

O uso de emojis em legendas do tipo LSE: uma forma lúdica de traduzir informações paralinguísticas para crianças

Katherine Herdy Duailibi Zuanny*
Manoela Cristina Correia Carvalho da Silva**

Introdução

Na área da tradução audiovisual (TAV), uma das modalidades de tradução mais antigas e largamente usadas é a legendagem. Atualmente, essa modalidade de tradução vem se tornando cada vez mais necessária, especialmente devido às demandas em prol da acessibilidade, o que levou ao nascimento da Legenda para Surdos e Ensurdidos (LSE),¹ considerada uma modalidade da subárea da Tradução Audiovisual Acessível (TAVA).

A LSE se constitui num texto escrito, geralmente apresentado na parte inferior da tela e segue todos os parâmetros das legendas para ouvintes. Contudo, nela são adicionados elementos descritivos como: a trilha musical, os efeitos sonoros, as informações paralinguísticas (tom de

* Graduada em Letras Língua Estrangeira Moderna ou Clássica (Inglês) pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Integra, como pesquisadora voluntária, o grupo de pesquisa Tradução e Acessibilidade (TrAce) do Instituto de Letras da UFBA. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7383823297781730>

** Doutora em Educação e mestre em Letras e Linguística, ambos pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). É professora adjunta do Instituto de Letras da UFBA e Coordenadora do grupo Tradução e Acessibilidade (TrAce) do Instituto de Letras da UFBA. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1401867652891934>

¹ Esse recurso é usualmente preferido pelo público ensurdido, enquanto que o público surdo tem preferência pela TALS (Tradução Audiovisual da Língua de Sinais), termo cunhado por Nascimento e Nogueira (2019), que ocorre na janela de Libras. Contudo, nem sempre a TALS é ofertada. Além disso, a presença da LSE em produtos audiovisuais garante aos surdos a possibilidade de contato com a Língua Portuguesa de maneira lúdica, ajudando no desenvolvimento do bilinguismo.

voz, ritmo de fala, volume de voz etc.) e extralinguísticas² (gestos, posturas etc.) de um produto audiovisual. Esses elementos extras têm como objetivo dar acesso ao público surdo e ensurdecido aos signos acústicos não verbais, que são essenciais para proporcionar uma leitura completa do material audiovisual traduzido.

No entanto, a tradução desses signos acústicos não verbais traz inúmeros desafios para os legendistas, como, por exemplo, o número de caracteres por segundo (CPS), velocidade em que a legenda é exibida na tela. Quando são adicionadas essas informações extras, consideradas essenciais, o CPS geralmente gravita para um limite muito alto de velocidade. Essa velocidade rápida, por sua vez, pode vir a gerar uma leitura incompleta da legenda, tornando todo o processo uma experiência frustrante para o público-alvo, principalmente no caso das crianças, que podem estar ainda no processo de alfabetização em Língua Portuguesa.³

Desse modo, este artigo tem como objetivo divulgar os resultados obtidos no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado *O uso de emojis na LSE para crianças: uma estratégia lúdica para a tradução dos elementos paralinguísticos* (ZUANNY, 2022). O referido trabalho teve como finalidade buscar respostas para a seguinte questão: os emojis seriam uma estratégia viável de tradução para substituir informações paralinguísticas e, conseqüentemente, poupar o uso de caracteres e diminuir o CPS em uma legenda do tipo LSE?

A informação paralinguística foi escolhida, visto que ela está relacionada à parte da fala ligada aos elementos não verbais, como a

² Essas informações são transmitidas por códigos não verbais e são facilmente perceptíveis por pessoas surdas e ensurdecidas. Pode ser necessária a tradução quando essa informação se refere a algum sinal ou imagem iconográfica da cultura de partida que não seja compartilhada pela cultura de chegada (GREGORIM, 2018). No Brasil, o sinal de positivo, por exemplo, é visto como um ok, a confirmação de algo. No Irã, o mesmo sinal é visto como uma ofensa. Para os iranianos esse gesto é similar a mostrar o dedo do meio no Brasil (APRENDIA, 2020).

³ No Brasil, diversas pesquisas (CHAVES, 2012; DINIZ, 2012; ARAÚJO, ASSIS, 2014; ARAÚJO, ARRAES, 2017; ARAÚJO, ASSIS, ARRAES, 2017; GABRIEL, 2017; VIEIRA, ARAÚJO, 2017; VIEIRA, TEIXEIRA, CHAVES, 2017; SILVA, 2018; VIEIRA, ASSIS, ARAÚJO, 2020) têm apontado que a segmentação (quebra das legendas), muito mais do que a velocidade, é o critério responsável por garantir maior conforto na leitura por parte de pessoas surdas ou ensurdecidas. Isso quer dizer que, quando bem segmentadas, mesmo as legendas mais rápidas não parecem apresentar grandes desafios. Contudo, todos os estudos nacionais sobre o assunto conduzidos até o momento foram feitos com o público adulto. Além disso, fora do Brasil, a velocidade continua sendo apontada como um dos maiores problemas para a compreensão de legendas do tipo LSE, especialmente entre crianças.



entonação, o volume da voz, o ritmo de fala, as pausas, a expressão de emoções e atitudes, entre outros. Ela exerce uma função de expressividade dentro da língua (BULHÕES, 2006). Assim, essa informação acaba sendo mais difícil de ser percebida pelo público-alvo da LSE sem a presença das legendas.

Os emojis são ícones ilustrados, utilizados em conversas on-line, que, além de adicionar significado e emoção às nossas palavras, podem efetivamente substituir mensagens curtas (MATTOS; BRASIL; GARCIA; OLIVEIRA, 2019). A escolha desses ícones se deu pelo fato de que, com o avanço da tecnologia, cada vez mais nos comunicamos por meio de mensagens e imagens, e uma das formas que utilizamos para expressar as nossas emoções ao lermos ou vermos algo são os emojis. Além disso, crianças surdas e ensurdecidas são bastante visuais (CORREIA; NEVES, 2019). Assim, pensamos que será mais fácil para elas o reconhecimento desses ícones em substituição às informações paralinguísticas transmitidas verbalmente.

Para estudar a viabilidade do uso dos emojis foi legendado o curta-metragem *Um pequeno grande erro* (2011) da Pixar, distribuído pela Walt Disney. A escolha desse curta se deu pela rica variação de informações paralinguísticas apresentadas nas vozes dos diversos personagens. Inicialmente, foi feita uma versão de LSE tradicional na qual essas informações foram descritas verbalmente entre colchetes. Em seguida, foram criadas duas versões utilizando os emojis. A primeira foi feita apenas substituindo as informações paralinguísticas pelos ícones. A segunda contou com uma edição que buscou, além de usar os emojis, deixar a legenda a mais parecida possível com o áudio. Logo depois, foi verificado se os emojis substituíram de forma total ou parcial os textos verbais entre colchetes e também comparamos a quantidade de CPS de cada versão das legendas. Por fim, com base nos resultados obtidos, foi avaliado se uso dos emojis se constituiu numa estratégia viável para a tradução das informações paralinguísticas.

Como este artigo tem uma limitação de páginas, apresentaremos aqui apenas um recorte do TCC. Assim, focaremos na edição das falas e em sua relação com o uso dos emojis. Este texto é constituído por seis seções. A primeira é esta introdução. A segunda traz um breve estado da arte sobre a



LSE voltada para crianças e os parâmetros técnicos adotados para a legendagem do curta-metragem. A terceira discorre sobre a metodologia da pesquisa. A quarta e a quinta trazem a legenda tradicional e com emojis, respectivamente. Por fim, a sexta seção apresenta nossas considerações finais.

LSE para crianças

Tradicionalmente, a tradução de programas infantis está associada à dublagem. No entanto, esse recurso, por razões óbvias, não assegura acessibilidade às crianças surdas e ensurdecidas. Esse é um problema grave que se reflete também na falta de estudos sobre a LSE para esse público. Desse modo, apesar de haver parâmetros claros para a LSE voltada para adultos, o mesmo não ocorre quando o público é o infantojuvenil. Assim, antes de iniciar o processo de legendagem do curta selecionado, fizemos uma busca sobre trabalhos cujo foco era a LSE para crianças a fim de delinear os parâmetros técnicos a serem usados (número de caracteres por linha, velocidade em CPS etc.). Tal busca foi feita utilizando palavras-chaves em português, inglês e espanhol e as seguintes plataformas de busca: *Banco de Teses e Dissertações da CAPES*; *Portal de Periódicos CAPES*; *Scientific Electronic Library Online (SciELO)*; *Education Resources Information Center (ERIC)*; *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (Redalyc)* e *Google Académico*.

Nacionalmente, encontramos apenas quatro trabalhos sobre LSE para crianças: Leão e Rangel (2019), Pereira (2019), Silva (2021) e Souza (2021). O artigo de Leão e Rangel (2019) propõe uma LSE para o espetáculo teatral infantil *Miralu e a luneta encantada*. As autoras também apontam certos fatores que causam a necessidade do uso da estratégia de redução textual na feitura dessa legenda para o teatro. A monografia de Pereira (2019) apresenta uma proposta de LSE em português brasileiro do filme *Spirit – O corcel indomável*, a partir das legendas para surdos em inglês e a versão dublada em português do filme. Aqui, o objetivo foi comparar quais foram os recursos gramaticais usados na legenda em inglês com os usados na LSE produzida pela autora. O TCC de Silva (2021) sugeriu uma proposta de LSE para o desenho animado *She-Ra e as princesas do poder*, seguindo as

recomendações do *Guia para produções audiovisuais acessíveis*⁴ (NAVES; MAUCH; ALVES; ARAÚJO, 2016). Por fim, a monografia de Souza (2021) buscou desenvolver um livro infantil no formato audiovisual acessível (livros em formato de vídeo, que contam com audiodescrição, LSE, TALS etc.), também seguindo as recomendações do *Guia para produções audiovisuais acessíveis*.

Internacionalmente, destacamos primeiramente as duas autoras que mais se debruçam sobre o tema, Zárte e Tamayo. Zárte conta com dois artigos sobre Estudos Surdos e SDH (*Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing*)⁵ para crianças (ZÁRATE, 2010; 2011). Neles a autora aponta que os legendistas do Reino Unido não têm uma diretriz clara sobre quais são as dificuldades de leitura de uma criança surda, ou que estratégias tradutórias e que CPS seriam mais adequados para o público infantil. Por isso, em sua tese (ZÁRATE, 2014), uma pesquisa de recepção, a autora procurou entender como crianças surdas britânicas liam as legendas e as suas dificuldades nesse processo de leitura. Para isso, a autora comparou legendas feitas por canais televisivos britânicos, que seguem a norma *ITC Guidance on Standards for Subtitling*,⁶ com legendas editadas das mesmas animações feitas por ela. Em suas legendas, a autora procurou respeitar as recomendações presentes em seus trabalhos anteriores, além de usar as seguintes diretrizes: máximo de 14 CPS, legendas posicionadas na parte inferior da tela e centralizadas, máximo de duas linhas e máximo de 39 caracteres por linha. As legendas produzidas por Zárte tiveram um melhor desempenho, visto que as crianças conseguiram compreender melhor o que estava ocorrendo nos desenhos e apresentaram menos dificuldade com a velocidade de leitura.

A segunda autora a discorrer sobre a SDH infantil é Tamayo. Em

⁴ Guia com parâmetros para orientar produções com audiodescrição, janela de Libras e legenda para surdos e ensurdecidos. Contudo, as recomendações feitas não trazem nenhuma orientação voltada para o público infantil.

⁵ A tradução literal de *Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing* é “Legenda para surdos e ensurdecidos”. Contudo, a SDH e a LSE brasileira não são exatamente a mesma coisa, pois a SDH emprega diversos recursos que não são utilizados na LSE, como o uso de cores para a identificação de personagens, diferentes posicionamentos da legenda em tela e a possibilidade de emprego da técnica da legendagem refalada.

⁶ Documento que fornece orientações sobre as normas técnicas que devem ser seguidas na produção de legendas no Reino Unido.

seus artigos (TAMAYO, 2015a; 2016; TAMAYO, CHAUME, 2017), a autora estuda como são feitas as legendas para crianças em programas de televisão da Espanha e se debruça sobre questões como a velocidade, o léxico usado, a descrição das informações paralinguísticas, pausa mínima entre legendas consecutivas e a comparação entre legendas editadas⁷ e *verbatim*.⁸ Ela observou que nenhum canal da Espanha segue à risca os parâmetros da norma UNE,⁹ e também constatou que a maioria dos programas de TV descrevia as emoções. Tamayo afirma que as velocidades de 12 e 10 CPS são mais adequadas para o público infantil; que a pausa de no mínimo quatro quadros entre legendas consecutivas seria essencial para evitar um efeito de sobreposição; e que as legendas editadas trazem melhor compreensão, principalmente em relação ao vocabulário.

Em sua tese (TAMAYO, 2015b), ela conduziu uma pesquisa de recepção com crianças surdas espanholas, enfatizando a necessidade de padrões mais específicos para o público mais jovem. A autora comparou as legendas feitas por canais espanhóis com suas legendas do mesmo programa. Em suas legendas, a autora utilizou as seguintes diretrizes: cuidado especial com a segmentação; 12 CPS; pausa de quatro quadros (0,16 segundo) entre legendas consecutivas; 37 caracteres por linha; duas linhas; uso de cores para identificar os falantes; e, para as informações paralinguísticas, uso de emoticon¹⁰ na mesma cor da legenda do personagem ou uso de descrição verbal entre parênteses com a cor da legenda do personagem. A conclusão do estudo foi de que as legendas feitas por Tamayo permitiram uma melhor compreensão e entendimento do texto audiovisual por parte dos participantes.

Outras pesquisas sobre SDH para crianças são as de Lorenzo (2010a;

⁷ São legendas que utilizam diversas estratégias, como a omissão e reformulação, para diminuir a quantidade de texto, e consequentemente diminuir o CPS, a fim de ficar dentro dos parâmetros estabelecidos.

⁸ São legendas nas quais temos a transcrição exata e total do diálogo. Segundo Neves (2005), algumas pessoas surdas e ensurdecidas, principalmente as que têm algum resíduo auditivo ou conseguem ler lábios, preferem essas legendas com a justificativa de que só assim teriam acesso ao mesmo texto que os ouvintes, não tendo nenhum tipo de censura.

⁹ A norma UNE 153010 – *Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva*, é o documento espanhol que fornece orientações sobre as normas técnicas que devem ser seguidas na produção de legendas para pessoas surdas e ensurdecidas.

¹⁰ O emoticon é um pictograma criado a partir dos sinais de pontuação, números e caracteres especiais (ex.: :-), feliz) (NEVES, 2005; SOUZA, 2019).



2010b) e Wünsche (2020). Em seus estudos, Lorenzo utilizou diversas estratégias de tradução e tipografia a fim de observar quais seriam as preferências das crianças surdas e ensurdecidas espanholas. Dentre elas, a que nos despertou especial interesse foi o uso de emojis para a tradução dos elementos suprasegmentais.¹¹ Foi visto que a maioria das crianças entendeu melhor os emojis do que a descrição entre parêntese ou os emoticons. Além disso, a autora, a fim de atender uma fatia maior do público, utilizou a regra dos oito segundos em vez da dos seis segundos.¹² Mas, apesar disso, foi verificado que 52% das crianças surdas estudadas ainda necessitavam de mais tempo para ler as legendas.¹³

Em contrapartida, a pesquisa de Wünsche (2020), com crianças surdas e ensurdecidas alemãs, atribuiu um peso menor à velocidade das legendas. No estudo, a autora testou legendas de alguns programas de TV infantis alemães e notou que velocidades mais lentas e métodos de redução do texto não teriam efeitos significativos no aumento da compreensão do conteúdo por parte das crianças. Contudo, a autora ressalta que é necessário fazer pesquisas com subgrupos filtrados por idioma e idade para termos uma ideia mais definida sobre o assunto.

Metodologia

Para a pesquisa, como mencionado anteriormente, escolhemos legendar o curta metragem *Um pequeno grande erro* da Pixar, distribuído pela Walt Disney Pictures. Este é o segundo curta da série *Curtas Toy Story* e conta com os principais personagens da franquia de filmes mundialmente conhecida *Toy Story* (Woody, Buzz Lightyear, Porquinho, Rex etc.) (IMDb, c1990-2022). Nesse desenho, o Buzz Lightyear fica preso em uma lanchonete com um grupo de apoio terapêutico para brinquedos que foram

¹¹ Aqui a autora indicou que esses elementos seriam referentes às condições de fala dos personagens (ex.: tom feliz, gaguejar, gritar etc.).

¹² Tradicionalmente, a legenda deve permanecer na tela, no mínimo um e no máximo seis segundos, pois pesquisas indicaram que menos do que um segundo impossibilitaria a leitura e mais do que seis segundos levaria automaticamente a uma releitura do texto.

¹³ Outro estudo que aborda o uso dos emojis, no entanto com o público surdo e ensurdecido turco adulto, foi o de Gürkan (2019). Aqui o autor fez duas legendas, uma descrevendo entre parênteses a indicação de se era uma voz masculina ou feminina, e a outra utilizando os emojis (👤, 🧑) em substituição a essa informação. Foi visto que o uso de emojis foi a opção preferida por parte do público, no que diz respeito às porcentagens, pois segundo Gürkan o número de respostas não foi igual.



descartados ao longo dos anos, enquanto uma mini versão sua, o Mini Buzz, tenta tomar o seu lugar na casa da Bonnie (dona do Buzz Lightyear). Ao conseguir escapar e voltar para sua casa, o Buzz verdadeiro encontra o farsante e o leva ao grupo de apoio. Como o curta tem diversas cenas com as sessões de terapia dos brinquedos, os personagens acabam expressando diversas emoções (tristeza, raiva, tédio etc.), o que motivou a escolha do material.

Além disso, decidimos por legendar a versão dublada do curta, já que, muito provavelmente, essa seria a versão traduzida à qual o público-alvo desta pesquisa, crianças surdas e ensurdecidas brasileiras, teria acesso. Outro fator que nos levou a essa decisão foi que as crianças com algum resíduo auditivo funcional provavelmente prefeririam ter contato com um material que permitisse o apoio do áudio em português.

Uma vez decidido o curta e feita a análise dos trabalhos sobre LSE para crianças já citados, foram definidos os seguintes parâmetros para a elaboração da LSE do curta-metragem:

- 1- legendas centralizadas na parte inferior da tela;
- 2- tipografia recomendada pelo *Guia para produções audiovisuais acessíveis*;
- 3- legendas com no máximo duas linhas;
- 4- legendas com no máximo de 37 caracteres por linhas;
- 5- regra dos oito segundos;
- 6- cuidado especial com a segmentação;
- 7- velocidade máxima de 12-14 CPS;
- 8- pausa mínima entre legendas consecutivas de quatro quadros;
- 9- uso da omissão como principal estratégia de tradução;¹⁴
- 10- emprego de sintaxe simples;
- 11- preferência por vocabulário simples. Ao se utilizar alguma palavra considerada difícil, deixar a legenda por mais tempo na tela e repetir o

¹⁴ Optamos por priorizar a omissão em detrimento da reformulação. A omissão acarreta menos transformações no texto, uma vez que, em geral, são suprimidas palavras acessórias, como interjeições, pronomes etc. Já a reformulação, apesar de manter o sentido do texto de partida, traz maiores mudanças, podendo até mesmo levar à alteração da estrutura de uma fala por completo. Por isso, essa última estratégia encontra resistência por parte do público da LSE, pois alguns consideram que há uma certa censura e um afastamento muito grande com relação ao áudio do material legendado.

vocabulo em outra legenda;

12- descrição entre colchetes e uso de emojis. Na primeira legenda, descrevemos as informações paralinguísticas e, na segunda e terceira legendas, utilizamos os emojis em substituição à descrição.

Isto posto, para começar a feitura das legendas, primeiro utilizamos a plataforma gratuita *SaveFrom.net* para baixar o curta em formato MP4. Depois, fizemos um arquivo de legenda em formato ASS¹⁵ no programa gratuito de criação e edição de legendas *Aegisub*, programa de manuseio simples com interface intuitiva. Outra vantagem apresentada por esse programa é que, ao testarmos os emojis, vimos que o mesmo conseguia reconhecê-los, contá-los como caracteres e armazená-los no arquivo de legendas.

Assim, primeiro confeccionamos a legenda no formato tradicional, ou seja, com a descrição das informações paralinguísticas entre colchetes. Primeiramente, foi feita a transcrição *verbatim* das falas dos personagens, a marcação inicial do tempo de entrada e saída de cada uma (TCR), centralizando as legendas na parte inferior da tela e definindo seu estilo quanto a cor, tipo e tamanho de fonte. Depois, revisamos o texto de acordo com a tipografia recomendada pelo *Guia para produções audiovisuais acessíveis* e adicionamos entre colchetes os nomes dos personagens e as informações paralinguísticas observadas.

Então, começamos a utilizar as estratégias de tradução para que as legendas ficassem com no máximo duas linhas e 37 caracteres por linha, além de revisar o TCR para que ficasse dentro da regra dos oito segundos e para que a sincronização do áudio e do texto editado ficasse mais apropriada. Feito isso, focamos em revisar a segmentação das legendas, a velocidade máxima de 12-14 CPS e a pausa mínima de quatro quadros entre legendas consecutivas. Feitas as alterações necessárias, editamos mais uma vez o texto, procurando garantir o emprego de uma sintaxe e de um

¹⁵ Um arquivo em formato ASS é criado usando o programa *Aegisub*. Nele é possível criar o texto formatado usando o padrão *SubStation Alpha*. Esta formatação permite que os usuários apliquem diversas formatações ao texto da legenda (cores, fontes, tamanho, estilo karaokê, espaçamento da legenda etc.); o que não seria possível fazer nos formatos mais comumente usados, o SRT e o STL, pois são arquivos que não suportam essas informações (EXTENSÃO, 2020; ASS, c2022).

vocabulário simples. Contudo, ao utilizarmos uma palavra considerada difícil, deixamos a legenda por mais tempo na tela e repetimos o vocábulo em outra legenda. Com a finalização da versão tradicional, para queimar a legenda¹⁶ no vídeo, utilizamos o programa gratuito *HandBrake*. Depois, armazenamos o vídeo legendado no *Google Drive*.

Para a versão com os emojis, foram primeiramente pesquisados quais ícones representariam melhor as informações paralinguísticas descritas nas legendas, em seguida os inserimos no arquivo de legenda em substituição à descrição que havíamos feito entre colchetes. Para a pesquisa dos emojis, utilizamos os seguintes sites: *EmojiTerra.com*, *Emojiall.com* e *Emojipedia.org*. Os três sites possuem uma interface fácil para pesquisa e contam com todos os emojis, inclusive os mais recentes.

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

Feita a consulta nos sites, compilamos o resultado numa tabela onde foram incluídas as diversas opções de emojis para cada descrição que havíamos feito entre colchetes. Em seguida, selecionamos os que seriam utilizados em substituição a cada descrição, criando uma nova versão de legenda. Essa primeira versão foi discutida e revisada durante a orientação, dando origem a duas versões finais da legenda com emojis. Uma versão na qual os emojis apenas substituíram as informações paralinguísticas entre colchetes, sem qualquer outra modificação em relação ao texto da legenda tradicional feita anteriormente; e outra na qual,

¹⁶ O termo “queimar a legenda” significa inserir a legenda no vídeo, de forma que o produto audiovisual e as legendas são integrados em um mesmo arquivo. Assim, a legenda já aparece automaticamente no produto, sem precisar ser acionada (ETC, 2019).

além da utilização dos emojis, houve edição no texto, a fim de que as legendas ficassem mais parecidas com o áudio.

Por fim, queimamos a legenda. Para fazer a queima das novas legendas, tivemos que utilizar uma outra plataforma, uma vez que o *HandBrake* não conseguia reconhecer os emojis. Assim, para a queima dessas legendas utilizamos a plataforma gratuita de edição de vídeo on-line *VEED.IO* e também adicionamos os vídeos legendados no *Google Drive*.

Nas duas próximas seções, apresentaremos as diferentes versões de legendas produzidas, tanto a tradicional quanto aquelas com emojis, relatando o processo tradutório e quais foram as estratégias utilizadas. Contudo, por causa da limitação de páginas do artigo, iremos nos limitar a discorrer sobre o processo de edição das falas e seleção dos emojis.

Versão da legenda tradicional

Como explicado anteriormente, devido à falta de orientações específicas para a legendagem para crianças, parâmetros especiais foram desenhados para nosso estudo. No caso da legenda tradicional, foi possível seguir os parâmetros propostos em sua quase totalidade, sendo a necessidade do uso de reformulações a única exceção. Assim, esse foi o único parâmetro que não pôde ser seguido à risca.

Total de legendas: 151 ¹⁷	
Parâmetros	Porcentagem
Legendas centralizadas na parte inferior da tela.	100%
Tipografia recomendada pelo <i>Guia para produções audiovisuais acessíveis</i> .	100%
Legendas com no máximo duas linhas.	100%
Legendas com no máximo 37 caracteres por linha.	100%
Regra dos oito segundos.	100%
Cuidado especial com a segmentação.	100%
Velocidade máxima de 12-14 CPS.	100%

¹⁷ Tivemos um total geral de 186 legendas. Porém, neste quadro estamos computando apenas 151, aquelas relativas apenas às falas dos personagens. As demais 35 legendas não computadas foram usadas exclusivamente para os efeitos sonoros (música, onomatopeias etc.) e informações diegéticas. Ressaltamos que essas 35 legendas respeitaram 100% dos parâmetros presentes no quadro.

Pausa mínima entre legendas consecutivas de quatro quadros.	100%
Uso da omissão como principal estratégia de tradução. ¹⁸	42%
Emprego de sintaxe simples.	100%
Preferência por vocabulário simples. Ao se utilizar alguma palavra considerada difícil, deixar a legenda por mais tempo na tela e repetir o vocábulo em outra legenda.	100%
Descrição entre colchetes das informações paralinguísticas.	100%

*Quadro 1 – Parâmetros para a elaboração da LSE I.
(ZUANNY, 2022, p. 54).*

Uma das questões que dificultou o processo de legendagem foi a extensão dos nomes dos personagens (Sistema Nervosinho, Mãe da Bonnie etc.). Como na LSE, muitas vezes, é preciso indicar o falante, os nomes extensos acabaram por forçar muitos dos cortes e reformulações mencionados. Assim, para amenizar essas reformulações, determinamos algumas estratégias para a tradução dos nomes. Primeiro, partimos da premissa de que todos os personagens tinham que ser identificados entre colchetes quando falassem pela primeira vez. Contudo, após essa identificação inicial, omitíamos esses nomes quando: 1) os personagens estavam em close; 2) os movimentos labiais deixavam claro quem estava verbalizando; 3) algum personagem mencionava o próprio nome na fala; ou 4) quando se tratava de uma fala contínua do personagem. Além disso, também utilizamos a estratégia de omissão parcial. Como tínhamos a premissa de sempre identificar o nome completo do personagem na sua primeira fala, a partir da segunda, começamos apenas a utilizar uma versão mais curta, geralmente o primeiro nome (ex.: [Mãe da Bonnie] e [Mãe]).

Outra estratégia foi a de substituição. Neste caso, não era colocada a identificação do personagem entre colchetes todas as vezes que ele mesmo mencionava o próprio nome na fala, evitando a repetição e proporcionando uma economia significativa na quantidade de caracteres. A última estratégia foi a omissão parcial. Como tínhamos a premissa de sempre

¹⁸ A porcentagem relativa ao uso da omissão se refere apenas às falas dos personagens. Não computamos as omissões utilizadas dentro dos colchetes, pois um dos objetivos seria observar qual a estratégia mais utilizada para a edição das falas dos personagens, e não para traduzir as informações extras adicionadas.



identificar o nome completo do personagem na sua primeira fala, a partir da segunda, começamos apenas a utilizar uma versão mais curta, geralmente o primeiro nome (ex.: [Mãe da Bonnie] e [Mãe]). Acreditamos que esta última estratégia não traria problemas na compreensão, visto que o nome já teria sido referenciado por completo em outra legenda.

Em relação à edição das falas, primeiramente, buscou-se alcançar uma velocidade de leitura agradável, mas, sempre que possível, buscou-se também não se distanciar muito das falas dos personagens, visto que parte do público-alvo defende que as legendas estejam mais próximas do áudio. Desse modo, das 151 legendas feitas, tivemos um total de 53 legendas *verbatim* ($\cong 35\%$).¹⁹ Contudo, elas só foram possíveis nos seguintes casos: 1- quando a fala do personagem tinha um tempo longo, permitindo assim um maior tempo de exposição da legenda; 2- quando era possível omitir a identificação do falante (ex.: o personagem estava em foco); e 3- quando era possível a utilização de alguma estratégia para tornar mais sintética a identificação dos falantes, reduzindo o número de caracteres usados para identificação.

Apesar de termos feito legendas *verbatim*, das 151 legendas, 64 tiveram uso da omissão ($\cong 42\%$). Essa é uma estratégia muito útil, pois uma cuidadosa seleção do que é omitido permite que o sentido do texto de partida seja mantido ao mesmo tempo em que a velocidade de leitura é reduzida. No caso do curta, foram omitidas prioritariamente categorias como as interjeições (Ah, Hã?! etc.) e marcadores conversacionais (Vem cá?, Olha aqui ó etc.) ou palavras que poderiam ser depreendidas pelo contexto.

Um exemplo de legenda com omissão de palavras que poderiam ser depreendidas pelo contexto é a fala da Mãe da Bonnie “Filha, não esquece os seus brinquedos”. Aqui, a Mãe da Bonnie está quase saindo da lanchonete quando percebe que a filha ia esquecer os seus brinquedos e começa a guardá-los na mochila. Assim, foi possível suprimir o “não esquece os”, visto que isso era facilmente depreendido pelo que mostravam as imagens. Com essa redução foi possível manter a legenda em 14 CPS e 22 caracteres.

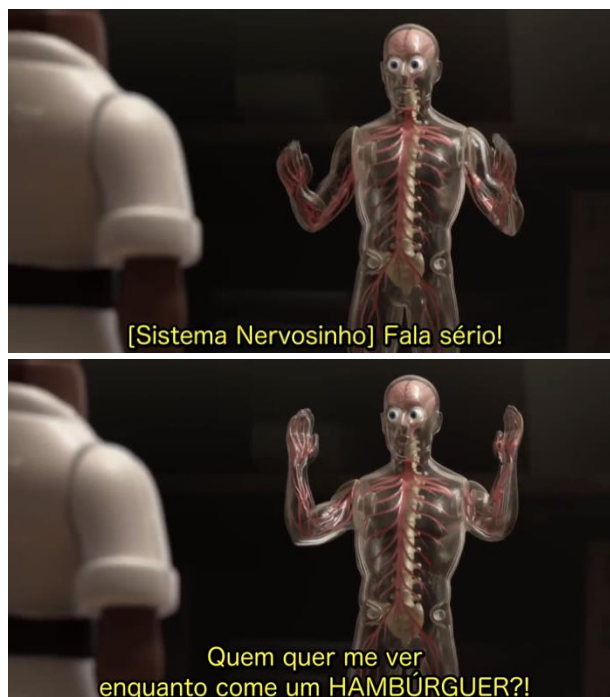
¹⁹ Computamos como legendas *verbatim* aquelas que tinham a transcrição total da fala do personagem. Não foram consideradas as omissões ocorridas dentro dos colchetes, como, por exemplo, estratégias usadas para encurtar os nomes que viabilizaram muitas dessas transcrições. Ressaltamos que, se computássemos a estratégia de omissão tanto nos diálogos quanto nos colchetes, o número de legendas *verbatim* diminuiria, aumentando consequentemente o número de legendas com omissão.



Figura 1 – Exemplo de omissão I.
(ZUANNY, 2022, p. 62).

Contudo, houve casos nos quais não foi possível usar a omissão e, conseqüentemente, foi utilizada a estratégia de reformulação. A maioria das reformulações foi leve, mas houve casos nos quais foram feitas mudanças substanciais.

Foram feitas 32 legendas com reformulações leves ($\cong 21\%$). Um exemplo disso é a fala do personagem Sistema Nervosinho: “Quem vai querer ficar olhando o sistema nervoso enquanto come um hambúrguer?!”. Foi feita uma reformulação simples, ao se substituir o “vai querer ficar olhando o sistema nervoso” por “quer me ver”. Além disso, foi substituído o termo “sistema nervoso” pelo pronome “me” porque o nome do personagem, Sistema Nervosinho, já estava devidamente identificado na legenda anterior, assim como o foco na sua imagem já deixava claro que o mesmo representava o sistema nervoso. Além dessas reformulações leves, como não tínhamos espaço ou tempo hábil para descrever a elevação da sua voz, foi utilizada caixa alta na palavra “hambúrguer” para indicar a ênfase dada pelo personagem ao pronunciar essa palavra.



Figuras 2 e 3 – Reformulação leve nas legendas 87 e 88.
(ZUANNY, 2022, p. 63-64).

Além de reformulação leve, das 151 legendas, apenas duas legendas contaram com mudanças substanciais ($\cong 1\%$). O exemplo que iremos abordar aqui é o da fala da personagem Jessie “Você voltou!”. Os obstáculos presentes aqui eram o tempo de fala curto (1 segundo e 14 centésimos de segundo) e a necessidade de descrição da informação paralinguística transmitida na voz da personagem. Aqui, seria possível fazer uma legenda *verbatim* “[Jessie] Você voltou!”, mas essa opção não demonstraria a euforia presente na voz da personagem com a volta do Buzz, visto que só o uso da exclamação poderia ser interpretado de diversas formas. Assim, como o trabalho tinha como foco as informações paralinguísticas, foi feita a reformulação do “Você voltou!” para “Êba!”.



Figura 4 – Reformulação legenda 165.
(ZUANNY, 2022, p. 66)

Salientamos que, ao utilizarmos estratégias de edição, seja omissão ou reformulação, corremos o risco de não agradar os diferentes públicos da LSE. No entanto, é preciso deixar claro que essa é uma característica inerente à legendagem. Mesmo nos casos de tradução para ouvintes, as legendas não são transcrições das falas dos personagens, elas são editadas. Assim, acreditamos que o processamento de leitura tem sempre prioridade com relação a uma tradução *ipsis litteris*.

Versão da legenda com emojis

Nessas versões, assim como na versão tradicional, foi novamente possível seguir os parâmetros desenhados em sua quase totalidade. Nesse caso, o único parâmetro que não pôde ser seguido à risca foi a tipografia recomendada pelo *Guia para produções audiovisuais acessíveis*. O Aegisub permite o uso de itálico em palavras ou legendas específicas. Contudo, para as versões com emojis, utilizamos a plataforma VEED.IO para fazer a queima das legendas. Nessa plataforma, não temos a opção de usar o itálico parcialmente, ou seja, ou todas as legendas ficavam em itálico ou nenhuma ficava. Portanto, optamos por não incluir o uso do itálico mesmo quando ele teria sido recomendado (ex.: vozes em *off*, letras de música etc.).

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

Quadro 2 – Parâmetros para a elaboração da LSE II.

(ZUANNY, 2022, p. 73).

Durante nossas buscas dos emojis, foram encontrados diversos tipos de ícones, inclusive alguns menos convencionais e pouco usados no dia a dia no Brasil, como: formas geométricas, carinhas de gatos e os que imitam a feição humana (ex.: 🤔, 🐱, 🧘, 🧑). Decidimos utilizar apenas os emojis mais comuns no Brasil, ou seja, aqueles que tinham carinhas amarelas, formatos de mãos e os que eram representações de objetos (ex.: 🤔, 🙌, 📢). Além disso, mesmo tendo sido legendadas 27 informações paralinguísticas (tom de voz, emoção, volume de voz etc.) com descrições entre colchetes, tentamos ao máximo não repetir ícones, mesmo que um emoji pudesse representar informações diferentes.

Para fazer a seleção de qual emoji substituiria determinada informação paralinguística, sempre analisamos a cena em questão e se ele também casaria com a imagem (expressão corporal do personagem, por exemplo). Isso foi feito porque, ao traduzir um texto audiovisual, devemos

sempre fazer uma análise do que é dito (diálogo e som) e do que é mostrado (imagem), haja vista a importância de toda multimodalidade presente em um produto audiovisual. Isso posto, trazemos alguns exemplos para ilustrar nosso processo decisório quanto à escolha dos emojis.

A tradução de “cansado” foi uma das mais problemáticas. Inicialmente, foram encontradas oito opções de emojis, sendo que uma foi logo descartada, pois já tinha sido escolhida para uma outra informação paralinguística. Então, foi feita a análise dos outros sete ícones, tentando encontrar a melhor opção por meio de um processo de eliminação. Dois dos ícones restantes passavam mais a ideia de sono/dormir, o que não era o caso da cena em questão. Outros dois remetiam à ideia de desolação e um outro de tristeza por causa da lágrima presente no emoji.

Assim, restaram dois emojis: o bocejando (🥱) e o expirando (😮). Contudo, não conseguimos tomar uma decisão definitiva sobre qual seria mais apropriado. Assim, levamos essa questão para o grupo de pesquisa do qual fazemos parte, o *TrAce* (Tradução e Acessibilidade), para que a questão fosse discutida. O emoji bocejando acabou sendo escolhido por ser o mais usado para retratar a sensação de cansaço. Além disso, uma das integrantes ressaltou que o outro emoji, expirando (😮), poderia dar a impressão de uma pessoa fumando.

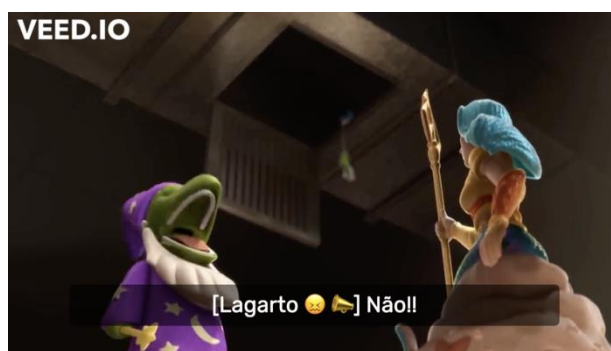


Figura 5 – Legenda com emoji I. Elaborado pela autora, 2022.²⁰

²⁰ Como utilizamos outro *software* para queimar as legendas com emojis, nele não tínhamos a opção de colocar os recursos de sombra e borda. Assim, para que a legenda ficasse mais legível e com um contraste maior, optamos por adicionar uma tarja de cor preta, mas com opacidade de 55% para que não cobrisse totalmente as imagens. Além disso, como a maioria dos emojis tinha a cor amarela, resolvemos queimar duas versões das legendas com emojis em cores diferentes: uma na cor branca, onde não fizemos edições no texto, e a outra na cor amarela, onde foram feitas edições no texto.

Para as informações paralinguísticas “falar alto” e “gritar”, encontramos emojis idênticos. Assim, optamos por escolher apenas um emoji para representar as duas informações sem dar destaque para a gradação. Descartamos os emojis 🤯 e 🗣️, visto que o primeiro remetia a susto/surpresa/medo e o segundo não nos parecia passar a ideia de volume de voz de modo inequívoco para as crianças. O emoji 🗣️ também foi descartado, uma vez que não deixaria nítido para as crianças que era o ícone de um alto-falante. Assim, as duas opções restantes foram os megafones branco e amarelo. Os dois traduziam bem a ideia de volume, contudo escolhemos o megafone de cor amarela (📢), para manter o padrão de cor dos emojis.

Uma questão interessante foi relativa às legendas 143 e 153. Nelas aparecem duas informações paralinguísticas, que traduzimos, respectivamente, como: “[Gary grita feliz]” e “[Lagarto grita aborrecido]”. A ordem proposta para a colocação dos emojis, [Gary 📢 😊] e [Lagarto 📢 😞], após revisão, pareceu estranha, vez que no dia a dia é mais comum colocar o emoji que corresponde a emoção/tom de voz primeiro e o volume depois. Dessa forma, na versão final foi feita a inversão da ordem dos emojis [Gary 😊 📢] e [Lagarto 😞 📢].

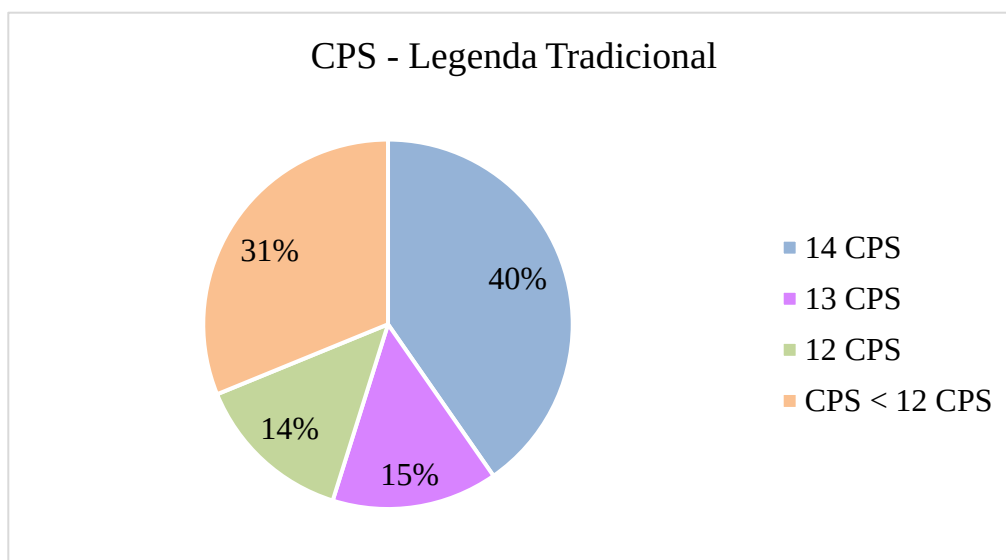


Figuras 6 – Legenda com dois emojis. Elaborado pela autora, 2022.

Para testar a viabilidade do uso de emojis em legendas para crianças, uma das propostas da pesquisa foi comparar a variação do CPS entre a legenda tradicional e aquela com o uso dos emojis. Para tanto, criamos gráficos. No primeiro gráfico, referente à versão tradicional,

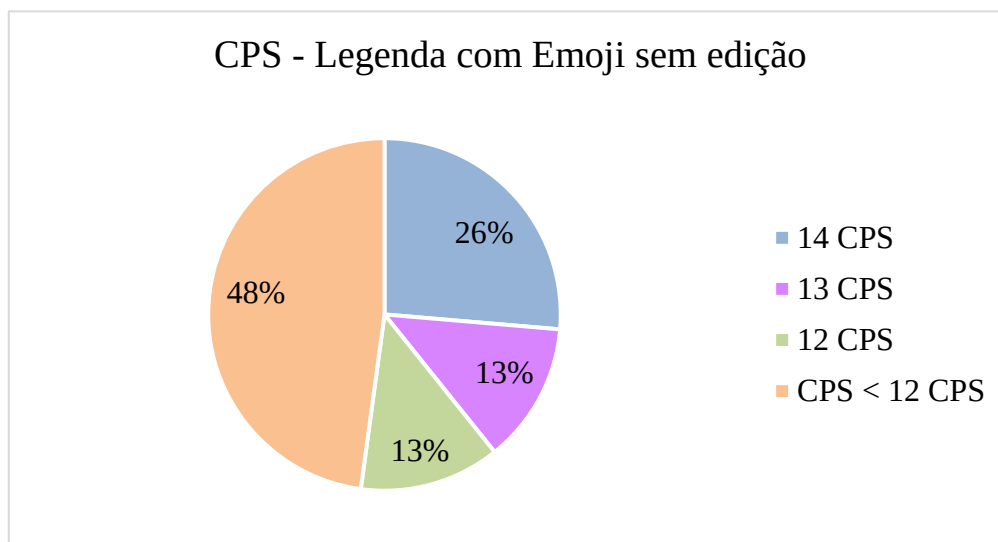
tivemos uma maior quantidade de legendas com 14 CPS (limite máximo estabelecido nos parâmetros).

Gráfico 1 – Porcentagem do CPS na versão da legenda tradicional.
(ZUANNY, 2022, p. 78).



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

Gráfico 2 – Porcentagem do CPS na versão da legenda com emojis sem edição no texto. (ZUANNY, 2022, p. 78).



Entretanto, como parte do público da LSE – principalmente aqueles que têm algum resíduo auditivo funcional ou fazem leitura labial – tende a preferir legendas *verbatim*, decidimos testar a utilidade dos emojis não só para reduzir o CPS, mas aliar essa redução à possibilidade de criação de um número maior de legendas desse tipo. Assim, criamos uma segunda versão de legendas com emojis, fazendo edições no texto a fim de deixá-lo mais próximo do áudio.

Nessa versão, das 151 legendas, 75 foram legendas *verbatim* ($\cong 49,66\%$). Foi possível recolocar as interjeições, marcadores conversacionais e termos acessórios (verbos de ligação, pronomes etc.), além de reverter casos de reformulação. A fala do personagem Coala-Cóptero na versão tradicional, por exemplo, tinha ficado “E me trocaram por um Canguru Canoa!”, com 14 CPS. Dessa vez, a fala total foi reproduzida (“E eu fui trocado por um Canguru Canoa!”) e houve ainda a redução do CPS para 12. Outro exemplo é a fala da personagem Jessie quando ela recebe o Buzz. Na versão tradicional, foi priorizado manter a informação paralinguística e, assim, foi feita uma reformulação. Contudo, com a utilização do emoji, além dessa legenda se manter em 14 CPS, foi possível fazer a transcrição total da fala da personagem “Você voltou!”.

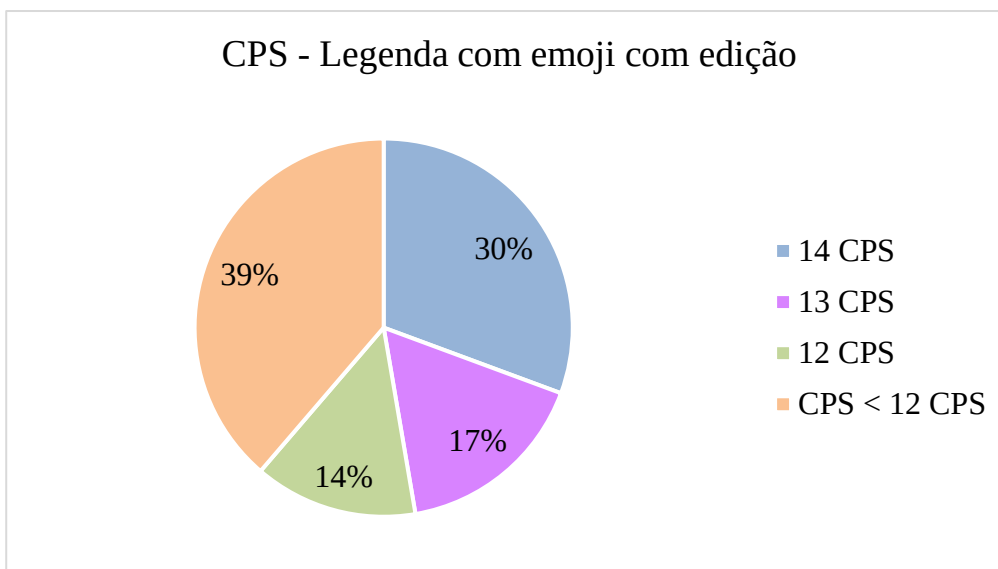


Figura 7 – Legenda com emoji II. Elaborado pela autora, 2022.

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

Outro dado bem interessante é que, mesmo com todas as edições feitas, se compararmos o CPS dessa segunda versão com emojis com o da versão tradicional, ainda há redução da velocidade de leitura. A porcentagem de legendas com o CPS menor que 12 aumentou e com 14 CPS diminuiu em comparação com a legenda tradicional como podemos observar no gráfico a seguir.

Gráfico 3 – Porcentagem do CPS na versão da legenda com emojis com edição no texto. (ZUANNY, 2022, p. 80).



Após a análise da edição das falas e da seleção dos emojis nas diferentes versões das legendas, apresentamos a seguir nossas considerações finais.

6. Considerações finais

A necessidade de garantir recursos de acessibilidade para a população surda e ensurdecida brasileira é premente. Em relação a produtos audiovisuais, uma das soluções encontradas para garantir essa acessibilidade é a LSE. Esse recurso pode ser, inclusive, uma ferramenta útil e de incentivo para que crianças surdas e ensurdecidas consigam de forma sistemática e lúdica aprender a língua oral na modalidade escrita. Contudo, para que isso ocorra de forma efetiva, a legenda para o público infantil precisa ser feita de modo a levar em consideração as especificidades desse público. Uma velocidade (CPS) muito alta pode, por exemplo, levar a uma leitura incompleta da legenda por parte das crianças e, como consequência, a problemas na compreensão plena do produto audiovisual.

Assim, este artigo teve como objetivo divulgar os resultados obtidos no TCC intitulado *O uso de emojis na LSE para crianças: uma estratégia lúdica para a tradução dos elementos paralinguísticos*. Em nosso estudo, observamos que foi possível substituir todas as informações paralinguísticas descritas

por emojis e que essa substituição permitiu poupar caracteres. Essa maior economia de caracteres, além de acarretar na diminuição do CPS das legendas, criou, também, a possibilidade de fazer com que o texto ficasse mais próximo do áudio, o que é preferido por parte do público da LSE. Desse modo, acreditamos que a utilização dos emojis seja uma estratégia viável de tradução das informações paralinguísticas, com o potencial de facilitar a compreensão e tornar mais agradável e dinâmica a leitura das legendas pelas crianças.

No entanto, por se tratar de um TCC, o *corpus* utilizado foi reduzido. Acreditamos que estudos envolvendo um número maior de curtas-metragens, ou de longas-metragens, poderiam ser usados para confirmar esses achados e permitir uma análise mais aprofundada do funcionamento dos emojis numa escala mais ampliada. Além disso, ressaltamos que pesquisas de recepção junto ao público-alvo são de extrema importância, visto que só assim nossas suposições poderão ser confirmadas. Essas pesquisas são ainda mais importantes se levarmos em conta o lema adotado pelo movimento das pessoas com deficiência “nada sobre nós, sem nós”, que explicita que nenhuma decisão que as afete deveria ser tomada sem a sua participação efetiva.

Esperamos, pois, que nossa pesquisa possa contribuir para demonstrar a importância de legendar programas infantis, bem como ajudar na criação de parâmetros para a elaboração de legendas LSE voltadas para crianças surdas e ensurdecidas, estimulando novas pesquisas sobre a temática.

Referências

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

ARAÚJO, V. L. S.; ARRAES, D. A. Análise da segmentação

linguística nas legendas para surdos e ensurdecidos (LSE) do filme Virada Radical: estudo baseado em corpus. **Tradterm**, São Paulo, v. 30, p. 102-129, nov. 2017.

Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.v30i30p102-129> e https://www.researchgate.net/publication/334684999_Analise_da_segmentacao_linguistica_nas_legendas_para_surdos_e_ensurdecidos_LSE_do_filme_Virada_Radical_estudo_baseado_em_corpus. Acesso em: 17 ago. 2021.

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

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

ASS Extensão de Arquivo. **Arquivo Alfa subestação avançada Aegisub**. Ficheiros, c2022. On-line. Disponível em:

<https://ficheiros.com.br/extensao/ass/>. Acesso em: 24 mar. 2022.

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

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) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2012. Disponível em:

<http://www.uece.br/posla/wpcontent/uploads/sites/53/2019/11/elidagamachaves.pdf>. Acesso em: 25 set. 2021.

CORREIA, P. C. H; NEVES, B. C. A escuta visual: a Educação de Surdos e a utilização de recurso visual imagético na prática pedagógica. **Revista Educação Especial**, Rio Grande do Sul, v. 32, p. 1-19, 2019.

DINIZ, N. S. L. **A segmentação em legendagem para surdos e ensurdecidos**: um estudo baseado em corpus. 2012. 150 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Universidade



Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/LETR-96LO79> . Acesso em: 25 set. 2021.

ETC Filmes. **6 informações úteis sobre tradução e legenda**. Ect Filmes. São Paulo, 3 out. 2019. On-line. Disponível em:

<https://etcfilmes.com.br/6-informacoes-uteis-sobre-traducao-e-legenda/#:~:text=Legenda%20solta%20x%20Legenda%20Queimada,integra dos%20em%20um%20arquivo%20%C3%BAnico>. Acesso em: 24 mar. 2022.

EXTENSÃO do arquivo ASS. **O que é arquivo ass?**. File-Extencion, 28 fev. 2020. On-line. Disponível em:

<https://www.file-extension.info/pt/format/ass#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20arquivo%20ASS,e%20editar%20legendas%20de%20v%C3%ADdeo>. Acesso em: 24 mar. 2022.

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

GURKAN, A. **Subtitling for the Deaf and the Hard-of-hearing: A**

Reception Study in the Turkish Context. 2019. 336 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Centro de Estudos em Tradução, University College London, Londres, 2019. Disponível em:

https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10087904/8/Gurkan_10087904_thesis_redacted.pdf . Acesso em: 7 out. 2021.

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

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

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

LORENZO, L. Subtitling for deaf and hard of hearing children in Spain: A

case study. In: MATAMALA, A.; ORERO, P. **Listening to subtitles: Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing**. Suíça: Peter Lang, p. 115-138, 2010a. Maceió, n. 63, p. 47-69, jul./dez. 2019.

MATTOS, E.; BRASIL, V.; GARCIA, G.; OLIVEIRA, A. N. Emojis e Hashflags: uma análise sóciorretórica da linguagem multissemiótica do Twitter. **Leitura**,

NASCIMENTO, V.; NOGUEIRA, T. C. Tradução Audiovisual e o direito à cultura: o caso da comunidade surda. **PERcursos Linguísticos**, Espírito Santo, v. 9, n. 21, p. 105-132, 2019.

NAVES, S. B.; MAUCH, C.; ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S. **Guia para produções audiovisuais acessíveis**. Brasília: Ministério da Cultura Secretaria do Audiovisual, 2016. 88 p.

NEVES, J. M. S. J. **Audiovisual translation: subtitling for the deaf and hard-of-hearing**. 2005. 357 f. Tese (Doutorado em Tradução) – Escola de Artes, Universidade de Surrey, Inglaterra. 2005.

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

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

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

SOUZA, B. S. **Design de livro infantil audiovisual acessível**. 2021, 101 f. Trabalho de Conclusão (Bacharel em Design Visual) – Faculdade de



Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/225738> . Acesso em 9 out. 2021.

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

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

[Hearing_Children_Current_Practices_and_New_Possibilities_to_Enhance_Language_Development](https://www.researchgate.net/publication/318040230_Subtitling_for_dDeaf_and_Hard-of-Hearing_Children_Current_Practices_and_New_Possibilities_to_Enhance_Language_Development) . Acesso em 6 ago. 2021.

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

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

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

VIEIRA, P. A; ASSIS, Í. A. P; ARAÚJO, V. L. S. Tradução audiovisual: estudos sobre a leitura de legendas para surdos e ensurdecidos. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 40, nº esp. 2, p. 97-124, set./dez. 2020. DOI:



<https://doi.org/10.5007/2175-7968.2020v40nsp2p97> . Acesso em: 15 jul. 2022.

VIEIRA, P. A.; TEIXEIRA, E. N.; CHAVES, É. G. Caminhos do Olhar: A Movimentação Ocular de Espectadores Surdos Durante a Exibição de Vídeos Legendados. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 56, n. 02, p. 493-536, 2017. Disponível em:

<https://doi.org/10.1590/010318138649288277571> . Acesso em: 25 set. 2021.

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

WÜNSCHE, M. Subtitling for children who are D/deaf and hard of hearing: A case for an interdisciplinary approach. In: Jekat, S. J.; Steffen, P.; Carrer, L.; Lintner, A. (eds). **Proceedings of the 3rd Swiss Conference on Barrier-free Communication (BfC 2020)**. 2020. Winterthur: ZHAW Zurich University of Applied Sciences. 29 jun.- 4 jul. 2020. p. 190-199. Disponível em:

<https://digitalcollection.zhaw.ch/bitstream/11475/22550/3/Proceedings%20of%20the%203rd%20Swiss%20Conference%20on%20Barrier-free%20Communication%20%28BfC%202020%29.pdf#page=200>.

Acesso em: 9 out. 2021.

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

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

ZÁRATE, S. Subtitling for Deaf children. In: BOGUCKI, L.; KREDENS, K. **Perspectives on Audiovisual Translation**. Nova Iorque: Peter Lang, 2011. p. 107 - 120. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=6BA-](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=6BA-9PATk3EC&oi=fnd&pg=PA107&dq=SDH,+children,+Deaf,+hard-of-)

[9PATk3EC&oi=fnd&pg=PA107&dq=SDH,+children,+Deaf,+hard-of-](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=6BA-9PATk3EC&oi=fnd&pg=PA107&dq=SDH,+children,+Deaf,+hard-of-)

hearing,+subtitle,+caption&ots=bcEEWV05aE&sig=1dG6eb8kbKudKTMG3XtsFtHZb_Q#v=onepage&q&f=false . Acesso em: 9 out. 2021.

ZUANNY. **O uso de emojis na LSE para crianças: Uma estratégia lúdica para a tradução dos elementos paralinguísticos**. 2022. 115 f. Monografia (Bacharel em Língua Inglesa) - Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2022.

Resumo

Este artigo objetiva publicizar os resultados obtidos numa monografia, cuja finalidade foi observar se o uso de emojis seria uma estratégia viável de tradução para substituir as informações paralinguísticas e, consequentemente, reduzir o número de caracteres por segundo (CPS) em legendas LSE para crianças. Nesta pesquisa foram feitas três versões de legendas LSE em português do curta-metragem *Um pequeno grande erro*. Com a substituição das informações paralinguísticas pelos emojis, foi visto que não só houve diminuição do CPS, como também foi possível a criação de legendas mais próximas do áudio.

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

Abstract

This article aims to publicize the results obtained in an undergraduate final paper, whose purpose was to investigate whether the use of emojis would be a feasible translation strategy to replace paralinguistic information and, consequently, decrease the number of characters per second (CPS) in SDH subtitles for children. In this research, three Portuguese SDH subtitle versions of the short film *Small fry* were made. With the replacement of paralinguistic information by emojis, it was seen that not only was there a decrease in CPS, but it was also possible to create subtitles closer to the audio.

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

