundos	Redução via omissão

Fonte: Elaborado pelos autores.

O trecho da primeira coluna consta de 23 caracteres. O problema reside no fato de que, se o texto fosse totalmente inserido na legenda, acrescido da identificação do falante, a legenda ficaria com 31 caracteres, sendo necessários 2:00 (dois minutos), de acordo com a tabela de velocidade da legenda de 160ppm (DIAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p. 98), para sua permanência em tela; dessa forma, a legenda acabaria por ocupar o intervalo para a entrada da legenda seguinte. Por essa razão, foi feita uma redução por omissão, retirando uma das partes repetidas do texto: *Onde eu tô?* Após esse

procedimento, o texto foi reduzido a: [Tobby] Onde eu tô? O texto, que anteriormente possuía 23 caracteres, foi reduzido a 19, com duração de 1,2 segundos, possibilitando assim o intervalo necessário entre o término desta legenda e início da legenda seguinte (ARAÚJO; ASSIS, 2017). A seguir, o Quadro 3 ilustra um exemplo de omissão em mais de uma palavra do trecho.

**Quadro 3 – Exemplo de omissão motivada pela presença de redundância**

Fala	Proposta de legendagem	Duração	Estratégia utilizada
Sua permanência ou não aqui em cima dependerá do trabalho dos médicos.	7 00:02:12,006 --> 00:02:15,006 -Sua permanência aqui/dependerá do trabalho dos médicos.	3,1 segundos	Redução via omissão

Fonte: Elaborado pelos autores.

No exemplo acima, constam 69 caracteres, os quais, ao serem transformados em legenda, necessitariam de 04:12 (quatro segundos e doze milissegundos) para permanência em tela, em consonância com a velocidade adotada nesta pesquisa (160 ppm), conforme prescreve a literatura em LSE. Nesse caso, houve a necessidade de mais de uma redução. Primeiramente, foram retirados a conjunção “ou” e o advérbio “não” e em seguida, o adjunto adverbial “em cima”, os quais não afetam a mensagem transmitida a partir de questões contextuais. Tal procedimento levou a uma redução de 69 para 55 caracteres, distribuídos em uma legenda de duas linhas, com duração de 3,1 (três segundos e um milissegundo).

A retirada de “ou não” e “em cima” não causa prejuízo ao entendimento do conteúdo, dado que, ao afirmar que “sua permanência aqui dependerá do trabalho dos médicos”, o verbo “depender” se encarrega do sentido completo, inferindo que o mesmo é válido para uma situação oposta, ou seja, a não permanência também dependerá do trabalho dos médicos: se os médicos trabalharem bem, ele poderá voltar à terra, caso contrário, permanecerá no céu. No caso de “em cima”, sua retirada se justifica pelo fato de que no início do diálogo ficou claro que o personagem se encontra no céu, pois está em companhia de São Pedro, o que exclui a necessidade de um reforço acrescentando “em cima” ao advérbio “aqui”, visto que este termo atrelado ao contexto já se encarrega de situar o personagem no espaço.

Em relação à condensação, houve ocorrências em que foi necessária apenas uma substituição da palavra por um sinônimo de menor quantidade de caracteres; em outras, foi necessária a fusão de expressões, locuções, etc., em um termo único. A seguir, um exemplo de condensação no nível do sintagma verbal composto ilustrado no Quadro 4.

**Quadro 4 – Exemplo de condensação no sintagma verbal**

Fala	Proposta de legendagem	Duração	Estratégia utilizada
Eles ficam gritando: "Toca, Raul! Toca, Raul!"	30 00:02:59,028 --> 00:03:01,128 -Eles gritam:/ "Toca, Raul! Toca, Raul!"	2,1 segundos	Redução via condensação

Fonte: Elaborado pelos autores.

No exemplo acima, o texto de partida contém 47 caracteres, o que sugere que o tempo ideal para sua permanência em tela seria de aproximadamente 3 segundos. No entanto, como não há espaço suficiente para essa quantidade, devido a inserção da legenda seguinte, e para que fossem respeitados o sincronismo e a segmentação retórica do trecho falado, foi necessária uma redução. Para tal, a construção “Eles ficam gritando” foi reduzida a “Eles gritam”. Nesse processo, ao transformar a locução verbal “ficam gritando” em um único verbo “gritam”, a legenda passou de 47 a 39 caracteres, exibidos em 2,1 segundos, tempo hábil para leitura de forma a favorecer o sincronismo entre legenda e imagem.

O exemplo a seguir ilustra uma das estratégias de condensação motivada pela presença de marca de oralidade.

**Quadro 5 – Condensação devido à marca de oralidade**

Fala	Proposta de legendagem	Duração	Estratégia utilizada
-Espera aí, eu posso entrevistar os mortos?	16 00:02:29,015 --> 00:02:31,015 -Então eu/posso entrevistar os mortos?	2 segundos	Redução via condensação

Fonte: Elaborado pelos autores.

O trecho acima apresenta uma marca de oralidade representada pela expressão “Espera aí”. Para eliminar a possibilidade de estranhamento no contexto, pois “esperar”

pode trazer a ideia de “aguardar”, foi realizada a condensação, trocando-se “espera aí” pelo termo “então”. Tal estratégia não só contribuiu para eliminar a marca de oralidade como também possibilitou a redução dos caracteres de 42 para 37, privilegiando a segmentação entre as legendas. Após a edição, o texto foi distribuído em duas linhas de legenda, com duração de 2 segundos.

Houve ainda trechos em que foram necessários os dois tipos de redução (omissão e condensação). Segue um exemplo extraído da legenda de número 55.

**Quadro 6 – Exemplos de omissão e condensação no mesmo trecho.**

Fala	Proposta de legendagem	Duração	Estratégia utilizada
Mas a letra da sua música fala que você perdeu o medo da chuva.	55 00:03:50,832 --> 00:03:53,932 -Mas a sua música diz/que você perdeu o medo da chuva.	3,1 segundos	Redução via omissão e condensação

Fonte: Elaborado pelos autores.

O trecho acima é composto por 63 caracteres. Essa quantidade exigiria uma permanência de 4 segundos em tela (tomando por base a velocidade de 160ppm), o que comprometeria o espaço destinado ao intervalo entre o final da legenda e o início da próxima. Tal situação aponta para a necessidade de uma redução. Primeiramente foi realizada a omissão pela retirada do substantivo “letra” e da preposição “da”. Em seguida, a forma verbal “fala” foi substituída pelo seu sinônimo “diz”, reduzindo em 1 caractere e enquadrando-se na condensação.

Nesse procedimento, o trecho “-Mas a letra da sua música fala que você perdeu o medo da chuva” resultou em “-Mas a sua música diz/que você perdeu o medo da chuva.”, havendo uma economia de 10 caracteres, o equivalente a uma diferença de quase 1 segundo. Em relação à retirada dos termos, no que tange a sua relevância para o contexto, admite-se que a falta do substantivo “letra” não causa prejuízo, pois o substantivo “música” assume o valor semântico necessário ao entendimento do conteúdo. No aspecto sintático, pode-se considerar que houve também uma reformulação ao deslocar o termo “música” para posição de sujeito, antes representado por “letra”.

Alguns personagens do vídeo apresentam fala lenta (pois respondem à entrevista cantando trechos de suas músicas), como Renato Russo e Cazusa. Nesses casos, não

Transversal – Revista em Tradução, Fortaleza, v.5, n.9, p.94-115, 2019.

houve necessidade de redução. Em outros casos, como Tiradentes, por exemplo, foram necessárias mais edições, por se tratar de diálogos espontâneos e rápidos. A legendagem a partir das falas dos personagens mostrou que, por se tratar de diálogos espontâneos, ou seja, são rápidos e densos, necessitam ainda mais de edições linguísticas nas legendas, no caso do vídeo utilizado nesta pesquisa, de redução textual por omissão e/ou condensação. Tais edições ora são motivadas pela presença de expressões que representam marca de oralidade, como a repetição desnecessária de palavras ou de ideias; ora pela necessidade de tornar a legenda mais curta e assim manter a sincronia entre imagem e legenda.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o que foi explicitado na seção de metodologia, ao tentarmos utilizar a legendagem automática gerada pelo reconhecimento de voz do *YouTube*, pudemos perceber que esse tipo de legendagem carece de qualidade, o que faz latente a necessidade pesquisas que impulsionem o seu aperfeiçoamento técnico. Essa atualização se faz necessária para que as legendas produzidas por este sistema sejam acessíveis a todos: aos ouvintes e, em especial, aos espectadores surdos, pelo fato de que o acesso desse público aos programas audiovisuais depende totalmente dos recursos visuais apresentados em tela, visto que não pode desfrutar do áudio.

Em relação às legendas automáticas, extraídas do vídeo de nossa pesquisa durante a fase de preparação do *corpus* do estudo e, por último, não utilizadas devido à dificuldades em sua edição, percebeu-se que seu conteúdo apresenta sérios equívocos no que diz respeito ao reconhecimento de voz, pois as falas são interpretadas, na maioria das vezes, de forma equivocada, gerando muitos erros de escrita. Este fator apontou para a urgência de se trabalhar nesta pesquisa com o parâmetro da redução e não com a segmentação linguística.

Conforme os resultados da proposta de edição linguística apontaram, 63 (11,4%) legendas foram submetidas a estratégias de omissão (redução total) e 21 (5,5%) a estratégias de condensação (redução parcial) em um universo de 376 legendas. Os motivos que apontaram para a necessidade dessas reduções variam entre marcas de oralidade, quantidade de caracteres maior que a velocidade de leitura adotada (160ppm), repetição desnecessária de ideia ou redundância. Em alguns trechos, foi necessário

realizar ora a condensação, ora a omissão, e em outros casos, foi necessário realizar as duas estratégias de redução na mesma legenda.

A partir das considerações elencadas ao longo deste estudo, esperamos que a qualidade do *closed caption* disponibilizado automaticamente nos vídeos do *YouTube* através do reconhecimento de voz seja melhorada. Isso passa, primeiramente, por questões tecnológicas relativas aos *softwares* de reconhecimento de voz e sua precisão na transcrição de palavras e sincronia da legenda com o áudio.

Além dessa melhoria tecnológica, outra questão que desponta como desdobramento de nossas considerações é a necessidade que haja, cada vez mais, legendas profissionais (editadas) embutidas nos vídeos do *YouTube* (as quais seriam acessadas, caso fosse opção do espectador do vídeo). Além disso, quanto maior for a disponibilização de LSE como legenda fechada (ou seja, com possibilidade de acionamento) em canais do *YouTube*, especificamente, no nosso caso, em produções audiovisuais do gênero charge animada, maior será a oferta de produtos acessíveis à comunidade surda, questão ainda mais latente quando consideramos a relevância que o *YouTube* e seus canais tem na geração e discussão de pautas na nossa sociedade.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, V. L. S. Closed subtitling in Brazil. In: **Topics in audiovisual translation**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2004, v.1, 199-212.

\_\_\_\_\_. Subtitling for the deaf and hard-of-hearing in Brazil In: **Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language**. Kenilworth:, Nova Jersey, EUA: Rodopi, 2007, v.30, 99-107.

\_\_\_\_\_. Por um modelo de legendagem para Surdos no Brasil. In VERAS, V. (org.). **Tradução e Comunicação**, Revista Brasileira de Tradutores, São Paulo: UNBERO, n. 17, p. 59–76, 2008.

ARAÚJO, V. L. S.; NASCIMENTO, A. K. P. Investigando parâmetros de legendas para Surdos e Ensurdecidos no Brasil. In: FROTA, M. P.; MARTINS, M. A. P. (orgs.). **Tradução em Revista**, v. 2, p. 1- 18, 2011.

ARAÚJO, V. L. S. **Legendagem para surdos**: em busca de um modelo para o Brasil. Relatório Técnico n. 306948/2008-7. Fortaleza: CNPq. Fev/2012.

ARAÚJO, V. L. S.; ASSIS, Í. A. P. A. **Legendagem para TV**. Fortaleza: EdUECE, 2017.

Transversal – Revista em Tradução, Fortaleza, v.5, n.9, p.94-115, 2019.

\_\_\_\_\_; ASSIS, Í. A. P. A segmentação linguística na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) de ‘Amor Eterno Amor’: uma análise baseada em corpus. In: NOVODVORSKI, A.; FINATTO, M. J. B. (orgs.) **Letras e Letras**, Uberlândia, v. 30, n. 2, p. 156-184, jul/dez. 2014.

ARAÚJO, V. L. S. **A segmentação na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE): um estudo baseado em corpus.** Relatório Técnico n. 306441/2011-0. Fortaleza: CNPq. Fev/2015.

ASSIS, Í. A. P. **A segmentação na LSE de amor eterno amor: uma análise baseada em corpus.**(Bacharelado em Letras Inglês). 71 f. Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza- CE, 2013.

\_\_\_\_\_. Legendagem para Surdos e Ensurdecidos (LSE): análise baseada em corpus da segmentação linguística em Amor Eterno Amor. 2015. 106f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2016. Disponível em: [http://www.uece.br/posla/dmdocuments/Disserta%C3%A7%C3%A3o\\_%C3%8Dtalo%20Alves.pdf.pdf](http://www.uece.br/posla/dmdocuments/Disserta%C3%A7%C3%A3o_%C3%8Dtalo%20Alves.pdf.pdf). Acesso em: 10 de Março de 2019.

BRASIL. **Constituição Federal de 1988.** Promulgada em 5 de outubro de 1988 – Capítulo II, art. 6º. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Constituicao/Constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm)>. Acesso em: 6 out 2018.

CHAVES, É. G. **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) - Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2012.

\_\_\_\_\_; ARAÚJO, V. L. S. Segmentation tags: a proposal for the analysis of subtitles. In: ALUÍSIO, S. M.; TAGNIN, S E. O. (Orgs.) **New language, technologies and linguistic research: a two way road.** Newcastle upon Thyne: Cambridge Scholar’s Publishing, pp. 62-75, 2014.

GABRIEL, M. H. C. Problemas de segmentação linguística na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) de “cheias de charme”: uma análise baseada em corpus. 2015. 108 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza-CE, 2015.

JAKOBSON, Roman. Aspectos Linguísticos da Tradução. In: **Linguística e Comunicação.** Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. 19.<sup>a</sup> ed. São Paulo: Cultrix, 2003. 109 p.

LUYCKX, B., DELBEKE, T., VAN WAES, L., LEIJTEN, M., REMAEL, A. Live subtitling with speech recognition causes and consequences of text reduction. In: **Artesis VT Working Papers in Translation Studies.** University of Antwerp, Faculty of Business and Economics, 2010.

NAVES, S. B; V. L. S.; ALVES, S. F.; MAUCH, C.; ALVES, S. F; ARAÚJO, V. L. S. **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Brasília: Ministério da Cultura/Secretaria do Audiovisual, 2016, 42-81. Disponível em: <<https://grupoleaduece.blogspot.com.br/p/guia-para-producoes-audiovisuais.html>>. Acesso em: 08 jul. 2018.

PLAZA, J. Tradução Intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 2003.

SUBTITLE Workshop. **Sítio do programa**. Disponível em: <[www.urusoft.net](http://www.urusoft.net)>. Acesso em: 07 jul. 2018.

SZARKOWSKA, A.; KREJTZ, I.; PILIPCZUK, O.; DUTKA, Ł.; KRUGER, J.-L. The effects of text editing and subtitle presentation rate on the comprehension and reading patterns of interlingual and intralingual subtitles among deaf, hard of hearing and hearing viewers. In: **Across Languages and Cultures**, 17(2), 183–204, 2016.

VIEIRA, P. A. **A influência da segmentação e da velocidade na recepção de legendas para surdos e ensurdecidos**. 2016. 248f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2016.

WIKIPEDIA. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Maurício\\_Ricardo\\_Quirino](https://pt.wikipedia.org/wiki/Maurício_Ricardo_Quirino)>. Acesso em 06 jul. 2018.

VÍDEO utilizado na pesquisa disponível em: <<https://youtu.be/PvQcfv5HzVI>>. Acesso em 05 jul. 2018.