

Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações

Helena Santiago Vigata
Soraya Ferreira Alves
(organizadoras)



EDITORA



UnB



Universidade de Brasília

**Reitora
Vice-Reitor**

Márcia Abrahão Moura
Enrique Huelva

EDITORA



UnB



UnB | BCE

**Diretora da Editora
UnB**

Germana Henriques Pereira

**Diretor da Biblioteca
Central**

Fernando César Lima Leite

**Comissão de
Avaliação e Seleção**

Alex Calheiros
Ana Alethéa de Melo César Osório
Ana Flávia Lucas de Faria Kama
Ariuska Karla Barbosa Amorim
Camilo Negri
Evangelos Dimitrios Christakou
Fernando César Lima Leite
Maria da Glória Magalhães
Maria Lídia Bueno Fernandes
Moisés Villamil Balestro

Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações

Helena Santiago Vigata
Soraya Ferreira Alves
(organizadoras)



EDITORA



UnB

Coordenadora de produção editorial
Projeto gráfico e capa
Diagramação

Equipe editorial

Luciana Lins Camello Galvão
Wladimir de Andrade Oliveira
Fernando Silva
Ruthléa Eliennai Dias do Nascimento

Portal de Livros Digitais da UnB
Coordenadoria de Gestão da Informação Digital

Telefone: (61) 3107-2687

Site: <http://livros.unb.br>

E-mail: portaldelivros@bce.unb.br



Este trabalho está licenciado com
uma licença Creative Commons [Atribuição-
NãoComercial-CompartilhaIgual4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de Brasília

T763 Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações [recurso eletrônico] / Helena Santiago Vigata, Soraya Ferreira Alves (organizadoras). - Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2021.
304 p.

Formato PDF.

ISBN 978-65-5846-154-8 (e-book).

1. Tradução audiovisual. 2. Acessibilidade audiovisual. 3. Surdos - Educação. 4. Deficiência sensorial. I. Vigata, Helena Santiago (org.). II. Alves, Soraya Ferreira (org.).

CDU 81.25

SUMÁRIO

PREFÁCIO

7

INTRODUÇÃO

Helena Santiago Vigata, Soraya Ferreira Alves

9

PARTE I

Novas modalidades de tradução e acessibilidade audiovisual

CAPÍTULO I

Cinema para Surdos: janela de Libras na perspectiva da estética
cinematográfica

Raphael Pereira dos Anjos

14

CAPÍTULO II

Particularidades e desafios da audiodescrição
de textos audiovisuais multilíngues

Soraya Ferreira Alves, Helena Santiago Vigata, Priscylla Fernandes dos Santos

39

CAPÍTULO III

Para além do áudio e das línguas orais: a audiodescrição sinalizada

Anderson Tavares Correia-Silva

65

PARTE II

Reflexões sobre a prática tradutória

CAPÍTULO IV Tradução de roteiros de audiodescrição Soraya Ferreira Alves, Priscylla Fernandes dos Santos, Viviane Santos Almeida Queiroz, Lucas Pereira de Assunção	93
CAPÍTULO V Legenda para Surdos e Ensurdidos do universo sonoro do filme <i>Desejo e Reparação</i> Gabriela Caetano Boaventura Sampieri	133
CAPÍTULO VI Acessibilidade museal: sobre uma experiência multissensorial no Museu dos Correios Helena Santiago Vigata, Patricia El-moor, Patrícia Tavares da Mata	178
PARTE III Acessibilidade na educação	
CAPÍTULO VII Atividades de ensino de audiodescrição de produtos audiovisuais Charles Rocha Teixeira, Soraya Ferreira Alves, Juliana Rodrigues da Silva, Richard Henrique Coátio Souza	208
CAPÍTULO VIII A complexidade revela-se na prática: questões que surgem no ensino- aprendizagem de Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) Helena Santiago Vigata, Daniela Mineu de Oliveira, Lídia Cristina Moutinho da Silveira	234
CAPÍTULO IX Ensino de história para Surdos no Brasil: reflexões sobre a formação docente e particularidades linguísticas Eduardo Felten, Leonardo Grokoski	261
CAPÍTULO X CiberLibras: o uso da tecnologia assistiva como ferramenta de acessibilidade para surdos no meio acadêmico Patricia Tuxi	283

**PARTE III – ACESSIBILIDADE
NA EDUCAÇÃO**

CAPÍTULO VIII

A complexidade revela-se na prática: questões que surgem no ensino- aprendizagem de Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE)

Helena Santiago Vigata, Daniela Mineu de Oliveira,
Lídia Cristina Moutinho da Silveira

Introdução

*“Nunca mais criticarei
a qualidade das legendas.”*

Autoria anônima

O comentário da epígrafe tem saído reiteradamente ao longo dos semestres de bocas de estudantes que, ao se debruçar sobre a prática da legendagem – seja interlingual, seja intralingual – durante as aulas de tradução audiovisual, descobriram a dificuldade da empreitada. Essa é a primeira reação de quem enfrenta pela primeira vez a tarefa de utilizar um programa de legendagem da maneira como o fazem os legendistas profissionais. Há também uma reação quase visceral às restrições espaciotemporais impostas pelo meio, pois, nesse primeiro ensino, parece que as perdas serão excessivas e irreparáveis, o que causa uma grande inquietação. Esse pessimismo, embora tenha razão de ser

– em ocasiões pode haver até 75% de redução do texto original (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p. 9) –, vai perdendo força gradativamente, e logo, com um pouco de prática, já é possível constatar que essas pessoas vão ganhando confiança com a ferramenta de trabalho e desenvolvendo um olhar sintético e aguçado.

Os estudantes do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução (LET) da Universidade de Brasília (UnB) que decidem manter o contato com a Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) costumam fazê-lo por dois motivos fundamentais: o desejo de se dedicar a isso profissionalmente ou de seguir estudando esta modalidade de tradução audiovisual em seu percurso acadêmico. Inúmeras pesquisas de iniciação científica, de conclusão de curso de graduação e de dissertações de mestrado têm sido produzidas com a LSE como objeto de estudo.

Este trabalho, de autoria conjunta de uma professora e duas ex-alunas que se identificaram com o caminho acadêmico, versa sobre questões que foram se revelando durante a prática do ensino-aprendizagem da modalidade de tradução acessível para textos audiovisuais conhecida como Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE). Utilizamos esta nomenclatura em detrimento de *legendagem descritiva*, empregada em documentos legais recentes – como portarias da Agência Nacional do Cinema (Ancine) que regulamentam a inclusão de recursos de acessibilidade auditiva e visual nas salas de cinema ou documentos produzidos pelo Ministério Público Federal –, por ser a forma mais consolidada nos Estudos da Tradução Audiovisual, embora aceitemos a pertinência da segunda denominação, pois, originariamente criado para atender às necessidades do público surdo e ensurdido, este recurso também beneficia outros públicos, como o infantil e o idoso, as pessoas com deficiência intelectual e o público geral em ambientes barulhentos como transporte público ou restaurantes (AENOR, 2012, p. 4).

Em termos gerais, as Legendas para Surdos e Ensurdecidos consistem na conversão do texto falado num texto audiovisual para o texto escrito, processo que pode ocorrer em uma mesma língua ou de uma língua para outra – seja a primeira uma língua oral ou uma língua de sinais –, explicitando 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 – e adicionando a identificação dos falantes. Isso é feito levando-se em conta, na composição das legendas, a redução textual decorrente das restrições de tempo, de espaço na tela, do número de caracteres, da conveniência de supressão ou acréscimo de informações, da segmentação, do alinhamento, da fonte e do local de cada legenda na tela e da velocidade de leitura.

Além disso, fica evidente, na definição anterior, que se trata de um processo de grande complexidade do qual nenhuma norma ou manual dá perfeita conta, o que não significa que eles não devam existir, pois é importante contar com tais instrumentos para garantir certa padronização e um patamar mínimo de qualidade. Por isso é importante salientar o papel que está tendo como documento de referência – tanto na formação de acessibilitadores quanto no cumprimento das leis de acessibilidade por produtores e diretores – o *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016), publicado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério de Cultura com a colaboração da Universidade de Brasília. Por esse motivo, o Guia consolidou-se como uma obra de leitura obrigatória para os estudantes de tradução audiovisual de nossa universidade, e no âmbito da LSE ele tem servido de balizador para definir alguns aspectos técnicos, linguísticos e tradutórios fundamentais estabelecidos depois de anos de pesquisa desenvolvida com o público com deficiência auditiva.

Este trabalho vai incidir especialmente em aspectos que não são frequentemente abordados pelas normas e pelos manuais e que costumam surgir na prática do ensino-aprendizagem de LSE, ora durante as aulas, ora durante a realização de projetos de estágio supervisionado ou de pesquisa. Esses aspectos, como veremos, são importantes e têm um papel importante na tomada de decisões do legendista. Seguindo a classificação de fatores internos e externos da tradução audiovisual proposta por Chaume (2004), vamos percorrer cada um deles comentando as especificidades que revelam a complexidade da LSE.

1 Fatores externos

Os fatores externos da tradução audiovisual podem ser definidos como aqueles prévios à prática tradutória e que, no entanto, influenciam tanto a abordagem do tradutor quanto o resultado:

Neste âmbito pretendo incluir aquilo que Larose (1989) denominou o nível peritextual, que incluía toda a carga significativa dos níveis extratextuais como o quadro cultural, o quadro referencial no qual opera o texto de partida, os condicionantes históricos e comunicativos do processo de tradução etc. (CHAUME, 2004, p. 157-158, tradução nossa).¹

¹ Do espanhol: “En este ámbito pretendo incluir aquello que Larose (1989) denominó el nivel peritextual, que incluía toda la carga significativa de los niveles extratextuales como el marco cultural general, el marco referencial en el que se mueve el texto de partida, los condicionantes históricos y comunicativos del proceso de traducción, etc.”.

O autor divide esses fatores em quatro grandes áreas: profissionais, do processo comunicacional, socio-históricos e de recepção. Vamos abordar cada um deles do ponto de vista da LSE.

1.1 Fatores profissionais

A obrigatoriedade da acessibilidade audiovisual já é uma realidade no Brasil. A Lei n. 13.146/2015 fixou um prazo de quatro anos, a partir de 1º de janeiro de 2016, para as salas de cinema oferecerem, em todas as sessões, recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência. Com a entrada em vigor dessa lei, a Ancine lançou a Instrução Normativa n. 128/2016 – que regulamenta o provimento de recursos de acessibilidade visual e auditiva nos segmentos de distribuição e exibição cinematográfica – com o objetivo de garantir que se tomem providências para que todos os distribuidores forneçam seus filmes com recursos de acessibilidade e todos os exibidores estejam devidamente equipados para disponibilizar tecnologias assistivas em todas as sessões comerciais sempre que solicitado pelo espectador.

Por conseguinte, a demanda por LSE tem aumentado exponencialmente e há uma procura crescente por profissionais com formação específica na área. Frequentemente, estudantes e egressos de nosso departamento na Universidade de Brasília, ao serem procurados para legendar filmes e peças de teatro, recorrem aos professores para pedir orientações sobre como lidar com o material a ser legendado ou com o cliente, o que mostra a importância de cobrir a dimensão profissional no currículo dos cursos.

É fundamental abordar questões como produção de orçamento, estipulação de prazos, escolha de formato e parâmetros para a elaboração das legendas e o reconhecimento da autoria, pois são fundamentais para que o tradutor novel entre no mercado com uma postura ética e profissional,

contribuindo para manter o reconhecimento de sua categoria. Conhecer as tarifas recomendadas pelo sindicato dos tradutores e as que efetivamente são aplicadas pelos profissionais da região e no âmbito internacional é de extrema importância para não contribuir para a depreciação do trabalho.

1.2 Fatores do processo comunicacional

Muitas vezes, o cliente não traz exigências de formato e parâmetros a serem seguidos, recaindo sobre o tradutor a responsabilidade de decidir aspectos como qual variante linguística empregar, número máximo de caracteres por linha, intervalo entre legendas, velocidade de leitura e tamanho e cor da fonte.

A decisão será tomada em função de uma série de fatores, como o tipo de mídia no qual será exibido – internet, televisão, cinema, etc. –, os países nos quais o filme será distribuído e se os tempos de entrada e saída das legendas serão programados ou projetados ao vivo em uma sala de cinema ou peça de teatro.

Por esse motivo, é importante sensibilizar os estudantes para a importância de se familiarizar com os manuais disponibilizados por produtoras nacionais, empresas multinacionais e plataformas de tradução voluntária ou comunidades de *fansubs*, pois não existe um único modelo de legendagem, e os manuais são um exemplo dessa diversidade, além de proporcionar exemplos tipográficos, linguísticos, de pontuação e de tradução muito valiosos.

1.3 Fatores socio-históricos

Os fatores socio-históricos dizem respeito ao contexto de produção e exibição do texto e de sua tradução. Por exemplo, sua relação com

outras versões existentes – as legendas interlinguais previamente criadas ou uma obra anterior que inspirou a produção do filme, como no caso de adaptações de romances para o cinema –, sua relação com outros textos traduzidos e a situação da tradução no sistema de cinema traduzido.

Sabe-se que os prazos do legendista profissional são exíguos e que ele raramente vai ter tempo para se debruçar sobre os fatores socio-históricos envolvidos na encomenda de tradução que acabou de receber. Mas para os estudantes que optam por pesquisar a LSE, esses fatores abrem várias perspectivas de análise. Oliveira (2016), por exemplo, propôs como pesquisa de conclusão de curso criar uma LSE para a versão dublada de *O Hobbit: uma jornada inesperada* (2012), tendo como base o romance que inspirou o filme – em sua versão brasileira, traduzida por Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta para a edição de 1995 publicada pela Martins Fontes –, com o intuito de conceder um caráter literário para a legenda e nela imprimir elementos de intertextualidade entre a LSE e o livro. Para tanto, primeiro foi realizada uma análise da adaptação do livro para o cinema, da dublagem e das estratégias usadas no filme para criar com som e imagem algo que estava apenas no campo escrito.

Partindo do pressuposto de que o espectador com deficiência auditiva pode ter lido o livro, a intenção foi manter nas legendas os elementos sonoros descritos na tradução brasileira do romance que se correspondem com as cenas do filme. Nas passagens do filme que coincidem com o livro, percebeu-se que a dublagem manteve ao máximo a intertextualidade, assim como a LSE, dentro de suas possibilidades espaciotemporais. Assim, foram mantidas as letras das músicas cantadas pelos personagens, que já apareciam no livro, e as descrições feitas pelo narrador Bilbo.

Uma estratégia mais ousada foi adotada na LSE como uma homenagem a Tolkien. No livro, o som da campainha da casa de Bilbo

é descrito como “ding-ling-dongue-longue”. Por sua vez, a batida na porta ganhou a descrição “ratatá”. Mesmo que no filme se ouve o som naturalista de uma campainha e de batidas de porta, Oliveira optou por legendar esses sons com as onomatopeias criativas encontradas no livro. Um leitor desavisado provavelmente estranharia essas legendas, mas isso não acarretaria consequências dramáticas na compreensão do filme. Mas o reconhecimento desses elementos por um espectador fã do *Hobbit* faria com que este captasse a homenagem, criando um sentimento de identificação com a LSE.

O trabalho citado é um exemplo de como o tradutor pode basear suas escolhas tradutórias em elementos externos ao texto recebido que dialogam com ele numa relação direta de intertextualidade. Evidentemente, nem sempre o tradutor terá a liberdade de utilizar literalmente passagens de um texto preexistente, devendo consultar previamente se seu uso está protegido por direitos autorais.

1.4 Fatores de recepção

Os fatores de recepção dizem respeito ao grau de flexibilidade na sincronização das legendas, na velocidade de leitura ou na exigência de uma LSE que reproduza diálogos verossímeis e cobre o máximo de informações auditivas do filme.

Outro aspecto a ser incluído nesta seção é a importância de o legendista conhecer seu público-alvo. Questiona-se o desconhecimento dos profissionais de LSE sobre o ambiente cognitivo de seu público, o qual pertence a uma cultura que não compartilham (NEVES, 2009, p. 157), ou sobre como uma pessoa surda oralizada se comunica oralmente, como ela organiza os conceitos, como estrutura as orações e compreende os textos escritos (TAMAYO, 2016, p. 332).

O legendista deve entender que se dirige a um grupo de pessoas muito heterogêneas que têm em comum a falta de acesso aos estímulos auditivos. Algumas delas identificam-se com uma cultura surda que se caracteriza pelo uso da língua de sinais como língua natural, sendo a língua das legendas uma língua adicional que nem sempre dominam.

No Brasil, existe o papel do consultor em acessibilidade, um profissional com deficiência que trabalha com o tradutor para assessorar e validar suas escolhas tradutórias. É fundamental a capacitação desse tipo de profissional, pois, assim como o legendista, deve entender de cinema e legendagem para realizar seu trabalho com qualidade.

Nos projetos de estágio e pesquisa em LSE desenvolvidos em nosso departamento, sempre que possível se trabalha com um professor Surdo que é professor da universidade e faz consultorias para festivais de cinema. Uma vez finalizada a primeira versão das legendas, realiza-se um visionamento conjunto para apontar problemas nas legendas e encontrar soluções mais adequadas.

2 Fatores internos

A dimensão interna diz respeito aos problemas que surgem no processo tradutório, com os quais o tradutor vai lidar em função das condições externas. Alguns desses problemas são comuns a todas as modalidades de tradução – como os fatores linguísticos, comunicativos, pragmáticos e semióticos – e outros são específicos de cada modalidade correspondente. Com base nessa classificação, vamos abordar alguns dos problemas internos específicos da modalidade que nos ocupa: as Legendas para Surdos e Ensurdecidos.

A LSE deve dar conta da multiplicidade de elementos acústicos que compõem a construção sonora do filme, entre os quais cumpre salientar os elementos linguísticos, os paralinguísticos, os musicais, os efeitos especiais e os que dizem respeito à colocação do som ou origem e localização das fontes sonoras (CHAUME, 2004, p. 163). Eles devem ser analisados levando-se em conta sua interação com os elementos de natureza visual – iconográficos, fotográficos, de mobilidade, de planejamento, gráficos e sintáticos. Nesta seção tecemos alguns comentários sobre cada um dos elementos acústicos.

A trilha sonora de uma produção cinematográfica inclui dois tipos de sons: diegéticos e não diegéticos (ou extradiegéticos). Os primeiros fazem parte do plano espacial em que a narração do filme se desenrola. Os diálogos pertencem a essa categoria, assim como o barulho de uma tempestade, o uivo do vento, um carro passando na rua ou o barulho de crianças brincando. Os sons não diegéticos são aqueles que não fazem parte do espaço da narração. Nem sempre está clara a fronteira entre os dois, havendo, inclusive, casos em que um som não diegético se transforma em diegético ou vice-versa:

Por sons não diegéticos entendemos todos aqueles cuja fonte não faça parte da dimensão espacial da narração. Os exemplos são vastos: música que se adiciona na pós-produção, a voz (em *off*) do narrador, efeitos posteriormente inseridos, etc. É claro que algumas situações podem conter algumas ambiguidades. Imagine-se o seguinte exemplo: o plano de um lago, de repente começa-se a ouvir uma banda a tocar e depois vê-se um barco a atravessar com a banda a tocar lá dentro. Trata-se de som diegético (JORGE, 2011, p. 62).

2.1 Fatores linguísticos

Chaume (2004, p. 167) considera o código linguístico o elemento mais preponderante do canal acústico, que chega ao espectador na forma de discurso oral e, em momentos pontuais, mediante o canal visual na forma de cartelas, texto escrito mostrado na cena, etc. Assim como os outros elementos da trilha sonora, ele pode ser diegético ou extradiegético e manifestar-se pela presença dos personagens em campo ou fora de campo (conhecido como voz em *off*).

Os diálogos dos personagens apresentam marcas da oralidade – fingida, tendo em vista que se trata de textos criados para imitar o uso espontâneo da língua, passando por uma depuração fonética, morfológica, sintática, lexical e estilística – para cumprir as convenções formais de extensão, imediatez e relevância linguística esperadas do gênero (CHAUME, 2004, p. 169).

O legendista conta com alguns recursos do registro escrito para reproduzir as tendências da linguagem oral, tais como: reticências para indicar pausas ou hesitações; palavras fragmentadas para marcar um ritmo diferenciado; aspas para salientar palavras pela sua pronúncia inadequada ou para indicar discurso direto; itálico para identificar as vozes em *off*, cantadas, declamadas (poemas), deslocadas espacial ou temporalmente ou filtradas por um aparelho, assim como pensamentos (ou leitura silenciosa) reproduzidos na faixa de áudio. Este último recurso, inclusive, tem apresentado dificuldades para os estudantes, pois, muitas vezes, eles acham que qualquer voz fora de plano deve ser italizada, inclusive quando há um diálogo entre dois personagens mostrado em plano e contraplano. Nesse caso, não é conveniente produzir a alternância entre letra normal e itálico, uma vez que os dois personagens se encontram no mesmo lugar ao mesmo tempo, e o itálico é um recurso que remete a uma ideia de separação espacial ou temporal.

Um detalhe sobre o uso do itálico que carece de uniformidade nas LSE diz respeito a onde deve começar a parte italizada quando há, no início de legenda, informação extra ou paralingüística entre colchetes. Alguns legendistas colocam essa informação em itálico, enquanto outros apenas aplicam o efeito na parte das falas. A segunda opção parece-nos a mais adequada, pois os colchetes demarcam a área de descrição. Até agora, tivemos acesso apenas a um manual específico quanto a esse ponto, o da Netflix para o português do Brasil (2015), no qual se lê que as informações entre colchetes nunca devem ser colocadas em itálico.

Outra questão bastante discutida no âmbito da legendagem em geral diz respeito à necessidade de se seguir à risca a norma do português padrão, mesmo quando os personagens falam em um registro muito coloquial ou apresentam marcas dialetais importantes para a trama. Essa exigência, fruto de políticas linguísticas muito protecionistas (CHAUME, 2004), tem sido questionada em vários países.

No Brasil, a distância entre o português falado e a norma padrão é considerável, ao ponto de haver expressões “corretas” que não são aceitáveis numa legenda, como “eu a amo”, quando o normal para o espectador brasileiro seria ler “eu te amo”. Casos como esse são tão incontestáveis que já foram aceitos em manuais de legendagem como exceções à norma. A colocação pronominal também é um ponto que tende a desafiar a norma, pois o uso forçado da ênclise provoca descolamentos indesejados, posto que no português do Brasil a posição mais generalizada do pronome é antes do verbo. Há ainda outros fenômenos bastante expandidos, como o uso do presente de indicativo com função de imperativo e a combinação dos pronomes *você* e *tu* na mesma oração, que, por convenção, não deveriam ser utilizados nas legendas.

Já há no país autores que defendem o reconhecimento das variedades linguísticas nas legendas interlinguais, como Rodrigues

e Severo (2013, p. 305), para os quais “[...] o apagamento de traços típicos da fala de certos grupos sociais no processo tradutório resulta no apagamento de aspectos de suas respectivas culturas e condições sociais”, ou Santiago Vigata, Araújo e Carvalho (2018), que reivindicam a liberdade de criação do legendista para preservar a diversidade linguística do texto audiovisual:

Após discorrer sobre a importância, para o texto audiovisual, das legendas e do profissional que as cria, é necessário sublinhar o lugar narratológico, ideológico, político e estético que ambos ocupam e a visibilidade que merecem no processo criativo. A própria decisão sobre como lidar com a diversidade linguística de um texto audiovisual passa por fatores de diversa índole e desconstrói a ideia do legendista como um facilitador infalível que deve dar conta de traduzir todas as falas, seja qual for a língua na qual são expressas. A ilusão de uma realidade monolíngue e homogênea criada pela legendagem tradicional não funciona mais nos dias atuais, e é preciso explorar novos modelos para promover mudanças que façam jus à riqueza do universo apresentado, que não apaguem a diferença, a outredade (SANTIAGO VIGATA; ARAÚJO; CARVALHO, 2018).

Essa visão ainda parece apresentar resistência do público com deficiência auditiva, por considerar que a legenda em português formal “[...] lhes dá a oportunidade de melhorar seus conhecimentos de português” (ARAÚJO; NASCIMENTO, 2011, p. 7). Porém, não podemos esquecer que a linguagem coloquial e a existência de dialetos

sociais, regionais e idiossincráticos são partes constituintes da língua e, portanto, a validade desse argumento pode ser contestada, sendo necessárias mais pesquisas com a comunidade surda para explorar em profundidade os aspectos envolvidos.

Dada a falta de consenso sobre o uso de coloquialismos nas legendas, o que ensinar ao estudante de LSE? O docente deve empoderar o aluno para adotar um posicionamento individual e crítico, adequando-se sempre ao nível de liberdade permitido pelos fatores externos. A decisão de optar pela manutenção da variação linguística o levará a explorar os recursos disponíveis no meio. Por exemplo, assim como Colondrón Denis (2004) propõe uma técnica para incluir nos preliminares de uma obra literária uma nota explicativa avisando sobre as variedades dialetais empregadas pelo tradutor na legendagem, isso pode ser feito mediante a inserção de uma legenda no início do filme na qual se explicam os traços linguísticos e discursivos dos personagens, podendo, inclusive, conter um pequeno glossário para definir unidades lexicais que possam apresentar dificuldades para o espectador com deficiência auditiva. Outra possibilidade é utilizar o recurso dos colchetes – usado na LSE para identificar os falantes e descrever os sons, as pausas e a carga emocional das falas – para inserir notas metalinguísticas pontuais, indicando, antes das falas dos personagens, informação sobre seus comportamentos linguísticos.

2.2 Fatores paralinguísticos

Qualidades da fala relativas a aspectos como entonação, ritmo e tom contribuem para que o espectador capte a carga emocional existente por trás dos enunciados dos personagens. Por conseguinte, eles são fundamentais para saber se um personagem disse algo em um tom

irônico ou com raiva, tristeza, alegria, honestidade, etc. Uma mesma frase pode expressar todas essas emoções ao se considerar o modo como ela foi emitida, e cabe à LSE explicitar de qual delas se trata.

Esse tipo de informação é colocado entre colchetes. Às vezes pode ser descrito facilmente com palavras como “grito”, “suspiro” ou “riso”. Outras vezes é necessária uma análise cautelosa pelo tradutor para identificar a intenção de enunciados mais ambíguos, como os que expressam ironia ou sarcasmo.

Um fato frequentemente observado na LSE é o uso abusivo do gerúndio para descrever os elementos paralinguísticos. O uso desta forma verbal é muito útil para indicar a durabilidade de sons que permanecem por um tempo, como telão de fundo, a diferença de sons discretos que acontecem em um instante pontual. O gerúndio também ajuda a qualificar o modo como algo está sendo dito pelo personagem (“chorando”, “cantarolando”). Porém, é preciso saber quando convém utilizá-lo, pois sua excessiva presença nas legendas resulta cansativa e empobrece o texto.

Sua repetição na mesma legenda “pássaros cantando e galinhas cacarejando” também deve ser evitada, a não ser que haja uma intenção retórica específica, como criar um efeito anafórico. Há casos em que o gerúndio pode ser substituído por outros recursos, como o uso de um substantivo plural ou a substantivação de um verbo (“gritos dos soldados e estilhaçar de vidros”). É bem verdade que o gerúndio indica a durabilidade da ação, mas sempre será possível indicar em outra legenda mais adiante que o som continua presente na cena, como costuma ser feito com a música (“música alegre continua”).

Na mesma lógica, não é necessário colocar “telefone tocando” quando todo espectador sabe que o toque do telefone é um som persistente que só termina quando o receptor atende a chamada ou, então, com a desistência da pessoa do outro lado da linha. Nesse sentido,

bastaria dizer “telefone toca” e, quando fosse preciso, indicar que o telefone parou de tocar por meio de uma legenda.

Os silêncios e as pausas são elementos paralinguísticos. As pausas costumam ser marcadas pelo ritmo de entrada e saída das legendas. Legendas com intervalos muito curtos entre elas produzem um efeito cintilante que exige do espectador um grande esforço ocular, e, nesse caso, é melhor colar as legendas, ou seja, deixar entre elas 0 milissegundos ou 1 milissegundo, dependendo do formato do arquivo. Quando for importante demarcar uma pausa, o tradutor deverá ter o cuidado de deixar um intervalo suficientemente estável – no mínimo, uns 500 milissegundos – entre as legendas.

A questão do silêncio nos filmes é de crucial importância para dramatizar uma cena. Os silêncios relevantes para a narrativa devem ser descritos entre colchetes. Alves (2012, p. 94) baseia-se em Shun (2008) para atribuir três valores ao silêncio no cinema: o sintático, quando o silêncio é empregado para separar dois elementos sonoros e indicar que vai acontecer uma mudança; o naturalista, quando ele é parte da diegese; e o dramático, utilizado para provocar emoções como tensão, medo, angústia ou solidão.

É difícil encontrar cenas em silêncio absoluto, pois até para recriar o silêncio o editor de som deve preencher a faixa de áudio com um “som de silêncio”. Mas há momentos que podem ser considerados silêncios sintáticos, como quando se percebe nitidamente a interrupção do som ambiente e das falas, ou quando se produz um intervalo entre dois movimentos musicais ou músicas-tema do filme em filmes quase integralmente permeados por uma trilha musical. Na construção da LSE, é importante marcar o começo, a continuação (às vezes) e o final das músicas. Este último, inclusive, costuma ir acompanhado de uma forte intensificação do som e um final abrupto, que transmite a sensação de que vai começar algo novo.

Por exemplo, no filme *O Hobbit: uma jornada inesperada* há uma sequência em que Radagast vai para a Velha Fortaleza e se produz uma troca musical: a música empolgante passa por toda a cena em que os coelhos correm rapidamente para o destino pedido por Radagast, e quando a Velha Fortaleza aparece na cena seguinte a música se torna misteriosa e termina, passando a ideia de que ninguém sabe o que Radagast encontrará naquele lugar sombrio.

Podemos classificar como naturalista o silêncio utilizado em cenas noturnas em que os personagens dormem ou monges rezam num convento. Em relação ao último silêncio, o dramático, ele pode ser encontrado em cenas que expressam tensão, drama ou qualquer valor sentimental. Nos filmes de suspense, o uso do silêncio torna o ambiente da cena mais pesado e misterioso, transmitindo o próprio suspense ao espectador. No exemplo do filme *Amor* (2012), do diretor Michael Haneke, o filme encerra-se com uma cena impactante desprovida de qualquer trilha sonora. Os créditos do filme aparecem na tela e ouvimos o silêncio absoluto. Dessa forma, o silêncio estabelecido pelo próprio filme apresenta uma maneira de intensificar o drama psicológico vivenciado pelos dois personagens na cena final.

2.3 Fatores musicais

No cinema, a música tem um papel relevante na adição de elementos dramáticos nas cenas. Trata-se de um componente sonoro que faz parte do nosso contato com o mundo, e cada cultura desenvolve uma forma de criar uma música de acordo com o contexto cultural. Nos filmes não seria diferente; as músicas, além de embelezar e enfeitar as cenas, também podem ser explicativas para o desenrolar da trama.

As letras das músicas são legendadas em itálico, com a primeira letra de cada linha em maiúscula e sem pontuação final. Desse modo,

elas ficam diferenciadas dos diálogos. Um fator complicador é quando numa sequência aparecem simultaneamente os diálogos dos personagens e uma canção cantada por eles ou cuja letra é importante para o enredo. Isso é frequente no gênero musical, e quando ocorre a regra é priorizar as falas dos personagens, especialmente quando os vemos falar em cena. A letra da música poderá ser legendada de forma intercalada, o que provavelmente prejudicará sua continuidade lógica devido à falta de tradução de alguns trechos. O recurso utilizado para marcar essa descontinuidade são as reticências no início – quando a letra fora interrompida na(s) legenda(s) anterior(es) pelo diálogo – e no final – quando ela vai ser novamente interrompida para legendar a fala de alguém. Desse modo, a unidade da música é conservada, e o espectador percebe quando há uma interrupção. Como a letra costuma se repetir ao longo da música, quase sempre poderão ser resgatadas as partes omitidas.

É importante analisar a trilha musical antes de começar a traduzir o filme e fazer um acompanhamento da música em união com as cenas, pois pode haver músicas-tema que representam um personagem, um ambiente ou uma época da narrativa e que apresentam variações ao longo do filme em função do clima emocional que se queira transmitir. Assim, um tema pode começar sendo uma peça de piano lenta e depois ressurgir com uma orquestra que imprime mais intensidade ou tensão à história. A intertextualidade continua existindo, pois se trata do mesmo tema, mas agora com qualidades sonoras diferentes.

2.4 Os efeitos sonoros e sua espacialidade

No espaço cinematográfico, a voz costuma ser considerada o elemento mais importante da trilha sonora. Os diálogos, as narrações e o *walla* ou vozerio – barulho de uma multidão falando em um ambiente

ou uma plateia cantando em um *show* – necessitam desse recurso verbal. A voz é caracterizada por duas funções na trilha sonora cinematográfica: vococêntrica e verbocêntrica. No cinema, “[...] o som vococêntrico favorece, evidencia e destaca a voz dos outros elementos. Já o verbocentrismo provém da necessidade de as palavras serem inteligíveis para garantir a assimilação de um código” (ALVES, 2012, p. 92).

O tradutor precisará tomar decisões quanto a como tratar na LSE a voz vococêntrica. Por exemplo, a descrição de murmúrios incompreensíveis é importante porque é um ruído de fundo que ajuda a situar a cena em um local público, como um café ou estação de trem, e essas cenas geralmente começam com um plano de situação no qual a câmera percorre o espaço e mostra as pessoas conversando. Assim, descrever esse som contribui para a ambientação. Também é conveniente criar uma legenda sempre que aparecer na tela um personagem falando em outra língua – real ou fictícia –, mesmo que não se entenda o que está sendo dito, pois o espectador surdo estará vendo a movimentação da boca e poderá achar que a falta de legenda se deveu à negligência do tradutor. Nesse caso, é possível indicar “fala em outra língua” ou “fala em italiano”.

No filme *O Hobbit*, o diretor Peter Jackson incluiu em muitas cenas línguas fictícias criadas por Tolkien: línguas élficas (quenya e sindarin), língua dos anões (khuzdûl) e língua dos orcs (língua negra). Há cenas do filme nas quais as falas foram legendadas na versão original, mas em outras nenhum espectador sabe o que foi dito. Uma solução para a LSE seria explicar que “Thorin grita em Khuzdûl”.

Os ruídos são aqueles sons ou barulhos que não são considerados música ou vozes. De acordo com Alves (2012), os ruídos podem ser divididos em três categorias: ruído de ambiente, ruído de efeito (*sound effects*) e ruído de sala (*foley*). O ruído ambiente é o som do clima, da geografia ou da paisagem e geralmente é ouvido quase de maneira

inconsciente. O ruído de efeito precisa de uma fonte sonora, um objeto que emita o som, como uma moto, uma explosão ou o tilintar de uma espada. Por último, o ruído de sala é criado em um estúdio. É colocado na pós-produção e geralmente está relacionado com os sons da movimentação dos atores, tapas, socos, o som de talheres ou os passos de alguém caminhando. Esse elemento da trilha sonora ajuda na construção das cenas, deixando as ações mais realistas e, em certas ocasiões, mais criativas (ALVES, 2012).

Um tipo de ruído que apresenta especial dificuldade para o legendista em filmes como *O Hobbit*, em que aparecem inúmeras espécies de animais e criaturas, é encontrar as palavras certas para descrever os diferentes sons que emitem. Outra dificuldade encontra-se no tratamento das onomatopeias, pois são uma forma criativa que temos de imitar os sons por meio dos recursos que a língua dispõe. No que diz respeito ao uso desse elemento linguístico na LSE, Nascimento (2016, p. 75) afirma que o uso da onomatopeia como alternativa para a tradução de efeitos sonoros é bastante polêmico e não há um consenso sobre o assunto. Para o entendimento das onomatopeias, o surdo deve ter o conhecimento desse recurso linguístico, caso contrário a compreensão pode ser prejudicada:

Entendemos também que a arbitrariedade tanto na ortografia da onomatopeia quanto no seu significado (pois, como visto, uma onomatopeia pode ser escrita de diferentes formas e corresponder a diferentes sentimentos, ruídos e ações) poderia prejudicar a compreensão do espectador surdo, que teria de se apoiar unicamente nas imagens para compreender a trama fílmica e decodificar a legenda, caso não fosse familiarizado com a linguagem das onomatopeias (NASCIMENTO, 2016, p. 90).

No filme *O palhaço* (2011) encontramos um exemplo de onomatopeia traduzida seguindo essa lógica. Em uma cena, o personagem Nei utiliza três vezes esse recurso sonoro para figurar as ações dos indivíduos, e nos indivíduos, citados em uma piada. A primeira refere-se a um ato de comer: “Ele *nhoc, nhoc, nhoc*”; essa referência é acompanhada por um breve gesto de Nei, que leva as mãos à boca. Esse mesmo som é feito e legendado mais à frente: “Deram o filé mignon. / Ele *nhoc, nhoc, nhoc*”. Desta vez, porém, a imagem está mostrando outro personagem e a voz de Nei falando ao fundo. São cenas muito rápidas e, sem conhecimento prévio desses sons, a legenda pode se tornar confusa. Na terceira vez em que é usada a onomatopeia o legendista escolhe não transcrevê-la, mas traduzi-la para o significado a que se refere o som produzido.

Nei, ao citar uma morte, diz: “*Pum!* E o italiano *oooohh!*” (gesticulando como se tivesse morrido). Nesse momento a legenda omitiu o som: “O italiano morreu”. No fim do filme ainda há outra onomatopeia omitida. Ocorre no circo, quando o palhaço Puro Sangue conta para a plateia: “Deus, com suas asas celestiais, aproximou-se de Adão e *vapt!*”. Nesse caso a informação foi omitida talvez por falta de espaço ou porque o legendista não soube como interpretá-la ou considerou sua tradução desnecessária, visto que houve uma demonstração do ato num rápido gesto de mãos de Puro Sangue, quando ele parece beliscar o palhaço Pangaré e fica com a mão fechada como que representando a costela. No entanto, esse gesto pode passar despercebido diante de tantas trocas de cenas na sequência das falas, tornando, assim, a onomatopeia da legenda de difícil compreensão.

Se todos os sons do filme fossem legendados, o filme ficaria excessivamente carregado de informação. Por isso é preciso estabelecer hierarquias entre os sons e descrever apenas os mais importantes. Como o legendista geralmente trabalha com fones de ouvido, é recomendável

que, uma vez finalizada a LSE, assista ao filme projetado em uma sala ampla com um bom equipamento de som para avaliar as escolhas feitas. Muitas vezes, um som que com os fones parecia estar em primeiro plano, ao escutá-lo na sala de projeção fica dissipado na trilha.

A espacialidade do som no cinema é um aspecto que evoluiu muito nos últimos anos com a digitalização e a possibilidade de criar diversos canais de áudio independentes para construir uma paisagem sonora tridimensional que processe separadamente diálogos, ruídos, músicas, etc., tornando possível situar um efeito sonoro numa posição – à esquerda, à direita, no centro, ao fundo – ou dotá-lo de movimento, indo de um lado para o outro, de trás para frente e assim por diante. Desse modo, o editor tem a possibilidade de trabalhar a hierarquia e a direcionalidade dos sons de maneira que o espectador perceba a origem e o movimento do som, sua aproximação ou afastamento, etc.

Conforme afirma Zdenek (2015), é quase inevitável que as LSE achatem a paisagem sonora, pois o simples fato de mencionar um som já o traz de alguma forma para a superfície, além do fato de o efeito sonoro estar em desvantagem com relação aos diálogos, que tendem a ser prioridade na legenda:

As legendas quase inevitavelmente achatam a paisagem sonora porque confinam o som ao reduzido espaço da legenda e a um modo de escrita linear, posto que os diálogos quase sempre ganham dos sons ambiente ao disputar o espaço na legenda, e as legendas equalizam os sons de um modo que apaga a distinção entre sons de primeiro plano e sons de fundo (ZDENEK, 2015, p. 218, tradução nossa).²

² “Do inglês: Captions almost inevitably flatten de soundscape as sound is pressed into a narrow caption space and linear writing mode, as speech sounds almost always beat out

O autor (ZDENEK, 2015, p. 208) recorre ao conceito de “som chave” (*keynote sound*) de Schafer (1977) para se referir aos sons que fornecem o contexto imersivo, a ambiência e o clima de uma cena, servindo de âncora para que todo o resto adquira um sentido especial. O som chave constitui o fundo de uma cena e existe apenas para dar forma e volume à figura, ou seja, ao som principal. Exemplos de sons chave são os ruídos de ambiente, como o da água de um rio correndo, o do motor de um carro em combustão ou da televisão ligada. Como esses ruídos já estão tão internalizados que apenas atentamos para eles, o legendista deve fazer um exercício de escuta cuidadosa para identificá-los e estabelecer quais deles são imprescindíveis, dada a insustentabilidade de descrever todos.

Para descrever os sons chave sem elevá-los ao primeiro plano sonoro, é importante utilizar indicadores espaciais como “na distância” ou “ao fundo”, pois dão à trilha sonora profundidade de campo e permitem localizar esses sons no segundo plano. Os sons também podem ser descritos pelo seu volume, como altos ou baixos, para modular a intensidade sonora e mostrar que as músicas ou as falas não seguem uma sucessão monótona.

Os ruídos de efeito podem aparecer num plano aproximado e geralmente sua fonte sonora está visível. Mas quando ela não for mostrada ou não for facilmente identificável pelo público com deficiência auditiva, a LSE deverá explicitar a origem do som. Araújo (2008) constatou em suas pesquisas de recepção que há uma preferência dos espectadores surdos brasileiros pela descrição dos efeitos sonoros sempre que possível, mesmo quando a ação é vista na tela, portanto o legendista precisará decidir quais efeitos merecerão destaque dentre a infinidade de outros sons.

ambient sounds for room on the caption track, and as captions equalize sounds by blurring the distinction between foreground and background sounds”.

Apesar dessas estratégias para trabalhar a profundidade e a direcionalidade dos sons, a verdade é que o tradutor conta com um espaço muito limitado para trabalhar a paisagem sonora. Uma possível solução seria reservar um espaço separado da tela, por exemplo, o canto superior direito, para incluir uma breve descrição dos sons chave, deixando mais espaço para o resto da informação que ocupará a legenda principal, geralmente centralizada na parte inferior da tela. Zdenek mostra ainda exemplos de legendagem criativa em que a potencialidade icônica das legendas é explorada, mas isso já nos leva a outro domínio, o da edição de vídeo e da pós-produção, que apresenta sua própria complexidade, fora da alçada deste trabalho.

Referências

AENOR. Asociación Española de Normalización y Certificación. *Norma UNE 153010*. Subtitulado para personas sordas e para personas con discapacidad auditiva. Madrid: AENOR, 2012. Disponível em: <http://implantecoclear.org/documentos/accesibilidad/UNE_153010_2012.pdf>. Acesso em: 1 ago. 2018.

ALVES, Bernardo Marquez. Trilha sonora: o cinema e seus sons. *Novos Olhares: Revista de Estudos Sobre Práticas de Recepção a Produtos Midiáticos*. São Paulo, p. 90-95, dec. 2012. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/55404>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. Instrução Normativa n. 128, de 13 de setembro de 2016. *Diário Oficial da União*, n. 179, Brasília, 16 de setembro de 2016, Seção 1, p. 6. Disponível em: <http://www.lex.com.br/legis_27185709_INSTRUCAO_NORMATIVA_N_128_DE_13_DE_SETEMBRO_DE_2016.aspx>. Acesso em: 2 ago. 2018.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. Por um modelo de legendagem para surdos no Brasil. *Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores*, n. 17, p. 59-76, 2008. Disponível em: <<http://www.pgsskroton.com.br/seer/index.php/traducom/article/view/2084>>. Acesso em: 1 ago. 2018.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. Investigando parâmetros de legendas para surdos e ensurdecidos no Brasil. In: FROTA, M. P.; MARTINS, M. A. P. (Org.). *Tradução em Revista*, v. 2, 2011, p. 1-18. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18862/18862.PDF>>. Acesso em: 1 ago. 2018.

BRASIL. Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, 25 abr. 2002, Seção 1, p. 23. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm>. Acesso em: 30 jul. 2018.

CHAUME, Frederic. *Cine y traducción*. Madri: Cátedra, 2004.

COLONDRÓN Denis, Victoriano. El territorio de La Mancha: libros, lengua y... dinero (unidad y diversidad del español en el “espacio común del libro”). *Cuaderno de lengua: crónicas personales del idioma español*, n. 24, s.n., 26 febrero de 2004. Disponível em: <<http://cuadernodelengua.com/antes.htm>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

DÍAZ CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. *Audiovisual translation: subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2007.

JORGE, Rui Pereira. Edição de som: algumas perspectivas. *Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura*, [S.l.], n. 2, p. 59-67, jul. 2011. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2196>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. As onomatopeias na legendagem para surdos e ensurdecidos do filme *Asterix et Obelix: Mission Cleopatre*. *REU*, Sorocaba, v. 42, n. 1, p. 69-94, jun. 2016. Disponível em: <<http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/reu/article/view/2479>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

NAVES, Sylvia *et al.* (org.). *Guia para produções audiovisuais acessíveis*. Brasília: Secretaria do Audiovisual/Ministério da Cultura, 2016. Disponível em: <https://noticias.unb.br/images/Noticias/2016/Documentos/Guia_para_Producoes_audiovisuais_Acessiveis__projeto_grafico_.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2016.

Netflix. *Brazilian Portuguese Timed Text Guide*. Scotts Valley: Netflix, 2018. Disponível em: <<https://partnerhelp.Netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215600497-Brazilian-Portuguese-Timed-Text-Style-Guide>>. Acesso em: 3 ago. 2018.

NEVES, Josélia. Interlingual Subtitling for the deaf and hard of hearing. In: DÍAZ-CINTAS, J; ANDERMAN, G. M. (Ed.). *Audiovisual translation: language transfer on screen*. Nova York: Palgrave MacMillan, 2009. p. 151-169.

OLIVEIRA, Daniela Mineu de. *Ding-lingue-dongue-longue: uma proposta de LSE para o filme O Hobbit: uma jornada inesperada*. 2016. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação. Instituto de Letras. Universidade de Brasília, 2016. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/16416>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

RODRIGUES, Tiago Pereira; SEVERO, Cristine Gorski. Variação em legendas de filme traduzidas: a representação da fala de personagens pertencentes a grupos socialmente desprestigiados. *TradTerm*, v. 22, p. 303-326, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/69134/71591>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

SANTIAGO VIGATA, Helena; ARAÚJO, Angelica Almeida de; CARVALHO, Gilda Maria Pinho Villa-Verde de. Legendagem de filmes e séries multilíngues. In: ALVES, Daniel Antônio de Souza (Org.). *Discussões contemporâneas sobre os estudos da tradução: reflexões e desenvolvimentos a partir do IV Encontro Nacional de Cultura e Tradução*. No prelo.

TAMAYO, Ana. Subtitulación para personas sordas: metodología de aprendizaje-servicio en el aula de traducción audiovisual. In: *Íkala – Revista de Lenguaje y Cultura*, v. 21, n. 3, p. 327-342, set.-dez. 2016. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=255046903006>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

TOLKIEN, J. R. R. *O Hobbit*. Tradução: Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

ZDENEK, Sean. *Reading sounds: closed-captioned media and popular culture*. Chicago: The University of Chicago Press, 2015.

Referências audiovisuais

AMOR. Michael Haneke. Título original: *Amour*. Áustria, 2012.

O HOBBIT: uma jornada inesperada. Título original: *The Hobbit: an unexpected journey*. Peter Jackson. Estados Unidos da América/Nova Zelândia, 2012.

O PALHAÇO. Selton Mello. Brasil, 2011.