

RESPOSTAS EMOCIONAIS A LEGENDAS INTEGRADAS E PADRÃO EM UM CONTEXTO DE FILME DE FANTASIA SOMBRIA¹

Francesca Leveridge²

Pierre-Alexis Mével³

Myron Tsikandilakis⁴

Tradução de Caroline Milan Guarnieri⁵

Resumo: Situado na interseção da psicologia, estudos cinematográficos, acessibilidade e estudos da tradução, este artigo investiga os correlatos emocionais de dois tipos de legenda – padrão e integrada – sobre no público, por meio de trechos do filme russo de fantasia sombria *Guardiões da Noite* (Bekmambetov, 2004). Para tal, aplicamos uma metodologia que combina condutância da pele (SCR), respostas da frequência cardíaca (FC) e autorrelatos (questionários) para esclarecer as relações complexas entre elementos experienciais, cognitivos, comportamentais e fisiológicos que compõem as respostas emocionais. Examinamos as respostas psicofisiológicas e os autorrelatos a dois modelos de legendagem – legendas padrão e legendas integradas –, com foco no medo, e utilizamos testes de significância e análise bayesiana para comparar esses dois modelos. Em ambas as análises, constatamos que a apresentação das legendas integradas levou a um nível mais elevado de estímulo psicofisiológico positivo e a melhores avaliações da qualidade da experiência de visualização, em comparação com as legendas padrão. Esse resultado sugere que o uso de legendas integradas pode ser significativo para o desenvolvimento de novas formas de oferecer tradução audiovisual.

Palavras-chave: legendagem, psicofisiologia, emoção, condutância da pele, frequência cardíaca.

EMOTIONAL RESPONSES TO AESTHETICALLY INTEGRATED AND STANDARD SUBTITLES IN A FANTASY-THRILLER AUDIOVISUAL CONTEXT

Abstract: Situated at the intersection of Psychology, Film Studies, Accessibility Studies and Translation Studies, this article investigates the emotional correlates of two types of subtitles (standard and aesthetically integrated) on audiences in the context of fear-eliciting clips with Russian fantasy thriller *Night Watch* (Bekmambetov, 2004). Our experiment employed a methodology combining skin conductance (SCR), heart-rate responses (HR) and self-reports (questionnaires) to account for the complex interplay between experiential, cognitive, behavioural and physiological elements that make up emotional responses. We examined the psychophysiological and self-report responses to two subtitling delivery effects – standard subtitles and aesthetically integrated subtitles – focussing specifically on fear. We used significance-testing and Bayesian analyses to compare the two subtitling deliveries. For both analyses, we found that the presentation of aesthetically integrated subtitles led to higher positively rated psychophysiological arousal and quality of viewing experience ratings

¹ Texto em inglês disponível em: <https://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/266>

² Universidade de Exeter

³ Universidade de Nottingham

⁴ Universidade de Nottingham

⁵ Revisão da tradução: Profa. Dra. Márcia Moura da Silva

compared to standard subtitles. This novel finding suggests that aesthetically integrated subtitles could play an important role in the development of new ways to provide audiovisual translation.

Keywords: subtitles, psychophysiology, emotion, skin conductance, heart rate.

1. Introdução

Durante a última década, houve um aumento no número de pesquisas e abordagens experimentais em tradução audiovisual (TAV), apoiadas nas áreas da linguística, da psicologia e da ciência cognitiva, que investigam a recepção e a percepção de textos audiovisuais traduzidos (Di Giovanni e Gambier, 2018). Por exemplo, o envolvimento e a satisfação do público vêm sendo monitorados regularmente por dispositivos de rastreamento ocular, softwares e câmeras de reconhecimento facial. Também há um número pequeno, embora crescente, de estudos que passaram a usar eletroencefalogramas (EEG), eletrocardiogramas (ECG) e respostas de condutância da pele (SCR) para medir a experiência imersiva, cognitiva, afetiva e sensorial a partir da atividade do sistema nervoso periférico e central (ver Szarkowska e Gerber-Morón, 2018; Díaz Cintas e Szarkowska, 2020). Ainda que os métodos mais tradicionais, como questionários e entrevistas, produzam resultados frutíferos, eles muitas vezes fornecem dados de ordenação sequencial que não apresentam concordância nos critérios de avaliação intra e entressujeitos (ver Boone e Staver, 2020; Bürkner e Vuorre, 2019). Isso significa que, sem as tecnologias de avaliação fisiológica (Cacioppo *et al.*, 2007), e utilizando as análises corretas (Wagenmakers *et al.*, 2018a, 2018b), esses métodos poderiam não captar toda a gama de efeitos que os textos audiovisuais têm sobre os espectadores. Combiná-los com tecnologias de avaliação fisiológica permite que os pesquisadores se aprofundem na mente do público, analisando suas ações, comportamentos e expressões para, por fim, compreender melhor o impacto que as diferentes formas de TAV têm sobre a já distinta natureza multimodal da comunicação audiovisual.

Os textos audiovisuais incluem componentes auditivos e visuais, e o sentido surge como resultado da “relação entre imagem e palavra, da interação dos sistemas de significação” (Chaume, 2004, p. 24). A tradução de textos audiovisuais, tanto por meio da dublagem, quanto da legendagem, adiciona níveis de profundidade a uma rede já complexa de recursos de construção de significados – verbal, não verbal, auditivo e visual (Gottlieb, 1994; Chaume, 2004) – que torna ainda mais intrincada a interação entre eles e o seu significado sensorial coletivo. No caso da legendagem, ou do processo da adição de texto escrito às mídias audiovisuais para expressar o que é dito nos diálogos, os canais originais de visão e de

audição permanecem inalterados, mas o equilíbrio semiótico entre eles muda à medida que o aspecto visual passa a ser a fonte principal de recepção do texto (Gottlieb, 1994, p. 162). O fato de as legendas darem destaque visual aos diálogos significa que elas competem com os demais sinais visuais pela atenção do espectador, exigindo processos cognitivos distintos enquanto ele lê a legenda, ao mesmo tempo em que mapeia o que lê com o que vê e/ou ouve. Embora existam dados expressivos – coletados sobretudo por meio de estudos de rastreamento ocular – mostrando que muitos espectadores conseguem processar a legenda e simultaneamente absorver todos os elementos visuais relevantes, sem dificuldades (d’Ydewalle *et al.*, 1991; d’Ydewalle e De Bruycker, 2007; Perego *et al.*, 2010), pode-se inferir que, para outros, estar preso a um processo contínuo de leitura talvez atrapalhe a experiência imersiva e relaxante das mídias audiovisuais.

Uma das principais críticas às legendas é que elas são distrativas e comprometem os elementos visuais dos filmes. Por exemplo, as autoras do *Code of Good Subtitling Practice* (*Guia de Boas Práticas para Legendagem*), Ivarsson e Carroll (1998, p.34), apontam que “as legendas incômodas tapam a imagem e arruinam a composição [...] e depois desviam a atenção do espectador. Elas muitas vezes aparecem e desaparecem sem sincronia com as cenas, em total desrespeito ao ritmo e à intenção do filme.”

A leitura da legenda pelo público, ainda que sem necessidade ou até mesmo sem compreensão (d’Ydewalle *et al.*, 1991; d’Ydewalle e De Bruycker, 2007; Bisson *et al.*, 2014), sugere ser difícil ignorá-la, e talvez mais difícil ainda quando aparenta estar em desacordo com o restante da informação semiótica. De um lado, estão os conflitos e as inconsistências entre imagem e trilha sonora; do outro, a legenda. Desse modo, a visibilidade das legendas não só é acentuada, mas também fica claro que elas não fazem parte do material audiovisual original apresentado ao público. As legendas também podem ser descritas como *aditivas*, visto que normalmente são criadas após a conclusão das filmagens; elas “constituem uma adição a um produto já autônomo, enfatizando, assim, a sua própria natureza não autônoma” (Mével, 2017, p. 95). Acredita-se que as legendas que chamam muita atenção – devido a inconsistências técnicas, linguísticas ou visuais – são a causa da quebra do “contrato de ilusão” metafórico entre o filme e a audiência (Pedersen, 2017), podendo diminuir o prazer e a imersão do espectador na diegese do filme.

Diretrizes de legendagem, como o guia de Ivarsson e Carroll, tradicionalmente encorajam o uso de uma estratégia de “invisibilidade” (O’Sullivan, 2011; Pedersen, 2017; Romero-Fresco, 2019), cujo objetivo é a criação de legendas o mais simples e discretas possível, para que o espectador esqueça que as está lendo. Essa ideia de que legendas

deveriam ser invisíveis é, de certo modo, uma falácia (Foerster, 2010); legendas são visíveis e devem ser mesmo, para que o espectador possa recorrer a elas quando precisar ler e entender o que está assistindo. Pode ser irônico, mas as estratégias criadas para otimizar a leitura e minimizar o transtorno causado pela presença inevitável da tradução parecem resultar em efeitos completamente opostos. Por exemplo, as legendas normalmente têm duas linhas e ficam localizadas na parte inferior da tela, onde se acredita haver menos movimentação de cenas (Díaz Cintas e Remael, 2007, p. 82). Na maioria das vezes, essa suposição acaba sendo falsa. Diversos exemplos podem ser utilizados para demonstrar como as legendas com layout e posição convencionais cobrem imagens e objetos relevantes para a trama (ver Fox, 2018, p. 69; Romero-Fresco, 2019, p. 93), ou somem nos fundos claros quando escritas na cor branca. Esses aspectos podem fazer com que o espectador perca informações importantes para o entendimento da narrativa, bem como levar à perda de valor estético. Também podemos observar como o uso de texto branco ou amarelo para melhorar a legibilidade (Ivarsson e Carroll, 1998) acaba sendo conflitante com a estética dos filmes, pois acentua o contraste entre a legenda e a imagem, chamando mais a atenção para a sua presença intrusiva, ou seja, para a sua visibilidade como tradução, e eventualmente afasta o espectador do mundo ficcional.

Por outro lado, a popularidade crescente das *legendas criativas* (McClarty, 2012) sugere que as práticas consolidadas da indústria estão mudando, e aparenta desafiar crenças enraizadas de que “as melhores legendas são as que o espectador não percebe” (Díaz Cintas e Remael, 2007, p. 40). As legendas criativas, também conhecidas como *legendas dinâmicas* (Brown *et al.*, 2015), *legendas integradas* (Fox, 2016; 2018) e *legendas livres* (Bassnett *et al.*, 2002), ignoram convenções tradicionais de legendagem ao variar, por exemplo, a fonte, o tamanho da letra e o posicionamento na tela, assim como ao adicionar animações e efeitos especiais que condizem com o estilo visual e com as ações do filme. As legendas criativas não são vinculadas apenas ao texto, elas possuem liberdade de movimentação em determinadas sequências de ações, fornecendo camadas extras de significado à narrativa, à temática e à caracterização das cenas, e podendo até se tornar parte da própria história. Em vez de serem *auxiliares* (Pedersen, 2007) ou *ideias de última hora* (Romero-Fresco, 2019), como é o caso das legendas *convencionais*, as legendas criativas são intencionalmente integradas como elementos gráficos de uma obra audiovisual. Dessa forma, elas favorecem um filme e se incorporam à sua imagem e identidades tipográfica e estética (Romero-Fresco e Fryer, 2018, p. 13), dando a impressão de que o cineasta pretendia que elas estivessem lá o tempo todo.

Até o momento, as pesquisas experimentais na área de legendagem criativa têm se

concentrado quase que exclusivamente em aspectos cognitivos específicos da experiência cinematográfica – como a assimilação de informações, a velocidade de leitura e a atenção visual – e, ao que tudo indica, têm ignorado os processos afetivos, ou seja, a resposta emocional, que é o foco deste artigo. McClarty (2012, p. 145) investiga maneiras diferentes pelas quais as legendas criativas podem “responder”, “interagir”, e até mesmo “espelhar emoções momentâneas” por meio de formas linguísticas e gráficas, sejam elas cores, estilos ou efeitos especiais. Ainda não se sabe se o grau de integração ou o estilo das legendas são relevantes para a forma como o público reage aos filmes. Até o momento, a recepção emocional de filmes legendados tem recebido muito pouca atenção na TAV, principalmente em abordagens experimentais. Este artigo apresenta um panorama de um estudo realizado na Universidade de Nottingham (Reino Unido) para determinar os correlatos emocionais das legendas integradas à estética de um filme. Com trechos do filme de fantasia sombria *Guardiões da Noite* (Bekmambetov, 2004), adotamos um esquema de delineamento entressujeitos para medir as diferenças de recepção entre legendas convencionais e criativas em relação a uma emoção específica: o medo.

A metodologia empregada no experimento combina SCR, respostas da FC e autorrelatos (questionários) para registrar as interações complexas entre elementos experienciais, cognitivos, comportamentais e fisiológicos que compõem as respostas emocionais (ver Izard, 1993). Todas as experiências emocionais são subjetivas, o que significa que uma emoção específica provocada por determinado evento ou estímulo (que induz sentimentos de prazer ou desprazer) está sujeita a uma avaliação que pode ser tanto positiva quanto negativa e depende de circunstâncias, valores e contextos individuais (Mandler, 1992). A intensidade com que uma emoção é vivenciada pode ser medida pela força do estímulo visceral, ou seja, da ativação dos componentes do sistema nervoso autônomo, como o coração e as respostas de condutância da pele (Mandler, 1992). A natureza subjetiva das experiências emocionais expressa que a mesma emoção pode ser mais ou menos intensa, a depender de uma série de fatores externos, e que ela só pode ser avaliada e classificada por quem a sente, embora a medição da frequência cardíaca e da condutância da pele nos permita observar reações não relatadas pelos participantes devido a vieses de autoapresentação e de autoconsciência, por exemplo (ver Ciuk *et al.*, 2015)⁶. Dessa forma, mesmo que seja provável que o impacto das técnicas cinematográficas utilizadas para provocar medo – e como elas são

⁶ Mudanças fisiológicas estão relacionadas com o que sentimos e experienciamos (Kreibig, 2010), portanto, o emprego de relatos afetivos associados a medições fisiológicas se mostrou uma estratégia favorável de triangulação de dados.

afetadas pelas decisões de legendagem – possa variar de espectador para espectador, é possível que respostas e trajetórias emocionais semelhantes sejam geradas em públicos diversificados que assistem ao mesmo filme (Carroll, 2008).

Este trabalho se concentra no medo, por ser uma das seis emoções básicas ou universais (Ekman, 1999), juntamente com a raiva, a surpresa, o nojo, a tristeza e a felicidade. Além disso, ele é uma das emoções mais exploradas nos campos da linguística e da psicofisiologia no que diz respeito à antecipação dos correlatos de estímulo que induz (Kreibig, 2010). O medo, que, de modo geral, é entendido como uma resposta à ameaça de dano físico ou psicológico e que desencadeia impulsos de congelamento ou de fuga, seria classificado como uma emoção de alto nível de estímulo e valência negativa. E, assim como as outras emoções negativas, ele é mais fácil de ser induzido e aferido (Taylor, 1991; Uhrig *et al.*, 2016), o que o torna um ponto de partida proveitoso para medir os correlatos emocionais de legendas criativas. A metodologia proposta é, portanto, inovadora, pois ainda não foi aplicada a tipos de legendagem que seriam tradicionalmente (ou talvez tipicamente, no caso de estilos não tradicionais como a legendagem criativa) classificados como TAV em vez de acessibilidade midiática (AM), e que se destacam como objetos significativos de estudo devido ao vasto potencial de fornecer acessibilidade e oferecer caminhos pouco explorados para a apresentação de narrativas.

Depois de uma breve revisão de literatura que abrange os principais estudos de psicofisiologia sobre a recepção de legendas e a recepção afetiva de filmes, o artigo aborda questões terminológicas e epistemológicas sobre as legendas criativas. O nosso foco então se volta para o experimento, iniciando com o design dos estímulos, seleção de estímulos no primeiro estágio do experimento e recepção de estímulos durante o segundo estágio. Por fim, discutimos os resultados.

2. Revisão da literatura

2.1 Estudos psicofisiológicos sobre a recepção de legendas

Dos diferentes métodos adotados pela psicofisiologia para medir a recepção de legendas, o mais utilizado é o rastreamento ocular. Esse rastreamento se dá por meio de uma tecnologia de luz infravermelha que realiza o rastreamento óptico sem contato direto com o olho, e que revela dados como posição, movimento e tempo de fixação de um participante em

resposta a um estímulo apresentado (Bergstrom e Schall, 2014). Kruger (2018)⁷, Doherty e Kruger (2018) e Szarkowska e Gerber-Morón (2019) apresentam perspectivas relevantes sobre estudos já realizados e sobre a variedade das questões investigadas com rastreamento ocular: dos impactos das quebras de linha, das segmentações de texto e da duração das legendas sobre a atenção visual e a carga cognitiva, até o impacto dos diferentes tipos de legenda sobre a forma com que as legendas são processadas. No que diz respeito às legendas criativas, o rastreamento ocular também é o método mais utilizado em estudos experimentais de recepção, assim como uma tendência para isolar a variável de posicionamento das legendas. Por exemplo, Brooks e Armstrong (2014), Brown *et al.* (2015), Fox (2018) e Black (2020) utilizam o rastreamento ocular para determinar se a redução da distância entre legendas e personagens (ou outros aspectos importantes para a cena) reduz o tempo de leitura. Ao mesmo tempo em que são familiares os efeitos da posição das legendas integradas sobre o processamento e a imersão, ainda são escassas as pesquisas experimentais que abordam a relação entre as outras características próprias das legendas criativas, como a variação do tipo e do tamanho da fonte, o uso de efeitos especiais e os processos cognitivos (e afetivos) relacionados à visualização de filmes.

Estudos mais recentes passaram a incorporar EEG às metodologias de rastreamento ocular para proporcionar medições mais diretas de imersão e de carga cognitiva no processamento de legendas. Kruger *et al.* (2018) realizaram um estudo que concilia ambas as abordagens com os dados coletados a partir de autorrelatos, buscando investigar o impacto das escolhas linguísticas e da posição da legenda na ausência e na presença de legendas intralinguais padrão e integradas em um filme inglês de ficção, assistido por falantes que têm o inglês como segunda língua. Os resultados mostram níveis semelhantes de senso de imersão dos espectadores na realidade fictícia para ambos os tipos de legenda, mas um “processamento mais profundo e ininterrupto do conteúdo” no segundo, resultando em reduções gerais na complexidade percebida (2018, p. 289), bem como respostas geralmente positivas relatadas pelos próprios espectadores em relação às legendas integradas. Desconhecemos estudos que avaliem o processamento emocional do conteúdo audiovisual traduzido com EEG, embora o exame tenha sido utilizado para explorar, de forma mais ampla, respostas emocionais positivas e negativas em relação à experiência cinematográfica (ver Petrantonakis e Hadjileontiadis, 2010, 2011; Lin *et al.*, 2010; e Nie *et al.*, 2011). Apesar

⁷ N.T.: A tradutora identificou alguns autores, citados no corpo do texto, que não foram devidamente creditados na seção de Referências deste artigo. Para não adicionar informações imprecisas na tradução, todas as citações foram mantidas como se encontram no original.

disso, como apontam Kruger *et al.* (2016), a ligação entre emoção e imersão ainda não é precisa e continua sendo um campo vasto e inexplorado.

2.2 Recepção afetiva de filmes e TAV

Pode-se observar um aumento do uso da medição de respostas de SCR e de FC nos estudos de recepção de filmes (como mostram Dillon, 2006; Codispoti *et al.*, 2008; Fernández *et al.*, 2012; Bos *et al.*, 2013; e Brumbaugh *et al.*, 2013), e também, mais recentemente, de filmes legendados. Além do experimento relatado neste artigo, essas medidas foram empregadas até o momento em apenas dois outros estudos experimentais, realizados por Iturregui-Gallardo e Matamala (2020) e Iturregui-Gallardo e Soler-Vilageliu (2021), que se concentram em legendas consideradas *não convencionais*. Esses trabalhos se concentram na audiolegendagem, um serviço de AM que proporciona acesso às legendas de forma auditiva a pessoas com deficiência visual ou dificuldades de leitura. O primeiro se propõe a examinar as respostas à audiolegendagem com *voice-over* e dublagem, e o segundo, as respostas à audiolegendagem com legendas convencionais escritas; ambos expuseram participantes cegos e com baixa visão a trechos que expressassem tristeza, medo ou neutralidade. Os resultados mostram que, em geral, a experiência emocional a cada tipo de audiolegenda difere pouco entre os participantes, embora algumas discrepâncias possam ser observadas nas respostas autorrelatadas no que diz respeito à valência – negativas para medo e tristeza, mas não para neutralidade – e ao estímulo – considerado mais alto para medo do que para tristeza e neutralidade.

Assim como os experimentos empíricos em pesquisas sobre a recepção de conteúdo audiovisual traduzido, o estudo das respostas emocionais a filmes com TAV tem sido amplamente utilizado na área de acessibilidade midiática, mais especificamente no campo da audiodescrição (AD). Fryer (2013) utiliza SCR, FC e questionários para estudar a imersão do público e o desencadeamento de emoções, como a diversão, o medo e a tristeza, em trechos sem AD e com AD gravada, tanto com vozes sintéticas quanto humanas. Ramos (2015) e Ramos Caro (2016) também realizaram estudos com esses mesmos métodos, focando nas respostas emocionais à repulsa, à tristeza e ao medo em trechos com e sem AD, assim como em trechos com AD *objetiva* e *subjetiva*, esta última sendo uma forma mais “descritiva”, que envolve metáforas, inferências e avaliações subjetivas do conteúdo descrito. As medidas autorrelatadas em todos os três trabalhos exibem respostas diversificadas a cada emoção provocada, sendo mais expressivas as diferenças nas respostas aos trechos que apresentam

medo, o que confirma seu valor para a pesquisa experimental e antecipa o potencial de gerar resultados significativos do presente estudo. Entretanto, assim como as pesquisas mencionadas anteriormente sobre emoção e AD, os resultados das medidas psicofisiológicas são mais inconsistentes, sugerindo que o foco em uma única emoção, em vez de várias, pode gerar resultados mais conclusivos.

3. Questões terminológicas

Como citado na introdução deste artigo, diversos termos surgiram nas últimas décadas, em uma tentativa de englobar as legendas não convencionais que se baseiam em uma série de práticas existentes e se encontram em diferentes formas e contextos. Por exemplo, Díaz Cintas e Muñoz Sanchez (2006) utilizam o termo *híbridas* ao apresentar exemplos de legendas com fontes, tamanhos e posicionamentos diversos, retirados de *fansubs* de anime e de práticas “amadoras” de legendagem. O conceito de McClarty (2012) de *legendas criativas* foi desenvolvido com foco nas legendas intralinguais e inspirado na tradução do teatro, que a autora diz ser uma prática colaborativa entre produtores e tradutores, adaptada a cada produção individual e voltada às “qualidades estéticas específicas da peça que é traduzida” (2012, p. 138). A noção mais recente de *acessibilidade cinematográfica* (Romero-Fresco, 2019) localiza as legendas *integradas*, termo cunhado por Fox (2016), no contexto do cinema independente e do cinema e da televisão comerciais, como práticas intra e interlinguais, que preenchem as lacunas da ideia de que a legendagem serve apenas como uma ferramenta de acessibilidade e de criatividade estética por si só. Como tem ficado cada vez mais tênue a distinção entre tipos mais “tradicionais” de legendas – a nível linguístico, prático e conceitual – e seus públicos-alvo (Szarkowska e Gerber-Morón, 2019), não é surpresa que a definição desses novos conceitos seja um desafio.

Na área de estudos da TAV, há debates mais abrangentes sobre a linguagem empregada para definir as legendas que utilizam suas propriedades comunicativas adicionais de forma “não padrão” e as distinguem das consideradas *convencionais*. O termo *criativas* provou ser particularmente controverso, e Pedersen (Bassnet *et al.*, 2022, p. 10) argumenta que ele “nos leva a falar sobre legendas criativas apenas quando elas são diferentes, com cores, fontes e posicionamentos incomuns, por exemplo.” É, de fato, verdade que “a criatividade é contínua e requer intenção” (Pedersen, 2022, p. 10); até mesmo as legendas mais simples quanto ao estilo visual podem apresentar formas mais criativas ou experimentais no conteúdo linguístico. Filmes multilingues, sobretudo os que não são inteiramente legendados, também

desafiam o pensamento de que as legendas são “para depois” (Romero-Fresco, 2019), dado que, em geral, já são produzidos com o intuito de serem dublados em diversas línguas, o que resulta na união das legendas à estrutura narrativa do filme (O’Sullivan, 2011; Langer Rossi, 2019; Leveridge e Mével, 2023). Mas é claro que, em um nível puramente técnico, a tentativa de separar a legenda de imagem, de trilha sonora e de outros canais de informação semiótica com os quais ela se inter-relaciona é problemática, assim como afastar as funções mecânicas da legendagem dos processos criativos de produção e de recepção textual. No entanto, também é controverso sugerir que não há diferenças claras entre as legendas que foram feitas para demonstrar interação intencional com outros sistemas semióticos (geralmente imagens), para apoiar explicitamente as funções diegéticas e narrativas, e aquelas que não foram projetadas para tal.

É possível argumentar que a sugestão do termo *legendas livres* por Pedersen (Pedersen *et al.*, 2022, p. 10) se relaciona com as ideias difundidas de que legendas são formas “limitadas” de tradução, assim como as diretrizes convencionais de legendagem que atuam como regras onipotentes que restringem as capacidades criativas tanto dos legendadores, quanto das legendas que eles produzem (Nornes, 1999; McClarty, 2012). O *Guia de Boas Práticas para Legendagem*, por exemplo, recomenda que as legendas sejam apresentadas em fonte de cor branca ou amarela, com sombreamento preto e serifada para garantir a legibilidade. Nele também é estipulado um limite de duas linhas com até 40 caracteres, com tempo de tela de no máximo 6 segundos na região inferior da tela, onde se supõe que há menos ação ou menos ações importantes (Díaz Cintas e Remael, 2007, p. 82). Para isso, diversos autores concluem – e julgam – que essas diretrizes encorajam uma estratégia de “invisibilidade” (O’Sullivan, 2011; Pedersen, 2017; Romero-Fresco, 2019), na qual o objetivo é produzir legendas o mais simples e discretas possível para que o público se esqueça de que está lendo. Para outros, isso é algo a se exaltar: o crítico cinematográfico e legendador Henri Béhar (2004, apud O’Sullivan, 2011, p. 143) argumenta, por exemplo, que as legendas “não serem invisíveis” é uma falha.

Há, na verdade, evidências relevantes que sugerem que o legendador possuir “mais liberdade para criar uma estética que combine com a do texto” (McClarty, 2012, p. 140) permite que as legendas sejam parte integrante dos filmes sem atrapalhar a composição cinematográfica. Diversos estudos de rastreamento ocular sobre a recepção de legendas criativas (ver Caffey, 2009; Brown *et al.*, 2015; Fox, 2016; Kruger *et al.*, 2018) chegaram à conclusão de que a incorporação das legendas na estética e no estilo visual dos filmes reduz o tempo e o esforço de leitura, permitindo que o público passe mais tempo observando as

imagens, e criando uma ilusão mais efetiva de invisibilidade mesmo com a presença dessas ferramentas altamente visuais (Pollard, 2019). Como exposto por Romero-Fresco e Fryer (2018, p. 13), isso acaba auxiliando no preenchimento da lacuna entre a experiência do espectador sobre a obra original e sobre as versões traduzidas e/ou com acessibilidade, enquanto proporciona uma oportunidade formidável de colaboração e inovação entre cineastas e tradutores.

O objetivo das legendas criativas é inserir as legendas no conteúdo audiovisual de uma forma a dar a impressão de que o cineasta ou o criador do conteúdo quiseram que elas estivessem lá o tempo todo. Isso acontece em *Guardiões da Noite*, cujo diretor, Timur Bekmambetov, fez colaboração com a Fox Searchlight (estúdio e distribuidora especial da 20th Century Fox) na produção de um conjunto de legendas para o lançamento nos cinemas da versão em língua inglesa do filme, legendas essas que quebram as regras “convencionais” da prática de legendagem e integram propositalmente a estética e a estrutura visual do filme. As respostas dos espectadores, encontradas sobretudo em resenhas, expressam uma reação positiva ao experimento de legendagem em geral, se não ao filme por si só. Por exemplo, Lane diz que:

As legendas [...] são as melhores que já vi. Longe de ficarem apenas vagando desbotadas pela parte inferior da tela, elas se escondem em cantos inusitados da imagem e, em certos momentos, brilham escarlates e se afastam, como sangue na água. Eu acredito que isso dará início a uma tendência técnica e que, a partir de agora, nenhuma atriz francesa respeitável pensará em se despir sem ter pelo menos três linhas de diálogo se desenrolando pela sua cintura. (2006, apud Fox, 2010, p. 86)

Voltando a atenção para o presente trabalho, as sugestões de que legendas devam “vagar desbotadas” ou “se esconder em cantos inusitados” talvez prevejam a dimensão da capacidade que as legendas deste experimento têm de provocar medo (se isso de fato acontecer), o que também será medido em nível psicofisiológico. Decidimos utilizar, neste estudo, o termo *padrão* para nos referirmos à legendas encontradas na parte inferior da tela, normalmente em letras brancas. Para legitimar discussões recentes sobre o termo *legendas criativas*, nós utilizamos o termo *integradas* ao nos referirmos às legendas que apresentam características que interagem com os recursos visuais e os temas do filme, como será explicado na próxima seção.

4. Seleção de estímulos

Para analisar as respostas afetivas a ambas as legendas padrão (LP) e integradas (LI), utilizamos, como ponto de partida, as legendas integradas em língua inglesa disponíveis na mídia em DVD de *Guardiões da Noite*, com o áudio original em russo. Os dois formatos de legenda oferecem a tradução em inglês, mas não foram desenvolvidos com ferramentas de acessibilidade (isto é, não foram elaborados para s/Surdos e não incluem informações como a descrição dos sons que identificam quem fala). De acordo com Foerster (2010, p. 89), as *legendas estéticas* desempenham duas funções no filme. Uma delas é *diegética*, o que significa que as legendas “servem para destacar o conteúdo da história”. Um design que se encaixa nessa categoria é o uso da cor vermelha para representar as falas de uma vampira que tenta atrair o protagonista para si e cuja voz só pode ser ouvida por ele e pela audiência. As legendas aparecem em diferentes graus de opacidade para refletir a intensidade de sua voz, um efeito que, segundo McClarty (2012, p. 144), pode espelhar as emoções dos personagens. No que diz respeito aos efeitos especiais, essas legendas também assumem a forma de jatos de sangue antes de desaparecerem da tela. Em uma cena, elas se manifestam na água da piscina, ao mesmo tempo que o nariz do protagonista começa a sangrar, e parecem evaporar ou respingar conforme o jovem retorna à superfície.

Embora esse design em particular seja recorrente ao longo do filme, outros são mais específicos: algumas legendas desaparecem vagarosamente, em vez de sumirem do nada, ou permanecem na tela para enfatizar o que um personagem disse ou indicar eventos futuros, de maneira que possa ser considerada sinistra. Outras tremem, piscam, surgem vagarosamente e flutuam pela tela para realçar o estado mental frágil do protagonista, especialmente em cenas em que ele está mentalmente (e fisicamente) desestabilizado à medida que as forças do outro mundo o dominam e é jogado para dentro e para fora das “trevas”. Além de apresentar trechos com legendas que interagem com a diegese do filme, este estudo também expôs os participantes a legendas com um “propósito puramente estilístico” (Foerster, 2010, p. 88). Estas incluem as legendas que ficam posicionadas abaixo de personagens e de objetos mencionados na cena, e também as que possuem efeitos de palavra por palavra para representar movimentos, como o corte de uma faca, por exemplo. Para Foerster (2010, p. 93), este último design é parecido com as *legendas add-on* que são utilizadas na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), e que permitem a presença de uma nova legenda na tela – sincronizada com a fala dos personagens – antes que a anterior desapareça (ver Díaz Cintas e Remael, 2007, p. 140). Ademais, os tempos de entrada e de saída das legendas, ou seja, o

tempo que elas levam para aparecer e desaparecer da tela, geralmente são determinados pela composição da imagem. Um exemplo disso é a sincronia da legenda que surge enquanto a porta de uma geladeira é aberta, e depois desaparece enquanto ela é fechada. No contexto de filmes de fantasia sombria, ou filmes que fazem uso de *jumpscare* (susto repentino) para assustar a audiência, por exemplo, esse tipo de legenda poderia ser ajustado ao tempo da técnica cinematográfica, contribuindo para a incitação de medo ou de outras emoções desejadas.

Vale a pena considerar se as LI devem ser usadas de forma seletiva em cenas de conteúdo emocional e contextual relevantes, ou durante um filme inteiro (ver Kabara, 2015; Szarkowaka e Gerber-Morón, 2018). Pesquisas futuras poderiam explorar se há um limite para a acomodação ou para o desconforto do público por conta da LI, além de investigar esse efeito com maior profundidade.

Para este estudo, 22 trechos que exibem pelo menos uma das ferramentas descritas acima foram selecionados, com durações entre 15 e 79 segundos. Eles foram apresentados sem legendas no Estágio I (descrito abaixo) e, no Estágio II, com LI e LP. Em uma tentativa de minimizar as variáveis, em vez de utilizarmos as versões de LP disponíveis do filme, uma nova versão de LP foi recriada com o mesmo texto da versão de LI.

5. Hipóteses

O objetivo principal deste experimento é comparar dois efeitos de entrega de legendagem – LP e LI – de acordo com o estímulo emocional do público, focando especificamente no medo. Com os resultados de estudos experimentais anteriores sobre a recepção de filmes com LI, que abordam imersão, carga cognitiva, experiência estética etc., nossa hipótese é a de que as LI provocam níveis mais altos de experiência emocional e visual do que as LP. A partir desses resultados, nós também esperamos encontrar avaliações mais positivas de estímulo nas medidas psicofisiológicas utilizadas (SCR e FC) para as LI em comparação com as LP. Enquanto as aplicações anteriores dessa metodologia nos estudos de recepção da TAV produziram dados inconclusivos, acreditamos que o estímulo de uma só emoção apresentará resultados mais objetivos.

6. Experimento

6.1 Estágio I: pré-seleção de estímulos

Objetivo: Este estágio tem por objetivo avaliar as respostas dos participantes para selecionar os trechos mais característicos do filme *Guardiões da Noite*, como partes do gênero/conteúdo audiovisual de fantasia sombria.

Participantes: Realizamos um cálculo de potência baseado em um design intrassujeitos e com tamanhos de efeito pequenos ($d = 0,2$; Faul *et al.*, 2009) dado o tamanho experimental específico do ensaio ($k = 22$; ver Baker *et al.*, 2020). Os resultados revelaram que 48 participantes seriam necessários para $P(1-\beta) \geq 0,9$; ($p \leq 0,05$; $P(H_0) \geq 0,9$; $B < 0,33$; $d [\geq -0,1, \leq 0,1]$) (ver Kruschke e Liddell, 2018). No total, 51 voluntários participaram deste estágio. Participantes que tivessem assistido ao filme *Guardiões da Noite* ou visto cenas curtas, propagandas de trailers e comentários de qualquer formato relacionados à obra, se encaixariam nos critérios de exclusão. Como critérios de inclusão, estabeleceu-se que os participantes deveriam ser falantes nativos monolíngues (ver Bidelman e Heath, 2019) de inglês, não disléxicos, e que não tivessem aprendido russo ou qualquer outro idioma de origem eslava (ver Grenoble, 2010).

Os participantes foram entrevistados e avaliados quanto a condições clínicas e subclínicas que poderiam influenciar seu desempenho durante o experimento (ver Sultana *et al.*, 2021): eles não poderiam ter diagnósticos atuais ou anteriores do Eixo I do *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais* (DSM-5), referente a transtornos clínicos, ou do Eixo II, referente a transtornos de personalidade (Associação Americana de Psiquiatria). Eles também não poderiam ter diagnósticos de dislexia; autorrelato (S/N). Para explorar ainda mais esses autorrelatos, os participantes foram avaliados a partir de três questionários de saúde mental e emocional: o SPHRQ (Hickie *et al.*, 2001; Berryman *et al.*, 2012), o SLESQ (Goodman *et al.*, 1998; Gray *et al.*, 2004; Allen *et al.*, 2015), e o BRIEF-P/T (Akyurek *et al.*, 2018). Para julgar se os participantes poderiam responder ao contexto emocional dos trechos apresentados, aplicamos um questionário de alexitimia (AQ; Ridout *et al.*, 2020). Apenas 3 participantes foram descartados das análises por apresentarem pontuações que indicam traços de alexitimia (ver Thompson, 2007). Nenhum participante foi descartado com base nos resultados dos questionários de avaliação mental e emocional.

Os participantes responderam a questionários de regulação emocional e de sensibilidade ao medo que pudessem revelar traços de personalidade capazes de influenciar sua performance durante o experimento (ver Clasen *et al.*, 2020). Eles foram avaliados a partir do

Questionário de Regulação Emocional Cognitiva em versão reduzida (CERQ-Short; Garnefski e Kraaij, 2006) e pela escala de medo TFS (Kramer *et al.*, 2020). Os participantes que apresentassem dados discrepantes ($\pm 1.5 \times \text{IQR}$) seriam considerados sujeitos à exclusão. Nenhum participante foi excluído com base nessas avaliações (Tabela 1; ver Tsikandilakis *et al.*, 2021a). Por fim, os participantes foram convidados, por meio da Universidade de Nottingham, e avaliados para obtermos uma amostragem proporcional de suas características (ver Chen *et al.*, 2001). Eles foram instruídos a informar a média semanal de filmes e séries de TV que assistem. Para alcançar uma amostragem proporcional, foram formados 3 grupos com a mesma distribuição de indivíduos por quantidade (n) e por gênero. O primeiro grupo (n = 16) é composto por pessoas que viam de 1 a 4 horas de filmes ou séries por semana; o segundo, de 5 a 8 horas; e o último, de 9 a 12 horas. Os participantes também receberam uma lista de filmes, séries e animações que oferecem LI, a partir da qual deveriam selecionar os que já haviam visto. Uma pergunta aberta permitiu que os participantes informassem se já haviam visto quaisquer vídeos com LI que não fizessem parte da lista. O Apêndice A contém mais dados sobre a experiência de adaptação e de exposição ao conteúdo legendado dos participantes. Para, mais uma vez, obtermos uma amostragem proporcional, foram formados 3 grupos com a mesma distribuição de gênero. Um grupo incluiu os participantes que haviam visto de 0 a 2 vídeos com LI; outro, de 3 a 5; e o último, de 6 ou mais. A combinação desses 9 grupos resultou em uma amostra total de 48 participantes (24 mulheres; ver Tabela 1). O experimento realizado no Estágio I foi aprovado pelo Comitê de Ética da Faculdade de Culturas, Linguagens e Estudos de Área da Universidade de Nottingham.

Tabela 1 – Características totais e por gênero dos participantes no Estágio I⁸

Participantes	<i>n</i>	Idade	SPHRQ	AQ	BRIEF-P/T	SLESQ	CERQ-Short		FTQ
		Média (DP)	Média (DP)	Média (DP)	Média (DP)	Média (DP)	Média (DP)		Média (DP)
							RC	ES	TFS
Total	48	24,12 (2,42)	1,11 (0,07)	61,03 (2,09)	45,67 (9,12)	1,23 (0,62)	26,71 (3,04)	8,33 (1,16)	1,78 (0,21)
Homens	24	24,43 (2,17)	1,09 (0,06)	62,07 (2,35)	46,18 (9,09)	1,24 (0,69)	26,79 (3,11)	8,31 (1,34)	1,77 (0,25)
Mulheres	24	23,81 (2,67)	1,13 (0,08)	59,96 (1,75)	44,72 (9,14)	1,22 (0,61)	26,62 (2,92)	8,35 (1,01)	1,79 (0,27)
Teste t e análises bayesianas para comparação entre os gêneros									
Valor-p						0,79	75	0,81	0,72
d de Cohen						(0,03)	(0,05)	(-0,02)	(-0,07)
Fator de Bayes						0,09	0,08	0,19	0,04

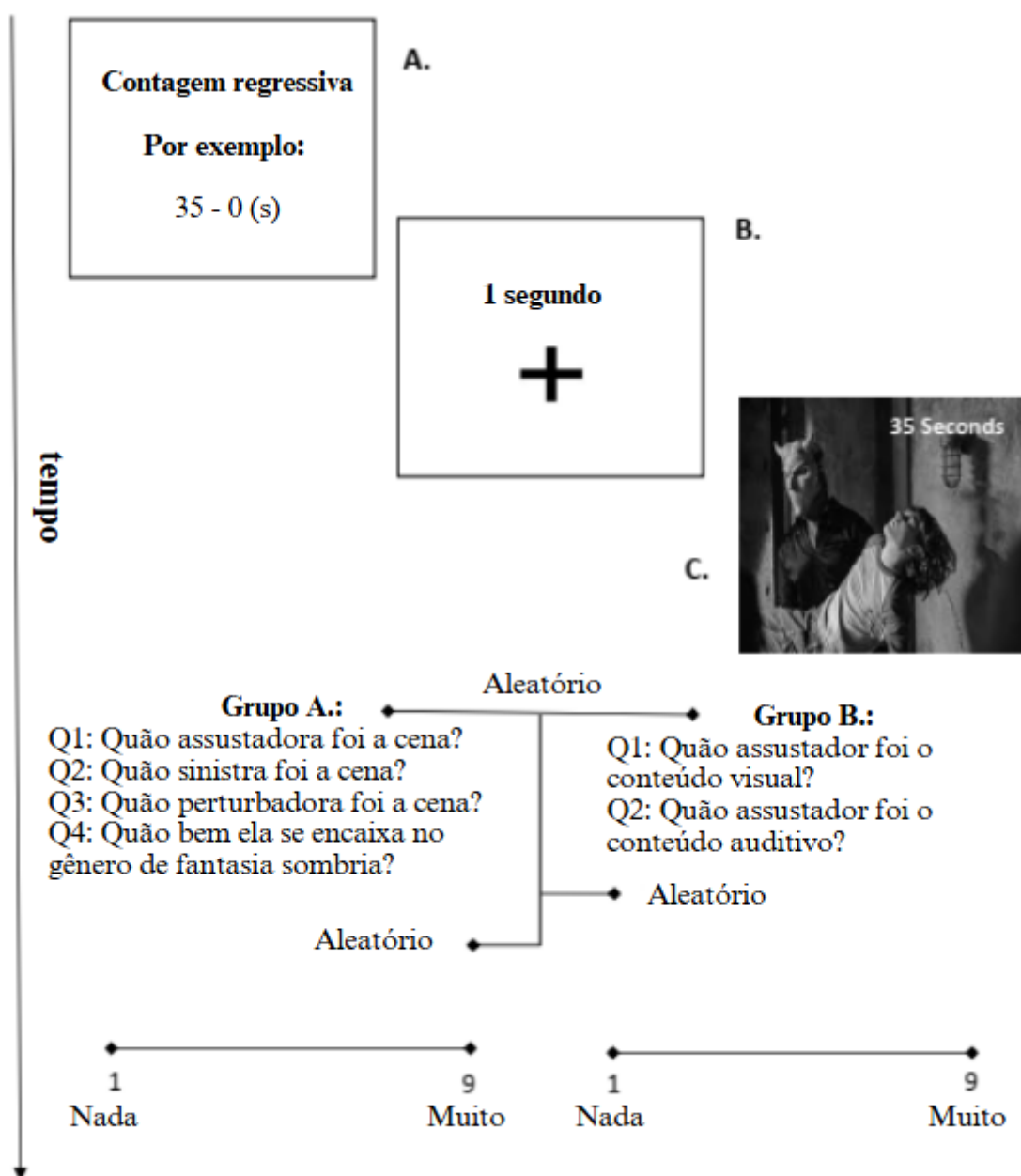
Fonte: Os autores

Estímulos: Os estímulos audiovisuais incluem os 22 trechos do filme de fantasia sombria *Guardiões da Noite*. Os estímulos foram apresentados em um monitor HD (1080p) configurado em uma frequência de 60Hz (taxa de atualização de 16,67ms), com valores de contraste, brilho e luminosidade padrão das cópias disponíveis do filme. Os trechos foram todos apresentados em sua totalidade, com durações entre 15 e 79 segundos, sendo 39,13 segundos a média de duração (DP = 17,97). Eles foram exibidos sem legendas para classificarmos os parâmetros audiovisuais de cada cena antes de avaliarmos o impacto dos métodos de legendagem durante o Estágio II (ver Cacioppo *et al.*, 2007, p. 164-173).

Procedimento: Utilizamos um design intrassujeitos para selecionar os trechos mais característicos de filmes de fantasia sombria (ver Van Hoecke *et al.*, 2022; ver também a definição de fantasia sombria em Oliver e Sanders, 2004, p. 118-124). Nós combinamos os parâmetros experimentais do Estágio I com os do Estágio II. Todo trecho foi apresentado em

⁸ A Tabela 1 apresenta quantidade de participantes e idade por gênero. Ela também inclui as porcentagens de desvio médio e padrão para o questionário de regulação emocional cognitiva (CERQ-Short), com medidas para reavaliação cognitiva (RC) e supressão emocional (ES), e para os questionários TFS, o AQ, o BRIEF-P/T e as médias de 44, 60 e 13 itens do SLESQ, respectivamente. Na parte inferior da tabela, há comparações frequentistas e bayesianas dos relatórios emocionais retirados dos questionários preenchidos por homens e mulheres (ver Tsikandilakis *et al.*, 2021b). Não apresentamos comparações relevantes por categorias de grupo pois a amostragem proporcional é projetada para fornecer diversidade de amostras (Chen *et al.*, 2001). Uma descrição completa das informações e características por grupo e por conjunto de combinações de participantes pode ser encontrada no Apêndice 1.

ordem aleatória, com uma contagem regressiva de fonte Calibri (corpo) e tamanho 16, de mesma duração que o trecho exibido (ver Estágio II). Após a contagem, uma cruz de marcação foi exibida na tela por 1 segundo, seguida do trecho audiovisual sem legendas e, por fim, de uma tela branca que permaneceu por 5 segundos. Os participantes então foram apresentados a dois blocos de questões que incluíam uma série de perguntas avaliativas separadas, e que deveriam ser respondidas uma a uma, com o uso de um mouse. No Bloco A, os participantes foram orientados a avaliar de 1 (nada) a 9 (muito) o quão assustador, sinistro e perturbador o trecho apresentado tinha sido, e quão bem ele se encaixava no gênero de fantasia sombria. No Bloco B, os participantes foram orientados a avaliar de 1 (nada) a 9 (muito) o quão assustador o conteúdo visual e o auditivo tinham sido. Em cada rodada de testes, os blocos foram apresentados separadamente e de forma aleatória, assim como as questões contidas em cada um deles (ver Figura 1).

Figura 1 – Sequência experimental do Estágio I⁹

Fonte: Os autores

Psicométricos: O teste de significância de hipótese nula (NHST) é comumente utilizado na avaliação de estímulos em estudos audiovisuais (ver Gross e Levenson, 1995). No NHST, o pesquisador avalia se pode rejeitar ou não a hipótese nula; como, por exemplo, que o relato de diferenças consideráveis entre duas ou mais variáveis é verdadeiro. Se a probabilidade de

⁹ Exemplo de sequência experimental do Estágio I, incluindo A. a contagem regressiva pré-estímulo em 35 segundos, B. a cruz de marcação e C. uma imagem de acesso livre em preto e branco de um filme de fantasia sombria (todos os trechos do experimento eram coloridos). Na parte inferior da figura estão os dois grupos de questões com suas respectivas perguntas avaliativas, assim como um exemplo da escala de Likert utilizada no design experimental. A ordem dos grupos de questões e das perguntas de cada grupo eram randomizadas em cada rodada de testes.

falhar em rejeitar a hipótese nula incorretamente for igual ou inferior a um limite arbitrário (geralmente menor do que 5%; ver Lakens *et al.*, 2018), o pesquisador pode rejeitar a hipótese nula e o resultado é denominado significativo (Banerjee *et al.*, 2009). Se a probabilidade for superior a 5%, o pesquisador falha em rejeitar a hipótese nula e o resultado é denominado não significativo. Durante a pré-seleção de estímulos, isso resultou na comparação entre si de diferentes estímulos e na seleção dos que apresentam efeitos significativos, por apresentarem avaliações mais altas em determinados gêneros/contextos. A nossa intenção, neste trabalho, seria selecionar os estímulos mais característicos de fantasia sombria, e não os mais intensos (ver Brosch *et al.*, 2010). Para alcançar esse objetivo, utilizamos a estatística bayesiana. A análise bayesiana pode fornecer evidências diretas para classificações dentro de um intervalo definido a priori. Ela requer um limite superior e inferior, o erro padrão da amostra da população e uma dedução simples da amostra média, da comparação com a média teórica, para viabilizar um fator de Bayes (FB). A partir desses parâmetros, podemos calcular um FB que significará, em $FB < 0,33$, evidência direta para a hipótese nula, no design atual, de que as classificações estão dentro de um intervalo definido a priori; em $0,33 < FB < 3$, de que os resultados são inconclusivos; e, em $FB > 3$, evidência para a probabilidade dos dados serem observados sob a hipótese alternativa; no design atual, de que as classificações relatadas estão fora do intervalo desejado (Dienes, 2014; 2015, 2016).

Resultados e discussão: No design atual, dada a escassez de estudos na área, nós aplicamos uma distribuição uniforme da análise bayesiana (ver Liu e Aitkin, 2008), tratamos nossos dados de classificação – como sugerido em pareceres recentes (ver Wagemakers *et al.*, 2018a, 2018b; Bürkner e Vuorre, 2019) – como dados de ordenação sequencial, e implementamos uma análise bayesiana motivada por tamanhos mínimos de efeito de características de interesse ($f = 0,5$; $d = 1$; ver Dienes, 2019, 2021). Definimos o valor característico a priori para sinistro, assustador (Grupo A. questões), perturbador e vídeo-assustador e áudio-assustador, em 7, com limites inferiores de -1 (6) e superiores de +1 (8) (Dienes, 2019, p. 366-369). Para a pergunta “Quão bem essa cena se encaixa no gênero fantasia sombria?”, definimos um valor desejável de 9, com um limite inferior de -2 e um limite superior de 0. Nós encontramos 7 (7/22 totais) trechos com evidência bayesiana que atendessem a esses critérios. Os trechos tinham duração de 15 a 79 segundos com $M = 35,86$ ($DP = 21,36$). As classificações e análises bayesianas dos trechos selecionados – nomeados na ordem cronológica do filme – estão representados na Tabela 2.

Tabela 2 – Classificações e análises de inferência bayesiana para os trechos selecionados¹⁰

Média (DP)						
	Sinistro	Assustador (A.)	Perturbador	Se encaixa	Vídeo-Assustador (B.)	Áudio-Assustador (B.)
TRECHO 1	7,03 (0,21)	7,04 (0,22)	7,01 (0,19)	8,96 (0,23)	7,03 (0,19)	7,01 (0,18)
TRECHO 2	7,02 (0,22)	7,04 (0,21)	7,04 (0,22)	8,96 (0,29)	7,04 (0,18)	7,03 (0,21)
TRECHO 3	7,03 (0,18)	7,03 (0,19)	7,03 (0,21)	8,95 (0,28)	7,03 (0,20)	7,04 (0,19)
TRECHO 10	6,98 (0,21)	6,97 (0,22)	6,96 (0,20)	8,94 (0,21)	6,96 (0,24)	6,98 (0,22)
TRECHO 12	7,01 (0,19)	7,04 (0,21)	7,04 (0,24)	8,97 (0,19)	7,05 (0,21)	7,03 (0,21)
TRECHO 14	7,03 (0,18)	7,04 (0,19)	7,04 (0,21)	8,97 (0,22)	6,99 (0,25)	7,04 (0,28)
TRECHO 17	7,03 (0,22)	7,04 (0,17)	7,02 (0,25)	8,96 (0,19)	6,98 (0,25)	7,02 (0,25)
Fator de Bayes (FB)						
	Sinistro	Assustador (A.)	Perturbador	Se encaixa	Vídeo-Assustador (B.)	Áudio-Assustador (B.)
TRECHO 1	0,08 (0,03)	0,19 (0,03)	0,03 (0,01)	0,18 (0,03)	0,11 (0,02)	0,05 (0,02)
TRECHO 2	0,04 (0,03)	0,21 (0,03)	0,19 (0,03)	0,08 (0,03)	0,15 (0,02)	0,08 (0,03)
TRECHO 3	0,11 (0,02)	0,14 (0,02)	0,08 (0,03)	0,14 (0,03)	0,21 (0,03)	0,19 (0,02)
TRECHO 10	0,27 (0,03)	0,08 (0,03)	0,21 (0,03)	0,27 (0,03)	0,21 (0,03)	0,19 (0,03)
TRECHO 12	0,03 (0,02)	0,21 (0,03)	0,17 (0,03)	0,07 (0,02)	0,57 (0,03)	0,11 (0,03)
TRECHO 14	0,09 (0,02)	0,19 (0,02)	0,23 (0,03)	0,05 (0,03)	0,03 (0,03)	0,27 (0,03)
TRECHO 17	0,08 (0,03)	0,14 (0,2)	0,19 (0,03)	0,09 (0,02)	0,05 (0,03)	0,19 (0,03)

Fonte: Os autores

6.2 Estágio II: legendas integradas X legendas padrão

Objetivo: Este estágio tem por objetivo avaliar as respostas fisiológicas e classificatórias dos participantes sobre os trechos do filme *Guardiões da Noite* apresentados no Estágio I com LI e LP.

Participantes: Os dados deste estágio não forneceram nenhuma evidência ao utilizarmos os testes de violação da normalidade de Kolmogorov-Smirnov e ShapiroWils (ver Thode, 2002). Realizamos um cálculo de potência com base em um design entressujeitos e com tamanhos de efeito pequenos ($d = 0,2$) e um contorno experimental

¹⁰ Classificações de cada questão e FB com desvio padrão (DP) dos trechos selecionados do Estágio I. Os trechos atuais foram os únicos dos 22 totais de *Guardiões da Noite* que atenderam aos critérios para análises adicionais no Estágio II. O trecho 12 do item Vídeo-Assustador forneceu uma tendência bayesiana (FB = 0,57) por atender aos requisitos das análises. Assustador A. se refere ao primeiro grupo de questões, e Vídeo-Assustador e Áudio-Assustador B. se referem ao segundo grupo de questões (Figura 1).

de ensaio entressujeitos ($k = 7$). Os resultados revelaram que 180 participantes seriam necessários para que $P(1-\beta) \geq 0,9$; ($p \leq 0,05$; $P(H_0) \geq 0,9$; $B < 0,33$; $d [\geq -0,1, \leq 0,1]$). Um total de 180 participantes se voluntariaram para o estágio atual. Os critérios de inclusão e exclusão, bem como os questionários de avaliação clínica e subclínica necessários ao Estágio II, são idênticos aos do Estágio I. Para obtermos uma amostragem proporcional, a formação de grupos do Estágio I também foi utilizada em cada grupo do Estágio II. O primeiro grupo ($n = 30$) relatou assistir de 1 a 4 horas de filmes ou programas de TV por semana; o segundo, de 5 a 8; e o terceiro, de 9 a 12. Assim como no Estágio I, os participantes receberam uma lista de filmes, séries e animações que utilizam LI e foram instruídos a selecionar os que já haviam visto. Uma pergunta aberta permitiu que informassem se já haviam visto quaisquer mídias com LI que não constassem da lista. O primeiro grupo inclui indivíduos que tinham visto de 0 a 2 vídeos com LI; o segundo, de 3 a 5; e o terceiro, de 6 a 8 (ver Apêndice 2). Apenas 3 participantes foram removidos das análises por apresentarem traços de alexitimia. Outros 3 foram excluídos das análises por conta da quantidade discrepante ($M = 15$; $DP = 1$) de filmes com LI que já haviam visto. Um participante foi descartado por apresentar artefatos de movimento durante a avaliação psicofisiológica (ver Cacioppo *et al.*, 2007, p. 193-205). A amostra final contém 180 participantes (90 mulheres). Dessa amostra proporcional, os dois grupos formados contêm 90 participantes em cada grupo (45 mulheres), sendo um deles designado às LI e o outro às LP (ver Tabela 3). Nenhum participante do Estágio I foi incluído no Estágio II. A divisão de participantes por grupo foi feita a partir de um código pseudo aleatório (Python) baseado em acrônimos (como, por exemplo, F_G1_G2) relacionados a gênero e grupo. O experimento do Estágio II foi aprovado pelo Comitê de Ética da Faculdade de Culturas, Linguagens e Estudos de Área da Universidade de Nottingham.

Tabela 3 – Características totais e por grupo dos participantes no Estágio II¹¹

Participantes	Total	Mulheres	Idade	SPHRQ	AQ	BRIEF-P/T	SLESQ	CERQ-Short		FTQ
			Média (n) (DP)	Média (n) (DP)	Média (n) (DP)	Média (n) (DP)	Média (n) (DP)	Média (n) (DP)	Média (n) (DP)	Média (n) (DP)
								RC	ES	TFS
Total	180	90	25,28 (2,04)	1,12 (0,09)	60,15 (2,09)	45,17 (8,11)	1,24 (0,51)	25,6 (3,39)	8,11 (1,06)	1,59 (0,23)
Grupo 1 (LI)	90	45	25,13 (2,12)	1,07 (0,09)	60,04 (2,01)	45,18 (8,09)	1,25 (0,56)	25,57 (3,31)	8,1 (1,01)	1,62 (0,21)
Grupo 2 (LP)	90	45	25,42 (1,92)	1,18 (0,09)	60,26 (2,17)	45,16 (8,13)	1,23 (0,46)	25,63 (3,47)	8,12 (1,11)	1,56 (0,25)
Teste t e análises bayesianas para comparação entre os gêneros										
Valor-p							0,92	0,82	0,79	0,71
d de Cohen							(0,01)	(-0,03)	(-0,02)	(-0,08)
Fator de Bayes							0,03	0,09	0,21	0,27

Fonte: Os autores

Estímulos: Os estímulos audiovisuais incluem os 7 trechos do filme *Guardiões da Noite* selecionados durante o Estágio I (ver Estágio I: resultados e discussão). Um grupo de estímulos aplicado a um grupo de participantes inclui LP, enquanto o outro grupo de estímulos aplicado ao outro grupo de participantes inclui LI.

Procedimento: O procedimento foi semelhante ao do Estágio I, com algumas alterações. Essas alterações incluem o fato de um dos grupos ter recebido apenas estímulos de LI (Grupo 1) e o outro, apenas estímulos de LP (Grupo 2). Ambos os grupos receberam avaliação psicofisiológica durante o experimento (ver Estágio II: psicofisiologia). Em ambos os grupos, depois da apresentação dos trechos com LI ou LP, os participantes foram orientados a classificar de 1 (nada) a 9 (muito) em duas categorias de blocos de perguntas. Um bloco era sobre o quão assustador, sinistro e perturbador era o trecho apresentado. O outro bloco era sobre como as legendas afetavam a experiência cinematográfica, o quão imersos eles ficaram durante a apresentação do trecho, o quanto entenderam o contexto do trecho e como classificariam a experiência cinematográfica que tiveram. A ordem dos blocos de perguntas e

¹¹ A tabela inclui número de participantes e idade por grupo. Também inclui percentuais de média e de desvio padrão para o questionário de regulação emocional cognitiva (CERQ-short) com pontuações para reavaliação cognitiva (RC) e supressão emocional (SE), e para o questionário de traço-medo, o AQ, o BRIEF-P/T e as médias SLESQ de 44, 60 e 13 itens, respectivamente. Na parte inferior da tabela, o leitor pode encontrar resultados estatísticos frequentistas e bayesianos relacionados aos dois grupos. Informações e características por gênero, grupo e grupo de combinações de participantes podem ser encontradas no Apêndice 2.

as perguntas dentro de cada um foram aleatorizadas em cada rodada de testes (ver Figura 1).

Psicofisiologia: SCR e FC foram utilizadas para avaliar as respostas fisiológicas. A SCR foi medida na mão esquerda (nos dedos indicador e médio) de cada participante com eletrodos Ag/AgCl descartáveis. Os sinais foram recebidos por um sistema BIOPAC, EDA100C em unidades de microsiemens (μS) e registrados pelo AcqKnowledge (Braithwaite *et al.*, 2013). A FC foi medida por meio de um sensor de dedo na mão esquerda (no dedo anelar). O sinal foi recebido por um sistema BIOPAC, PPG100C em unidades de batimentos por minuto (bpm) e registrado pelo AcqKnowledge.

Foram realizadas duas medições distintas para cada sequência experimental apresentada. Primeiro, calculamos o SCR tônico e a FC basal em cada cena (ver Figura 1: C) e, em seguida, comparamos esses dados com os trechos de LI e LP para obtermos uma noção geral das alterações fisiológicas durante essas duas etapas (ver Cacioppo *et al.*, 2007, p. 164). Em segundo lugar, usamos entrada paralela para instâncias de LI e LP relacionadas a eventos fásicos que marcaram seu início, duração, deslocamento e marcadores para SCR de até 3 segundos (ver Cacioppo *et al.*, 2007, p. 164 - 167) e para FC de até 5 segundos após o final da cena (ver Cacioppo *et al.*, 2007, p. 187 - 191), em cada uma delas. Para ambas as avaliações, derivamos respostas fásicas relacionadas a eventos, de forma muito conservadora, como um aumento inequívoco ($\text{SCR} \geq \pm 0,01 \mu\text{S}$; $\text{FC} \geq \pm 1 \text{ bpm}$; esta última derivada de uma combinação de pelo menos três batimentos sequenciais subsequentes relacionados a eventos) (ver Cacioppo *et al.*, 2007, p. 188) em relação à base de referência tônica média de cada cena com LI e LP (ver Cacioppo *et al.*, 2007, p. 168-173). Os sinais brutos para ambas as medidas foram processados utilizando o método de derivada da componente fásica a partir da tônica e das funções delta (δ) de Dirac, aplicadas manualmente (ver Balakrishnan, 2003). Os dados não necessitaram de alterações, filtragens ou transformações adicionais (Braithwaite *et al.*, 2013, p. 10-12). Os participantes que não responderam às alterações fisiológicas foram incluídos na análise de dados (ver Van Der Ploeg *et al.*, 2017, p. 143-147). Os métodos utilizados para a avaliação psicofisiológica também foram planejados como índice de avaliação para outras pesquisas futuras e, portanto, foram definidos de forma muito conservadora e com períodos basais de comparação tão imparciais quanto possível (ver Cacioppo *et al.*, 2007, p. 164 - 167, 187 - 191; ver também Tsikandilakis *et al.*, 2018; Tsikandilakis *et al.*, 2019, 2020a, 2020b).

Resultados e discussão; respostas dos participantes: Para comparar as respostas dos participantes aos trechos com LI e LP, nós realizamos uma série de testes t corrigidos por

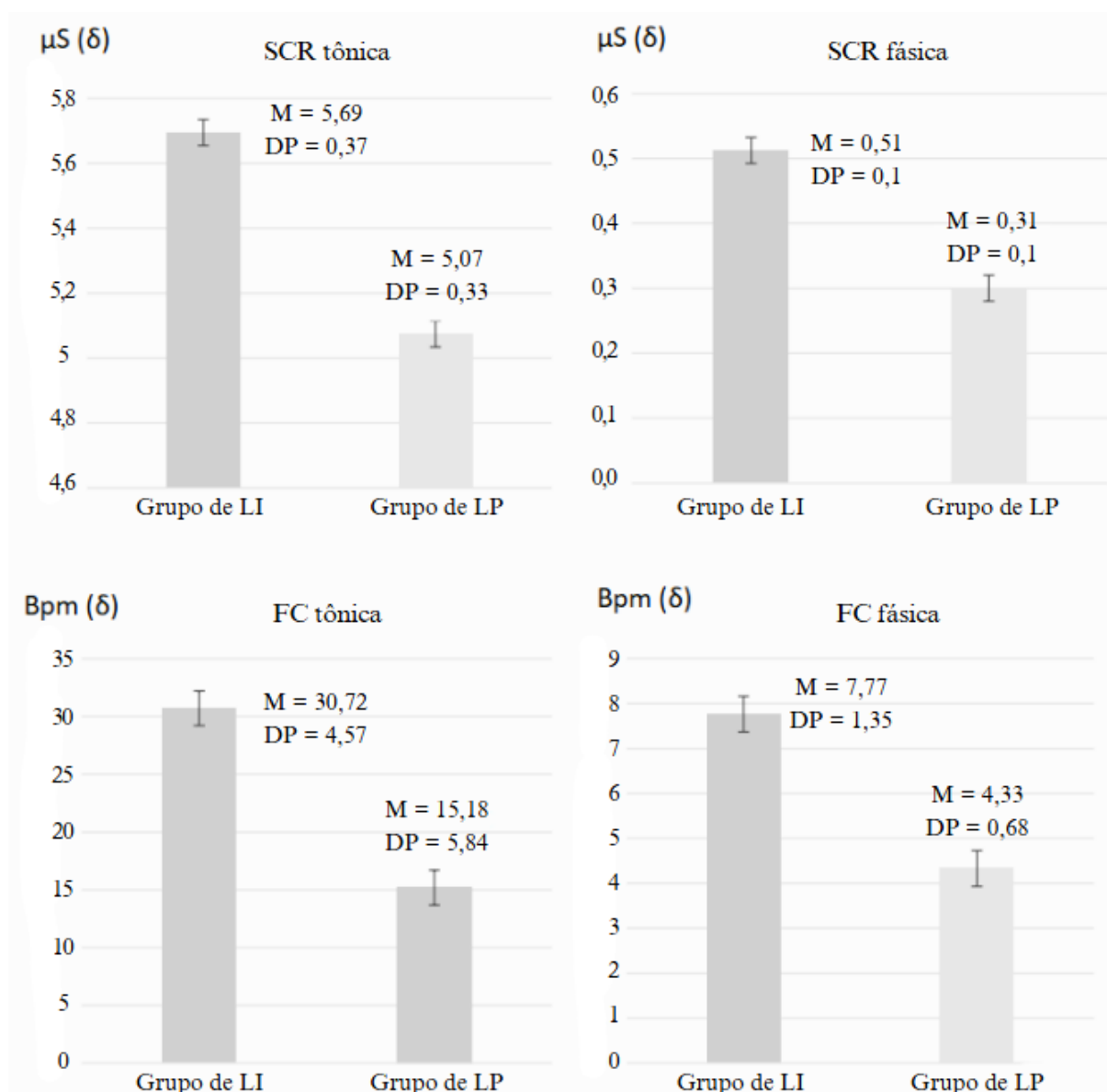
Bonferroni ($p \leq 0,01$) entressujeitos. Também incluímos estatísticas bayesianas nas análises, baseadas em uma distribuição uniforme, com detalhamento completo para replicação, além de informações sobre a diferença média (DM), o erro padrão (EP), os limites inferiores (Li) e superiores (Ls), e os fatores de Bayes (FB) para cada relatório estatístico, conforme relatado no estágio de seleção de estímulos (ver Wagemakers *et al.*, 2018a, 2018b; Bürkner e Vuorre, 2019; Dienes, 2019, 2021).

Participantes do grupo de LI ($M = 7,99$, $DP = 0,32$) avaliaram os trechos apresentados como mais assustadores do que os participantes do grupo de LP ($M = 6,26$, $DP = 0,18$; $t(88) = 42,57$; $p \leq 0,001$; $d = 6,66$; $DM = 1,73$, $EP = 0,02$, $Li = -1$ e $Ls = +1$; $FB = +\infty$). Participantes no grupo de LI ($M = 7,69$, $DP = 26$) avaliaram os trechos como mais sinistros, em comparação com os participantes do grupo de LP ($M = 6,34$, $DP = 0,18$; $t(88) = 31,07$; $p \leq 0,001$; $d = 6,04$; $DM = 1,35$, $EP = 0,02$, $Li = -1$ e $Ls = +1$; $FB = +\infty$). Participantes do grupo de LI também avaliaram os trechos como mais perturbadores ($M = 7,55$, $DP = 0,3$), em comparação com o grupo de LP ($M = 6,18$, $DP = 0,21$; $t(88) = 37,3$; $p \leq 0,001$; $d = 5,29$; $DM = 1,37$, $EP = 0,03$, $Li = -1$ e $Ls = +1$; $FB = +\infty$). Ainda, os participantes do grupo de LI relataram que as legendas melhoraram a qualidade da experiência cinematográfica ($M = 8,01$, $DP = 0,35$), em comparação com o grupo de LP ($M = 5,06$, $DP = 0,33$; $t(88) = 55,67$; $p \leq 0,001$; $d = 8,67$; $DM = 3,04$, $EP = 0,03$, $Li = -1$ e $Ls = +1$; $FB = +\infty$). O mesmo efeito foi relatado pelos participantes de LI para imersão durante a apresentação do trecho ($M = 7,75$, $DP = 0,27$), em comparação com os participantes de LP ($M = 6,12$, $DP = 0,42$; $t(88) = 31,26$; $p \leq 0,001$; $d = 4,62$; $DM = 2,95$, $EP = 0,03$, $Li = -1$ e $Ls = +1$; $FB = +\infty$). Por fim, os participantes do grupo de LI avaliaram melhor a experiência cinematográfica geral ($M = 8,15$, $DP = 0,23$) do que os participantes do grupo de LP ($M = 6,39$, $DP = 0,33$; $t(88) = 41,76$; $p \leq 0,001$; $d = 6,19$; $DM = 1,76$, $EP = 0,03$, $Li = -1$ e $Ls = +1$; $FB = +\infty$). Esses resultados sugerem que a legendagem com LI teve resultados mais altos do que a legendagem com LP, em todas as avaliações qualitativas.

Resultados e discussão; psicofisiologia: O estímulo tônico (total) da SCR foi maior no grupo de LI do que no grupo de LP ($t(88) = 27,89$; $p \leq 0,001$; $d = 7,78$; $DM = 0,62$; $EP = 0,55$; $Li = -1$ e $Ls = +1$; $BF = +\infty$). O estímulo fásico (deslocamento pós-estímulo) da SCR também foi maior no grupo de LI, em comparação com o grupo de LP ($t(88) = 15,79$; $p \leq 0,001$; $d = 2,4$; $DM = 0,21$; $EP = 0,03$; $Li = -0,01$ e $Ls = +0,01$; $BF = +\infty$). Da mesma forma, o grupo de LI respondeu com maior estímulo tônico (total) de FC aos trechos, em comparação com o grupo de LP ($t(88) = 20,95$; $p \leq 0,001$; $d = 7,12$; $DM = 15,53$; $EP = 0,53$, $Li = -10$ e $Ls = +10$; $BF = +\infty$). O grupo de LI também apresentou maior estímulo fásico (deslocamento

pós-estímulo) de FC, em comparação com o grupo de LP ($t(88) = 23,25$; $p \leq 0,001$; $d = 5,72$; $DM = 3,43$, $EP = 0,11$, $Li = -2,5$ e $Ls = +2,5$; $BF = +\infty$; ver Figura 2). Esses dados sugerem que os participantes do grupo de LI apresentaram maior estímulo fisiológico, avaliado positivamente nos autorrelatos, em comparação com os do grupo de LP.¹²

Figura 2 – Respostas tônicas e fásicas de SCR para os grupos de LI e de LP durante o Estágio II¹³



Fonte: Os autores

¹² Os dados deste trabalho podem ser encontrados em <https://osf.io/q9hu7>.

¹³ Respostas psicofisiológicas, SCR (μS) e FC (bpm), delta de Dirac (δ; Balakrishnan, 2003) dos grupos de LI e LP em resposta a trechos pré-selecionados. Os desvios médio e padrão estão incluídos no rótulo do gráfico. As barras mostram ± 2 erros padrão da média.

7. Discussão e conclusão

Neste artigo, foram apresentados dois estudos. No primeiro, nós pré-selecionamos os trechos mais característicos do filme *Guardiões da Noite*, que se enquadra no gênero/contexto de fantasia sombria. No segundo, demonstramos que os participantes revelaram achar que esses trechos possuem uma experiência cinematográfica e características de filmes de fantasia sombria (como quão assustadores, perturbadores e sinistros eles são) de qualidade superior, e que, na presença de LI, apresentaram respostas fisiológicas mais elevadas em comparação com LP, medidas por SCR e FC.

A nossa primeira hipótese, de que as LI resultariam em um estímulo emocional mais intenso do que as LP, segundo os participantes, foi confirmada. Nossa segunda hipótese, de que veríamos valores mais altos nas medidas psicofisiológicas utilizadas (SCR e FC) para LI do que para LP, também foi confirmada. É importante ressaltar que este estudo está limitado a uma emoção, em um contexto de trechos retirados de um único filme. Certamente, é preferível que estudos futuros avaliem a resistência e a experiência geral dos espectadores durante a exposição prolongada às LI. Outras pesquisas se beneficiariam da exploração de emoções mais diversas, com outros tipos de material e considerando faixas etárias e níveis de habituação distintos em relação às legendas. *Guardiões da Noite* proporcionou um excelente campo experimental, pois as LI foram produzidas com a contribuição do próprio diretor, cuja intenção autoral naturalmente confere um certo nível de autoridade. Outra limitação do estudo é que o estímulo não decorre de apenas uma característica das legendas (posição, cor e efeitos visuais). Em vez disso, nosso estudo considera o que dois conjuntos distintos de legendas atingem.

Também deve ser levado em consideração que este trabalho recrutou uma amostra populacional significativa, o que conferiu alto poder estatístico. Todos os participantes são voluntários, o que sugere que este trabalho é de interesse pessoal dos participantes ou que o tema abordado talvez seja um fator motivacional para a participação voluntária em uma área de interesse pessoal. Sugere-se que esse efeito, mais amplamente conhecido como efeito Hawthorne, é uma característica inevitável dos estudos que envolvem avaliações psicofisiológicas, cujas necessidades éticas exigem informações prévias e explícitas aos participantes. Apesar disso, esse efeito merece ser mencionado aqui por poder influenciar as respostas da amostra atual. Os participantes poderiam ter adotado expectativas de classificar positivamente as LI como um método legendista de maior contribuição. Também devemos mencionar que as respostas psicofisiológicas automáticas e involuntárias relatadas nesta

pesquisa são consideradas independentes da inibição consciente e dos vieses de autoapresentação, e não são consideradas como resultados que seriam influenciados pelo efeito Hawthorne (ver McCambridge *et al.*, 2014).

Um resultado inesperado foi que os participantes relataram um estímulo emocional mais intenso ao assistir aos trechos sem legendas, em comparação com os com LP. Embora isso não seja totalmente contraintuitivo, já nos fornece evidências de que a presença de LP (novamente, com as limitações observadas acima – em trechos curtos do filme *Guardiões da Noite* e em contexto de medo) é menos propícia à experiência cinematográfica desejada do que a ausência de legendas.

Nossa pesquisa, portanto, contribui para a crescente leva de trabalhos que indicam o potencial das LI para melhorar a experiência geral de filmes, embora seja necessária maior colaboração entre os setores de cinema e de TAV, além do investimento em recursos, para que isso seja realizado da melhor forma (Romero-Fresco, 2019).

A ausência de ferramentas específicas, em particular, é reconhecida como uma área importante de desenvolvimento para que a legendagem integrada seja implementada com mais facilidade (Mével, 2020; Mével et al., 2022) e, portanto, se torne uma prática mais difundida. Atualmente, não existem softwares especializados para produzir LI de forma tão eficiente e espontânea quanto os softwares de LP, que, por sua vez, normalmente não possuem recursos suficientes para produzir LI bem projetadas e profissionais. Como resultado, muito tempo e esforço são necessários para a produção e edição de legendas específicas e de seus efeitos, bem como um alto grau de competência com softwares de composição e animação para designs mais complexos. A realização de estudos experimentais com o público representa, de forma mais ampla, uma etapa importante no desenvolvimento das LI como prática, tanto em termos de teste e avaliação de diferentes técnicas, efeitos e estilos, de produção de taxonomias e de modelos descritivos que possam simplificar o processo criativo de profissionais, como para demonstrar as vantagens e oportunidades que a LI oferece aos espectadores, tradutores e, principalmente, aos cineastas, cujo investimento é necessário para divulgar a prática e ampliar o acesso a ela.¹⁴ Para isso, depois de apresentarmos a primeira evidência empírica de que as classificações dos participantes e as respostas psicofisiológicas para a qualidade da experiência cinematográfica são mais altas para as LI do que para as LP em um contexto de fantasia sombria, utilizando avaliações metodológicas e estatísticas de

¹⁴ Ver Romero-Fresco (2019). Os efeitos das LI (que podem ser especificamente criadas para a tradução, como é o caso de *Guardiões da Noite*, ou, em outros casos, como uma ferramenta de acessibilidade) sobre espectadores s/Surdos ainda precisam ser investigados.

última geração, somos impulsionados a explorar essas descobertas mais a fundo, com emoções diferentes, públicos diversos e outros gêneros de filme. Somos impulsionados a fornecer um software fácil de se usar. Aqui, nós mostramos o “o quê”, e agora somos impulsionados a explorar o “onde”, o “quando” e o “como”, a fim de aprofundar a nossa compreensão sobre essa possível mudança de paradigmas que pode moldar o futuro da tradução audiovisual.

Referências

- AKYUREK, G.; BUMIN, G.; KARABULUT, E. Reliability and validity of the behavior rating inventory of executive functions questionnaire in dyslexia. **Archives of Physical Medicine and Rehabilitation**, v. 99, n. 10, p. e20, 2018.
- ALEXITHYMIA. **Alexithymia: Emotional blindness**. Disponível em: <https://www.alexithymia.us/alexithymia-questionnaire-online-test>.
- ALLEN, J. G.; MADAN, A.; FOWLER, J. C. Reliability and validity of the Stressful Life Events Screening Questionnaire among inpatients with severe neuropsychiatric illness. **Bulletin of the Menninger Clinic**, v. 79, n. 3, p. 187–202, 2015.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and statistical manual of mental disorders**. 5th ed. Arlington, VA: Author, 2013.
- BAKER, D. H.; VILIDAITE, G.; LYGO, F. A.; SMITH, A. K.; FLACK, T. R.; GOUWS, A. D.; ANDREWS, T. J. Power contours: Optimising sample size and precision in experimental psychology and human neuroscience. **Psychological Methods**, 2020.
- BALAKRISHNAN, V. All about the Dirac delta function (?). **Resonance**, v. 8, n. 8, p. 48–58, 2003.
- BANERJEE, A.; CHITNIS, U. B.; JADHAV, S. L.; BHAWALKAR, J. S.; CHAUDHURY, S. Hypothesis testing, type I and type II errors. **Industrial Psychiatry Journal**, v. 18, n. 2, p. 127–131, 2009.
- BASSNETT, S.; VENUTI, L.; PEDERSEN, J.; HOSTOVÁ, I. Translation and creativity in the 21st century. **World Literature Studies**, v. 14, n. 1, p. 3–17, 2022. DOI: 10.31577/WLS.2022.14.1.1.
- BAUER, E. P. Sex differences in fear responses: Neural circuits. **Neuropharmacology**, 109298, 2022.
- BEKMAMBETOV, T. (Dir.). **Night Watch**. Channel One Russia, 2004.
- BERGSTROM, J. R.; SCHALL, A. (Orgs.). **Eye tracking in user experience design**. Elsevier, 2014.

BERRYMAN, C.; McAULEY, J. H.; MOSELEY, L. G. Sphere 12 screening questionnaire. **Journal of Physiotherapy**, v. 58, n. 4, p. 273, 2012.

BIDELMAN, G. M.; HEATH, S. T. Enhanced temporal binding of audiovisual information in the bilingual brain. **Bilingualism: Language and Cognition**, v. 22, n. 4, p. 752–762, 2019.

BISSON, M. J.; VAN HEUVEN, W. J. B.; CONKLIN, K.; TUNNEY, R. J. Processing of native and foreign language subtitles in films: An eye tracking study. **Applied Psycholinguistics**, v. 35, n. 2, p. 399–418, 2014. DOI: 10.1017/S0142716412000434.

BLACK, S. Could integrated subtitles benefit young viewers? Children's reception of standard and integrated subtitles: A mixed methods approach using eye tracking. **Perspectives**, v. 30, n. 3, p. 503–519, 2020. DOI: 10.1080/0907676X.2020.1849324.

BOONE, W. J.; STAYER, J. R. **Advances in Rasch analyses in the human sciences**. Springer, 2020.

BOS, M.; JENTGENS, P.; BECKERS, T.; KINDT, M. Psychophysiological response patterns to affective film stimuli. **PloS One**, v. 8, n. 4, p. 1–8, 2013. DOI: 10.1371/journal.pone.0062661.

BRAITHWAITE, J. J.; WATSON, D. G.; JONES, R.; ROWE, M. A guide for analysing electrodermal activity (EDA) & skin conductance responses (SCRs) for psychological experiments. **Psychophysiology**, v. 49, n. 1, p. 1017–1034, 2013.

BROOKS, M.; ARMSTRONG, M. TVX2014 short paper – enhancing subtitles. **BBC**, 2014. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/rd/blog/2014-10-tvx2014-short-paper-enhancing-subtitles>.

BROSCH, T.; POURTOIS, G.; SANDER, D. The perception and categorisation of emotional stimuli: A review. **Psychology Press**, p. 76–108, 2010.

BROWN, A. *et al.* Whitepaper WHP305. Dynamic subtitles: The user experience. **BBC**, 2015. Disponível em: <http://downloads.bbc.co.uk/rd/pubs/whp/whp-pdf-files/WHP305.pdf>.

BRUMBAUGH, C.; KOTHURI, R.; MARCI, C.; SIEFERT, C.; PFAFF, D. Physiological correlates of the big 5: autonomic responses to video presentations. **Applied Psychophysiology and Biofeedback**, v. 38, n. 4, p. 293–301, 2013. DOI: 10.1007/s10484-013-9234-5.

BÜRKNER, P. C.; VUORRE, M. Ordinal regression models in psychology: A tutorial. **Advances in Methods and Practices in Psychological Science**, v. 2, n. 1, p. 77–101, 2019.

CACIOPPO, J. T.; TASSINARY, L. G.; BERNSTON, G. (Orgs.). **Handbook of Psychophysiology**. Cambridge University Press, 2007.

CAFFREY, C. **Relevant abuse? Investigating the effects of an abusive subtitling procedure on the perception of TV anime using eye tracker and questionnaire**. Tese (Doutorado) — Dublin City University, Dublin, 2009. Disponível em: <http://doras.dcu.ie/14835/>.

- CARROLL, N. **The philosophy of motion pictures**. Blackwell, 2008.
- CHAUME, F. Film studies and translation studies: Two disciplines at stake in audiovisual translation. **Meta**, v. 49, n. 1, p. 12–24, 2004. DOI: 10.7202/009016ar.
- CHEN, T. Y.; TSE, T. H.; YU, Y. T. Proportional sampling strategy: A compendium and some insights. **Journal of Systems and Software**, v. 58, n. 1, p. 65–81, 2001.
- CIUK, D.; TROY, A.; JONES, M. Measuring emotion: Self-reports vs. physiological indicators. **Annual Meeting of the Midwest Political Science Association**, 2015.
- CLASEN, M.; KJELDGAARD-CHRISTIANSEN, J.; JOHNSON, J. A. Horror, personality, and threat simulation: A survey on the psychology of scary media. **Evolutionary Behavioral Sciences**, v. 14, n. 3, p. 213, 2020.
- CODISPOTI, M.; SURCINELLI, P.; BALDARO, B. Watching emotional movies: Affective reactions and gender differences. **International Journal of Psychophysiology**, v. 69, n. 2, p. 90–95, 2008. DOI: 10.1016/j.ijpsycho.2008.03.004.
- CRITCHLEY, H. D. *et al.* Activity in the human brain predicting differential heart rate responses to emotional facial expressions. **Neuroimage**, v. 24, n. 3, p. 751–762, 2005.
- D'YDEWALLE, G.; DE BRUYCKER, W. Eye movements of children and adults while reading television subtitles. **European Psychologist**, v. 12, n. 3, p. 196–205, 2007. DOI: 10.1027/1016-9040.12.3.196.
- D'YDEWALLE, G.; GIELEN, I. Attention allocation with overlapping sound, image, and text. In: RAYNER, K. (Org.). **Eye movements and visual cognition: Scene perception and reading**. Springer-Verlag, p. 414–427, 1992.
- D'YDEWALLE, G.; PRAET, C.; VERFAILLIE, K.; VAN RENSBERGEN, J. Watching subtitled television: Automatic reading behavior. **Communication Research**, v. 18, n. 5, p. 650–666, 1991. DOI: 10.1177/009365091018005005.
- DELABASTITA, D. Translation and the mass media. In: BASSNETT, S.; LEFEVERE, A. (Orgs.). **Translation, history and culture**. The Pinter Press, 1990, p. 97–109.
- DI GIOVANNI, E. Reception studies in audiovisual translation research. The case of subtitling at film festivals. **trans-kom**, v. 9, n. 1, p. 58–78, 2016. Disponível em: http://www.trans-kom.eu/bd09nr01/transkom_09_01_05_Di_Giovanni_Reception.20160705.pdf.
- DI GIOVANNI, E.; GAMBIER, Y. **Reception studies and audiovisual translation**. John Benjamins, 2018.
- DÍAZ CINTAS, J. Audiovisual translation. In: ANGELONE, E.; EHRENSBERGER-DOW, M.; MASSEY, G. (Orgs.). **The Bloomsbury Companion to language industry studies**. Bloomsbury, 2019, p. 209–230.

- DÍAZ CINTAS, J.; MUÑOZ SÁNCHEZ, P. Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment. **Journal of Specialised Translation**, v. 6, p. 37–52, 2006. Disponível em: https://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf.
- DÍAZ CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual translation: Subtitling**. St. Jerome Publishing, 2007.
- DÍAZ CINTAS, J.; SZARKOWSKA, A. Experimental research in audiovisual translation – Cognition, reception, production. **Journal of Specialised Translation**, v. 33, p. 3–16, 2020. Disponível em: https://jostrans.org/issue33/art_introduction.pdf.
- DIENES, Z. Using Bayes to get the most out of non-significant results. **Frontiers in Psychology**, v. 5, p. 781, 2014.
- DIENES, Z. How Bayesian statistics are needed to determine whether mental states are unconscious. In: OVERGAARD, M. (Org.). **Behavioural methods in consciousness research**. p. 199–220. Oxford University Press, 2015.
- DIENES, Z. How Bayes factors change scientific practice. **Journal of Mathematical Psychology**, v. 72, p. 78–89, 2016.
- DIENES, Z. How do I know what my theory predicts?. **Advances in Methods and Practices in Psychological Science**, v. 2, n. 4, p. 364–377, 2019.
- DIENES, Z. How to use and report Bayesian hypothesis tests. **Psychology of Consciousness: Theory, Research, and Practice**, v. 8, n. 1, p. 9–26, 2021.
- DILLON, C. **Emotional responses to immersive media**. 2006. [Tese de doutorado não publicada]. University of London.
- DOHERTY, S.; KRUGER, J.-L. A systematic review of the eye tracking measures used in empirical research on subtitling and captioning. In: DWYER, T.; PERKINS, C.; REDMOND, S.; SITA, J. (Orgs.). **Seeing into screens: Eye tracking and the moving image**. Bloomsbury, 2018, p. 46–64.
- EBERT, R. **The day shift is no better**. 2006. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/reviews/night-watch-2006>.
- EKMAN, P. Expression and the nature of emotion. In: SCHERER, K. Rainer; EKMAN, P. (Orgs.). **Approaches to emotion**. Lawrence Erlbaum Associates, 1984, p. 319–344.
- EKMAN, P. Are there basic emotions?. **Psychological Review**, v. 99, n. 3, p. 550–553, 1992. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/0033-295X.99.3.550>.
- EKMAN, P. Basic emotions. **Handbook of cognition and emotion**, v. 98, p. 45–60, 1999.
- FAUL, F.; ERDFELDER, E.; BUCHNER, A.; LANG, A. G. Statistical power analyses using G*Power 3.1: Tests for correlation and regression analyses. **Behavior Research Methods**, v. 41, n. 4, p. 1149–1160, 2009.

FERNÁNDEZ, C. *et al.* Physiological responses induced by emotion-eliciting films. **Applied Psychophysiology and Biofeedback**, v. 37, n. 2, p. 73–79, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10484-012-9180-7>.

FOERSTER, A. Towards a creative approach in subtitling: a case study. *In*: DÍAZ CINTAS, J.; MATAMALA, A.; NEVES, J. (Orgs.). **New insights into audiovisual translation and media accessibility: Media for all 2**. Rodopi, 2010, p. 81–98.

FOX, W. Integrated titles: An improved viewing experience? *In*: HANSEN-SCHIRRA, S.; GRUCZA, S. (Orgs.). **Eyetracking and applied linguistics**. Language Science Press, 2016, p. 5–31.

FOX, W. Can integrated titles improve the viewing experience? Investigating the impact of subtitling on the reception and enjoyment of film using eye tracking and questionnaire data. **Translation and Multilingual Natural Language Processing**, v. 9. Language Science Press, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.1180721>.

FRYER, L. **Putting it into words: The impact of visual impairment on perception, experience and presence**. [Tese de doutorado não publicada]. University of London, 2013.

GARNEFSKI, N.; KRAAIJ, V. Cognitive emotion regulation questionnaire – development of a short 18-item version (CERQ-short). **Personality and Individual Differences**, v. 41, n. 6, p. 1045–1053, 2006.

GOODMAN, L. A.; CORCORAN, C.; TURNER, K.; YUAN, N.; GREEN, B. L. Assessing traumatic event exposure: General issues and preliminary findings for the Stressful Life Events Screening Questionnaire. **Journal of Traumatic Stress**, v. 11, n. 3, p. 521–542, 1998.

GOTTLIEB, H. Subtitling: Diagonal translation. **Perspectives**, v. 2, n. 1, p. 101–121, 1994. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0907676X.1994.9961227>

GRAY, M. J.; LITZ, B. T.; HSU, J. L.; LOMBARDO, T. W. Psychometric properties of the life events checklist. **Assessment**, v. 11, n. 4, p. 330–341, 2004.

GRENOBLE, L. A. Contact and the development of the Slavic languages. *In*: HICKEY, R. (Org.). **The handbook of language contact**. Wiley-Blackwell, 2010, p. 581–597.

GROSS, J. J.; LEVENSON, R. W. Emotion elicitation using films. **Cognition & Emotion**, v. 9, n. 1, p. 87–108, 1995.

HICKIE, I. B. *et al.* Development of a simple screening tool for common mental disorders in general practice. **Medical Journal of Australia**, v. 175, p. S10–S17, 2001.

HONG, R. *et al.* Video accessibility enhancement for hearing-impaired users. **ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications**, v. 7, n. 1, p. 1–19, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/2037676.2037681>.

ITURREGUI-GALLARDO, G.; MATAMALA, A. Audio subtitling: Dubbing and voice-over effects and their impact on user experience. **Perspectives**, v. 29, p. 64–83, 2020. Disponível

em: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2019.1702065>.

ITURREGUI-GALLARDO, G.; SOLER-VILAGELIU, O. Audio subtitling and subtitling: A comparison of their emotional effect on blind / partially sighted and sighted users.

Onomázein, [S. l.], v. 2021, p. 61–82, 2021. DOI: 10.7764/onomazein.ne8.07. Disponível em: <https://doi.org/10.7764/onomazein.ne8.07>.

IVARSSON, J.; CARROLL, M. **Subtitling**. TransEdit, 1998.

IZARD, C. E. **Human Emotions**. Plenum, 1977.

IZARD, C. E. Four systems for emotion activation: Cognitive and noncognitive processes. **Psychological Review**, Chicago, v. 100, n. 1, p. 68–90, 1993. DOI:

10.1037/0033-295X.100.1.68. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/0033-295X.100.1.68>.

KABARA, T. What is gained in subtitling: How film subtitles can expand the source text.

Transcultural: Journal of Translation and Cultural Studies, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 166–179, 2015.

KRAMER, M. D. *et al.* Quantifying dispositional fear as threat sensitivity: Development and initial validation of a model-based scale measure. **Assessment**, Thousand Oaks, v. 27, n. 3, p. 533–546, 2020.

KREIBIG, S. D. Autonomic nervous system activity in emotion: A review. **Biological Psychology**, [S. l.], v. 84, n. 3, p. 394–421, 2010. DOI: 10.1016/j.biopsycho.2010.03.010. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2010.03.010>.

KRUSCHKE, J. K.; LIDDELL, T. M. The Bayesian new statistics: Hypothesis testing, estimation, meta-analysis, and power analysis from a Bayesian perspective. **Psychonomic Bulletin & Review**, [S. l.], v. 25, p. 178–206, 2018.

KRUGER, J. L.; DOHERTY, S.; FOX, W.; de LISSA, P. Multimodal measurement of cognitive load during subtitle processing: Same-language subtitles for foreign language viewers. In: LACRUZ, I.; JÄÄSKELÄINEN, R. (Orgs.). **Innovation and expansion in translation process research**. John Benjamins, 2018, p. 267–294.

KRUGER, J.-L.; HEFER, E.; MATTHEW, G. Measuring the impact of subtitles on cognitive load: Eyetracking and dynamic audiovisual texts. **Proceedings of the 2013 Conference on Eye Tracking South Africa**, [S. l.], p. 62–66, 2013. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2509315.2509331>.

KRUGER, J.-L.; HEFER, E.; MATTHEW, G. Attention distribution and cognitive load in a subtitled academic lecture: L1 vs. L2. **Journal of Eye Movement Research**, [S. l.], v. 7, n. 5, p. 1–15, 2014. DOI: 10.16910/jemr.7.5.4. Disponível em: <https://doi.org/10.16910/jemr.7.5.4>.

KRUGER, J. L.; SOTO-SANFIEL, M. T.; DOHERTY, S.; IBRAHIM, R. Towards a cognitive audiovisual translatology: Subtitles and embodied cognition. In: MUÑOZ, R. (Org.). **Reembedding translation process research**. John Benjamins, 2016, p. 171–194.

LAKENS, D. *et al.* Justify your alpha. **Nature Human Behaviour**, [S. l.], v. 2, n. 3, p. 168–171, 2018.

LANGER ROSSI, L. The translated text: The aesthetic impact of language on transnational cinema. In: JUNKERJÜRGEN, R.; REBANE, G. (Orgs.). **Multilingualism in film**. Peter Lang, 2019, p. 35–56.

LEVERIDGE, F.; MÉVEL, P-A. Cinéma-monde and subtitling. **Journal of Romance Studies**, [S. l.], v. 23, n. 1, 2023. DOI: 10.3828/jrs.2023.16. Disponível em: <https://doi.org/10.3828/jrs.2023.16>.

LIU, C. C.; AITKIN, M. Bayes factors: Prior sensitivity and model generalizability. **Journal of Mathematical Psychology**, [S. l.], v. 52, n. 6, p. 362–375, 2008.

MAJ, M. Depression, bereavement, and “understandable” intense sadness: Should the DSM-IV approach be revised? **The American Journal of Psychiatry**, [S. l.], v. 165, n. 11, p. 1373–1375, 2008. DOI: 10.1176/appi.ajp.2008.08071047. Disponível em: <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2008.08071047>.

MANDLER, G. Memory, arousal, and mood: A theoretical integration. In: CHRISTIANSON, S-Å. (Org.). **The handbook of emotion and memory: Research and theory**. Erlbaum, 1992, p. 93–110.

MARLEAU, L. Les sous-titres... un mal nécessaire [Subtitles... a necessary evil]. **Meta**, [S. l.], v. 27, n. 3, p. 271–285, 1982. DOI: 10.7202/003577ar. Disponível em: <https://doi.org/10.7202/003577ar>.

MATAMALA, A. *et al.* Electrodermal activity as a measure of emotions in media accessibility research: Methodological considerations. **Journal of Specialised Translation**, [S. l.], v. 33, p. 129–151, 2020. Disponível em: https://jostrans.org/issue33/art_matamala.pdf.

McCAMBRIDGE, J.; WITTON, J.; ELBOURNE, D. R. Systematic review of the Hawthorne effect: New concepts are needed to study research participation effects. **Journal of Clinical Epidemiology**, [S. l.], v. 67, n. 3, p. 267–277, 2014.

McCLARTY, R. Towards a multidisciplinary approach in creative subtitling. **MonTI**, [S. l.], v. 4, n. 4, p. 113–153, 2012. DOI: 10.6035/MonTI.2012.4.6. Disponível em: <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.6>.

McCLARTY, R. **Film and translation: The art of subtitling** [Tese de doutorado não publicada]. Queen’s University Belfast, 2013.

MÉVEL, P-A. **Subtitling African American English into French: Can we do the right thing?** Peter Lang, 2017.

MÉVEL, P-A. Accessible paratext: Actively engaging (with) D/deaf audiences. **Punctum**, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 203–219, 2020. Disponível em: <https://punctum.gr/download/accessible-paratext-actively-engaging-with-d-deaf-audiences/?tmstv=1674690885>.

MÉVEL, P-A.; ROBINSON, J.; TENNENT, P. Immersive, creative, inclusive: Areas of crossfertilization between accessible captions for D/deaf audiences for the stage and for the screen. **Journal of Audiovisual Translation**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 176–193, 2022. DOI: 10.47476/jat.v5i2.2022.227. Disponível em: <https://doi.org/10.47476/jat.v5i2.2022.227>.

NEVES, J. **Audiovisual translation: Subtitling for the deaf and hard-of-hearing** [Tese de doutorado não publicada]. University of Surrey-Roehampton, 2005.

NIE, D.; WANG, X-W.; SHI, L-C.; LU, L-B. EEG-based emotion recognition during watching movies. In: **2011 5th International IEEE/EMBS Conference on Neural Engineering**, 2011, Cancun, Mexico, p. 667–670. DOI: 10.1109/NER.2011.5910636. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/NER.2011.5910636>.

NORNES, A. For an abusive subtitling. **Film Quarterly**, [S. l.], v. 52, n. 3, p. 17–34, 1999. DOI: 10.2307/1213822. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/1213822>.

O’SULLIVAN, C. **Translating popular film**. Palgrave Macmillan, 2011.

OLIVER, M. B.; SANDERS, M. The appeal of horror and suspense. In: PRINCE, S. (Org.). **The horror film**. p. 242–260. Disponível em: <https://doi.org/10.36019/9780813542577>.

ORERO, P. *et al.* Conducting experimental research in audiovisual translation (AVT): A position paper. **Journal of Specialised Translation**, [S. l.], v. 30, p. 105–126, 2018. Disponível em: https://www.jostrans.org/issue30/art_orero_et_al.pdf.

PEDERSEN, J. Cultural interchangeability: The effects of substituting cultural references in subtitling. **Perspectives**, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 30–48, 2007. DOI: 10.2167/pst003.0. Disponível em: <https://doi.org/10.2167/pst003.0>.

PEDERSEN, J. The FAR model: Assessing quality in interlingual subtitling. **Journal of Specialised Translation**, [S. l.], v. 28, p. 210–229, 2017. Disponível em: https://www.jostrans.org/issue28/art_pedersen.pdf.

PEREGO, E.; DEL MISSIER, F.; PORTA, M.; MOSCONI, M. The cognitive effectiveness of subtitle processing. **Media Psychology**, [S. l.], v. 13, n. 3, p. 243–272, 2010. DOI: 10.1080/15213269.2010.502873. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/15213269.2010.502873>.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. **Audiovisual translation: Theories, methods and issues**. Routledge, 2014.

PETRANTONAKIS, P. C.; HADJILEONTIADIS, L. J. Emotion recognition from EEG using higher order crossings. **IEEE Transactions on Information Technology in Biomedicine: A Publication of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society**, [S. l.], v. 14, n. 2, p. 186–197, 2010. DOI: 10.1109/TITB.2009.2034649. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/TITB.2009.2034649>.

PETRANTONAKIS, P. C.; HADJILEONTIADIS, L. J. A novel emotion elicitation index using frontal brain asymmetry for enhanced EEG-based emotion recognition. **IEEE Transactions on Information Technology in Biomedicine: A Publication of the IEEE**

Engineering in Medicine and Biology Society, [S. l.], v. 15, n. 5, p. 737–746, 2011. DOI: 10.1109/TITB.2011.2157933. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/TITB.2011.2157933>.

POLLARD, C. **Applying a multidisciplinary approach to aesthetic subtitling practice: A subtitle commentary on original aesthetic subtitles for “Le Fabuleux Destin d’Amélie Poulain”**. [Tese de doutorado não publicada]. University of Geneva, 2019.

RAMOS, M. The emotional experience of films: Does audio description make a difference? **The Translator**, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 68–94, 2015. DOI: 10.1080/13556509.2014.994853. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13556509.2014.994853>.

RAMOS CARO, M. Testing audio narration: The emotional impact of language in audio description. **Perspectives**, [S. l.], v. 24, n. 4, p. 606–634, 2016. DOI: 10.1080/0907676X.2015.1120760. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2015.1120760>.

ROMERO-FRESCO, P.; FRYER, L. **Accessible filmmaking guide**. Archer’s Mark, 2018.

ROMERO-FRESCO, P. **Accessible filmmaking: Integrating translation and accessibility into the filmmaking process**. Routledge, 2019.

SULTANA, I.; ALI, A.; IFTIKHAR, I. Effects of horror movies on psychological health of youth. **Global Mass Communication Review**, VI, 2021.

SZARKOWSKA, A. The power of film translation. **Translation Journal**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 1–9, 2005.

SZARKOWSKA, A.; GERBER-MORÓN, O. Viewers can keep up with fast subtitles: Evidence from eye movements. **PLoS ONE**, [S. l.], v. 13, n. 6, e0199331, 2018. DOI: 10.1371/journal.pone.0199331. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199331>.

SZARKOWSKA, A.; GERBER-MORÓN, O. Two or three lines: A mixed-methods study on subtitle processing and preferences. **Perspectives**, [S. l.], v. 27, n. 1, p. 144–164, 2019. DOI: 10.1080/0907676X.2018.1520267. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2018.1520267>.

TAYLOR, S. E. Asymmetrical effects of positive and negative events: The mobilization-minimization hypothesis. **Psychological Bulletin**, [S. l.], v. 110, n. 1, p. 67–85, 1991. DOI: 10.1037/0033-2909.110.1.67. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/0033-2909.110.1.67>.

THODE, H. C. **Testing for normality**. CRC Press, 2002.

THOMPSON, J. **Online Alexithymia Questionnaire—G2**. 2007. Disponível em: <http://oaq.blogspot.com/>.

TSIKANDILAKIS, M.; CHAPMAN, P.; PEIRCE, J. Target meta-awareness is a necessary condition for physiological responses to masked emotional faces: Evidence from combined skin conductance and heart rate assessment. **Consciousness and Cognition**, [S. l.], v. 58, p. 75–89, 2018.

TSIKANDILAKIS, M.; BALI, P.; DERRFUSS, J.; CHAPMAN, P. The unconscious mind: From classical theoretical controversy to controversial contemporary research and a practical illustration of the “error of our ways”. **Consciousness and Cognition**, [S. l.], v. 74, p. 102771, 2019.

TSIKANDILAKIS, M.; BALI, P.; DERRFUSS, J.; CHAPMAN, P. “I can see you; I can feel it; and viceversa”: Consciousness and its relation to emotional physiology. **Cognition and Emotion**, [S. l.], v. 34, n. 3, p. 498–510, 2020.

TSIKANDILAKIS, M.; BALI, P.; DERRFUSS, J.; CHAPMAN, P. Anger and hostility: Are they different? An analytical exploration of facial-expressive differences, and physiological and facial-emotional responses. **Cognition and Emotion**, [S. l.], v. 34, n. 3, p. 581–595, 2020.

TSIKANDILAKIS, M. *et al.* “Speak of the Devil... and he Shall Appear”: Religiosity, unconsciousness, and the effects of explicit priming in the misperception of immorality. **Psychological Research**, [S. l.], p. 1–29, 2021.

TSIKANDILAKIS, M. *et al.* “There Is No (Where a) Face Like Home”: Recognition and appraisal responses to masked facial dialects of emotion in four different national cultures. **Perception**, [S. l.], v. 50, n. 12, p. 1027–1055, 2021.

UHRIG, M. K. *et al.* Emotion elicitation: A comparison of pictures and films. **Frontiers in Psychology**, [S. l.], v. 7, p. 1–12, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00180>.

VAN DER PLOEG, M. M. *et al.* Peripheral physiological responses to subliminally presented negative affective stimuli: A systematic review. **Biological Psychology**, [S. l.], v. 129, p. 131–153, 2017.

VAN HOECKE, S. M.; SCHRIJVER, I.; ROBERT, I. S. Methodological preparation of a within-subject audiovisual cognition, reception and perception study. **Journal of Audiovisual Translation**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 94–128, 2022.

WAGENMAKERS, E. J. *et al.* Bayesian inference for psychology. Part I: Theoretical advantages and practical ramifications. **Psychonomic Bulletin & Review**, [S. l.], v. 25, n. 1, p. 35–57, 2018.

WAGENMAKERS, E. J. *et al.* Bayesian inference for psychology. Part II: Example applications with JASP. **Psychonomic Bulletin & Review**, [S. l.], v. 25, n. 1, p. 58–76, 2018.

APÊNDICE A – Seleção de CENA por Grupo

Grupos de Distribuição de Horas Semanais por Experiência de CENA (filmes n)

		Experiência de CENA (Filmes n)	Total de Participantes	Mulheres
Tempo Médio de Filmes e Séries Assistidos por Semana (Horas)	1 a 4	G1 (0 to 2)	11	7
		G2 (3 to 5)	5	1
		G3 (6 to 8)	0	0
	5 a 8	G1 (0 to 2)	9	4
		G2 (3 to 5)	4	2
		G3 (6 to 8)	3	2
	9 a 12	G1 (0 to 2)	3	1
		G2 (3 to 5)	8	3
		G3 (6 to 8)	5	4

APÊNDICE B – Estágio II de Seleção de CENA por grupo

Grupos de Distribuição de Horas Semanais por Experiência de CENA (filmes n)

		Experiência de CENA (Filmes n)	Total de Participantes	Mulheres
Tempo Médio de Filmes e Séries Assistidos por Semana (Horas)	1 a 4	G1 (0 to 2)	54	26
		G2 (3 to 5)	25	10
		G3 (6 to 8)	11	9
	5 a 8	G1 (0 to 2)	28	12
		G2 (3 to 5)	43	20
		G3 (6 to 8)	29	25
	9 a 12	G1 (0 to 2)	16	8
		G2 (3 to 5)	33	12
		G3 (6 to 8)	41	25

Recebido em: 15/06/2025
Aprovado em: 01/12/2025