



CADERNOS DE TRADUÇÃO
INSTITUTO DE LETRAS - UFRGS
PORTO ALEGRE Nº 53 2025/2
ISSN: 2594-9055 ISSN-L 1807 9873

TRADUÇÃO AUDIOVISUAL



Márcia Moura da Silva
(org.)



Cadernos de Tradução
do Instituto de Letras

Número 53, 2025

Tradução audiovisual

Márcia Moura da Silva
(Organizadora)



UFRGS

UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE LETRAS – UFRGS

DIREÇÃO

Marcia Montenegro Velho (Diretora)

Rita Lenira de Freitas Bittencourt (Vice-Diretora)

COMISSÃO EDITORIAL

Tiago Coimbra Nogueira

Marcelo Lúcio Corrêa de Amorim

REVISÃO TEXTUAL

Alice Alteman Teixeira

Márcia Moura da Silva

ORGANIZAÇÃO DESTE NÚMERO

Márcia Moura da Silva

ISSN 2594-9055
ISSN-L 1807-9873

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Letras
Av. Bento Gonçalves, 9500 - CEP 91540-000 - Porto Alegre (RS)
<http://www.ufrgs.br/letras/index.html>

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO / i

Márcia Moura da Silva

I. TRADUÇÕES

AUDIODESCRIÇÕES PARA MUSEU VS. AUDIOGUIAS: DESCREVER OU INTERPRETAR O PATRIMÔNIO CULTURAL? / 1

Chiara Bartolini

Tradução de Fabíola Souza Corrêa

ESTÉTICA E PARTICIPAÇÃO EM EXPOSIÇÕES DE ARTE INCLUSIVAS: REFLEXÕES SOBRE UMA PESQUISA-AÇÃO SOBRE UM AUDIOGUIA/ 27

Nine Reviers e Sabien Hanouille

Tradução de Gustavo Ferreira Flores Ramos

AUDIODESCRÇÃO NA ARTE ABSTRATA: USANDO METÁFORAS A PARTIR DE UMA PERSPECTIVA FUNCIONAL / 57

Maria José García Vizcaíno

Tradução de Vitória Campão Fraga Sacramento

REPRESENTAÇÃO NA ACESSIBILIDADE MIDIÁTICA: SOBRE A ADOÇÃO DE UMA PERSPECTIVA FEMINISTA QUEER / 80

Gonzalo Iturregui-Gallardo

Tradução de Josiane de Oliveira

MOTIVAÇÃO NÃO DECLARADA: UMA ANÁLISE SOCIOLÓGICA DAS PRÁTICAS INTERVENCIONISTAS CONTRA CENSURA NA LEGENDAGEM NÃO PROFISSIONAL ÁRABE / 101

Abdulrahman Ibrahim Aljammaz

Tradução de Giane Luchi da Silva

INVESTIGANDO O POTENCIAL DA COLABORAÇÃO ENTRE TRADUTORES E PRODUTORES DE FILMES NA LEGENDAGEM DE FILMES ESTRANGEIROS: UMA ANÁLISE QUALITATIVA / 125

Hugh Wilson Nettelback

Tradução de Artur Gomes Ferreira

COMO PJ MASKS SE TORNA PJ HEROES: UM ESTUDO CONTRASTIVO DE CORPUS SOBRE A REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO EM ANIMAÇÃO INFANTIL DUBLADA / 150

Reglindis De Ridder e Annika Johansson

Tradução de Julia Ribeiro Noronha Gomes

O IMPACTO DA VELOCIDADE DE LEGENDAS E A PRESENÇA DE VÍDEO NA LEITURA DE LEGENDAS: UM ESTUDO DE REPLICAÇÃO COM RASTREAMENTO OCULAR / 174

Agnieszka Szarkowska; Valentina Ragni; David Orrego-Carmona; Sharon Black; Sonia Szkriba; Jan-Louis Kruger; Krzysztof Krejtz; Breno Silva

Tradução de Hector Webber Tech

RESPOSTAS EMOCIONAIS A LEGENDAS INTEGRADAS E PADRÃO EM UM CONTEXTO DE FILME DE FANTASIA SOMBRIA / 200

Francesca Leveridge, Pierre-Alexis Mével e Myron Tsikandilakis

Tradução de Caroline Milan Guarnieri

APRESENTAÇÃO

Profa. Dra. Márcia Moura da Silva.

O volume 53 da *Cadernos de tradução*, da UFRGS, traz artigos sobre tradução audiovisual (TAV), traduzidos por estagiários e estagiárias do Estágio Supervisionado de Tradução em inglês II do curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e tem como principal objetivo ampliar o diálogo interdisciplinar sobre o fenômeno tradutório. A demanda por tradução para legendagem e dublagem vem crescendo continuamente à medida que os serviços de *streaming* se popularizam e a acessibilidade se torna pauta de políticas públicas. Academicamente, um número expressivo de trabalhos vem discutindo a TAV sob diferentes perspectivas e áreas do conhecimento; os artigos aqui selecionados são testemunhas dessa riqueza — são textos que abordam acessibilidade, inclusão, censura, representatividade, recepção, trabalho colaborativo entre tradutores, legendadores e produtores de cinema e entre tradutores e artistas.

Esses artigos foram publicados originalmente em língua inglesa e estão disponíveis em acesso livre, o que nos permitiu traduzi-los para o português, promovendo, assim, a disseminação do conhecimento científico. As contribuições vêm dos seguintes países: Arábia Saudita, Austrália, Bélgica, Espanha, Itália, Países Baixos, Polônia, Reino Unido e Suécia. Ter acesso a pesquisas de diferentes países nos coloca em contato com outras abordagens e metodologias, o que nos dá a oportunidade de refletir sobre convergências e divergências em relação às nossas próprias pesquisas e à ideia que temos da TAV. Além disso, traduzir textos de outras áreas nos permite compreender suas necessidades tradutórias, ao mesmo tempo em que nos dá subsídios para questionarmos a visão, por vezes conservadora, que possam ter da tradução e dos Estudos da Tradução.

Em vez de buscar a padronização dos textos, as tradutoras e os tradutores tiveram liberdade de fazer suas próprias escolhas tradutórias, sendo que, por exemplo, em algumas traduções, notas de tradução (N.T.) foram inseridas, seja para adicionar informação, seja para sugerir outras leituras; alguns termos da área podem ter sido traduzidos, outros apresentados na forma de empréstimos; siglas e acrônimos podem ter recebido tratamento diferente. Quaisquer que tenham sido as escolhas, elas refletem a individualidade de cada tradutora e de cada tradutor, que, ao traduzir, deixa sua marca nos textos, e é essa marca que faz com que cada tradução seja única.

Os três primeiros artigos tratam da acessibilidade para visitantes cegos ou com baixa visão em museus. Questões como objetividade e subjetividade, trabalho colaborativo e acessibilidade criativa, que transforma a obra-fonte em um trabalho de arte em si, são temas comuns nesses trabalhos.

No primeiro artigo, *Audiodescrições para museu vs. audioguias: descrever ou interpretar o patrimônio cultural?*, a autora Chiara Bartolini, da Fondation Grand Paradi, à luz de teorias da Museologia, traz uma reflexão sobre objetividade e subjetividade em duas ferramentas comunicativas, a audiodescrição (AD) e a audioguia (AG) para museus, sendo a primeira voltada sobretudo a visitantes com deficiência visual ou de baixa visão, e a segunda ao público em geral. Bartolini equipara a objetividade nessas duas ferramentas aos conceitos de *invisibilidade do tradutor* e de *lealdade*, discutidos nos Estudos da tradução. Como o tradutor, que é um leitor e traduz a sua interpretação do texto-fonte, a autora sugere que os audiodescritores também são espectadores e tendem a descrever objetos de acordo com sua própria visão, o que também os distancia da lealdade ao objeto pretendido como texto-fonte. A audiodescrição, nesse contexto, é vista como uma tradução intersemiótica e intersensorial. O corpus de estudo inclui coleções da Austrália, da Alemanha, dos Estados Unidos e da Itália.

Também abordando a questão da objetividade e subjetividade em materiais criados para AG para museus, o segundo artigo, *Estética e participação em exposições de arte inclusivas: reflexões sobre uma pesquisa-ação sobre um audioguia*, de Nine Reviers e Sabien Hanouille, ambas da Universidade da Antuérpia, propõe maneiras de melhorar a acessibilidade de coleções de arte por meio de “traduções criativas”, que envolvam a colaboração de diferentes profissionais, inclusive artistas, para juntos produzirem uma interpretação tátil das obras originais. O objetivo das autoras é mostrar como o uso da criatividade, ao se pensar em acessibilidade nas artes, leva à criação de AGs mais inclusivas e a obras táteis que promovem uma “estética da diferença”.

O terceiro artigo, *Audiodescrição na arte abstrata: usando metáforas a partir de uma perspectiva funcional*, de María José García Vizcaíno, da Universidade de Montclair State, destaca o uso da AD para instalações de vídeo, que diferentemente das pinturas e esculturas fixas dos museus, possuem características cinematográficas, embora sejam diferentes de AD para o cinema por não terem tanta restrição de tempo e também por serem mais interativas, o que, segundo a autora, resulta em ADs mais criativas e subjetivas. Considerando a AD como um tipo de tradução (intersemiótica), a autora adota uma abordagem funcionalista para conceber um projeto cujo objetivo é afirmar perspectivas indígenas e ativar espaços estáticos no Museu de Arte de Montclair (MAM). Ela mostra o processo de escolha tradutória para

imagens abstratas no vídeo com base nas funções expressiva, fática e conativa, criando metáforas que, por vezes, vão além do domínio original da obra para descrever a arte abstrata e explorar o áudio de maneiras mais artísticas e experimentais.

No quarto artigo, *Representação na acessibilidade midiática: sobre a adoção de uma perspectiva feminista queer*, Gonzalo Iturregui-Gallardo, da Universidade Autônoma de Barcelona, promove um debate sobre os conteúdos dos serviços de acessibilidade midiática, propondo um arcabouço teórico a partir de perspectivas feministas *queer* que estabeleça conexões entre os Estudos Feministas, *Queer* e da Deficiência e os Estudos da Tradução. Para o autor, a maneira como as minorias são retratadas na tradução impacta sua representação, mas há poucos trabalhos sobre esse tema e acessibilidade midiática. Com foco na diversidade de gênero e em corpos racializados e com deficiência em séries de TV e *streaming*, o autor sugere estratégias de tradução feminista e *queer*, visto que a tradução feminista e a *queer* dão destaque a discursos e narrativas pertencentes às minorias, normalmente ocultos ou estereotipados.

Com base no fato de que o avanço tecnológico abre espaço para novos modelos de tradução que permitem maior participação de consumidores de produtos audiovisuais, o quinto artigo, *Motivação não declarada: uma análise sociológica das práticas intervencionistas contra censura na legendagem não profissional árabe*, de Abdulrahman Ibrahim Aljammaz, da Shaqra University, Arábia Saudita, traz uma discussão sobre o papel dos legendadores não profissionais árabes como agentes de mudança normativa por intervirem com suas traduções nesses produtos, sobretudo em legendagem. Ainda que haja várias pesquisas acadêmicas no campo da legendagem, poucas delas abordam a questão do intervencionismo nas legendas produzidas por legendadores não profissionais. Apoiando-se em uma perspectiva sociológica, o autor levanta a hipótese de que uma das motivações por trás da legendagem realizada por tradutores não profissionais árabes é a de questionar normas sociais e de legendagem.

No sexto artigo, *Investigando o potencial da colaboração entre tradutores e produtores de filmes na legendagem de filmes estrangeiros: uma análise qualitativa*, o autor, Hugh Wilson Nettelback, da Universidade Monash, Austrália, com base na aplicação de um modelo colaborativo, discorre sobre a colaboração entre profissionais da indústria cinematográfica, tradutores e legendadores. Enquanto alguns cineastas veem essa colaboração como essencial, tradutores e legendadores a veem com desconfiança, pois, apesar dos benefícios, muitos sentem que ela também pode significar controle sobre como conduzem o seu trabalho. Além disso, quando cineastas participam do processo de tradução, isso pode resultar em legendas

inadequadas ao seu público-alvo. Tanto cineastas quanto tradutores e legendadores concordam que esse processo colaborativo acaba por prolongar a produção e aumentar seus custos.

O sétimo artigo, *Como PJ Masks se torna PJ Heroes: um estudo contrastivo de corpus sobre a representação de gênero em animação infantil dublada*, de Reglindis De Ridder e Annika Johansson, ambos da Universidade de Estocolmo, investiga a representação de gênero na legendagem para o neerlandês e para o sueco de uma série de animação infantil produzida nos Estados Unidos, baseada no livro *Les Pyjamasques* de Romuald Raciopp. A partir da crítica à animação infantil, que ainda mantém a representação de papéis de forma estereotipada e dá pouco espaço à diversidade, a investigação centra-se em possíveis mudanças de gênero, sobretudo na personagem principal feminina, no processo de dublagem. Ao analisarem os enunciados dos personagens principais, os autores concluem que, na tradução neerlandesa, a personagem feminina é apresentada como mais empoderada do que no texto de partida e na tradução sueca. Em entrevista, a tradutora neerlandesa afirmou que muitas de suas escolhas se deram devido aos limites impostos pela dublagem, que precisa ser sincronizada com os movimentos da boca dos personagens, mas reconheceu que, ainda que inconscientemente, acabou por empoderar a personagem por meio de algumas de suas escolhas.

Os dois últimos artigos adotam o método de rastreamento ocular, uma tecnologia de luz infravermelha que, em resposta a um estímulo, revela dados como a posição, o movimento e o tempo de fixação do olhar de uma pessoa. No oitavo artigo, *"O impacto da velocidade de legendas e a presença de vídeo na leitura de legendas: um estudo de replicação com rastreamento ocular"*, de Szarkowska *et al.*, os autores investigam como a presença de imagens em movimento e diferentes velocidades de legendas afetam a experiência de diferentes grupos de espectadores. O estudo, que tem por base um estudo anterior envolvendo espectadores australianos, utilizou rastreamento ocular para mensurar o impacto de uma transmissão legendada multimodal na compreensão de espectadores britânicos e poloneses.

Resultados apontam que, embora espectadores de inglês como segunda língua possam ler a um ritmo mais lento em certas situações, não houve mudança significativa na compreensão dos espectadores britânicos e poloneses em velocidades mais altas de legendas, o que pode indicar que eles estejam mais habituados à recepção de informação multimodal do que os australianos. Além disso, ao contrário do estudo original, os resultados mostram que a inclusão de vídeos melhora a compreensão ao fornecer contexto visual à narrativa. Em vez de redundantes, os autores os veem como complemento à compreensão das legendas. Para que os estudos sejam replicáveis, os autores destacam a necessidade de pesquisadores aderirem

aos princípios de acesso livre aos trabalhos científicos, possibilitando que a comunidade acadêmica analise os resultados.

No nono e último artigo, *Respostas emocionais a legendas integradas e padrão em um contexto de filme de fantasia sombria*, de Francesca Leveridge, da Universidade de Exeter e de Pierre-Alexis Mével e Myron Tsikandilakis, da Universidade de Nottingham, os autores investigam as diferenças de recepção entre legendas convencionais e integradas (também conhecidas como criativas ou dinâmicas) em relação ao medo no filme russo *Guardiões da Noite* (Bekmambetov, 2004). As legendas integradas, ao contrário das convencionais, variam, por exemplo, a fonte, o tamanho da letra e o posicionamento na tela, e também adicionam animações e efeitos especiais que dialogam com o estilo visual e as ações do filme. Ao se movimentarem pela tela, essas legendas fornecem camadas adicionais de significado à narrativa, à temática e à caracterização das cenas, e podem até se tornar parte da própria história. Resultados indicam que a legenda integrada provoca um estímulo emocional mais intenso do que as convencionais, ainda que, como destacam os autores, o estudo esteja limitado a uma única emoção (o medo) e a um único filme.

Boa leitura!

AUDIODESCRIÇÕES PARA MUSEU VS. AUDIOGUIAS: DESCREVER OU INTERPRETAR O PATRIMÔNIO CULTURAL?¹

Chiara Bartolini²

Tradução de Fabíola Souza Corrêa³

Resumo: A questão da objetividade vs. subjetividade na audiodescrição (AD) continua aberta e não resolvida, ainda mais quando se consideram subgêneros de AD menos pesquisados, como ADs para museus. Embora diretrizes esparsas para a descrição de obras de arte e artefatos culturais tendam a favorecer a neutralidade, não há um consenso claro, e os limites de um estilo factual já foram destacados (Hutchinson e Eardley, 2019). Ao cruzar as fronteiras dos Estudos de Tradução (ET) para buscar ideias na Museologia, este artigo sugere que o ideal de atingir objetividade absoluta é problemático e que uma comparação entre ADs para museu e outras ferramentas para visitação seria uma contribuição enriquecedora para o debate sobre objetividade vs. subjetividade. À luz das teorias atuais da Museologia, este estudo busca explorar a subjetividade nas ADs para museus (principalmente direcionados a visitantes com deficiência visual ou baixa visão) e audioguias (AGs). Com base em pesquisas anteriores sobre subjetividade nas ADs para museus (Gallego, 2019), foi realizada uma análise textual fundamentada na teoria da avaliação (Martin e White, 2005). O objetivo foi identificar discrepâncias em termos de subjetividade entre as práticas comunicativas voltadas para diferentes públicos-alvo em museus, considerando um corpus de ADs e AGs.

Palavras-chave: Audiodescrição para museu, audioguias, interpretação em museu, experiência em museu, patrimônio cultural.

MUSEUM AUDIO DESCRIPTIONS VS. GENERAL AUDIO GUIDES: DESCRIBING OR INTERPRETING CULTURAL HERITAGE?

Abstract: The question of objectivity vs. subjectivity in audio description (AD) is still open and unresolved, even more so when considering less researched AD sub-genres, such as museum ADs. While sparse guidelines for describing artworks and cultural artefacts tend to favour neutrality, no clear consensus exists, and the limits of a factual style have already been highlighted (Hutchinson e Eardley, 2019). By crossing the borders of Translation Studies (TS) to gain insights from Museum Studies (MS), this paper claims that the ideal of achieving absolute objectivity is problematic and that a comparison between museum ADs and other tools for the visit would be a beneficial contribution to the objectivity vs. subjectivity debate. In light of current theories in MS, this study seeks to explore subjectivity in museum ADs (primarily addressed to visually impaired visitors) and general audio guides (AGs). Trailing previous research into subjectivity in museum ADs (Gallego, 2019), a text-focused analysis based on the appraisal theory (Martin e White, 2005) was conducted on a corpus of ADs and AGs to highlight discrepancies in terms of subjectivity between museum communicative practices aimed at different target audiences.

Keywords: Museum audio description, audio guides, museum interpretation, museum experience, cultural heritage.

¹ Texto em língua inglesa disponível em: <https://doi.org/10.47476/jat.v6i2.2023.253>

² Chiara Bartolini é especialista em comunicação na Fondation Grand Paradis, Itália.

³ Revisão da tradução: Profa. Dra. Márcia Moura da Silva.

1. Introdução

O longo debate sobre a necessidade de objetividade na audiodescrição (AD) — que sem dúvida se assemelha à discussão sobre a invisibilidade do tradutor — ainda está aberto e não resolvido, especialmente quando se considera objetos de estudo bastante negligenciados, como ADs para museus. Embora diretrizes esparsas para a descrição de obras de arte e artefatos culturais tendam a favorecer a neutralidade (por exemplo, RNIB e VocalEyes, 2003; Snyder, 2010), não há um consenso claro sobre essa abordagem. O conceito de objetividade permanece indefinido, e os limites de um estilo puramente factual já foram apontados (Hutchinson e Eardley, 2019). Por outro lado, a objetividade não parece ser uma questão amplamente discutida no contexto dos audioguias (AGs) destinados ao público geral de museus.

Ao cruzar as fronteiras dos Estudos da Tradução (ET) para buscar ideias na Museologia, este artigo sugere que o ideal de atingir a objetividade absoluta é problemático por uma série de razões. Primeiro, “nossa percepção ou apreciação de uma imagem depende também de nossa própria maneira de ver” (Berger, 2008, p. 10): como os audiodescritores também são espectadores, eles, inadvertidamente, tendem a descrever um objeto de acordo com sua própria visão. Segundo, a *experiência do museu* (Falk e Dierking, 2000), que tem uma complexa e multifacetada natureza, também é uma experiência estética e subjetiva: uma imagem pode evocar emoções e memórias que interagem juntas com nossa representação conceitual dessa imagem. Terceiro, teorias pós-modernas em Museologia reconheceram que museus não são repositórios de conhecimento indiscutível: na verdade, qualquer forma de mediação cultural — precisamente definida como *interpretação* — implica construir uma narrativa (Vergo, 1989). A essas premissas, acrescentamos, de uma perspectiva dos ET, que se a busca por objetividade é igualada a um senso de *lealdade*, a questão é se um descritor deve ser leal ao objeto pretendido como texto-fonte (TF) ou à experiência do museu como um todo. O primeiro pode exigir uma abordagem orientada ao objeto (e, portanto, orientada à fonte) fornecendo uma tradução estritamente aderente, enquanto no último caso, uma abordagem orientada ao público (e orientada ao alvo) poderia produzir uma tradução mais flexível ou uma *transcrição* (Hadley e Rieger, 2021), capaz de desencadear uma experiência estética.

À luz das teorias atuais na Museologia, esta pesquisa busca explorar a subjetividade de duas ferramentas comunicativas dentro das *estruturas interpretativas* mais amplas do museu (Hooper-Greenhill, 2000): a AD (direcionada principalmente a visitantes com deficiência

visual) e o AG geral. O objetivo é investigar quais elementos mostram um grau maior de subjetividade em ADs e AGs produzidos para uma seleção de exposições.

Com base em estudos anteriores que enfocam a subjetividade em ADs para museus (Gallego e Colmenero, 2018; Gallego, 2019; Randaccio, 2020), uma análise orientada ao texto, com base na teoria da avaliação (Martin e White, 2005), foi conduzida em um corpus de ADs e AGs para destacar discrepâncias entre práticas comunicativas voltadas a dois públicos-alvo com habilidades distintas. O corpus inclui transcrições em AD e AG em inglês, relacionadas a uma seleção de itens de diferentes museus, em termos de coleções, tradição museológica e localização (Austrália, Alemanha, Itália e EUA).

O artigo abre com reflexões teóricas sobre AD em museus, com base em pesquisas em ET (em particular, tradução audiovisual) e em Museologia, especialmente sobre os conceitos de interpretação e experiência em museu. Isso é seguido por uma apresentação do corpus construído para este estudo e da estrutura metodológica adotada. Após a apresentação dos resultados da análise, a seção final é dedicada à discussão e às conclusões.

2. Contexto teórico

A AD para museu é discutida aqui a partir de quatro perspectivas: (1) como um evento de tradução e uma ferramenta de acesso; (2) como um recurso interpretativo dentro da *interpretação* mais ampla do museu, ao recorrer ao campo da Museologia; (3) como parte integrante da experiência interativa do museu; finalmente, (4) como um *artefato comunicativo multimodal* ao compará-lo com AGs gerais para a visita ao museu. Essa abordagem multidimensional servirá de base teórica para o presente estudo.

2.1 AD para museu como tradução intersemiótica

A AD para museu foi investigada no campo da ET como uma modalidade de prática de tradução intersemiótica e *intersensorial* (De Coster e Muehleis, 2007) e como um subgênero da AD, ou seja, um recurso de acesso voltado principalmente para pessoas com deficiência visual ou pessoas com baixa visão. Como um evento de prática de tradução, ela tem sido sujeita ao princípio de *lealdade* ao texto fonte (TF), ou seja, no caso da AD para museu, ao *objeto* a ser descrito, bem como ao princípio da invisibilidade do descritor/tradutor. No

entanto, estudiosos já afirmaram que “a AD como uma atividade humana criativa e artística é subjetiva por definição” (Matamala; Orero, 2017, p. 8), e que

é difícil — quase impossível, apesar do esforço do descritor — ser objetivo (...) [pois] os descritores também são espectadores, e a história que eles contam sempre representará, até certo ponto, sua própria interpretação de conteúdos aparentemente factuais (Perego, 2019, p. 122).

O debate de longa data entre a necessidade de objetividade absoluta e a subjetividade inerente à AD reflete-se nos padrões e normas vigentes da AD (Rai *et al.*, 2010). Da mesma forma, isso não é novidade para as escassas diretrizes específicas da AD para museus, que tradicionalmente favorecem a neutralidade ao convidar os descritores a “relatar objetivamente os aspectos visuais de uma imagem” e evitar que “julgamentos ou comentários subjetivos ou qualitativos atrapalhem” e sejam considerados “desnecessários e indesejados” (Snyder, 2010, p. 17). Os museus, como instituições culturais confiáveis, têm como expectativa o papel de *fornecer fatos interessantes* por meio de uma voz *confiável* e objetiva (RNIB e VocalEyes, 2003, p. 46), permitindo que os ouvintes desenvolvam suas próprias interpretações de forma independente. Ao mesmo tempo, as diretrizes reconhecem a importância de usar “palavras qualitativas (...) na construção de sentido da obra” (RNIB; VocalEyes, 2003, p. 52), bem como recorrer a analogias para itens ou experiências que supostamente são familiares aos ouvintes (Snyder, 2010; Giansante, 2015).

As diretrizes de AD para museus, baseadas em pesquisa, reconheceram múltiplas abordagens e estilos para fornecer informações factuais de forma atraente, incluindo uma *descrição objetiva (factual)*, uma *abordagem narrativa* visando entregar uma história e uma *abordagem interpretativa* baseada em *linguagem sugestiva, efeitos sonoros e música* (Remael *et al.*, 2015, p. 71). Ao aproveitar os insights obtidos de grupos focais com consultores com deficiência visual, as diretrizes defenderam *um equilíbrio sutil* – também dependendo do assunto – entre uma *narrativa acadêmica seca, completamente objetiva* e uma *interpretação dramática* mais envolvente que ajuda os visitantes a criarem uma imagem mental, mas, ao mesmo tempo, pode levá-los a um excesso de interpretação de uma obra (RNIB; VocalEyes, 2003, p. 46).

Pesquisas têm questionado a viabilidade da objetividade absoluta na AD para museus. Por exemplo, estudos orientados a produtos concentram-se na análise de ADs para museus existentes e revelam diferentes níveis e tipos de subjetividade nas práticas atuais (Gallego, 2019), o que também exige o uso de linguagem interpretativa na AD para museus (Randaccio, 2020). Em linha com o que a *acessibilidade criativa à mídia* (Romero-Fresco, 2021) vem buscando recentemente, os benefícios de abordagens mais criativas para a AD para museus

também foram investigados, propondo, por exemplo, *soundpainting* (pintura sonora) como uma forma de transcrição artística (Neves, 2012), bem como “guia(s) descritivo(s) enriquecido(s)” (Eardley *et al.*, 2017), que são baseados em imagens multissensoriais e podem “aumentar a capacidade de ‘ver’ de todas as pessoas” (Eardley *et al.*, 2017, p. 195).

Finalmente, estudos de recepção sobre AD (Caro, 2016; Walczak, 2017), e mais especificamente AD para museu (Hutchinson, 2019; Castaño e Hurtado, 2020), exploram as reações dos usuários e a recepção emocional de diferentes estilos de AD, bem como presença e memorabilidade, mostrando que “descrições mais subjetivas parecem ser benéficas, pelo menos para algumas pessoas com deficiência visual” (Gallego, 2019, p. 709), dependendo se a deficiência visual é congênita ou adquirida mais tarde na vida (Castaño e Hurtado, 2020). Portanto, a pesquisa parece estar apontando para uma subjetividade inerente – e talvez até necessária – na AD para museu.

2.2 AD para museu como parte da interpretação para museu

Ao cruzar as fronteiras dos ET para recorrer a outros campos, como Museologia, Educação Artística e Estudos de Visitação, a AD para museu faz parte da área mais ampla da comunicação museológica e é reconhecida como um exemplo de interpretação museológica — um conceito distinto da noção comum de interpretação dos ET. As teorias pós-modernas em Museologia passaram a reconhecer que, qualquer forma de mediação cultural em um contexto de museu - definida precisamente como *interpretação* e abrangendo de rótulos e painéis a visitas guiadas - não é neutra, mas implica a construção de uma narrativa específica em torno do patrimônio (Vergo, 1989). Isso significa que os museus não são repositórios de uma *verdade* indiscutível, mas instituições que moldam o conhecimento (Hooper-Greenhill, 1992) e transmitem uma certa visão do mundo selecionando, organizando e descrevendo objetos (Hein, 1998) por meio de diferentes formas de interpretação. Essa visão, que evidencia ideologia e posicionamento, pode variar de acordo com uma série de fatores, incluindo o país em que o museu está sediado, as tradições museológicas e as práticas aceitas, a identidade e os valores do museu, bem como as pessoas envolvidas na interpretação do museu, como curadores, mediadores e guias.

Uma das definições pioneiras de interpretação de museu, fornecida por Tilden (1957), já parece se afastar da objetividade e da factualidade. De acordo com o pai da interpretação do patrimônio, esta última deve ser entendida como “uma atividade educacional que visa revelar significados e relações por meio do uso de objetos originais, por experiência própria e por

mídia ilustrativa, em vez de simplesmente comunicar informações factuais [ênfase adicionada]” (Tilden, 1957, p. 8). Tilden argumenta que informação e interpretação são *coisas totalmente diferentes*, mas explica que “interpretação é uma manifestação baseada em informação” (Tilden, 1957, p. 9), sugerindo que a primeira abrange e vai além da última. Da mesma forma, Veverka (2013) distingue um estilo informativo de um estilo interpretativo, em que este último visa “traduzir informações em termos e analogias com os quais as pessoas comuns podem se relacionar e entender” (Veverka, 2013, p. 355). Portanto, como apontado por Ham (2013, p. 158), “na interpretação (...) os fatos são um meio para um fim, em vez do fim em si.” Whitehead (2012, p. 38) faz uma distinção entre “interpretação fechada [que] se apresenta como informativa em vez de explicitamente interpretativa mesmo quando há declarações de opinião” e “interpretação mais aberta”, incluindo “uma percepção de uma multiplicidade de histórias possíveis”. O autor ainda sugere que nem mesmo um espaço físico branco e vazio, nem uma moldura, podem ser verdadeiramente neutros, mas todas as ações e mídias na interpretação do museu participam da construção ativa de significados que são inevitavelmente parciais (Whitehead, 2012, p. 92). De maneira semelhante, Reeve (2018, p. 75) observa que “não há olhar inocente nem experiência não mediada no museu ou galeria moderna, mesmo que o texto seja mínimo”. Tomando emprestadas as palavras de Cable *et al.* (1986):

embora alguns intérpretes possam usar uma abordagem objetiva para a comunicação de fatos, histórias e analogias, sem nenhuma tentativa aparente de colorir as informações, seu propósito básico é persuadir o visitante a pelo menos considerar os fatos conforme percebidos pelo intérprete. (Cable *et al.*, 1986, p. 14).

Se os museus não podem ser neutros, talvez não haja uma abordagem objetiva para a comunicação museológica. O mesmo pode ser aplicado à AD para museu, concebida como um recurso interpretativo no contexto do *mapa cultural* mais amplo do museu (Whitehead, 2012, p. 40).

2.3 AD para museu como parte da experiência do museu

Como evento de interpretação museológica, a AD de obras de arte e artefatos é considerada parte integrante da experiência do museu. Os intérpretes do patrimônio buscam “oferecer acesso a experiências – tanto intelectuais quanto emocionais – que encorajem a compreensão” (Ham, 2013, p. xii). Esse foco principal na experiência do visitante, é o

resultado de uma mudança paradigmática na conceituação do patrimônio e dos museus em abordagens pós-modernas da Museologia, que viu uma mudança de uma perspectiva centrada no objeto para uma centrada no usuário (Conway e Leighton, 2012). Assim, a visita ao museu passa a ser investigada como uma experiência de aprendizagem pessoal e interativa (Falk e Dierking, 2000) e também como uma atividade social em que a aprendizagem cooperativa ocorre por meio das interações entre diferentes partes interessadas, incluindo os próprios visitantes e a equipe do museu. Com o apoio de teorias construtivistas pós-modernas em Museologia, não existe uma experiência única e definitiva de um museu ou de uma exposição, pois a experiência de cada visitante é mediada e influenciada por diferentes fatores pessoais, sociais e físicos (Falk e Dierking, 2000).

No que diz respeito à experiência em si, os visitantes podem ir ao museu — ou decidir aproveitar o conteúdo on-line, oferecido por um museu, por meio de aplicativos ou em seu site institucional — em busca de uma variedade de experiências, como de entretenimento, de aprendizado, estéticas ou escapistas (Veverka, 2013, p. 98–99). Pode-se esperar que a AD para museu, como um evento de interpretação do museu, cumpra uma ou mais funções, além do objetivo abrangente de ampliar a acessibilidade. Por exemplo, especialmente no caso de museus de arte, pode-se esperar que desperte um prazer estético, ou seja, o prazer de imaginar, associar, entender e interpretar, também evocando outras imagens ou associações com memórias ou experiências anteriores (Pacinotti, 2019, p. 180).

Como tal, a definição de objetividade exige uma identificação mais clara dos ET ao qual a AD supostamente deve ser *leal*, que pode ser o próprio objeto (no caso de uma abordagem *modernista*) ou a experiência (no caso de uma abordagem pós-moderna). Se cada vez mais se espera que os museus se concentrem nas pessoas e suas experiências (em vez de exclusivamente em suas coleções), a AD para museu deve proporcionar uma experiência, em vez de fornecer apenas informações objetivas sobre uma exposição. Isso pode exigir uma forma de *transcrição* (Eardley *et al.*, 2017; Hadley e Rieger, 2021), envolvendo uma *ênfase deslocada da* tradução intersemiótica (baseada na fidelidade ao objeto) para abraçar “as possibilidades criativas de recriação” na AD para museu (Hutchinson; Eardley, 2019, p. 54).

2.4 AD para museu vs. AG

Neste artigo, AD para museu é comparado a AGs gerais no contexto da visita ao museu. Embora a escassa literatura sobre AGs se concentre em recursos de usabilidade (Petrelli e Not, 2005; Gebbensleben *et al.*, 2006), estudos recentes têm se dedicado à multimodalidade

de audioguias de cidades e museus (Fina, 2018). Com base no que Crystal e Davy (1969, p. 71) chamam de *meio complexo*, Fina (2018) argumentou que o AG “pode ser [primeiro] configurado como um texto escrito para ser lido em voz alta”, bem como “uma fala gravada, que será entregue aos receptores finais de forma assíncrona, em um estágio posterior” (Fina, 2018, p. 41). No entanto, em sua análise de AGs de cidade, a pesquisadora notou que este último também pode incluir “fala espontânea, proferida por pessoas com conhecimento específico do local” (Fina, 2018, p. 42). Além disso, devido ao curto período de atenção dos visitantes, os AGs exigem *estratégias adequadas para uma entrega eficaz* (Fina, 2018, p. 41), bem como *competências em escrita criativa* (Fina, 2018, p. 59) para inserir informações históricas e descrições artísticas de forma rápida e atraente.

Ao comparar as gramáticas locais de ADs e AGs, Jiménez Hurtado e Soler Gallego (2015, p. 290) notaram que elementos descritivos não desempenham um papel fundamental nos AGs, onde “a descrição renuncia ao seu papel principal em favor da interpretação da obra de arte”, sugerindo assim que “a opinião do valoroso remetente” é considerada confiável devido à autoridade cultural exercida pelo curador. Se o AG pode ser descrito como um *meio complexo* e um *artefato comunicativo multimodal* (Fina, 2018, p. 59), o mesmo pode ser dito de ADs para museus pré-gravados, que apresentam desafios semelhantes, mas supostamente têm um público-alvo e uma função principal distintos. No entanto, embora a subjetividade e a interpretação em AD sejam consideradas problemáticas, não parecem ser questões de discussão quando se trata de produzir AGs eficazes. Isso levanta questões sobre as diferenças entre as duas mídias.

3. Estrutura metodológica

Uma análise de texto foi conduzida para investigar quais elementos mostram um maior grau de subjetividade em ADs e AGs produzidos para uma seleção de peças⁴ (40 no total). Os dois subconjuntos do corpus construídos para este estudo incluem, respectivamente, scripts⁵ AD e AG em inglês, pertencentes a museus de diferentes países, quais sejam, Austrália, Alemanha, Itália e EUA. A Tabela 1 fornece detalhes do corpus com informações sobre os museus selecionados (o código, o número e os tipos de exposições descritas, abrangendo obras

⁴Uma peça é entendida como um único objeto em exibição dentro de uma exposição mais ampla.

⁵ Para cada objeto, tanto os roteiros de AD quanto os de AG foram incluídos no corpus, considerando a disponibilidade de ambas as opções para os visitantes. Como uma análise multimodal estava além do escopo deste estudo, as gravações não foram incluídas, mas imagens relacionadas aos objetos descritos também foram consultadas para examinar os elementos visuais.

de arte, objetos culturais e espécimes científicos), bem como o número de tokens por instituição para cada subconjunto e no total.

Tabela 1: Detalhes dos Corpus

Código	Instituição	País	Tipo de exposição	Nº de exposição	Nº de fichas em AD	Nº de fichas em AG	Nº total de fichas
AM	Museu Australiano, Sydney	Austrália	Espécimes científicos e objetos culturais	15	6.091	4.386	10.477
BG	Galeria de Berlinische, Berlin	Alemanha	Obras de arte	13	6.971	3.926	10.897
MoMA	MoMA, Nova York	EUA	Obras de arte	8	3.397	1.965	5.362
PB	Pinacoteca de Brera, Milão	Itália	Obras de arte	4	3.695	1.172	4.867
Total				40	20.154	11.449	31.603

Fonte: elaborada pela autora.

O software ATLAS.ti foi utilizado para codificar os dados no nível da palavra, de acordo com duas estruturas analíticas diferentes. Por um lado, os tipos de informações fornecidas foram analisados para destacar diferenças no conteúdo presente nas ADs e AGs para museus. Para esse fim, a seguinte tipologia foi adaptada das diretrizes desenvolvidas como parte do projeto Open Art⁶ (Szarkowska *et al.*, 2016, p. 312) relacionadas aos conteúdos que caracterizam as ADs para museus:

- Informações introdutórias, ou seja, informações factuais básicas, como tipo de objeto, nome/título, nome do artista/criador, data/origem, tamanho, meio/material/técnica, uso e quaisquer outros dados relevantes ou declarações introdutórias gerais;
- Descrição visual da obra, com foco em seus principais elementos, estrutura, composição, ponto de vista, estilo, luz e cores, ou quaisquer outros detalhes relevantes;
- Informações contextuais apresentando *possíveis interpretações* (Szarkowska *et al.*,

⁶ O projeto defendia uma abordagem de Design Universal, segundo a qual as ADs podem beneficiar tanto pessoas não videntes quanto videntes. A categoria "curiosidades e peculiaridades" (Szarkowska *et al.*, 2016, p. 318), que faz parte das diretrizes desenvolvidas no projeto, não foi classificada nesta contribuição como um tipo de informação separado, mas foi categorizada dentro de outros tipos, dependendo das informações fornecidas.

2016, p. 315) ao fornecer informações sobre o período, movimento ou fatos históricos conectados ao objeto;

- Informações sobre o artista/criador e outras obras/objetos relacionados;
- Entrevistas com curadores, críticos, restauradores, artistas e outros (Szarkowska *et al.*, 2016, p. 317);
- Instruções: uma categoria adicional (ausente do projeto Open Art), relacionada a indicações práticas e a *chamadas a ações* diretas endereçadas ao visitante.

A segunda estrutura aplicada foi a teoria da avaliação (Martin e White, 2005). Como a avaliação envolve “a presença subjetiva de escritores/falantes em textos à medida que adotam posturas em relação tanto ao material que apresentam quanto àqueles com quem se comunicam” (Martin; White, 2005, p. 1), foi considerado útil estudar a subjetividade. Dentro da estrutura teórica mais ampla da Linguística Funcional Sistêmica (Halliday, 1985), a avaliação “coarticula o significado interpessoal com dois outros sistemas – negociação e envolvimento” (Martin; White, 2005, p. 33) – e diz respeito à expressão ou amplificação da avaliação.

A estrutura de avaliação é composta por três categorias, quais sejam, atitude, engajamento e gradação, cada uma incluindo outras subcategorias, muitas vezes, trabalhando em conjunto umas com as outras. A primeira refere-se a sentimentos e reações emocionais (afeto), à ética e às atitudes em relação ao comportamento (julgamento), e à avaliação de eventos semióticos ou naturais (apreciação). O engajamento envolve “as maneiras pelas quais recursos como projeção, modalidade, polaridade, concessão e vários advérbios de comentário situam o falante/escritor em relação à posição de valor que está sendo avançada e em relação a potenciais respostas a essa posição” (Martin e White, 2005, p. 36). Por fim, a gradação trata da gradabilidade, isto é, da escalabilidade de significados atitudinais e dos valores de engajamento, conforme o grau de intensidade, quantidade ou prototipicidade.

Como “uma dada atitude pode ser percebida em uma variedade de categorias gramaticais” (Martin e White, 2005, p. 10), vale destacar que a análise concentrou-se em diversas estruturas gramaticais que evidenciam avaliação. Como afirmam Biber *et al.* (1999, p. 969), a expressão de postura ou avaliação não depende de estruturas gramaticais específicas, mas “do contexto e do histórico compartilhado para sua interpretação” e, portanto, “da capacidade do receptor de reconhecer o uso de palavras carregadas de valor”.

Por fim, o corpus foi examinado investigando (1) quais tipos de informação estão incluídos nas ADs e AGs; (2) quais informações apresentam mais características avaliativas (como indicadores de subjetividade) em cada subconjunto; e (3) como a atitude (a

característica de avaliação mais comum no corpus) é expressa em ADs e AGs.

4. Resultados

As subseções a seguir, que correspondem às três questões da pesquisa delineadas acima, apresentam os principais resultados quantitativos e qualitativos deste estudo. Devido às óbvias restrições de espaço, apenas uma seleção de exemplos⁷ do corpus é discutida.

4.1 ADs vs. AGs: tipos de informações oferecidas

Os resultados da análise, resumidos na Tabela 2⁸, mostram que as ADs fornecem informações visuais e introdutórias em maior extensão do que os AGs, enquanto os últimos oferecem mais informações contextuais relacionadas à interpretação e ao artista, e também incluem entrevistas (que não foram encontradas nas ADs analisadas). Isso parece sugerir uma tendência das ADs de se concentrarem em conteúdo descritivo sobre o objeto ou a obra de arte para fornecer ao público-alvo principal (ou seja, pessoas com deficiência visual ou pessoas com baixa visão) informações visuais que eles não podem acessar de outra forma, total ou parcialmente. Como resultado, isso pode deixar menos espaço para informações sobre o contexto ou o artista.

O oposto parece ocorrer em relação aos AGs, que tendem a tomar as informações visuais como certas ao assumir que a imagem do objeto descrito (ou o próprio objeto) está disponível ao público-alvo e que este último será capaz de explorar o conteúdo visual de forma autônoma. É interessante notar que as instruções estão disponíveis apenas nas ADs e não foram encontradas nos AGs, sugerindo que o público-alvo do AG não precisa de mais orientação.

Tabela 2: Diferenças estruturais entre ADs e AGs

ADs			AGs	
Tipo de informação	Contagem de palavras (frequência absoluta)	Contagem de palavras (frequência relativa)	Contagem de palavras (frequência absoluta)	Contagem de palavras (frequência relativa)

⁷ Texto em negrito e sublinhado indica aspectos relevantes nos exemplos.

⁸ A Tabela 2 apresenta as frequências absolutas, ou seja, o número de palavras codificadas como um tipo específico de informação (introdutória, visual, contextual etc.) em relação ao número total de palavras para cada subconjunto. As frequências relativas, normalizadas por 100, também são apresentadas. A escala de cores deve facilitar a comparação dos valores.

Informação introdutória	945	4,7	412	3,6
Descrição visual	18.215	90,4	2.966	25,9
Informação contextual	290	1,4	5.444	47,6
Informação sobre o(s) artista(s)	327	1,6	2.349	20,5
Entrevistas	0	0,0	1.871	16,3
Instruções	864	4,3	0	0,0

Fonte: elaborada pela autora.

No exemplo 1 da Tabela 3, as informações introdutórias no AG — às vezes totalmente ausentes — apresentam um foco mais genérico, enquanto detalhes adicionais são fornecidos na AD, como, por exemplo, o tamanho do objeto. As informações visuais também tendem a ser mais ricas e exaustivas nas ADs em comparação com os AGs, que, no exemplo 2, oferecem informações ligeiramente diferentes, como se propusessem uma *leitura* visual distinta da imagem. Embora em menor grau, as instruções também são utilizadas nas ADs para guiar o ouvinte na construção de uma imagem mental, por meio de um esquema visual específico (por exemplo, *como uma grade de jogo da velha*, PB_02_AD) ou para convidar a uma experiência pessoal (*Para compreender melhor a imagem, permita-se um experimento mental. Pinte-a em sua mente*, BG_11_AD). O oposto ocorre com as informações sobre o contexto ou o artista, que estão completamente ausentes no exemplo 3 da AD, embora esta última mencione a *máscara africana* na descrição visual (MoMA_01_AD), sem explicar seu significado.

Tabela 3: Discrepâncias entre ADs e AGs no mesmo exemplar

Exemplo	Tipo de informação	AD	AG
01	Informação introdutória	Em destaque nesta exposição está um mastro de estrela da manhã da Ilha Elcho, que é um mastro cerimonial de madeira usado em importantes cerimônias Dhüwra. Tem 151 cm de altura e 4,5 cm de diâmetro. (AM_07_AD)	Esta exposição apresenta vários exemplos das importantes coleções de artefatos indígenas australianos do Museu. (AM_07_AG)

02	Descrição Visual	Rudolf Schlichter retrata uma jovem mulher com o nome comum de Jenny sentada em uma cadeira em seu estúdio. Ela é a figura central do quadro e preenche o primeiro plano. Jenny está vestindo apenas anáguas brancas e meias pretas. Sua mão esquerda repousa sobre o colo enquanto abre uma liga vermelha acima do joelho direito com a mão direita, sem desviar o olhar do pintor bem a sua frente. O gesto parece tão automático e distraído quanto seu olhar. Seu cabelo escuro está penteado em franjas da moda juvenil. Jenny usa maquiagem pesada: as sobrancelhas são traçadas em preto. ... Seus ombros e seios caídos parecem cansados. O quarto inóspito e vazio em tons escuros de azul, marrom e verde reforça a impressão melancólica geral. (BG_09_AD)	[...] como pode ser visto neste retrato da prostituta Jenny. Ela se senta na sala vazia e pouco convidativa, e parece olhar através do observador como uma boneca. Embora impressionante e jovialmente maquiada, sua expressão facial parece uma máscara, e sua pele parece velha. Como se fosse controlada remotamente, ela remove a liga rosa; seus mamilos escondidos nas sombras. (BG_09_AG)
03	Informação sobre o(s) artista(s)	n.d.a	A inclusão destas máscaras reflete o interesse de Picasso em se afastar das tradições da arte ocidental ao se identificar com a arte de outras culturas. Ele e seus colegas teriam visto máscaras como estas em museus em Paris. Esses tipos de objetos eram interessantes para eles por causa dos poderes sobrenaturais que teriam como objetos nas comunidades onde foram feitos. (MoMA_01_AG)

Fonte: elaborada pela autora.

No entanto, sobreposições entre diferentes tipos de informação também foram observadas durante a análise, pois o mesmo trecho do texto pode conter informações de naturezas distintas. Isso tende a ser particularmente comum nos AGs, nos quais a fronteira entre informações visuais e contextuais parece ser mais difusa do que nas ADs – estas últimas normalmente apresentam os diferentes tipos de informação em blocos separados (e, portanto, mais facilmente identificáveis). Nos exemplos 4 e 5 (Tabela 4), enquanto as ADs fornecem apenas informações visuais gerais sobre os objetos e sua posição, os AGs os descrevem com mais detalhes e oferecem informações históricas sobre seu uso.

Tabela 4: Sobreposições em informações visuais nos AGs

Exemplo	Tipo de informação	AD	AG
04	Informação Visual	Acima da armadura está o mapa de navegação Meto. (AM_14_AD)	Atrás da armadura de Kiribati, uma série de varas de bambu entrelaçadas, está, na verdade, uma forma de mapa marítimo usado pelos habitantes das Ilhas Marshall para navegar em suas canoas. Os mapas representam padrões de ondulação do oceano ao redor das ilhas e eram memorizados antes de uma viagem. (AM_14_AG)
05	Informação Visual	A exposição é dominada pela figura do pássaro Tetale na parte superior traseira do gabinete, um grande e elaborado ornamento de cabeça, com cerca de 1,5 m do bico à cauda. (AM_10_AD)	Este tetale representa um pássaro dema que se transforma em um homem e uma cegonha, permitindo que o usuário se conecte com a natureza e ganhe poder em rituais de fertilidade. (AM_10_AG)

Fonte: elaborada pela autora.

4.2 ADs vs. AGs: Uso de recursos de avaliação em diferentes tipos de informação

Os recursos de atitude são os mais comuns em ambos os subconjuntos, seguidos pelos de gradação e, em menor grau, pelos de engajamento, conforme evidenciado pelas frequências (número de ocorrências) apresentadas na Tabela 5. De modo geral, os recursos avaliativos são mais frequentes nas ADs do que nos AGs. As ADs analisadas são mais ricas em atitude, engajamento e gradação – esta última frequentemente associada a recursos de atitude ou engajamento. O número significativamente maior de recursos avaliativos nas ADs em comparação com os AGs parece sugerir uma tendência geral ao uso de linguagem avaliativa na interpretação do patrimônio, tanto para pessoas com deficiência visual ou pessoas com baixa visão.

Tabela 5: Recursos de avaliação em ADs e AGs

Recursos de avaliação	ADs	AGs
	Contagem de ocorrências	Contagem de ocorrências
Atitude	651	404
Gradação	361	203
Engajamento	123	96
Total	1135	703

Fonte: elaborada pela autora

A Tabela 6 apresenta uma visão geral da distribuição de recursos avaliativos em diferentes tipos de informação, com valores indicando o número de ocorrências únicas. No subconjunto das ADs, as descrições visuais mostram o maior número de ocorrências de recursos avaliativos, enquanto as informações contextuais são as mais ricas em linguagem avaliativa nos AGs, seguidas pelas informações visuais, embora em menor proporção. Todos os outros tipos de informação, em ambos os subconjuntos, parecem caracterizados por um uso reduzido de avaliação. Informações introdutórias e contextuais, bem como informações sobre artistas, incluem mais recursos avaliativos nos AGs do que nas ADs, enquanto as descrições visuais nas ADs são mais ricas em linguagem avaliativa do que nos AGs.

Tabela 6: Recursos de avaliação por tipo de informação

Recurso de avaliação / Tipo de informação	Atitude		Gradação		Engajamento	
	ADs	AGs	ADs	AGs	ADs	AGs
Informação Introdutória	14	19	7	12	2	6
Descrição Visual	636	161	355	46	113	41
Informação Contextual	9	168	2	110	1	41
Informação sobre o(s) artistas	13	78	3	36	3	16
Entrevistas	0	86	0	45	0	16
Instruções	15	0	10	0	9	0

Fonte: elaborada pela autora.

4.3 ADs vs. AGs: expressão de atitude

Dada a predominância de características de atitude em ambos os subconjuntos e em todos os tipos de informação, esta seção é dedicada a observações mais detalhadas sobre a expressão de atitude⁹, sendo este o recurso avaliativo mais comum nas ADs e AGs analisados. Entre as três subcategorias incluídas na categoria de atitude (Martin e White, 2005), a apreciação foi a mais representada em ambos os subconjuntos, com mais ocorrências nas ADs do que nos AGs. Por outro lado, os AGs apresentaram um número maior de recursos de afeto e de julgamento.

No que diz respeito aos tipos de informação, os recursos de atitude nas ADs foram encontrados principalmente em descrições visuais, enquanto, nos AGs, estavam mais

⁹ Todas as subcategorias dentro da macrocategoria de atitude mencionadas nesta seção são derivadas de Martin e White (2005, p. 46–56), i.e., as principais categorias de afeto (p. 46), julgamento (p. 52–53) e apreciação (p. 56), bem como as microcategorias incluídas em cada uma delas.GA

distribuídos entre informações visuais (especialmente afeto) e contextuais (apreciação e julgamento). As ocorrências de afeto no corpus incluem sentimentos positivos e negativos, como evidenciado pelos exemplos na Tabela 7¹⁰. Naturalmente, isso depende de como a cultura constrói esses sentimentos; às vezes, as fronteiras podem ser difusas (exemplo AG 6) ou sentimentos negativos podem estar associados a consequências ou resultados positivos, seja para o ouvinte (*assustadoramente estranho*, mas ao mesmo tempo *memorável*, no exemplo AD 8) ou para o próprio objeto (*cuidadosamente restaurado*, no exemplo AG 8).

As expressões de afeto podem envolver uma explosão comportamental de emoção (por exemplo, *vemos os rostos de luto de um homem e duas mulheres*, PB_01_AD) ou um estado mental (*Cristo parece um homem cansado*, PB_03_AG). Geralmente, os sentimentos expressos – abrangendo os três conjuntos concebidos por Martin e White (2005), ou seja, (in)felicidade, (in)segurança, (in)satisfação – representam um estado de ânimo geral e contínuo, mas também podem ser uma reação a um gatilho (p. ex., “na casa dos vinte anos sofreu uma depressão grave devido à morte de sua amada namorada”, BG_10_AG).

Finalmente, é interessante notar que, em ambos os subconjuntos, os sentimentos descritos referem-se principalmente às figuras retratadas (exemplos AD e AG 6, AG 7, AD 8), mas também ao artista (p. ex., *Dalí gostava das coisas neste estado de se tornar e deixar de ser*, MoMA_04_AG), a um conservador (exemplo AG 8) e até mesmo ao ouvinte (exemplo AD 7). Além disso, o afeto é frequentemente usado em combinação com recursos de engajamento (exemplo AG 7) e gradação (exemplo AG 8).

Tabela 7: Recursos afetivos em ADs e AGs

Exemplo	Micro categoria	AD	AG
06	Qualidade	Um olhar indefinível; vigilante cheio de dor, agressivo e desdenhoso ao mesmo tempo. (BG_11_AD)	(...) percebemos a surpresa e a incredulidade pelos gestos instintivos que sublinham a intensidade da emoção . (PB_03_AG)
07	Processo	Quatro pufes pretos estão dispostos ao longo do centro da galeria para que os visitantes possam sentar e apreciar as obras. (AM_01_AD)	... esse músico <u>parece</u> exalar uma sensação cômica melancólica . (BG_08_AG)
08	Comentário	é uma imagem assustadoramente estranha e memorável. (MoMA_04_AD)	É feito de materiais <u>extremamente frágeis</u> e foi meticulosamente restaurado. ... (AM_10_AG)

¹⁰ Nessa tabela e nas seguintes, exemplos de ADs e AGs são comparados porque apresentam recursos avaliativos semelhantes, embora as ADs e AGs em uma mesma linha não estejam relacionadas ao mesmo item para museu.

Fonte: elaborada pela autora.

No sistema de avaliação, o julgamento constrói avaliações positivas ou negativas de comportamentos, que são admirados ou criticados como in/comum, in/capaz, ir/resoluto, não/verdadeiro ou anti/ético. Conforme mostrado na Tabela 8, tais avaliações podem se referir ao artista (exemplos AG 9, AD e AG 11 e AG 13), a alguém relacionado ao objeto (exemplos AG 10 e AG 12), a uma figura representada no item (exemplos AD 9, AD 10, AD 11) ou até mesmo a um elemento visual humanizado, como cores (exemplo AD 12). Assim como no caso do afeto, conotações positivas e negativas também podem ser combinadas (exemplos AD 10 e AG 11), ou encontradas em conjunto com recursos de engajamento (exemplo AD 13).

Tabela 8: Recursos de julgamento em ADs e AGs

Exemplo	Micro categoria	AD	AG
09	Estima social (normalidade)	A quarta dançarina, com o corpo inclinado em um ângulo de 90 graus à direita, de forma desajeitada , conecta o espaço comprimido entre o primeiro plano e o fundo. (MoMA_02_AD)	"O futuro da arte e a seriedade da situação presente nos forçam, de espírito revolucionário (expressionistas, cubistas, futuristas), a um acordo e uma aliança estreita. ... (BG_03_AG)"
10	Estima social (capacidade)	O corpo da figura <u>parece curvado</u> , mas poderoso , sem qualquer indicação definitiva de gênero. (BG_05_AD)	Kreffit foi um renomado zoólogo, um prolífico coletor de espécimes e um ilustrador científico talentoso. (AM_03_AG)
11	Estima social (tenacidade)	O pintor teve um cuidado meticuloso ao retratar o traje medieval. (PB_04_AD)	Obcecado com detalhes e exatidão fotográfica... (BG_01_AG)
12	Sanção social (veracidade)	Aqui, as cores aparecem amigavelmente lado a lado... (BG_03_AD)	(...) uma farsa elaborada, criada por um brincalhão inescrupuloso ... (AM_04_AG)
13	Sanção social (propriedade)	A figura à esquerda levanta o cotovelo direito dobrado e coloca a mão atrás da cabeça, <u>como se estivesse</u> posando de forma provocativa . (MoMA_01_AD)	Com fria sobriedade , Schlichter mostra um habitante moderno da grande cidade (...) (BG_09_AG)

Fonte: elaborada pela autora.

Por fim, a apreciação envolve a construção do valor de coisas e fenômenos naturais, especialmente em um campo específico. Nesse sentido, ambos os subconjuntos apresentaram

avaliações positivas e negativas nos níveis interpessoal de reação (incluindo impacto e qualidade), textual de composição (incluindo equilíbrio e complexidade) e ideacional de valoração (i.e., opinião). A Tabela 9 revela que a apreciação é expressa tanto nas ADs quanto nos AGs com referência a elementos visuais, como as figuras retratadas (exemplos AD e AG 14, AD 15, AD 17), as cores empregadas (exemplos AD 16 e AD 18) ou o ambiente representado (exemplos AG 16 e AG 17). Também se refere ao artista/criador (exemplo AG 18) ou a informações contextuais, por exemplo, sobre a comunidade representada (exemplo AG 17) ou sobre a origem e localização do item (exemplo AG 15). Além disso, a apreciação é frequentemente acompanhada de engajamento (exemplos AG 14 e AD 15) ou de recursos de graduação (exemplos AD 14, AD 15).

Tabela 9: Recursos de apreciação em ADs e AGs

Exemplo	Micro categoria	AD	AG
14	Reação (impacto)	Abaixo está uma máscara espiritual Kovave que, com pouco mais de um metro de altura, apresenta uma figura imponente . (AM_09_AD)	<u>Mas</u> , por trás dos amantes, uma silhueta <u>misteriosa</u> parece pressagiar algo perturbador ... (PB_04_AG)
15	Reação (qualidade)	Sobre a área das bochechas desta criatura grotesca —se é que é uma criatura (...) (MoMA_04_AD)	(...) <u>um dos melhores</u> locais para crocoíta <u>no mundo</u> ... (AM_15_AG)
16	Composição (equilíbrio)	As cores luminosas alternam em um equilíbrio perfeito entre tons frios e quentes. (PB_02_AD)	Esta é uma Roma sombria, de ponta-cabeça . (BG_06_AG)
17	Composição (complexidade)	(...) formas negras e indefiníveis . (BG_12_AD)	As esculturas revelam ricas histórias do povo de Nova Irlanda... (AM_12_AG)
18	Valoração	O restante está em gloriosos tons de azul brilhante. (AM_06_AD)	Por muitos anos, ele fez pinturas em cavaletes de uma maneira um tanto convencional ... (MoMA_06_AG)

Fonte: elaborada pela autora.

5. Discussão e Conclusões

Esta análise evidencia formas distintas de mediar um objeto de museu para pessoas com deficiência visual ou baixa visão, presumivelmente baseadas em diferentes necessidades na experiência do patrimônio cultural. Isso revela como as ADs para exposições museais são concebidas em comparação com outras formas de interpretação museológica, notadamente os AGs. O que emerge deste estudo é que as ADs incluem sobretudo descrições visuais, alinhadas à sua função principal. Por outro lado, os AGs mostram uma interação mais complexa entre informações visuais e contextuais, muitas vezes sem uma distinção clara entre

ambas, o que também parece confirmar o processo de hibridização do gênero AG já observado por Fina (2018). Embora as diretrizes existentes das ADs para museu tendam a promover descrições factuais e sóbrias (RNIB e VocalEyes, 2003; Snyder, 2010), as ADs observadas (independentemente de seu foco — obras de arte, objetos culturais ou espécimes científicos) foram surpreendentemente mais ricas em recursos avaliativos do que os AGs, sobretudo em suas descrições visuais. No geral, a atitude foi a principal realização da linguagem avaliativa no corpus; as ADs incluíram mais características de apreciação, enquanto os recursos de afeto e engajamento foram mais comuns nos AGs. Assim, ambos os subconjuntos parecem construir avaliações de coisas e fenômenos naturais nos níveis emocional, ético ou estético — sendo este último ainda mais evidente nas ADs do que nos AGs.

Ainda que não seja possível tirar conclusões sobre diferenças culturais específicas entre os contextos envolvidos neste estudo, devido ao tamanho e à variedade limitados do corpus, as ADs e AGs produzidas por museus de diferentes países pareciam apresentar padrões avaliativos semelhantes. Textos em inglês coletados para museus alemães e italianos não foram considerados como resultado de um processo de tradução interlingual. No entanto, seria importante comparar tais ADs e AGs com seus textos-fonte correspondentes em italiano e alemão sob uma perspectiva contrastiva, já que “quando uma nova versão de um texto é produzida para um novo contexto cultural (...) a base de avaliação também muda” (Munday, 2012, p. 40), o que pode resultar em um uso diferente de linguagem avaliativa nos textos de origem e de destino.

A estrutura analítica adotada, baseada na identificação de diferentes tipos de informação e na teoria da avaliação, mostrou-se valiosa para a análise da avaliação e da subjetividade nas ADs e AGs. Sob a ótica da avaliação, a análise poderia ser expandida de forma produtiva ao focar significados graduáveis e a forma como as características de atitude são intensificadas por meio da gradação, bem como ao distinguir “realizações explicitamente subjetivas e implicitamente subjetivas” (Martin; White, 2005, p. 13), o que pode revelar mais insights sobre a subjetividade na interpretação museológica. De fato, atitudes diretas ou *inscrites* “requerem menos esforço de processamento do leitor” do que atitudes indiretas, *implícitas* ou *invocadas* (Munday, 2012, p. 31).

Trabalhos futuros poderiam considerar diversos aspectos que vão além do presente estudo, como serão brevemente discutidos a seguir. Esses aspectos, que podem incluir o uso de metáforas e referências sensoriais, a ideia da AD como uma metáfora em si e a experiência de *ver* como parte da experiência museológica mais ampla, parecem enfatizar a necessidade

de diferentes graus de subjetividade na AD para museus.

Características como referências sensoriais e metáforas, observadas tanto nas ADs quanto nos AGs e alinhadas às diretrizes (Snyder, 2010; Giansante, 2015), pareceram escapar às categorias metodológicas adotadas nesta análise. Alusões aos sentidos do tato ou da visão no corpus referiram-se tanto às figuras representadas no objeto quanto, de maneira mais interessante, aos ouvintes, com o objetivo de envolvê-los em uma experiência multissensorial (Eardley *et al.*, 2017) — e talvez mais íntima (p. ex.: *Pode-se imaginar a experiência de passar as mãos sobre sua superfície nodosa e seguir os rastros de tinta com as pontas dos dedos*, MoMA_06_AD). No entanto, referências à visão nas ADs (p. ex.: *vemos grandes orelhas em forma de vela*, BG_13_AD) podem ser problemáticas para pessoas com deficiência visual ou com baixa visão. Por outro lado, o corpus (especialmente o subconjunto das ADs) era rico em metáforas (p. ex.: *O branco espumeja no meio como um spray frio do oceano*, BG_11_AD), o que confirma os resultados de pesquisas anteriores (Gallego, 2019). Embora não pudessem ser categoricamente enquadradas na estrutura adotada, as metáforas pareciam importantes para expressar semelhanças, como em termos de forma ou de tamanho (p. ex.: *ornamentos de cabeça do tamanho de um pires*, AM_09_AD). Descrever por meio de metáforas e de uma variedade de sentidos, que está no cerne da Museologia e museografia (Agrell, 2005; Veverka, 2013), sugere uma abordagem mais subjetiva, na qual informações visuais são transmitidas ao compartilhar “a percepção de similaridades ou correspondências entre entidades e processos distintos, para que possamos ver, experimentar, pensar e comunicar sobre uma coisa em termos de outra” (Semino; Demjén, 2017, p. 1). Dado o potencial das metáforas, como gatilhos emocionais para relacionar exposições museológicas a objetos ou fenômenos mais familiares, seria útil investigar se essa abordagem à AD pode beneficiar visitantes com deficiência visual, cuja cultura pode diferir em termos de metáforas visuais (Toronchuk, 2018).

De forma mais ampla, com base na noção de *tradução como metáfora* (Guldin, 2015), se a AD for concebida como um evento de tradução, pode-se pensar nela como uma metáfora ou *maneira de ver*. Como argumenta Berger (2008, p. 10), “embora cada imagem incorpore uma maneira de ver, nossa percepção ou apreciação de uma imagem depende também de nossa própria maneira de ver”. Em outras palavras, cada indivíduo pode perceber uma imagem de forma diferente, devido a diferentes *maneiras de ver*. No escopo do presente artigo, isso tem ao menos duas consequências. Primeiro, uma AD não traduz simplesmente entradas visuais em palavras, mas sim a experiência específica (e provavelmente subjetiva) de *ver* do intérprete/descritor do patrimônio. Além disso, se definirmos AD como a tradução (ou

transcrição) de uma *maneira de ver*, é importante considerar que os ouvintes podem esperar ou preferir diferentes *maneiras de ver* e, assim, diferentes tipos de ADs, com níveis variados de subjetividade e envolvimento emocional. De forma semelhante, em relação à questão da subjetividade/objetividade, Mazur e Chmiel (2012, p. 180) propõem “uma escala com objetividade e subjetividade nos dois extremos e diferentes graus entre eles”. Experiências distintas da AD podem ser delineadas, por exemplo, com base na “Estratégia de Pensamento Visual” de Housen (2010), que buscou codificar formas de fruição museológica em relação à experiência do espectador com o mundo visual, divididas em cinco estágios (relato, construção, classificação, interpretação e recriação), cada um refletindo uma experiência específica do *ver*.

O debate sobre a experiência do “ver” também poderia se beneficiar das reflexões sobre objetos e suas imagens correspondentes realizadas por Alloa (2011, p. 497). O autor faz uma distinção entre *ver-como proposicional* (em que uma imagem é considerada uma representação de um objeto), *ver-em pictórico* (em que um indivíduo vê o objeto na imagem) e *ver-com medial* (em que o objeto se torna visível através da imagem). Neste último caso, “coisas que emergem que nunca poderiam ser vistas de outra forma” (Alloa, 2011, p. 497). De forma semelhante, a AD (correspondente à *imagem* de uma exposição) pode ser concebida como uma representação direta da exposição (*ver-como*), uma projeção mental (*ver - em*) ou um auxílio por meio do qual a exposição é tornada visível (*ver-com*). Enquanto as duas primeiras parecem apontar para uma abordagem mais objetiva (em que a AD deve ser *leal* à exposição considerada como texto-fonte e à imagem mental construída na mente do ouvinte), a terceira abre espaço para uma abordagem mais criativa e subjetiva, na qual a AD é *leal* à experiência de *ver* em vez de ser leal apenas à exposição em si. Isso está em consonância com teorias recentes na Museologia, que se concentram na experiência do visitante e reconhecem a impossibilidade de objetividade absoluta em qualquer forma de interpretação museológica, já que “museus, como mapas, constroem relacionamentos, propõem hierarquias, definem territórios e apresentam uma *visão* por meio daquelas coisas que são tornadas visíveis e daquelas que são deixadas *invisíveis* [ênfase adicionada]” (Hooper-Greenhill, 2000, p. 18).

Além disso, considerando a AD sob a perspectiva de acessibilidade universal como uma ferramenta inclusiva que beneficia tanto pessoas com e sem deficiência visual (Szarkowska *et al.*, 2016), a AD para museu pode contribuir para enriquecer a experiência do “ver” de qualquer pessoa, bem como a experiência museológica como um todo, permitindo uma vivência social compartilhada. Diante disso, fornecer ADs com diferentes graus de subjetividade pode, de forma plausível, permitir que as instituições culturais atendam às

necessidades e preferências de grupos de pessoas com diferentes capacidades, promovendo genuinamente a inclusão social. Assim, essa contribuição defende um movimento além da objetividade como norma na AD para museu, rumo a uma abordagem mais aberta, estruturada em camadas e inclusiva, que reconheça explicitamente a subjetividade.

Os resultados deste estudo são provisórios e apontam para a necessidade de análises adicionais das ADs e AGs relacionadas a uma maior variedade de patrimônios culturais que abranjam diferentes disciplinas, como arqueologia, etnografia, ciências naturais e história. Pesquisas futuras poderiam investigar mais de perto os programas de acessibilidade museológica para examinar se as ADs e os AGs são propostos separadamente — i.e., por meio de mídias ou canais distintos para públicos separados — ou se ambos estão disponíveis e são oferecidos a pessoas com ou sem deficiência visual ou baixa visão como diferentes *maneiras de ver* o patrimônio, talvez também em combinação com tours táteis e outras formas de interpretação museológica. Por fim, mais estudos de recepção são necessários para investigar as preferências dos visitantes e o esforço cognitivo ao ouvir ADs e AGs, independentemente de suas capacidades, considerando também a apresentação oral desses materiais, bem como a integração de música e efeitos sonoros. Estudos como esses — que poderiam envolver experimentos inovadores que abracem a subjetividade e integrem a AD ao processo criativo (Fryer, 2018) ou à abordagem museológica mais ampla — podem contribuir ainda mais para o debate entre objetividade e subjetividade na interpretação museológica, com a participação de pesquisadores e profissionais da área.

Referências

AGRELL, T. C. **A metaphor approach to exhibition design**. Nordes, (1), 2005. Disponível em: <https://archive.nordes.org/index.php/n13/article/download/217/200>.

ALLOA, E. Seeing-in, seeing-as, seeing-with: Looking through pictures. In: NEMETH, E.; HEINRICH, R.; PICHLER, W.; DAVID, W. (Ed.). **Image and imaging in philosophy, science, and the arts**. v. 1. Proceedings of the 33rd International Wittgenstein Symposium. Ontos, 2011. p. 179–190. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110330519.179>.

BERGER, J. **Ways of seeing**. Penguin Books, 2008 [1972].

BIBER, D. et al. **Longman grammar of spoken and written English**. v. 2. Longman, 1999.

CABLE, T.; KNUDSON, D.; THEOBALD, W. The application of the theory of reasoned action to the evaluation of interpretation. **Journal of Interpretation**, v. 11, n. 1, p. 11–25, 1986.

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

CASTAÑO, C. B.; HURTADO, C. J. El detalle en audiodescripción museística: una aproximación experimental. **MonTI**. Monografías de Traducción e Interpretación, n. 12, p. 180–213, 2020. DOI: <https://doi.org/10.6035/MonTI.2020.12.06>.

CONWAY, T.; LEIGHTON, D. “Staging the past, enacting the present”: Experiential marketing in the performing arts and heritage sectors. **Arts Marketing: An International Journal**, v. 2, n. 1, p. 35–51, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1108/20442081211233007>.

CRYSTAL, D.; DAVY, D. **Investigating English style**. Longman, 1969.

DE COSTER, K.; MÜHLEIS, V. Intersensorial translation: Visual art made up by words. In: DÍAZ-CINTAS, J.; ORERO, P.; REMAEL, A. (Ed.). **Media for all**. Brill/Rodopi, 2007. p. 189–200. DOI: https://doi.org/10.1163/9789401209564_014.

EARDLEY, A. F. et al. Enriched audio description: Working towards an inclusive museum experience. In: HALDER, S.; CZOP ASSAF, L. (Ed.). **Inclusion, disability and culture**. Springer, 2017. p. 195–207. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-55224-8_13.

FALK, J. H.; DIERKING, L. D. **Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning**. AltaMira Press, 2000. DOI: https://doi.org/10.1007/978-94-010-0043-7_2.

FINA, M. E. Voicing cities: Interaction of voices in city audio guides in Italian and in English. **Scripta Manent**, v. 12, n. 1, p. 38–62, 2018. Disponível em: <https://scriptamanent.sdutsj.edus.si/ScriptaManent/article/view/237>.

FRYER, L. Staging the audio describer: An exploration of integrated audio description. **Disability Studies Quarterly**, v. 38, n. 3, 2018. Disponível em: <https://dsq-sds.org/article/view/6490/5093>.

GALLEGO, S. S. Defining subjectivity in visual art audio description. **Meta: Journal des traducteurs**, v. 64, n. 3, p. 708–733, 2019. DOI: <https://doi.org/10.7202/1070536ar>.

GALLEGO, S. S.; COLMENERO, M. O. L. Paintings to my ears: A method of studying subjectivity in audio description for art museums. **Linguistica Antverpiensia New Series—Themes in Translation Studies**, v. 17, p. 140–156, 2018. DOI: <https://doi.org/10.52034/lanstts.v17i0.472>.

GEBBENSLEBEN, S.; DITTMANN, J.; VIELHAUER, C. **Multimodal audio guide for museums and exhibitions**. Proceedings of SPIE Electronic Imaging – Multimedia on Mobile Devices II, 60740S, 2006. DOI: <https://doi.org/10.1117/12.641404>.

GIANSANTE, L. **Writing verbal description audio tours**. [S. l.]: Art Beyond Sight, 2015. Disponível em: <http://www.artbeyondsight.org/mei/verbal-description-training/writing-verbal-description-for-audio-guides/>.

GULDIN, R. **Translation as metaphor**. Routledge, 2015. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315753638>.

HADLEY, B.; RIEGER, J. Co-designing choice: Objectivity, aesthetics and agency in audio description. **Museum Management and Curatorship**, v. 36, n. 2, p. 189–203, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.1878469>.

HALLIDAY, M. A. K. **An introduction to functional grammar**. Edward Arnold, 1985.

HAM, S. H. **Interpretation: Making a difference on purpose**. Golden: Fulcrum Publishing, 2013 [1992].

HEIN, G. E. **Learning in the museum**. Routledge, 1998. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203028322>.

HOOVER-GREENHILL, E. **Museums and the interpretation of visual culture**. Routledge, 2000. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781003124450>.

HOOVER-GREENHILL, E. **Museums and the shaping of knowledge**. Routledge, 1992. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203415825>.

HOUSEN, A. **Aesthetic development**. Visual Thinking Strategy, 2010. Disponível em: <http://www.vtshome.org/pages/art-aesthetic-development>.

HUTCHINSON, R. **Museums for all: Towards engaging, memorable museum experiences through inclusive audio description**. 2019. Tese (Doutorado) — University of Westminster. Disponível em: <https://westminsterresearch.westminster.ac.uk/item/v01vw/museums-for-all-towards-engaging-memorable-museum-experiences-through-inclusive-audio-description>.

HUTCHINSON, R. S.; EARDLEY, A. F. Museum audio description: The problem of textual fidelity. **Perspectives**, v. 27, n. 1, p. 42–57, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2018.1473451>.

JIMÉNEZ HURTADO, C.; SOLER GALLEGO, S. Museum accessibility through translation: A corpus study of pictorial audio description. In: DÍAZ-CINTAS, J.; NEVES, J. (Ed.). **Audiovisual translation: Taking stock**. Cambridge Scholars Publishing, 2015. p. 279–298.

MARTIN, J.; WHITE, P. **The language of evaluation: Appraisal in English**. Palgrave Macmillan UK, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1057/9780230511910>.

MATAMALA, A.; ORERO, P. Audio description and social acceptability. **Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione**, v. 19, p. 7–12, 2017. DOI: <https://doi.org/10.13137/2421-6763/17348>.

MAZUR, I.; CHMIEL, A. Audio description made to measure: Reflections on interpretation in AD based on the Pear Tree Project data. In: REMAEL, A.; ORERO, P.; CARROLL, M. (Ed.). **Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads: Media for all 3**. Rodopi, 2012. p. 173–188.

MUNDAY, J. **Evaluation in translation: Critical points of translator decision-making**. Routledge, 2012. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203117743>.

NEVES, J. Multi-sensory approaches to (audio) describing the visual arts. **MonTI**. Monografías de Traducción e Interpretación, n. 4, p. 277–293, 2012. DOI: <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.12>.

PACINOTTI, A. Linguaggio, relazione ed empatia: audiodescrizione e accessibilità museale. **Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione**, v. 21, p. 171–182, 2019. DOI: <https://doi.org/10.13137/2421-6763/29129>.

PEREGO, E. Audio description: Evolving recommendations for usable, effective and enjoyable practices. In: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (Ed.). **The Routledge handbook of audiovisual translation**. Routledge, 2019. p. 114–129. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315717166>.

PETRELLI, D.; NOT, E. **User-centred design of flexible hypermedia for a mobile guide: Reflections on the hyperaudio experience**. User Modeling and User-Adapted Interaction, v. 15, n. 3–4, p. 303–338, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11257-005-8816-1>.

RAI, S.; GREENING, J.; PETRÉ, L. **A comparative study of audio description guidelines prevalent in different countries**. Media and Culture Department, Royal National Institute of Blind, 2010. Disponível em: http://audiodescription.co.uk/uploads/general/RNIB_AD_standards.pdf.

RANDACCIO, M. Museum AD: Interpretative or un-interpretative audio description? **ESP Across Cultures**, v. 17, p. 93–112, 2020. Disponível em: <https://edipuglia.it/wp-content/uploads/2021/07/Randaccio.pdf>.

REEVE, J. From museum as text to museum as experience? In: **Museums and Written Communication: Tradition and Innovation**. [S. l.: s. n.], 2018. p. 64–80. Disponível em: https://nanopdf.com/download/john-reeve-adria-muse_pdf.

REMAEL, A.; REVIERS, N.; VERCAUTEREN, G. (Eds.). **Pictures painted in words: ADLAB audio description guidelines**. EUT, 2015. Disponível em: <http://www.openstarts.units.it/dspace/handle/10077/11838>.

RNIB; VOCALEYES. **Talking images guide. Museums, galleries and heritage sites: Improving access for blind and partially sighted people**. 2003. Disponível em: http://audiodescription.co.uk/uploads/general/Talking_Images_Guide_-_PDF_File_5.pdf.

ROMERO-FRESCO, P. Creative media accessibility: Placing the focus back on the individual. In: ANTONA, M.; STEPHANIDIS, C. (Eds.). **Universal access in human-computer interaction**. Access to media, learning and assistive environments. HCII 2021. Springer, 2021. p. 291–307.

SEMINO, E.; DEMJÉN, Z. (Eds.). **The Routledge handbook of metaphor and language**. Routledge, 2017. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315672953>.

SNYDER, J. Visual art/exhibitions section. *In*: SNYDER, J. (Ed.). **Audio description guidelines and best practices**. American Council of the Blind, 2010. p. 51–63. Disponível em: <https://adp.acb.org/guidelines.html>.

SZARKOWSKA, A.; JANKOWSKA, A.; KREJTZ, K.; KOWALSKI, J. Open art: Designing accessible content in a multimedia guide app for visitors with and without sensory impairments. *In*: MATAMALA, A.; ORERO, P. (Eds.). **Researching audio description**. Palgrave Macmillan, 2016. p. 301–320. DOI: <https://doi.org/10.1057/978-1-137-56917-2>.

TILDEN, F. **Interpreting our heritage**. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 1957.

TORONCHUK, N. **Metaphor, meaning-making, and museums**. *The Museum Scholar*, v. 2, n. 1, 2018. Disponível em: <https://articles.themuseumscholar.org/2018/02/24/vol2no1toronchuk/>.

VERGO, P. **The new museology**. Reaktion Books, 1989.

VEVERKA, J. A. **Interpretive master planning**. Acorn Naturalists, 2013. [1994].

WALCZAK, A. Measuring immersion in audio description with Polish blind and visually impaired audiences. **Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione**, v. 19, p. 33–48, 2017. DOI: <https://doi.org/10.13137/2421-6763/17350>.

WHITEHEAD, C. **Interpreting art in museums and galleries**. Routledge, 2012. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203145616>.

Recebido em: 15/06/2025

Aprovado em: 01/12/2025

ESTÉTICA E PARTICIPAÇÃO EM EXPOSIÇÕES DE ARTE INCLUSIVAS: REFLEXÕES SOBRE UMA PESQUISA-AÇÃO SOBRE UM AUDIOGUIA¹

Nine Reviers²

Sabien Hanoulle²

Tradução de Gustavo Ferreira Flores Ramos³

Resumo: O projeto de pesquisa-ação intitulado *Touch of Museum to Scale*⁴ tem como objetivo melhorar a acessibilidade da coleção de arte na Universidade da Antuérpia. Esse projeto colabora com partes interessadas a fim de elaborar objetos táteis e um audioguia acessível para cinco exposições artísticas. Ele tem como objetivo engajar usuários de diferentes habilidades, investigar serviços de acesso universal e promover a integração de criações artísticas e acessíveis. O audioguia integra descrições visuais e informações para pessoas com ou sem deficiência visual e integra as contribuições de artistas com e sem deficiência. Os artistas também criaram objetos táteis, que são uma tradução artística e palpável das obras originais e, ao mesmo tempo, obras de arte por si só. Os autores discutem as atividades do projeto, como observações pessoais, entrevistas, questionários, sessões de *brainstorming* e considerações teóricas baseadas em estudos e experiências. A pesquisa é exploratória e convida tanto os pesquisadores quanto os praticantes a refletirem sobre a participação e a estética do acessível.

Palavras-chave: Acessibilidade midiática, audiodescrição, audioguia, acessibilidade em museus, tradução colaborativa, pesquisa-ação.

AESTHETICS AND PARTICIPATION IN ACCESSIBLE ART EXPERIENCES: REFLECTIONS ON AN ACTION RESEARCH PROJECT OF AN AUDIO GUIDE

Abstract: The action research project titled *A Touch of Museum to Scale* aims to improve the accessibility of the Museum to Scale art collection at the University of Antwerp. This project collaborates with various stakeholders to prototype tactile objects and an inclusive art guide for five artworks. It seeks to engage users of diverse abilities, investigate universal access services, and promote the integration of accessibility and artistic creation. The audio guide integrates visual descriptions and information for people with and without a visual impairment and integrates the artistic contributions of artists with and without disabilities. Artists also create tactile objects, which are an artistic and tactile translation of original artwork and a piece of art in their own right. The authors discuss project activities, such as personal observations, interviews, questionnaires, brainstorming sessions, and theoretical considerations based on literature and experience. The research is exploratory and invites both researchers and practitioners to reflect on participation and the aesthetics of access.

Keywords: Media accessibility, audio description, audio guide, museum accessibility, collaborative translation, participatory action research.

¹ Texto em inglês: <https://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/277>

² Universidade da Antuérpia.

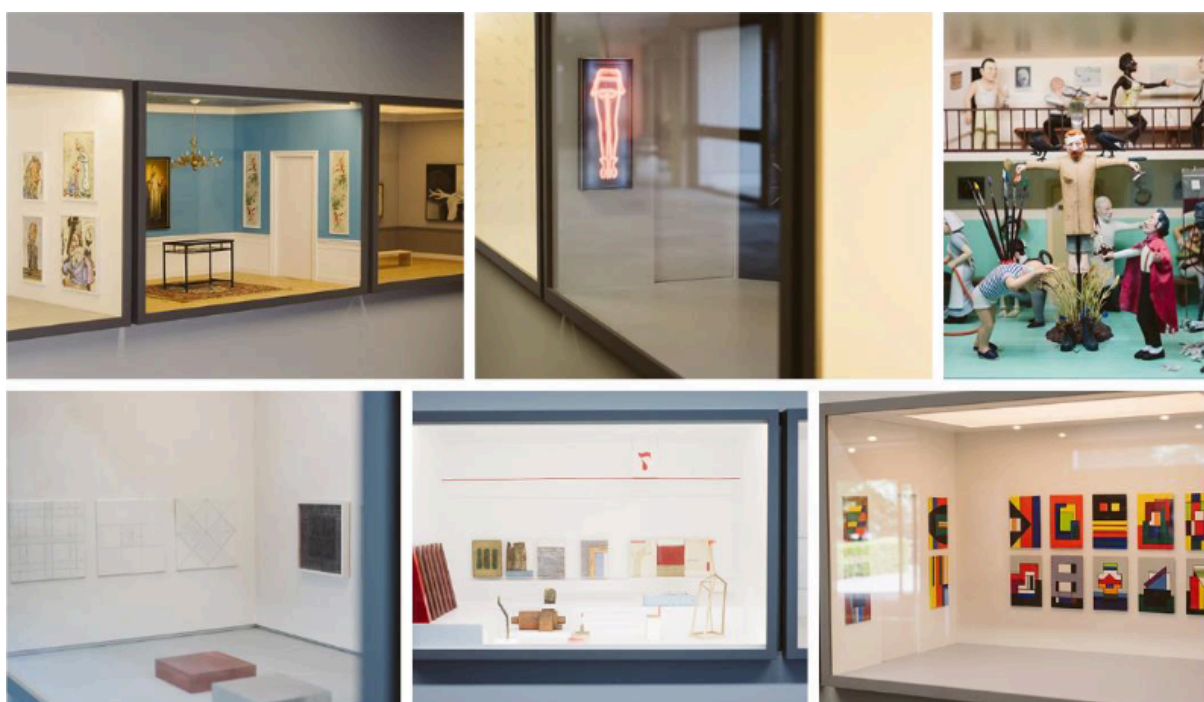
³ Revisão da tradução: Profª. Dra. Márcia Moura da Silva.

⁴ Para saber mais sobre a exposição: <https://www.karinborghouts.be/cultural-work/museum-to-scale>

1. Introdução

Em 2018, o OPEN Expertise Centre for Accessible Media and Culture junto com Rubi, uma equipe de cultura da Universidade de Antuérpia, decidiram unir forças para aumentar a acessibilidade da exposição fixa *Museum to Scale 1/7*. Essa exposição apresenta 105 galerias em miniatura construídas nas paredes como vitrines, exibindo obras de arte originais criadas por artistas belgas desde 1945, em diversas formas como pinturas, fotografias, vídeos, esculturas e instalações.

Figura 1: *Museum to Scale 1/7*



Fonte: Imagem reproduzida com permissão da UAntwerp.

O OPEN Expertise Centre está desenvolvendo um protótipo de um audioguia inclusivo para algumas obras da coleção: *Salle Cobra* de Pierre Alechinsky, *There is no chaos, only structure* de Arne Quinze, *Nightingales* de Fik Van Gestel, *L'Art Belge* de Frank Mahieu, *Dance the World* de Marie-Jo Lafontaine e *Le Salon du Plaisir* de Nadia Naveau. Esta iniciativa de acessibilidade, intitulada "*A Touch of Museum to Scale*", visa melhorar a acessibilidade da coleção de arte em colaboração com vários parceiros. A equipe está elaborando dois objetos para a exploração tátil e um guia multissensorial para as seis obras mencionadas acima, que pode ser ouvido, lido e estará disponível em língua de sinais flamenga, inglês e holandês.

O projeto foi desenvolvido sob a perspectiva de uma abordagem universal da acessibilidade, uma postura que vem ganhando espaço rapidamente na área da Acessibilidade Midiática (AM). Como argumenta Greco (2018), a AM se desenvolveu no estopim de uma revolução teórica e social na sociedade, desencadeada pela acessibilidade de forma mais geral, que marcou o início de mudanças na forma como a sociedade concebe a acessibilidade (Greco, 2018, 2016). Primeiramente, o foco está mudando de superar a deficiência para o empoderamento do público com base em suas habilidades. Essa visão entende a deficiência como algo que surge do ambiente, que não está adaptado às diversas necessidades das pessoas, e que aparece principalmente na interação com os outros. A deficiência muitas vezes resulta de relações desiguais entre pessoas com e sem deficiência (Reviers e Devos, 2023). Sob essa perspectiva, a AM já não diz respeito apenas às pessoas com deficiência, mas à sociedade como um todo: "A consideração limitada da AM como referente apenas a pessoas com deficiências sensoriais apresenta uma série de questões epistemológicas e terminológicas e limita o potencial da AM para provocar mudanças sociais." (Romero-Fresco, 2018, p. 187). Em segundo lugar, a AM está se movendo de uma abordagem centrada no produtor para uma abordagem centrada no usuário, enfatizando a importância de dar às pessoas com deficiência não apenas acesso ao conteúdo por meio de serviços de acessibilidade, mas também acesso à criação. Por fim, uma abordagem universalista também leva a uma mudança de abordagens reativas para abordagens proativas, em que a necessidade de pensar a acessibilidade desde o início do processo é levada em consideração. Em uma abordagem proativa, os serviços de acessibilidade não são adicionados após a conclusão do texto-fonte, mas sua criação é integrada desde o início (Greco, 2018, 2016; Romero-Fresco, 2018).

Essa revolução também impacta os serviços de acessibilidade, incluindo a midiática, dando origem a uma gama crescente de fenômenos de acessibilidade que vão além da tradução em si, sendo *A Touch of Museum to Scale* um dos muitos exemplos no contexto da acessibilidade artística. Embora a acessibilidade à arte e aos museus, e mais especificamente, a Descrição Auditiva (DA) da arte esteja em ascensão, sua exploração acadêmica só tem se intensificado nos últimos anos. Hirvonen e Saari (2022) oferecem uma visão geral do estado atual da arte e concluem que a DA em museus e os princípios gerais de boas práticas já existem. No entanto, "uma visão abrangente sobre os padrões linguísticos e textuais que caracterizam esse tipo de texto ainda está ausente (...)" (Perego, 2019, p. 334). Uma evolução em particular que merece mais investigação acadêmica, e que é o foco deste artigo, são as abordagens universalistas à acessibilidade museológica, que desenvolvem serviços de acessibilidade a serem usados por públicos com diversas habilidades de forma conjunta.

Por meio de uma série de ações baseadas na prática com diversos parceiros, *A Touch of Museum to Scale* tem proporcionado uma oportunidade de reflexão sobre o papel da estética e da participação na AM e o impacto de uma abordagem universalista no processo de criação de serviços de acessibilidade à arte. O presente artigo tem como objetivo refletir sobre como temos instrumentalizado a abordagem universalista e as lições que aprendemos ao longo do caminho. Nosso relato reflete a perspectiva das autoras, que são as precursoras do projeto e que estão ativamente envolvidas na prática em estudo, em sua função como “curadoras” do *A Touch of Museum to Scale*. Nina Reviers é especialista em DA, com grande interesse em acessibilidade nas artes performáticas. Ela trabalhou como descritora auditiva por muitos anos. Como pesquisadora e descritora não cega, ela tenta promover a colaboração com diversos parceiros da área, incluindo usuários e artistas. Sabien Hanouille é professora de tradução não cega com doutorado em Tradução Audiovisual (TAV). Ela tem um interesse pessoal por arte e inclusão, que ela consegue incorporar à sua função de coordenadora do OPEN Expertise Centre. O presente artigo é um estudo exploratório que visa convidar tanto pesquisadores quanto praticantes da DA a refletirem sobre o papel da participação e da estética em seus trabalhos de acessibilidade. Isso é realizado por meio da análise de entrevistas, questionários e sessões de *brainstorming*, com considerações mais teóricas baseadas na literatura da área. Como pesquisa-ação, o projeto valoriza o conhecimento experiencial e inclui também reflexões pessoais das autoras sobre o processo.

2. Metodologia

A Touch of Museum to Scale é um projeto de pesquisa-ação. Savin-Baden e Howell Major (2013) descrevem os objetivos da pesquisa-ação da seguinte forma:

[A pesquisa-ação] tem, no seu cerne, a intenção de mudar e melhorar a prática e o entendimento da prática por meio de uma combinação de reflexão sistemática e inovação estratégica. Ela exige que os participantes sejam capacitados e enfatiza a importância de liderar mudanças sociais. Na maioria dos casos, a pesquisa-ação também contém um elemento de criação de conhecimento, de modo que a compreensão e a teoria sejam geradas por meio da prática (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 24).

Além disso, o projeto adota uma abordagem participativa, seguindo sua postura universalista em relação ao acesso, conforme descrito na introdução. Essa abordagem visa introduzir novas intervenções dentro de uma comunidade específica para “examinar o problema de forma sistemática a partir das perspectivas e experiências dos membros da

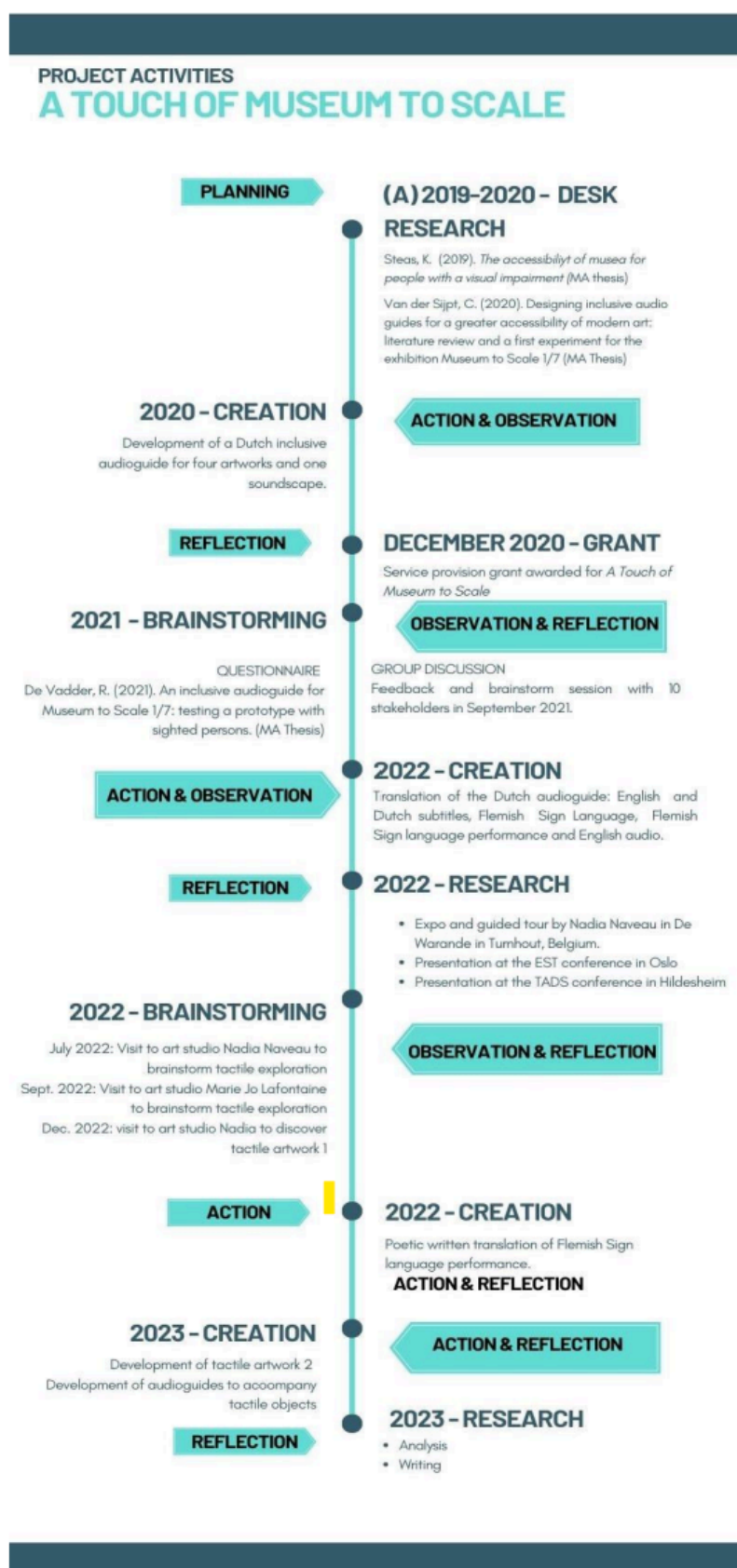
comunidade mais afetados por esse problema” (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 248). O ponto chave dessa abordagem é a ideia de que “o conhecimento único é tão valioso quanto aquele que é generalizável” (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 261). Nosso projeto segue os passos de pesquisadores que nos precederam em implementar a participação no acesso e em DA em particular, como Di Giovanni (2018; 2022) e Fryer (2018), entre outros.

Definimos três objetivos como arcabouço teórico para o projeto: (a) Participação: envolver usuários com diferentes habilidades na criação de acessibilidade, (b) Design Universal: explorar serviços de acesso universal que não são projetados exclusivamente para um grupo-alvo específico, e (c) Criação: descobrir como podemos aproximar a acessibilidade e a criação artística. Em diálogo com um grupo dinâmico de colaboradores, esses objetivos orientaram o desenho da pesquisa, seguindo a espiral da pesquisa-ação de Kemmis e McTaggart (1982), na qual o planejamento, a ação, a observação e a reflexão são repetidos em ciclos consecutivos (Townsend, 2013, p. 13). O mapa de tempo e local abaixo (Figura 2) ilustra as atividades realizadas entre 2018 e 2023. Entre 2018 e 2019, atividades não financiadas foram realizadas pela equipe principal do OPEN Expertise Centre. A partir de 2020, o projeto passou a ser financiado pelo Raad Dienstverlening (Conselho de Prestação de Serviços) da Universidade de Antuérpia.

A Figura 2 resume os tipos de atividades realizadas, seguindo as quatro dimensões da investigação em pesquisa colaborativa de Torbert, a saber: enquadramento (pesquisa documental e revisão da literatura), defesa (análise das melhores práticas), ilustração (criação e tradução) e investigação (questionários, sessões de *brainstorming* e observações) (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 261).

As autoras atuaram como organizadoras, pesquisadoras e curadoras dos serviços de acessibilidade do projeto, e, portanto, abordaram o trabalho de campo e a coleta de dados de uma perspectiva interna. Elas convidaram várias pessoas externas a contribuir com as atividades do projeto. O departamento cultural da Universidade de Antuérpia, Rubi, e o conselho de Arte no Campus da universidade (que gerencia a exposição *Museum to Scale*) apoiaram o projeto. Especialistas em arte do conselho, por exemplo, contribuíram para a seleção de obras de arte para o protótipo, entrando em contato com alguns dos artistas envolvidos e colaborando na gravação das versões em holandês e inglês dos audioguias.

Figura 2: Metodologia



Fonte: trabalho próprio do autor⁵

⁵ N.T. Ver tradução no Anexo 1.

Além disso, profissionais contribuíram para o desenvolvimento dos serviços de acessibilidade: um descritor auditivo experiente da Holanda, um dos artistas da coleção *Museum to Scale*, um artista com deficiência visual, um designer de som com deficiência visual, intérpretes surdos de língua de sinais, um performer surdo, e um performer e poeta não cego. Finalmente, vários colaboradores externos ao projeto participaram das sessões de *brainstorming* e *feedback*, incluindo usuários com e sem deficiência visual, professores de arte para pessoas com deficiência visual, um colaborador do Rubi e artistas cegos e não cegos.

As atividades mencionadas na Figura 2 estimularam uma reflexão teórica mais ampla sobre os principais conceitos da AM, que as autoras registraram na forma de relatórios, notas de campo e diários de pesquisa. Estudantes de graduação e mestrado contribuíram para revisões da literatura, análises detalhadas de exemplos de boas práticas (Staes, 2019; Van der Sijpt, 2020) e a análise de um questionário on-line que investigou a percepção dos usuários não cegos sobre o audioguia em holandês (De Vadder, 2021). O guia completo pode ser consultado nesta página: <https://www.uantwerpen.be/nl/projecten/a-touch-of-museum-to-scale>

3. Discussão

Hutchinson e Eardley (2021) apontam que existem poucos estudos (empíricos) sobre AD para as artes e museus, sendo a maioria das ideias existentes baseada em relatos dos profissionais. Com este artigo, adicionamos um novo conjunto de dados baseados na prática, que apoia os entendimentos existentes e incentiva discussões futuras sobre arte e acessibilidade. O foco deste projeto é a instrumentalização de uma abordagem inclusiva, na qual os serviços de acessibilidade são desenvolvidos pensando em todos os públicos. Nossas reflexões são ilustradas por meio da discussão de dois elementos principais do projeto que destacam o acesso às dimensões visuais das obras: o audioguia inclusivo e os objetos para exploração tátil.

3.1 Da participação ao ganho na desabilidade

Pesquisadores de AM destacam o papel crescente dos usuários na investigação dos processos e fenômenos de acessibilidade, bem como na elaboração de soluções e artefatos acessíveis (Greco, 2018, p. 212). Embora os usuários tenham desempenhado um papel central na prática e pesquisa da AD desde o início, sua participação é frequentemente limitada a um

papel consultivo. A maioria dos trabalhos na área da AM concentra-se em permitir que pessoas com deficiência acessem conteúdos criados por pessoas sem deficiência, o que “pode promover uma abordagem paternalista e perpetuar a agência dos indivíduos sem deficiência enquanto os com deficiência assumem um papel passivo” (Romero-Fresco, 2018, p. 190). Fryer (2018, p. 172) argumenta que a abordagem tradicional da AD é excludente, pois apresenta informações apenas sob a perspectiva de pessoas sem deficiência visual. Nos métodos convencionais, cabe aos audiodescritores – geralmente sem deficiência visual – decidir o que descrever e como fazê-lo (Fryer, 2018; Reviers & Devos, 2023).

Essas observações resultaram na “acessibilidade colaborativa,” que envolve criadores e especialistas trabalhando juntos para criar acessos. Conceitos adicionais na literatura de AM que se alinham a essa metodologia incluem “Filme acessível” (Romero-Fresco, 2019), “Acessibilidade integrada” (Fryer, 2018) e “Acessibilidade participativa” (Di Giovanni, 2018). Tendências colaborativas também são observadas na AD de artes e museus, como evidenciado por pesquisadores como Neves (2016), Soler Gallego (2021) e Eardley *et al.* (2022). Uma abordagem verdadeiramente inclusiva exige uma investigação colaborativa que integre as perspectivas de “participantes de todos os níveis da estrutura organizacional do processo social em estudo” (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 258). O projeto *A Touch of Museum to Scale* buscou incorporar diversas perspectivas no processo de criação de experiências acessíveis de arte, refletindo múltiplas interpretações e experiências, em vez de apenas um ponto de vista – seja do audiodescritor ou do autor. A seguir, discutimos como a abordagem colaborativa contribuiu para moldar o processo de desenvolvimento dos serviços de acessibilidade.

3.1.1 Participação

Em 2020, a parte financiada do projeto começou com uma sessão de *brainstorming* envolvendo dez colaboradores de diversas origens: pessoas com deficiência visual interessadas em arte, representantes de organizações de usuários com deficiência visual, companheiros de pessoas com deficiência, artistas com e sem deficiência, audiodescritores profissionais, professores de arte para indivíduos com deficiência visual, especialistas em arte da equipe cultural da Universidade de Antuérpia e pesquisadores na área de acessibilidade. O objetivo dessa sessão era operacionalizar os principais objetivos do projeto em ações concretas (Townsend, 2013). Por isso, enfocamos deliberadamente participantes com afinidade prévia pela arte e vários anos de experiência em acessibilidade, seja como usuários

de AD, criadores ou acompanhantes, buscando integrar suas opiniões especializadas. A sessão tinha como propósito avaliar e deliberar sobre o protótipo do guia em holandês para quatro artefatos e examinar a relevância da exploração tátil, identificada como um elemento crucial em etapas anteriores do projeto, mas ainda não desenvolvida naquele momento. As atividades incluíram discussões em grupo, uma visita a cinco obras selecionadas da coleção com o uso do audioguia e um exercício tátil que funcionou como uma dinâmica de integração, no qual os participantes tocaram em uma obra de arte sem qualquer orientação e compartilharam suas experiências.

O audioguia inicial reflete um método mais tradicional liderado por descritores. Um audiodescritor holandês foi contratado para redigir o guia, e uma estratégia de roteiro foi desenvolvida com base em pesquisa documental e revisão de literatura (Van der Sijpt, 2020; Staes, 2019), com o objetivo de criar um guia adequado tanto para públicos cegos quanto para não cegos (uma discussão sobre algumas dessas estratégias será abordada na próxima seção). Durante o processo de redação, o escritor colaborou com uma consultora com deficiência visual, que possui experiência como artista e na organização e condução de visitas guiadas para pessoas com deficiência visual. A versão inicial do guia recebeu *feedback* positivo dos participantes do *brainstorming* inicial, que também concordaram que a exploração tátil aumentaria seu valor.

As sessões de *brainstorming* revelaram que, embora a exploração tátil seja benéfica, ainda não está claro qual seria a maneira mais eficaz de implementá-la para públicos de diferentes habilidades. Diversos objetos táteis atendem a propósitos distintos, como desenhos em relevo para forma e tamanho, objetos do cotidiano para textura e forma, e impressões 3D para dimensões. O grupo discutiu o valor da “contemplação háptica” (*haptic beholding*) para públicos cegos e não cegos (Kleege e d’Evie, 2018). Kleege (2018, p. 60) destaca a importância do toque para acessar aspectos da obra de arte “que podem não ser evidentes apenas aos olhos” e enfatiza sua relevância potencial para todos, embora seja necessária uma certa experiência com a contemplação háptica.

Um ponto particularmente relevante da discussão diz respeito à forma de operacionalizar a ideia inicial do projeto de criar objetos artísticos para exploração tátil. Essa foi uma ideia inspirada em exemplos anteriores de boas práticas realizadas no Museu Charlier em Bruxelas, onde os estudantes de arte foram convidados a criar uma interpretação criativa em 3D de uma obra de arte do museu, ou no projeto *blind date* (Encontro às Cegas) no S.M.A.K. em Ghent, onde artistas e estudantes cegos e não cegos dialogaram por meio da

troca de pequenas esculturas (hápticas), sendo cada escultura uma resposta àquela recebida.⁶ Nessa abordagem, o desenvolvimento de objetos táteis é concebido como uma resposta subjetiva e artística a uma obra de arte. A experiência pessoal do artista que cria o objeto é destacada em primeiro plano (d'Evie e Kleege, 2018).

Uma segunda motivação para a criação de objetos táteis elaborados pelos artistas foi o desejo de deslocar nosso foco de compreensão para a experiência (Romero-Fresco, 2022). No plano inicial do nosso projeto e na sessão de *brainstorming* inicial, queríamos destacar a experiência estética da arte além da compreensão. A ideia era explorar a "noção de uma experiência estética em resposta à arte, ou o impacto sensorio-emocional de uma obra de arte" (ver a abordagem de Thompson em Eardley *et al.*, 2022).

Nesse contexto, aprendemos que a experiência direta é crucial: "Na maioria das vezes, pessoas cegas ou parcialmente cegas vivenciam o museu com e por meio de outras pessoas e agentes." (Hirvonen; Saari, 2022, p. 4). Visitantes com deficiência visual "não têm, provavelmente, a oportunidade de um envolvimento estético puramente pessoal, pois sua experiência é sempre mediada pelas escolhas de outras pessoas" (Eardley *et al.*, 2022).

Antes da sessão de *brainstorming*, a equipe cultural Rubi abordou uma das artistas da coleção *Museum to Scale*, perguntando sobre sua disposição para contribuir para a criação de uma interpretação artística tátil de sua própria obra, *Le Salon du Plaisir*, que fazia parte da coleção original do *Museum to Scale*. Durante a sessão de *brainstorming*, o grupo discutiu como a artista em questão, que não tinha experiência prévia em acessibilidade (tátil), poderia abordar essa tarefa desafiadora.⁷

⁶ O projeto Blind Date, S.M.A.K., pode ser consultado aqui: <https://smak.be/nl/tentoonstellingen/blind-date-sculpture-exchange>.
⁷ <https://www.ronnyvandevelde.com/artist-detail-page/240819/nadia-naveau>.

Figura 3: *Le Salon du Plaisir*

Fonte: Imagem reproduzida com permissão da UAntwerp.

A sessão de *brainstorming* abriu uma discussão sobre o processo criativo da artista por trás de sua obra *Le Salon du Plaisir*. Ela geralmente combina materiais de diferentes cores e texturas, utilizando-os como fontes de inspiração ou interagindo com eles por meio de colagens ou montagens em 3D. Dessa forma, o processo de criação das figuras de cerâmica branca, conforme mostrado na Figura 3, teve origem em um único material: o barro. No entanto, essas figuras originais são complexas do ponto de vista háptico, então, como poderiam ser traduzidas em uma experiência tátil? Surgiu a ideia de produzir um objeto tátil que refletisse o processo criativo da artista, em vez de duplicar as figuras cerâmicas da obra existente. Isso proporcionaria um nível adicional de envolvimento para todos os espectadores, alinhando-se ao objetivo de *design* inclusivo do projeto. O objetivo, em resumo, era destacar o uso de traços táteis na criação da arte háptica. Esse destaque ressoa uma das descrições de Kleege (2018) sobre uma de suas experiências hápticas com arte e o valor que isso pode trazer:

"Tive a sensação de que minhas mãos estavam postas mais ou menos onde as mãos do artista estiveram, nas versões em barro que precederam o bronze fundido (...) Alguns têm a ilusão de ver a obra, por assim dizer, pelos olhos do artista. Aqui, tive o prazer análogo de sentir como um parente distante da sensação háptica do artista enquanto ele modelava as formas" (Kleege (2018,

p. 63).

Uma segunda artista foi contatada para projetar um objeto tátil. Ela é uma artista com deficiência visual que cria esculturas, organiza visitas guiadas acessíveis e oferece consultoria a organizações sobre acessibilidade e a experiência da arte através de todos os sentidos. A escultora contratada recebeu a tarefa de produzir uma interpretação artística de uma das obras originais da coleção. A obra escolhida para ser traduzida em forma tátil foi determinada durante a sessão colaborativa de brainstorming: *Dance the World*, de Marie-Jo Lafontaine. A mini galeria da obra é composta por três painéis, cada um exibindo um vídeo de mulheres dançando. No entanto, os vídeos não são exibidos simultaneamente. Há uma ligeira diferença de tempo na exibição do filme entre as duas telas. Juntamente com espelhos e paredes inclinadas para trás, tudo isso cria uma imagem composta para o público.

Figura 4: *Dance the World*



Fonte: Imagem reproduzida com permissão da UAntwerp.

Os participantes da sessão de *brainstorming* observaram que as descrições verbais iniciais do guia para *Dance the World* careciam de uma experiência estética completa e, portanto, consideraram-na uma boa candidata para uma experiência tátil adicional. A conversa teve o foco nas possíveis limitações da tradução intersemiótica, especificamente ao expressar a "essência estética" de uma obra de arte através da linguagem. Esse comentário

está alinhado, por exemplo, com a visão de Kleege (2018) sobre abordagens padronizadas de AD. Essa pesquisadora desafia a noção de que descrever uma obra de arte para uma pessoa com deficiência visual permite que ela forme julgamentos estéticos independentes sobre a obra. Um sentimento que é compartilhado por diversos pesquisadores da área (como De Coster e Mülleis, 2007; Neves, 2012; 2018; Soler Gallego, 2021; Hutchinson e Eardley, 2021). A equipe também concluiu que, neste caso, uma experiência tátil poderia realmente valorizar a obra de arte. Os aspectos notáveis da obra, como os movimentos sensuais das dançarinas, a textura e o movimento de seus vestidos, e o loop recorrente dos vídeos, foram considerados elementos atraentes para serem transmitidos de forma tátil. Além disso, uma interpretação artística poderia aumentar o valor dessa obra para públicos diversos, tornando significados intangíveis mais concretos e enfatizando o significado artístico além do que pode ser visto. Como diz Kleege (2018): "São precisamente os aspectos da obra que não estão disponíveis apenas aos olhos que acredito que podem aumentar a apreciação de um espectador com visão" (Kleege, 2018, p. 3).

3.1.2 Ganho na desabilidade

O projeto também abordou uma discussão existente sobre as suposições capacitistas nas práticas tradicionais de AD. Kleege (como citado em Eardley *et al.*, 2022) argumenta que “apesar de seus melhores esforços, museus e galerias têm dificuldade para ir além de uma forma de pensar e trabalhar que coloca a visão inquestionavelmente no topo da hierarquia dos sentidos.” Isso se aplica a museus, exposições e audiodescrições em diversos setores, como observado por Fryer (2018) e Margolies (2015). Reviers e Devos (2023) afirmam que a AD tradicional alinha-se principalmente ao modelo médico da desabilidade, que vê a deficiência como uma limitação física ou mental, algo que requer ferramentas médicas ou tecnológicas para "corrigir" o problema. Kleege (2018) argumenta que o acesso não deve, no entanto, ser visto como um ato unilateral de generosidade ou caridade: “A presença dessas pessoas antes excluídas deve ser compreendida como um convite a um exame minucioso do que a cultura considera garantido sobre si mesma. (...) A esperança é que as pessoas cegas possam trazer uma perspectiva que nunca foi articulada antes”. Da mesma forma, Thompson argumenta que “viver sem visão é uma arte”, em vez de um problema a ser resolvido (Eardley *et al.*, 2022). Essa ideia, que ela chama de “ganho da cegueira”, baseia-se em três princípios: indivíduos cegos se beneficiam de uma experiência multissensorial que fomenta a criatividade e a imaginação; viver sem visão é uma forma de arte; e métodos projetados para e por pessoas

cegas podem ser úteis também para aquelas sem deficiência visual (Eardley *et al.*, 2022). O argumento de que a experiência vivida e as percepções de pessoas com deficiências (visuais) podem beneficiar todos também é formulado por Kleege:

(...) se pudermos (...) adotar (...) a ideia de que a experiência da cegueira, em todas as suas variedades, pode de fato moldar e acrescentar outras facetas da personalidade e da história pessoal, avançaremos em direção a uma sociedade mais genuinamente inclusiva. A integração das percepções e experiências de pessoas cegas mudará as suposições fundamentais da cultura; mudará como a condição humana é definida. E acredito que este é um objetivo que vale a pena perseguir (Kleege, 2018⁸).

Esses conceitos vão além da mera participação e destacam a importância de abraçar o valor da experiência direta de indivíduos com deficiência visual. A obra de arte produzida pela nossa artista residente, que é deficiente visual, personifica essa metodologia. O objetivo era celebrar a apreciação tátil da arte como uma experiência estética por si mesma e destacar o tato em relação à estética visual; desafiando todos os públicos, dessa forma, a sair dos limites familiares de suas experiências com a arte. A colaboração com uma artista deficiente visual ressaltou as possibilidades artísticas e contemplativas do “ganho da cegueira” ao questionar as abordagens convencionais de apreciação artística. Uma área de pesquisa que merece mais investigação acadêmica.

3.2 De *design* universal para multisensorial

De acordo com alguns, a abordagem convencional da AM “reitera uma abordagem em que o acesso é visto como uma questão que diz respeito exclusivamente a grupos de pessoas com uma deficiência percebida” (Fryer, 2018). Greco (2018) concorda, chegando a afirmar que “os serviços de acesso à mídia têm frequentemente sido instrumentos de segregação social”, embora sejam frequentemente comercializados como ferramentas para inclusão social. Parte da literatura tem enfatizado uma abordagem proativa para o acesso, uma que reconheça a necessidade de levar a acessibilidade em conta desde o início do processo de elaboração. É possível também perceber as mudanças em relação às práticas de AD. Fryer (2018) afirma que atualmente estamos experimentando a transição de uma AD liderada por descritores para uma AD liderada por artistas, ou o que ela chama de AD Integrada (ADI). A ADI é um tipo de AD criada desde o início com total apoio e participação da equipe criativa. Tal abordagem leva a uma ampla gama de “estratégias de integração” que podem incluir

⁸ N.T. Sem menção ao número da página no texto-fonte.

narrativas em primeira pessoa, em vez da terceira pessoa neutra, descrições que são cantadas como parte de uma peça musical, em vez de simplesmente faladas, o descritor como personagem presente no palco, descrições que são parte integrante do diálogo de uma performance ou a criação de uma paisagem sonora personalizada que elimina a necessidade de verbalizações (Fryer, 2018; Soler Gallego, 2022; Neves, 2010).

Na AD, *design* inclusivo significa remover a necessidade de provisões “especiais” incluindo descrições visuais nos audioguias regulares; uma prática às vezes chamada de “audiodescrição inclusiva”, “audioguia descritivo inclusivo” ou “AD interpretativa” (Eardley *et al.*, 2022; RNIB e VocalEyes, 2003; Hutchinson, 2019). A premissa é que “o viés visuocêntrico (em museus) pode ser desafiador tanto para pessoas com quanto para pessoas sem visão” (Hutchinson & Eardley, 2021, p. 427). Alguns visitantes podem achar difícil saber onde ou como focar sua atenção, e muitos podem querer ajuda para estabelecer a conexão entre significados abstratos e itens concretos.

Em um ambiente de museu, que frequentemente apresenta uma variedade de estímulos visuais e pode sobrecarregar o visitante, saber para onde direcionar a atenção visual pode ser desafiador. Isso frequentemente resulta em um comportamento que pode ser chamado de "navegação", onde os visitantes param brevemente em frente a cada exposição ou obra de arte (Hutchinson; Eardley, 2021).

Durante a sessão de *brainstorming*, um de nossos participantes fez a seguinte observação nesse contexto:

"Às vezes, vejo coisas que uma pessoa sem deficiência visual não percebe. Contudo, com a audiodescrição, recebo muitas ou até mesmo informações demais para processar. Quando você tem visão, também experimenta muitos estímulos, às vezes a ponto de não conseguir enxergar as coisas claramente. Assim, ocasionalmente, nós ‘vemos’ mais.” (Tradução minha dos autores do holandês).

Argumentos da psicologia cognitiva, por exemplo, sugerem que a interpretação visual deve fazer parte da interpretação do museu para todos os públicos, pois se acredita que estimule a "observação guiada" ou "visão guiada", que “permite aos visitantes olhar por mais tempo, direciona a atenção visual e enriquece a experiência sensorial com uma narrativa factual (semântica)” (Hutchinson; Eardley, 2021). Embora a pesquisa (empírica) seja limitada, essa hipótese é amplamente baseada em relatos de profissionais (Hutchinson e Eardley, 2021). A seguir, discutimos como nosso projeto espera contribuir com mais um relato prático que fortaleça essa hipótese e responda ao chamado de Kleege e d’Evies (2018) para que a AD seja

utilizada como um “meio curatorial e ecfrástico.”

3.2.1 Design universal do audioguia

O audioguia acessível criado para *A Touch of Museum to Scale* apresenta características semelhantes à "audiodescrição interpretativa" (Hutchinson e Eardley, 2021). Além disso, um questionário sobre o audioguia, realizado em 2021 com 34 usuários não cegos, confirmou os benefícios potenciais mencionados para um público diversificado (De Vadder, 2021). O Exemplo 1, extraído do audioguia, ilustra o conceito de "observação guiada."

Exemplo 1:

A galeria em miniatura de Arne Quinze chama-se: *There is no chaos only structure*. Trata-se de uma instalação datada de 2011. À primeira vista, parece que um caminhão descarregou tábuas laranja brilhantes, que caíram no chão de forma aparentemente aleatória. Dá a impressão de que ninguém organizou a pilha de madeira. Como em todos os outros gabinetes, a galeria do museu tem um painel de vidro na frente, mas o painel traseiro e os painéis laterais são espelhos, exceto onde a sugestão de uma porta foi integrada entre as galerias à direita e à esquerda do gabinete de Quinze. Os painéis espelhados fazem a pilha de madeira parecer maior do que realmente é. O título da obra de arte, *There is no chaos only structure*, foi escrito à mão no painel espelhado na parte de trás do gabinete com tinta bege claro.
(do audioguia da obra de Arne Quinze: *There is no chaos only structure*).

Usuários não cegos que participaram do questionário (De Vadder, 2021) destacaram várias vantagens das descrições visuais, como a apresentada acima. Entre os benefícios relatados, os participantes mencionaram que as descrições facilitaram a compreensão dos métodos do artista e do efeito pretendido pela obra. Muitos afirmaram que perceberam detalhes que, de outra forma, poderiam ter passado despercebidos e que lembraram mais detalhes visuais devido às descrições. Por outro lado, alguns participantes disseram que não valorizavam as descrições espaciais da obra, como as que destacavam o tamanho das caixas em miniatura e a disposição das peças de arte dentro delas.

O Exemplo 1 também ilustra a estratégia de roteirização narrativa adotada no guia, que busca entrelaçar descrições visuais em uma história, criando a imagem visual de um caminhão descarregando as tábuas de madeira. Tal estratégia narrativa em audioguias inclusivas também é mencionada por Hutchinson e Eardley (2021) como uma ferramenta para provocar respostas emocionais e cognitivas e para ajudar na retenção do conteúdo.

Outra estratégia, ilustrada pelo Exemplo 2 abaixo, é a integração de outros sentidos no

audioguia. Ele demonstra como a escolha de palavras pode evocar sons ou sensações táteis. De fato, a “experiência multissensorial através do uso de imagens sensoriais ricas” aumenta a “mobilidade tanto em pessoas videntes quanto cegas” (Eardley; Pring, 2006).

Exemplo 2:

É como se Van Gestel retratasse o gorjeio, o tagarelar e o chilrear como lâmpadas brilhantes que iluminam a noite.
(do audioguia de Fik van Gestel: *Nightingales*).

A adição de paisagens sonoras também contribuiu para concretizar o *design* multissensorial. Estas incluíram sons funcionais (como o chilrear do rouxinol no exemplo acima) e sons estéticos, como uma interpretação sonora artística criada por um artista sonoro cego para a obra de Arne Quinze do *Museum to Scale*. Embora a maioria dos consumidores e acadêmicos apoie o uso de sons em audioguias (Neves, 2010), alguns respondentes da pesquisa alertaram que as paisagens sonoras podem ser distrativas, especialmente quando incorporadas como fundo ou entre as falas narrativas.

Por fim, os Exemplos 3 e 4 ilustram o uso de linguagem emocional e perspectivas pessoais para aumentar o engajamento dos usuários.

Exemplo 3:

A floresta sombria tornou-se uma floresta de conto de fadas.
(do audioguia de Fik van Gestel: *Nightingales*).

Exemplo 4:

Talvez seja assim que experimentamos a realidade, que nos atinge a uma velocidade estonteante hoje em dia, mas na qual ainda podemos discernir alguma estrutura? Isso também nos lembra das menores micropartículas do mundo ao nosso redor. E das grandes e incompreensíveis estruturas do universo. (...)
(do audioguia de Arne Quinze: *There is no chaos, only structure*).

Tais métodos interpretativos de escrita de descrição de áudio não são novidade no campo de AD para arte. Essas ilustrações estão alinhadas com métodos subjetivos, como os abordados por Soler Gallego (2022, 2021) e Luque e Soler Gallego (2018), entre outros. Por exemplo, segundo Kleege (2018), "o imperativo de neutralidade significa que frequentemente a descrição de áudio omite informações de uma forma que pode chamar a atenção indevida a

elas" (p. 104).

Kleege (2018) e Thompson (em Eardley *et al.*, 2022) questionam a ideia de que uma objetividade absoluta seja concebível ou desejável. "AD criativa e mais subjetiva privilegia a resposta subjetiva de cada espectador à arte e rejeita a noção de uma única voz interpretativa, desafiando, assim, o foco tradicional na objetividade em AD de museus" (Thompson em Eardley *et al.*, 2022). Para Kleege (2018), a AD deveria "abandonar o pretexto de objetividade (...). O ouvinte cego sabe que há alguma interpretação envolvida, mesmo na descrição mais básica."

No entanto, é importante observar que vários respondentes afirmaram que as interpretações mais subjetivas demonstradas nos exemplos dificultaram sua capacidade de formar associações pessoais. Isso parece ser particularmente verdadeiro para visitantes experientes de museus, embora sejam necessários mais estudos e replicações (ver também RNIB e Vocaleyes, 2003; Szarkowska *et al.*, 2016).

3.2.2 Contemplação háptica para todos

A importância da exploração tátil na criação de experiências artísticas acessíveis para pessoas cegas vem sendo destacada. No entanto, pesquisas apontam que experiências táteis são valiosas para públicos de todas as habilidades, pois aumentam a empatia e o engajamento (Staes, 2019). Visitantes podem absorver melhor as informações proporcionadas por meio de experiências multissensoriais, e adaptações táteis podem também aproximar os visitantes do artista, intensificando sua conexão emocional com o museu (Eardley *et al.*, 2016).

Os participantes da sessão inicial de *brainstorming* não apenas exploraram maneiras de criar obras de arte táteis para todos os públicos (conforme mencionado anteriormente), mas também alertaram sobre o fato de que pessoas que não estão acostumadas a tocar em arte podem demonstrar relutância em fazê-lo (Soler Gallego, 2022; Hayhoe, 2017). Kleege e d'Evie (2018, p. 7) discutem essa questão em detalhe: "O público internalizou o toque como algo transgressor, e ela [Georgina Kleege] expressou sua frustração pelo fato de que a dominância ocularcêntrica nas experiências culturais sufocou a discussão pública sobre qualidades táteis." Kleege e d'Evie descobriram — assim como nós — que pode ser difícil desenvolver estratégias para convidar públicos não cegos a se envolverem em explorações táteis. Como também sugerido pela literatura (e.g., De Coster & Mühleis, 2007; Neves, 2012), a equipe da sessão de *brainstorming* recomendou fortemente que audioguias acompanhem os objetos táteis em nosso projeto.

Sobretudo aqueles que não possuem familiaridade com a contemplação háptica necessitam de instruções verbais durante a exploração tátil, seja por meio de um guia ao vivo ou de um audioguia, já que essa é uma habilidade adquirida com o tempo e experiência (Staes, 2019). Um objeto tátil é mais difícil de explorar de forma independente, e a interação com uma descrição e/ou um diálogo com um companheiro vidente ou guia pode transformar a exploração tátil em uma experiência profunda e significativa (Kleege, 2018).

O Exemplo 5 ilustra como o audioguia de uma das obras táteis busca orientar o público na contemplação háptica. A estratégia foi desenvolvida pela pessoa responsável pela descrição em consulta com a equipe do projeto:

Exemplo 5:

Neste gabinete, Nadia Naveau construiu uma paisagem. Ela começou com um fio vermelho, um cabo elétrico que colocou no gabinete traçando um caminho. Ao redor dele, ela organizou vários materiais que você pode sentir com as mãos. O gesso branco e a plasticina são suaves e macios ao toque. Há também objetos como pedras ásperas e uma fita plástica lisa. Você consegue sentir a espuma macia, a terracota dura, o tecido aveludado atrás das pedras lisas à frente? No canto esquerdo, ao fundo, o fio ondulante para amarrar plantas se contorce. Na frente, pinos plásticos se curvam para trás, e ao fundo há um poste ao redor do qual um espiral sobe como uma corda. Esta obra de arte convida você a viajar por meio de experiências táteis. Você sente as diferentes texturas? Você as explora suavemente ou deseja sentir de forma mais firme, incluindo os materiais frágeis, as texturas granuladas? (do audioguia para *Let's Play it by Ear* de Nadia Naveau).

Este exemplo também serve para destacar um problema levantado durante as discussões com os artistas participantes e o responsável pelas descrições de áudio: como manusear as obras de arte. A exploração tátil da obra *Le Salon du Plaisir* mostrou-se difícil devido à complexidade da peça (veremos mais adiante). Este tópico também foi abordado durante a sessão de *brainstorming*, quando o grupo discutiu os vários propósitos da exploração tátil, incluindo compreender as características físicas da obra (forma/textura), imaginar mentalmente a obra, entender o significado por trás dela e ter uma experiência expressiva ou estética com a obra de arte. Kleege e d'Evie (2018, p. 9) enfatizam que cada peça de arte exige ou até dita um tipo diferente de envolvimento háptico.

Por isso, um audioguia enfrentaria a difícil tarefa de ser um “toque guiado” – conduzir a exploração tátil, o que, conforme Kleege (2018, pp. 61–72) explica, envolve uma espécie de “leitura”, discernir qualidades táteis, utilizar diversas técnicas de toque e incentivar o público a fazer analogias intersensoriais entre os diversos sentidos que decidem empregar,

estimulando a eloquência tátil.

Exemplo 6:

Para o artista e o amante da arte, isto é um experimento, uma aventura. Uma exploração tanto para a pessoa vidente quanto para a não vidente. É algo um tanto caótico e ambíguo para todos. (...) Esta obra de arte de Nadia Naveau é um desafio tátil para os mais experientes. Participe e sintase à vontade para buscar o fio da vida. (do audioguia para *Let's Play it by Ear* de Nadia Naveau).

No momento da redação, o audioguia para a obra tátil criada para *Dance the World* pela artista cega da equipe ainda estava em processo de criação. No entanto, é evidente que essa obra ditará seu próprio tipo de envolvimento háptico e provavelmente proporcionará uma experiência multissensorial distinta. Essa segunda peça é particularmente intrigante, pois a artista atribui igual importância ao aspecto tátil e visual da obra, refletindo sua própria experiência com a arte por meio de todos os sentidos e seu processo artístico enquanto artista cega. Contudo, este tópico está além do escopo do presente artigo e será explorado em mais detalhes em publicações futuras.

3.3 Da tradução à criação artística

A criatividade na AM tem recebido atenção, concentrando-se em melhorar a experiência do usuário de maneiras imaginativas e artísticas. Essas abordagens artísticas frequentemente surgem de práticas participativas e colaborações com artistas. A literatura identifica dois tipos principais de criatividade na AM, a saber: criatividade no acesso e o acesso como inspiração criativa, os quais serão discutidos a seguir.

3.3.1 Criatividade no acesso midiático

As estratégias de audioguia discutidas anteriormente são exemplos de abordagens que permitem maior liberdade criativa e veem o acesso menos como “(...) uma forma neutra de transmitir o texto original e mais como uma ferramenta criativa.” (Fryer, 2018). No entanto, essas estratégias ainda eram frequentemente lideradas pelos audiodescritores. O audioguia também contém exemplos de criatividade nascidos de uma colaboração mais estreita com artistas, buscando reduzir a lacuna entre criadores e usuários (Greco, 2018). A perspectiva do artista foi integrada de diferentes maneiras no projeto *A Touch of Museum to Scale*. Embora

os guias de áudio tenham sido escritos por um único audiodescritor em consulta com um usuário experiente de AD de arte, a equipe decidiu adicionar vozes de especialistas ao guia em um formato de entrevista semelhante a *podcasts*. O conteúdo e o estilo dos especialistas em arte complementaram a voz do guia e ofereceram uma perspectiva mais pessoal.

Exemplo 7:

Geert, o Quinze sempre cria instalações?

— Bem, não, ele também cria obras de arte que podem ser instaladas em espaços internos, é claro, mas ele ficou famoso por seu trabalho como artista de instalações. Esse é o maior feito dele, e é por isso que ele será lembrado na história da arte. Pense nas instalações que estão ao ar livre em Oostende, por exemplo; o nome dele será renomado por essas obras.

(do audioguia de *There is no chaos, only structure*, de Arne Quinze)

3.3.2 O acesso como inspiração criativa

Romero-Fresco sugere que o acesso pode servir como “um espaço gerador de perspectivas poéticas, humorísticas e críticas” (2021), particularmente em abordagens de acesso lideradas por artistas, nas quais a contribuição artística, por si só, assume protagonismo. O audioguia do projeto oferece exemplos de acesso como inspiração artística, incluindo poesia em língua de sinais e a criação de paisagens sonoras. Contudo, as manifestações mais notáveis são os objetos artísticos projetados para exploração tátil. Embora a equipe inicialmente ainda considerasse as obras táteis como uma espécie de tradução intersemiótica com o acesso em primeiro plano e um toque artístico adicional, logo ficou claro que o acesso plantou sementes de nova inspiração criativa que resultaram em obras de arte por si só. O audioguia convida os espectadores a considerar a interação entre a obra original e sua interpretação tátil. No entanto, as peças também podem ser apreciadas de forma independente e são exibidas ao lado de outras obras da coleção.

Os objetos táteis adotam uma “subjetividade radical” (Romero-Fresco, 2021), traduzindo entre os sentidos e desviando-se das descrições audiovisuais padronizadas. Isso gera uma nova estética que desafia a função visual da arte. Embora esteja além do escopo deste artigo avaliar detalhadamente este tema, os exemplos abaixo indicam a forma que o acesso como inspiração criativa pode levar a processos artísticos bastante variados, resultando em diferentes produtos de acessibilidade.

Figura 5: *Let's play it by Ear*

Fonte: Imagem reproduzida com permissão da UAntwerp.

A interpretação tátil de *Le Salon du Plaisir*, intitulada *Let's play it by Ear*, enfatiza a experiência tátil (para a obra original, veja a Figura 3 acima). A obra de arte oferece uma experiência tátil complexa, que apresenta dificuldades para o espectador ao navegar pela paisagem tátil desordenada. A obra carece de semelhança visual com as esculturas originais, favorecendo um encontro tátil semelhante. Como a própria artista observou, a peça original pode parecer visualmente desorganizada à primeira vista, uma mistura eclética de formas brancas e obscuras. Apenas com uma observação mais detalhada, os visitantes podem identificar diversas figuras, como uma cabeça semelhante à do Mickey Mouse, um corpo de cervo com cabeça humana ou uma figura feminina nua. A interpretação tátil de *Let's play it by Ear* oferece uma experiência tátil semelhante, mas complexa ao primeiro toque, exigindo tempo para identificar formas e texturas por meio de uma exploração detalhada com as mãos. Esse processo busca promover reflexões sobre o trabalho da artista, seu contexto e sua experiência.

A obra tátil *Dance the World*, embora ainda estivesse em fase de finalização no momento da redação deste texto, oferecerá uma experiência muito diferente. A ideia por trás

dessa segunda obra é tornar significados intangíveis de *Dance the World* — como sensualidade, movimento, repetição e feminilidade — tangíveis por meio do toque e da visão. Essa abordagem busca estabelecer uma relação mais próxima com a obra original que a inspirou, além de oferecer uma experiência mais profunda, estimulando a reflexão sobre formas multissensoriais de vivenciar o significado estético e a dança.

4. Considerações finais

Nosso estudo sobre participação e acessibilidade foi, ao mesmo tempo, enriquecedor e desafiador, pois buscamos incorporar diferentes pontos de vista, o que também levantou algumas preocupações. Embora a investigação polifônica seja enriquecedora, encontrar consenso pode ser complicado. Apesar de não haver dúvidas sobre o valor das abordagens participativas para a acessibilidade, a equipe encontrou dificuldades em integrar a participação aos métodos de pesquisa, atribuindo o devido valor ao conhecimento experiencial em relação às percepções acadêmicas. Isso exige atenção ao *design* da pesquisa e uma compreensão das funções e necessidades dos diversos participantes. O projeto atual não apenas representou um passo valioso para o desenvolvimento de serviços de acessibilidade para a coleção de arte da Universidade de Antuérpia, mas também levou os pesquisadores envolvidos a refletir sobre sua própria posição no projeto, bem como sobre a acessibilidade e o nível de participação na pesquisa. A seguir, destacamos algumas das lições aprendidas.

Fryer (2018), por exemplo, alerta contra a priorização da arte em detrimento do acesso, enfatizando a necessidade de encontrar um equilíbrio que atenda a públicos diversos. O projeto também levantou questões sobre a exibição dos serviços de acessibilidade, já que acadêmicos alertam contra o uso da deficiência como espetáculo para pessoas sem deficiência. Como Kleege e d’Evie (2018) observam, a cegueira tem sido utilizada no passado como ferramenta artística em museus e obras de uma maneira que deixa de beneficiar usuários cegos e, em vez disso, chama atenção para a deficiência como uma curiosidade. Essas práticas resultam em interpretações simplificadas das criações de artistas com deficiência visual, perpetuando a categorização e marginalização desses artistas. Como formulado por Kleege e d’Evie (2018), isso “corre o risco de encenar um espetáculo de estranheza”. Nossa equipe espera ter explorado corpos-mentes não normativos de forma capacitadora e visa promover uma estética da diferença.

Outra transformação na abordagem atual para a AD nas artes é que a acessibilidade

não é vista (apenas) como um produto, mas como um processo social, deslocando o foco como algo que emerge das interações entre pessoas com diferentes habilidades, concebendo-o como uma experiência compartilhada ou um diálogo. A criação de serviços de acessibilidade e seu uso compartilhado no espaço expositivo são concebidos como um diálogo que pode ser facilitado, por exemplo, por um audioguia inclusivo ou por uma experiência tátil compartilhada. Nesse sentido, o projeto *A Touch of Museum to Scale* apresenta uma limitação significativa. Nosso guia foi desenvolvido para visitas autoguiadas, assumindo a mobilidade autossuficiente dos visitantes nas áreas de exposição ou exigindo a presença de um acompanhante para navegar pelo espaço e reconhecer as obras de arte. Pesquisas futuras devem explorar o impacto dos audioguias na interação social, e o valor dos guias humanos não deve ser subestimado. Hirvonen e Saari (2022) descobriram que a AD ao vivo melhora vários aspectos das visitas a museus, incluindo o aprendizado individual e as experiências coletivas. Kleege (2018) também destacou a importância de um guia pessoal para adaptar os passeios e aprimorar a experiência tanto para indivíduos cegos quanto para aqueles que enxergam.

Finalmente, estudiosos da área de Acessibilidade Midiática têm investigado os efeitos das abordagens de acessibilidade participativas e colaborativas, demonstrando seu potencial para gerar resultados inovadores e criativos. O interesse pela criatividade também está crescendo em Estudos da Tradução de maneira mais ampla (Rizzo, 2022). Romero-Fresco (2021) observa que, apesar da crescente prevalência de novos tipos de práticas criativas e artísticas, como a discutida neste artigo, elas carecem de coerência e continuidade. A pesquisa ainda precisa definir a natureza desse tipo de “criatividade” em AM ou identificar semelhanças entre as práticas artísticas em AM. As abordagens artísticas parecem compartilhar mudanças na forma como abordam o acesso, incluindo uma transição da compreensão para a experiência, da tradução para a criação artística, da padronização para abordagens diversas, de perspectivas autoritárias para subjetivas, de práticas lideradas pelo descritor para práticas colaborativas e da neutralidade para a “radical subjetividade” (Romero-Fresco, 2021). Além disso, essas iniciativas sugerem um novo tipo de estética. Essa estética valoriza a diversidade e investiga várias experiências artísticas corporificadas. Kleege (2018) propõe uma estética que vê a deficiência como um aspecto normal da experiência humana, afetando a forma como os indivíduos navegam em seus arredores, se comunicam e existem no mundo.

As abordagens artisticamente inspiradas em AM também compartilham a característica

de ir além da tradução, como demonstrado no presente projeto. Como Greco afirma, estamos: “saindo das fronteiras seguras e familiares dos Estudos da Tradução e caminhando por um terreno mais amplo, onde a tradução é apenas um dos muitos fatores em jogo, e frequentemente não o principal” (Greco, 2018, p. 217). *A Touch of Museum to Scale* ecoa o trabalho dos inspiradores autores citados ao longo deste artigo e espera ter contribuído para estabelecer uma agenda de pesquisa para o estudo de abordagens participativas e artísticas de acessibilidade, promovendo a fertilização cruzada entre AM, Estudos da Deficiência e as Artes.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer a todos que contribuíram para a realização do projeto *A Touch of Museum to Scale*, desde os participantes até os estudantes, e todos os artistas e descritores envolvidos. Informações sobre o projeto e seus colaboradores podem ser encontradas no site do projeto: <https://www.uantwerpen.be/en/projects/a-touch-of-museum-to-scale/about-the-project/>.

Referências

- D’EVIE, F.; KLEEGER, G. The Gravity, The Levity: Let us speak of tactile encounters. **Disability Studies Quarterly**, v. 38, n. 3, art. 3, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.18061/dsq.v38i3.6483>.
- DE COSTER, K.; MÜHLEIS, V. Intersensorial translation: Visual art made up by words. In: DÍAZ CINTAS, J.; ORERO, P.; REMAEL, A. (Ed.). **Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language**. Rodopi, 2007. p. 189-200. Disponível em: <https://doi.org/10.1163/9789401209564>.
- DE VADDER, R. **An inclusive audioguide for Museum to Scale 1/7**: Testing a prototype with sighted persons. 2021. Dissertação (Mestrado) – University of Antwerp.
- DI GIOVANNI, E. Inclusive theatre-making: Participation, empowerment and well-being. **InTRAlinea**: Online Translation Journal, v. 24, 2022.
- DI GIOVANNI, E. Audio description for live performances and audience participation. **Jostrans**: The Journal of Specialised Translation, n. 29, p. 189–211, 2018.
- EARDLEY, A. F. et al. Devisualizing the museum: From access to inclusion. **Journal of Museum Education**, v. 47, n. 2, p. 150–165, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10598650.2022.2077067>.
- EARDLEY, A. F.; MINEIRO, C.; NEVES, J.; RIDE, P. Redefining access: Embracing

multimodality, memorability and shared experience in Museums. **Curator: The Museum Journal**, v. 59, n. 3, p. 263–286, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/cura.12163>.

EARDLEY, A. F.; PRING, L. Remembering the past and imagining the future: A role for nonvisual imagery in the everyday cognition of blind and sighted people. **Memory**, v. 14, n. 8, p. 925–936, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09658210600859582>.

FRYER, L. The independent audio describer is dead: Long live audio description! **Journal of Audiovisual Translation**, v. 1, n. 1, p. 170–186, 2018.

GRECO, G. M. On accessibility as a human right, with an application to media accessibility. In: ORERO, P.; MATAMALA, A. (Ed.). **Researching audio description**. Springer, 2016. p. 11–33.

GRECO, G. M. The nature of accessibility studies. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 1, n. 1, p. 205–232, 2018.

HAYHOE, S. **Blind visitor experiences at art museums**. Rowman & Littlefield, 2017.

HIRVONEN, M.; SAARI, B. Scripted or spontaneous? Two approaches to audio describing visual art in museums. **Perspectives**, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2022.2046816>.

HUTCHINSON, R.; EARDLEY, A. F. Inclusive Museum Audio Guides: ‘Guided Looking’ through Audio Description Enhances Memorability of Artworks for Sighted Audiences. **Museum Management and Curatorship**, v. 36, n. 4, p. 427–446, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.1891563>.

HUTCHINSON, R. **Museums for all: Towards engaging, memorable museum experiences through inclusive audio description**. 2019. Tese (Doutorado) – University of Westminster.

KLEEGER, G. **More than meets the eye: What blindness brings to art**. Oxford University Press, 2018.

LUQUE, M. O.; SOLER GALLEGO, S. Paintings to my ears: A method of studying subjectivity in audio description for art museums. **Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies**, v. 17, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.52034/lanstts.v17i0.472>.

MARGOLIES, E. Going to hear a dance: On audio describing. **Performance Issues**, v. 20, n. 6, p. 17–23, 2015.

NEVES, J. Cultures of accessibility: Translation making cultural heritage in museums accessible to people of all abilities. In: HARDING, S.-A.; CARBONELL CORTÉS, O. (Ed.). **The Routledge Handbook of Translation and Culture**. Routledge, 2018. p. 415–430. Disponível em: <https://doi.org/10.4324/9781315670898>.

NEVES, J. Enriched Descriptive Guides: A case for collaborative meaning-making in museums. **Cultus: The Journal of Intercultural Mediation and Communication**, v. 2, n. 9, p. 137–154, 2016.

- NEVES, J. Multi-sensory approaches to (audio) describing the visual arts. **MonTI**. Monografías de Traducción e Interpretación, 2012.
- NEVES, J. Soundpainting: audiodescription in another light. In: **8th International Conference & Exhibition on Language Transfer in the Audiovisual Media – Languages & The Media**. Berlin, Germany, 2010.
- PEREGO, E. Into the language of museum audio descriptions: A corpus-based study. **Perspectives**, v. 27, n. 3, p. 333–349, 2019.
- REVIERS, N.; DEVOS, P. Een toegankelijkheidsrevolutie? De kracht van handicap in kunst, audiobeschrijving en onderzoek [An Accessibility Revolution? The power of disability in art and audio description research]. **Karakter**: Tijdschrift Voor Wetenschap, v. 81, 2023.
- RIZZO, A. Into the translation for museums, festivals, and the stage: Creativity and the transmedial turn. **Status Quaestionis**, v. 23, art. 23, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.13133/2239-1983/18213>.
- ROMERO-FRESCO, P. Moving from accessible filmmaking toward creative media accessibility. **Leonardo**, v. 55, n. 3, p. 304–309, 2022. Disponível em: https://doi.org/10.1162/leon_a_02204.
- ROMERO-FRESCO, P.; DANGERFIELD, K. Accessibility as a conversation. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 5, n. 2, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.47476/jat.v5i2.2022.228>.
- ROMERO-FRESCO, P. Creative Media Accessibility: Placing the Focus Back on the Individual. In: ANTONA, M.; STEPHANIDIS, C. (Ed.). **Universal Access in Human-Computer Interaction**. Access to Media, Learning and Assistive Environments. Springer International Publishing, 2021. v. 12769, p. 291–307. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-030-78095-1_22.
- ROMERO-FRESCO, P. **Accessible filmmaking**: Integrating translation and accessibility into the filmmaking process. Routledge, 2019.
- ROMERO-FRESCO, P. In support of a wide notion of media accessibility: Access to content and access to creation. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 1, n. 1, art. 1, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.53>.
- SAVIN-BADEN, M.; HOWELL MAJOR, C. **Qualitative research**: The essential guide to theory and practice. Routledge, 2013.
- SOLER GALLEGO, S. The minority AD: Creativity in audio descriptions of visual art. In: **Universal Access in Human-Computer Interaction**. 15th International Conference, UAHCI 2021, Held as Part of the 23rd HCI International Conference, 2021, Proceedings, Part II, p. 308–327, 24–29 jul. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.18061/dsq.v42i1.7287>.
- STAES, K. **The accessibility of musea for people with a visual impairment**. 2019. Dissertação de Mestrado [não publicada]. University of Antwerp.

SZARKOWSKA, A.; JANKOWSKA, A.; KREJTZ, K.; KOWALSKI, J. Open art: Designing accessible content in a multimedia guide app for visitors with and without sensory impairments. In: MATAMALA, A.; ORERO, P. (Ed.). **Researching audio description**: New approaches. Palgrave Macmillan, 2016. p. 301–320. Disponível em: https://doi.org/10.1057/978-1-137-56917-2_16.

TALKING images. **VocalEyes**. 2003. Disponível em: <https://vocaleyes.co.uk/research/talking-images-2003/>.

TOWNSEND, A. **Action research**: The challenges of understanding and changing practice. Open University Press, 2013.

VAN DER SIJPT, C. **Designing inclusive audio guides for a greater accessibility of modern art**: Literature review and a first experiment for the exhibition Museum to Scale 1/7. 2020. Dissertação de Mestrado [não publicada]. University of Antwerp.

Anexo 1 - Tradução do texto presente na Figura 2

ATIVIDADES DO PROJETO

A TOUCH OF MUSEUM TO SCALE

PLANEJAMENTO

2019–2020 – PESQUISA DOCUMENTAL

Stearns, K. (2019). *The accessibility of museums for people with a visual impairment* (Dissertação de Mestrado)

Van der Sijpt, C. (2020). *Designing inclusive audio guides for a greater accessibility of modern art: literature review and a first experiment for the exhibition Museum to Scale 1/7* (Dissertação de Mestrado)

AÇÃO E OBSERVAÇÃO

2020 – CRIAÇÃO

Desenvolvimento de um audioguia inclusivo em holandês para quatro obras de arte e uma paisagem sonora.

REFLEXÃO

DEZEMBRO DE 2020 – FINANCIAMENTO

Concessão de verba para prestação de serviços ao projeto *A Touch of Museum to Scale*.

OBSERVAÇÃO E REFLEXÃO

2021 – BRAINSTORMING

QUESTIONÁRIO

De Vader, R. (2021). *An inclusive audioguide for Museum to Scale 1/7: testing a prototype with sighted persons*. (Dissertação de Mestrado)

DISCUSSÃO EM GRUPO

Sessão de *feedback* e *brainstorming* com 10 participantes em setembro de 2021.

AÇÃO E OBSERVAÇÃO

2022 – CRIAÇÃO

Tradução do audioguia holandês: legendas em inglês e holandês; Língua de Sinais Flamengo (VGT), performance em VGT e áudio em inglês.

REFLEXÃO

2022 – PESQUISA

- Exposição e visita guiada por Nadia Neveau na De Warande em Turnhout, Bélgica.
- Apresentação na conferência EST em Oslo.
- Apresentação na conferência TADS em Hildesheim.

OBSERVAÇÃO E REFLEXÃO

2022 – BRAINSTORMING

Julho 2022: Visita ao ateliê de Nadia Naveau para *brainstorming* sobre exploração tátil.

Setembro 2022: Visita ao ateliê de Marie Jo Lafontaine para *brainstorming* sobre exploração tátil.

Dezembro 2022: Visita ao ateliê de Nadia para conhecer a primeira obra tátil.

AÇÃO

2022 – CRIAÇÃO

Tradução poética escrita da performance em VGT.

AÇÃO E REFLEXÃO

2023 – CRIAÇÃO

Desenvolvimento da segunda obra tátil.

Desenvolvimento de audioguias para acompanhar os objetos táteis.

REFLEXÃO**2023 – PESQUISA**

- Análise.
- Redação.

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

AUDIODESCRIÇÃO NA ARTE ABSTRATA: USANDO METÁFORAS A PARTIR DE UMA PERSPECTIVA FUNCIONAL¹

María José García Vizcaíno²

Tradução de Victória Campão Fraga Sacramento³

Resumo: O objetivo deste artigo é analisar as técnicas linguísticas empregadas na criação da audiodescrição (AD) para uma instalação de vídeo multimídia em um museu de arte. Considerando a AD como um tipo de tradução intersemiótica, adotamos uma abordagem funcionalista para audiodescrição (Mazur, 2020) como referencial teórico. Levando em conta que a função principal da arte é estética (Iseminger, 2004) e considerando os principais objetivos da exposição, embarcamos em um processo desafiador de tomada de decisões para determinar quais técnicas linguísticas e criativas usar para a referida instalação. Entre essas técnicas, as metáforas se mostraram ferramentas muito eficazes (Luque Colmenero e Soler Gallego, 2020). Os resultados indicam que as principais metáforas para descrever a arte abstrata foram sinestesia e ênfase vocal. Outra conclusão está relacionada ao grau de criatividade ao descrever em áudio a arte abstrata e aos limites que o audiodescritor pode facilmente ultrapassar ao criar metáforas que vão além do domínio original da obra. É precisamente aqui que a função da obra artística e o propósito da exposição desempenham um papel crucial em encontrar o equilíbrio entre fidelidade e criatividade.

Palavras-chave: Descrição de áudio, instalação de vídeo, arte abstrata, tradução intersemiótica, abordagem funcionalista, metáfora, criatividade, acessibilidade, invisibilidade, conversa.

AUDIO DESCRIPTION IN ABSTRACT ART: USING METAPHORS FROM A FUNCTIONAL PERSPECTIVE

Abstract: This article aims to analyze the linguistic techniques used to create the audio description (AD) for a multimedia video installation in an art museum. Considering AD as a type of intersemiotic translation, we adopt a functionalist approach to audio description (Mazur, 2020) as a theoretical framework. Considering that the primary function of art is aesthetic (Iseminger, 2004) and considering the main objectives of the exhibition, we embarked on a challenging decision-making process to determine which linguistic and creative techniques to use for the said installation. Among these techniques, metaphors proved to be very effective tools (Luque Colmenero & Soler Gallego, 2020). The results indicate that the main metaphors used to describe abstract art were synesthesia and vocal emphasis. Another conclusion relates to the degree of creativity in describing abstract art through audio and the limits that the audio describer can easily surpass when creating metaphors that go beyond the original domain of the artwork. It is precisely here that the function of the artwork and the purpose of the exhibition play a crucial role in finding the balance between fidelity and creativity.

Keywords: Audio description, video installation, abstract art, intersemiotic translation, functionalist approach, metaphor, creativity, accessibility, invisibility, discourse.

¹ Artigo em língua inglesa: <https://www.jatjournal.org/index.php/jat/article/view/263>

² Universidade de Montclair State.

³ Revisão da tradução: Profa. Dra. Márcia Moura da Silva.

1. Introdução

Apesar do aumento no número de museus que incorporaram a audiodescrição (doravante, AD) em suas exposições para proporcionar acessibilidade a todos e aprimorar a experiência dos visitantes, a AD em instalações audiovisuais é praticamente inexistente. Da mesma forma, a maioria dos estudos sobre AD em museus de arte concentra-se quase exclusivamente em obras de arte figurativas e abstratas estáticas, dedicando pouca atenção a instalações de vídeo. Uma instalação de vídeo é uma técnica de arte visual específica que utiliza projeção de imagens. Elas surgiram na década de 1960 e proporcionaram diferentes oportunidades para os artistas que podiam usar espaços privados e públicos para apresentarem suas obras de arte:

nas paredes de uma galeria ou a seu redor – divididas, sobrepostas, serializadas, espelhadas, invertidas, e feitas em miniatura ou em tamanho gigantesco. A atenção do espectador se volta da ilusão na tela para o espaço ao redor e para os mecanismos físicos e propriedades da imagem em movimento. (Iles, 2001)

Esse período também coincide com o surgimento da arte conceitual, que desafiava as obras de arte tradicionais estáticas e incorporava a projeção de imagens como meio para exibir obras artísticas.

É importante notar que as instalações de vídeo se diferenciam das pinturas e esculturas com moldura fixa devido às suas características cinematográficas. Isso pode levar alguém a pensar que a AD para instalações de vídeo deve seguir as mesmas diretrizes da AD criada para filmes. No entanto, este não é o caso, já que dois aspectos principais diferenciam as instalações audiovisuais dos filmes. Primeiro, não há diálogo impondo restrições de tempo nas instalações de vídeo, o que permite que a AD para instalações de arte tenha maior liberdade do que para cinema ou teatro. Nesse sentido, como indicam Hutchinson e Eardley (2019), a principal diferença entre AD de museus e de filmes é a interdependência entre o texto-fonte e o texto-alvo, ou seja, "nos filmes, o texto-alvo deve ser perfeitamente integrado ao texto-fonte, o que exige que se adapte a restrições de tempo rigorosas, já que a AD normalmente não deve interferir com o diálogo ou a trilha sonora do filme ou programa" (p. 45). Em segundo lugar, as instalações de vídeo desafiam os visitantes a participar, imergir e decodificar a mensagem enquanto se movem livremente pela sala. Isso convida o

audiodescritor a incorporar mais elementos interacionais para envolver o visitante na experiência artística, produzindo, conseqüentemente, uma AD mais criativa e subjetiva.

Portanto, considerando a lacuna tanto na prática quanto na pesquisa sobre AD para instalações de vídeo, este artigo tem como objetivo compartilhar os desafios enfrentados no processo de criação de AD para uma instalação de vídeo multimídia e analisar as técnicas linguísticas empregadas para transmitir as funções e objetivos incorporados a uma obra. As noções de criatividade, subjetividade e "invisibilidade" da AD na arte abstrata desempenharão um papel no processo de tomada de decisão para a criação da AD. Essa invisibilidade ou objetividade é um dos principais desafios que as instalações de vídeo representam para os audiodescritores. A já conhecida "primeira regra da audiodescrição" (OQVVEOQVD – "O QUE VOCÊ VÊ É O QUE VOCÊ DIZ") destaca a prioridade da objetividade na AD – "Como a imagem é criada na mente de nossos usuários, evitamos rotular com interpretações excessivamente subjetivas e deixamos que nossos visitantes formem suas próprias imagens e interpretações" (Snyder, 2014, p. 90). Nesse sentido, a AD criativa tem sido defendida em vários trabalhos, como Fryer e Freeman (2013), Kleege (2018), Luque Colmenero e Soler Gallego (2020), Romero Fresco (2021), Walczak e Fryer (2017) e Walczak (2017). Esses autores questionam abordagens tradicionais de AD e defendem alternativas mais inovadoras que desafiam as regras padrão de AD em relação à objetividade e subjetividade e que podem ajudar o espectador a formar um julgamento estético independente e, no caso das instalações de vídeo, auxiliá-lo a imergir na experiência artística multimídia.

2. Referencial teórico: uma abordagem funcionalista para AD

Neste artigo, a audiodescrição (AD) é concebida como um tipo de tradução intersemiótica, ou seja, uma tradução de imagens para palavras, em vez de uma tradução de uma língua para outra. A obra de arte a ser audiodescrita seria o texto-fonte, e a própria AD seria o texto-alvo ou tradução. Considerando a AD como um tipo de tradução, o referencial teórico adotado neste projeto é aquele que se concentra no tipo e no *skopos* do texto-fonte, ou seja, uma abordagem funcionalista. Em particular, o modelo de AD orientado funcionalmente por Mazur (2020) fornece os níveis de análise contextual, macrotextual e microtextual necessários para a AD desta instalação de vídeo.

Tomando como base para seu modelo a classificação dos tipos textuais de Reiss (1989), as funções do texto-fonte que levam a certas estratégias de tradução (Nord, 2005, 2006) e o propósito (*skopos*) do texto-alvo (Vermeer, 2000), Mazur propõe um modelo para desenvolver

textos-alvo de audiodescrição inspirados no funcionalismo e na natureza multimodal da AD. O ponto de partida é a noção de que a AD é um texto multimodal. Assim, a AD precisa ser abordada analisando primeiramente o tipo de texto que é, o que por sua vez corresponde a uma função da linguagem. Dessa forma, textos informativos transmitem a função referencial ou informativa da linguagem, que se concentra na mensagem; textos narrativos são aqueles cujo principal propósito é contar uma história; textos expressivos focam na forma da mensagem; textos persuasivos ou operativos são aqueles cuja função principal é influenciar o espectador⁴, e textos de entretenimento incluem o que é chamado por Mazur de entretenimento “leve” (Vermeer, 2000, p. 230): programas de perguntas e respostas, competições, e afins.

A essa taxonomia identificada por Mazur para fins de AD (2020, p. 230), a autora do presente artigo acrescenta duas funções que são relevantes para este trabalho— as funções poética e fática. Essas são duas das três funções adicionais que Jakobson (1960) identificou: funções poética, fática e metalinguística. A função poética exige que leitores ou ouvintes, mais do que outras funções linguísticas, prestem atenção aos significantes nos signos linguísticos, afastando-se do significado (Tsur, 2010). Essa função também é conhecida como a função estética da comunicação e concentra-se no código da própria mensagem; é característica da literatura e, especialmente, da poesia. Essa função estaria intimamente relacionada ao tipo de texto expressivo mencionado acima e é precisamente essa que é mais pertinente em nosso estudo de caso, uma vez que partimos da premissa de que a função principal da arte, em geral, é estética (Iseminger, 2004). A função fática se concentra no canal entre o emissor e o receptor, estabelecendo uma conexão ou relação entre os participantes.

A identificação dessas funções ligadas aos tipos textuais ajudou a priorizar os objetivos do texto-fonte e orientou os audiodescritores no processo de tomada de decisões sobre o que e como transmitir no texto-alvo audiodescrito. Nesse sentido, uma abordagem funcionalista como essa entende a tradução como um processo em que “os tradutores escolhem suas estratégias de tradução de acordo com o propósito ou função que o texto traduzido se destina a cumprir para o público-alvo” (Nord, 2006, p. 131), levando em conta que as funções dos textos não são compartimentos estanques, mas dinâmicas e dependentes do contexto. Portanto, é possível que o texto AD alvo não cumpra exatamente a(s) mesma(s) função(ões) do texto-fonte, ou que essas funções mudem em certo ponto do processo de criação.

⁴ As funções referencial, expressiva e apelativa foram identificadas primeiro por Bühler (1934) em seu modelo organon da linguagem. Esse modelo apoia a ideia de que essas três funções principais estão ligadas a elementos específicos da comunicação – mensagem, emissor e receptor, respectivamente – classificados por Nord como “fatores extratextuais” (Nord, 2005).

Para realizar esse processo de tomada de decisão baseado em funções na tradução ou na AD, Mazur propõe uma estrutura de três camadas ou estágios: níveis de análise contextual, macrotextual e microtextual. A análise contextual inclui o contexto em que a AD ocorre, ou o que Nord (1997) chama de *brief* ou encargo de tradução (as funções pretendidas do texto, destinatários, tempo e lugar de recepção do texto, meio e motivação). Após a análise do contexto e do encargo da AD, a próxima etapa é realizar uma análise macrotextual do texto-fonte, diferenciando entre aspectos de conteúdo (título, tema, enredo, personagens principais, diálogos, música, sons) e forma (estrutura, linguagem, restrições de tempo, linguagem fílmica). Finalmente, no nível microtextual, uma unidade específica de AD será examinada à luz da função que desempenha em relação às funções identificadas nos níveis contextual e macrotextual.

3. De minha casa para a sua: uma análise de AD funcional

Após apresentar a abordagem funcional de Mazur para a AD, aplicarei essa abordagem ao nosso caso em questão. Vale ressaltar que em nossa instalação de vídeo abstrata, os aspectos incluídos no conteúdo e na forma na análise macrotextual seriam completamente diferentes, uma vez que elementos como diálogo, enredo, personagens principais ou linguagem fílmica, entre outros, não existiriam. No entanto, embora o modelo de Mazur tenha sido concebido para ser usado principalmente para AD em filmes e documentários, ele pode ser adaptado a outros tipos de AD, como AD para arte ou teatro, como ela própria sugere. Assim, nas próximas seções, aplicarei esse modelo funcional de análise à instalação de vídeo em questão.

3.1 Análise contextual

As análises contextual e macrotextual ajudam a determinar a estratégia global para a AD, levando em consideração as funções primárias do texto-fonte com base no encargo de tradução. O Museu de Arte de Montclair (MAM) precisava de AD para a peça principal da exposição *De Minha Casa para a Sua*, das artistas Caroline Monnet e Laura Ortman, em fevereiro de 2022. Como um curso sobre AD estava sendo ministrado no segundo semestre de 2022 no Departamento de Estudos Hispânicos e Latino-Americanos da Universidade Montclair State, uma equipe de AD desse curso foi designada para integrar essa comissão. A equipe era composta pelos seguintes alunos: os estudantes de graduação Tetsuo Hiromitsu e

Michelle Roblero-Moreno, e o assistente de pós-graduação Richard Solis. Os dois estudantes de graduação foram responsáveis por escrever o roteiro da AD e fazer a narração, enquanto nosso assistente de pós-graduação ficou encarregado da edição de áudio. Eu supervisionei todo o projeto e ofereci orientação e feedback em cada etapa do processo.

A obra de arte que o MAM comissionou consistia em uma instalação audiovisual caleidoscópica de 30 minutos, que é eloquentemente descrita pela curadora do MAM, Laura Allen, no seguinte parágrafo:

A exposição consiste em uma grande projeção, dividida em duas telas, com 30 minutos de duração, criada com base em um método de chamada e resposta entre Monnet e Ortman, amigos e colaboradores de longa data. A atmosfera visual do filme e a trilha sonora ecoam e se unem por quilômetros, ligando imagens do entorno de Monnet, filmes caseiros de seu avô e cenas corriqueiras a uma composição feita por Ortman no Brooklyn, que apresenta seu violino experimental, além de gravações ambientais e domésticas. O resultado é uma colagem que combina memórias fragmentárias, um poderoso senso de lugar e um anseio por conexão. À medida que a experiência sensorial oscila entre harmonia e tensão, quietude e vigor, somos capazes de pausar, ser absorvidos e momentaneamente transcender tempo e espaço. (Allen, comunicação pessoal)

Esse vídeo é acompanhado por três impressões grandes em vinil da arte geométrica de Monnet, que fazem referência ao deslocamento do som, e há assentos confortáveis dispostos ao redor da sala para que os visitantes possam permanecer o tempo que desejarem nesse espaço, onde caixas de som também contribuem para criar uma experiência imersiva. A exposição foi inaugurada em 7 de maio de 2022 e, juntamente com ela, o MAM organizou uma série de palestras com os artistas e três apresentações, que proporcionaram à equipe de AD informações úteis para apoiar o processo criativo da AD em questão.

É importante mencionar o espaço onde a exposição foi apresentada, uma vez que esse elemento será relevante para identificar a função primária do texto-fonte. *De Minha Casa para a Sua* foi exibida na Rand Gallery, onde o MAM costuma abrigar sua coleção de arte indígena norte-americana, que havia sido temporariamente deslocada para essa exposição. Esse “deslocamento” não é coincidência, mas responde a dois fatores importantes. Primeiro, as duas artistas compartilham um histórico indígena: Monnet é francesa e da etnia Anishinaabe, nasceu em Outaouais, Quebec, e atualmente vive em Montreal; Ortman é Apache da Montanha Branca, nasceu em Whiteriver, Arizona, e atualmente vive no Brooklyn. Em segundo lugar, um dos objetivos desta exposição era transformar a Rand Gallery de uma exibição estática de objetos em um espaço dinâmico, para marcar a presença indígena como continuamente reativada, oferecendo aos visitantes uma experiência artística dinâmica,

diferente do que normalmente encontram naquele espaço. O MAM possui uma renomada coleção de arte americana e indígena norte americana que destaca de forma única a produção artística nos Estados Unidos ao longo dos últimos 300 anos. Assim, destinar esse espaço para abrigar esta instalação de vídeo multimídia abstrata é um convite para que os visitantes tenham uma experiência artística indígena completamente diferente.

Além disso, a Rand Gallery tradicionalmente exhibe objetos e artefatos que refletem a história do museu com foco no colonial. Em relação a isso, este projeto foi conceitualizado de maneira curatorial para

mudar as moléculas do mundo museal com performances e mídias digitais que afirmam as perspectivas indígenas e ativam espaços estáticos. Ao nos concentrarmos, em vez disso, em experiências efêmeras, multissensoriais e compartilhadas nos espaços expositivos e no poder transformador da performance, podemos oferecer um contraponto intencional à ênfase na materialidade no museu. Isso cria novas oportunidades para a agência artística em conteúdo, meio e representação, além de experiências impactantes para os visitantes do museu. (Allen, comunicação pessoal)

Essa declaração de propósito da curadora Laura Allen foi nosso o ponto de partida para a criação da AD para essa instalação de vídeo, que pode ser encontrada em <https://www.montclairartmuseum.org/FromMyHomeToYoursAV>. Por fim, o MAM compartilhou conosco uma documentação listando os objetivos específicos do projeto conforme declarado por Laura Allen:

- Ajudar a indigenizar os espaços da galeria do MAM que exibem arte e ideias indígenas. Transformar a Rand Gallery e o Museu em um espaço de presença indígena contínua e reativada;
- Aumentar o reconhecimento do MAM na comunidade artística como um local de possibilidades para artistas nativos contemporâneos desenvolverem mídias dinâmicas, como transformação espacial temporária, vídeo, áudio, arte digital, dança/performance física, canção e poesia/oratória/palavra falada;
- Reconhecer a continuidade e a constante reformulação desses tipos de práticas artísticas entre as comunidades nativas e ajudar a perpetuar sua prática;
- Avançar o compromisso geral do MAM com formas de arte fora do cânone habitual da pintura e escultura;
- Oferecer aos visitantes uma experiência compartilhada poderosa e significativa que pode estar fora de suas expectativas para o MAM;
- Ajudar a estabelecer o MAM como um líder regional no apoio a artistas indígenas da região das *Eastern Woodlands*;
- Ajudar a reposicionar a Rand Gallery como um espaço de exposição que muda.
- Ampliar o público nativo e não nativo do MAM.

(Allen, comunicação pessoal)

Esses objetivos amplos nos ajudaram a enquadrar o propósito, ou escopo, da AD. A intenção do MAM era expor o visitante a algo diferente do que havia sido exibido naquele espaço até então. Outro objetivo do MAM era fazer com que os frequentadores do museu experimentassem algo inesperado, incentivando-os a sair da sua zona de conforto. Assim, as funções linguísticas a serem transmitidas na AD seriam a expressiva, a poética e a fática. Identificar os propósitos primários do museu e da curadora foi fundamental e influenciou significativamente nosso processo de tomada de decisão quanto a quais técnicas linguísticas e criativas adotar na AD dessa obra de arte.

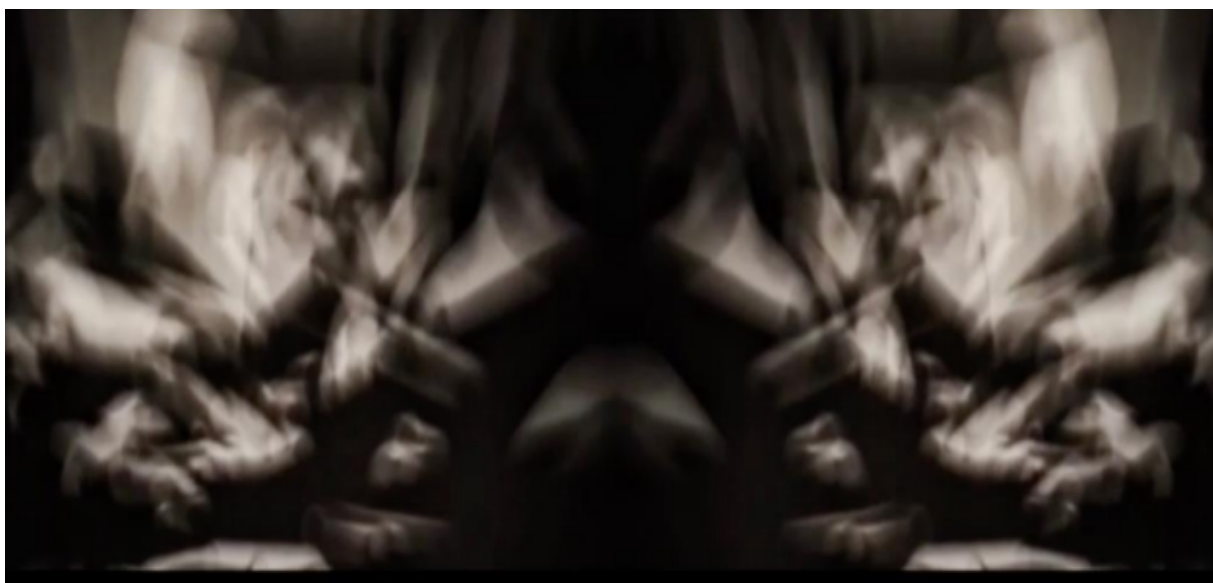
3.2 Análise macrotextual

Após analisar a natureza e a função do texto fonte, o próximo passo é a análise macrotextual, que ocorre enquanto se assiste a um filme ou programa “em sua totalidade, prestando atenção a todos os elementos relevantes para a AD, tanto em termos de forma quanto de conteúdo” (Mazur, 2020, p. 238). Assim, a equipe de AD assistiu à instalação de vídeo várias vezes, tendo em mente a principal distinção entre conteúdo e forma nesse nível macrotextual; a primeira e mais imediata conclusão foi a necessidade de distinguir entre conteúdo artístico abstrato e figurativo. Esses dois gêneros transmitem funções diferentes e implicam diferentes graus de dificuldade na escolha de certas estratégias linguísticas para criar o texto alvo da descrição em áudio.

O raciocínio por trás disso está ligado ao fato de que, na arte abstrata, ao contrário da arte figurativa, as imagens não têm uma representação semântica única e direta. Vamos imaginar, por exemplo, a pintura de uma paisagem retratando um campo de trigo sob um céu de nuvens cinzas e escuras e um celeiro vermelho à distância. Essa pintura (texto-fonte) tem uma tradução literal direta de imagens (o celeiro, o campo de trigo e as nuvens cinzas) em palavras (o texto-alvo). Os descritores de áudio podem ver três entidades principais para descrever nessa pintura: um celeiro, um campo de trigo e nuvens, e cabe a eles escolher palavras mais ou menos poéticas para descrever esses objetos (verbos de personificação, como "desaparecendo à distância", ou adicionar um adjetivo de emoção, como "pesada" para descrever as nuvens) para transmitir uma imagem mental à pessoa deficiente visual. E, finalmente, cabe ao receptor da AD dar sentido a essas palavras e forjar uma interpretação em sua mente (o celeiro está vazio, pode haver alguém trabalhando no celeiro, está prestes a chover, etc.) e, mais importante, sentir uma emoção (paz, solidão, tensão, perigo, etc.).

No entanto, na arte abstrata, um objeto particular pode ser percebido de maneira distinta por diferentes descritores de áudio, transmitindo imagens mentais variadas na mente do receptor e, assim, forjando interpretações ou significados bastante diversos. Vamos mostrar, em vídeo, uma imagem da nossa instalação (Imagem 1). Essa imagem é difícil de descrever verbalmente: o que você vê? Você basicamente vê massas escuras e claras se movendo de um lado para o outro, mas conseguimos encontrar uma palavra mais específica para essas massas? Para algumas pessoas, poderiam ser peças, porções, fragmentos, e assim por diante. Portanto, aqui vemos o desafio de encontrar uma "tradução direta" das imagens para as palavras: a dificuldade de encontrar uma representação semântica direta de uma entidade abstrata, pois as palavras têm conotações que evocam diferentes emoções. Assim, sabíamos que nossa seleção de itens lexicais para descrever essas imagens abstratas influenciaria não apenas a imagem mental na mente da pessoa não vidente, mas também a maneira como essa pessoa se sentiria em relação a elas.

Imagem 1: Exemplo de imagem abstrata na instalação em vídeo



Nota. Aos 2:35 min. – Em movimentos suaves, fragmentos brancos se entrelaçam em direção a um espaço escuro no centro. Aos 2:56 min.– Fragmentos se convergem e se dispersam lentamente.

Portanto, considerando tudo o que foi mencionado acima, o nível macrotextual nos ajudou a estruturar nossa análise ao identificar dois tipos diferentes de conteúdos: abstrato e figurativo, que por sua vez correspondem a duas funções diferentes. Por um lado, nas partes abstratas da instalação em vídeo, onde ocorre o efeito caleidoscópico, a função estética ou poética da comunicação era mais importante devido aos fascinantes padrões de luz, forma e cor. Assim, nossas decisões de AD seriam centradas no código e nos signos linguísticos. No

entanto, outras funções (secundárias) - como a expressiva, a fática e a conativa -, também estariam presentes em segmentos específicos, e isso precisava ser considerado. Por outro lado, em seções em que trechos de filmes caseiros são exibidos, a função narrativa é a principal, pois uma espécie de história está sendo contada. Portanto, nossas decisões tradutórias em termos de quais estratégias de AD usar foram tomadas com base em uma abordagem mais criativa e livre no primeiro caso, enquanto no segundo caso adotamos uma abordagem mais descritiva e literal, uma vez que a função que é transmitida aqui é mais referencial e focada na mensagem.

3.3 Análise Microtextual

De acordo com Mazur (2020), a microanálise envolve “examinar uma unidade específica de AD, seja uma cena ou até mesmo uma tomada, descrevendo e determinando quais são as funções dos elementos visuais (e auditivos) e o quão relevantes são para que o público-alvo compreenda e aprecie o programa” (p. 234).

O nível macrotextual estruturou nossa análise em conteúdo abstrato e representacional, com diferentes funções linguísticas em cada um deles, e o texto-fonte foi dividido em seções de acordo com o tipo de conteúdo e função. Assim, começamos a examinar unidades específicas e a decidir quais mecanismos linguísticos poderiam transmitir as funções identificadas anteriormente no texto-alvo ou na AD. Para os fins deste artigo, enfocamos apenas as seções abstratas, uma vez que eram as mais desafiadoras para serem descritas em áudio (abrange todas as seções ultrapassaria os limites deste trabalho). Assim, o primeiro passo foi decifrar o que aquelas imagens caleidoscópicas, nas suas partes abstratas, representavam e como as transferir para palavras que transmitissem as funções do texto-fonte. Foi então que encontramos as metáforas como uma ferramenta muito útil e eficaz para transmitir as funções expressivas, poéticas, fáticas e persuasivas identificadas nas etapas contextual e macrotextual da análise.

A metáfora foi conceituada por Lakoff e Johnson (1980) como uma operação cognitiva pela qual um elemento da realidade (domínio-alvo) é comparado a outro domínio conceitual (fonte). Na audiodescrição, a metáfora é uma ferramenta para traduzir o componente visual de textos artísticos (considerado o “domínio-alvo”) em um campo conceitual (considerado o “domínio de origem”) para pessoas cegas ou com deficiência visual (Luque Colmenero e

Soler Gallego, 2020). No presente trabalho, adotamos essa definição⁵ e utilizamos a taxonomia de metáforas proposta por esses autores como nossa principal ferramenta linguística no nível microtextual da análise para transmitir a “saliência funcional”⁶ de determinadas unidades do texto-fonte. Esses autores estabelecem uma classificação em dois grupos principais de metáforas, segundo o tipo de domínio conceitual ao qual a obra é comparada (personificação, sinestesia, referência cultural, forma e técnica) e a estratégia linguística empregada para transmitir a metáfora (participação, opcionalidade, oposição, marcador duplo e ênfase vocal). Em seguida, serão explicados os tipos de metáforas utilizadas para transmitir as funções do texto-fonte na AD das partes de conteúdo abstrato.

3.3.1 Personificação

Esse tipo de metáfora ocorre quando qualidades humanas são atribuídas a coisas, animais ou abstrações. Por exemplo, para descrever os movimentos das partículas na Imagem 2, foram utilizados verbos tipicamente associados a ações humanas, como “congregar” ou “juntar-se” (em negrito abaixo). O uso da personificação aproxima o conteúdo do destinatário por meio de uma escolha linguística mais pessoal e, assim, torna o significante mais proeminente com base na função poética predominante desta seção.

⁵ Exceto que defendemos a ideia de que a descrição em áudio pode enriquecer a experiência artística não apenas para visitantes cegos ou com deficiência visual, mas para qualquer pessoa. No entanto, elaborar sobre essa questão ultrapassaria o escopo deste artigo.

⁶ Dado que o público cego e com deficiência visual precisará processar a audiodescrição de maneira linear, ao contrário dos espectadores sem qualquer deficiência visual, que processarão o texto de forma mais holística, o descritor de áudio precisa selecionar os elementos mais relevantes ou “salientes” para descrever em áudio. Enquanto Kruger (2012) diferencia entre elementos visualmente predominantes e elementos narrativamente predominantes, Mazur (2020) destaca os elementos “salientes funcionais” ou aqueles que desempenham uma função crucial em uma cena ou tomada específica (p. 235).

Imagem 2: Uso da personificação na descrição do movimento das partículas



Nota. Aos 15:16 min. – Sobre um fundo preto, grupos de faíscas amarelas espessas se fundem de forma selvagem. Aos 15:24 min. – As faíscas se tornam mais finas. Aos 15:35 min. – Elas se separam umas das outras e voam sem rumo. Aos 15:40 min. – Enquanto se acendem, as faíscas congregam-se no centro. Aos 15:50 min. – Elas se tornam escassas. Aos 16:20 min. – Na parte inferior, as faíscas se juntam gradualmente, mudando de cor para um amarelo mais escuro.

Outro exemplo semelhante do uso de verbos que denotam movimentos ou ações humanas é a utilização de “convergir”, “dispersar” ou “emergir” para descrever a forma como alguns objetos inanimados foram representados no vídeo. Além disso, o valor semântico de todos esses verbos evoca a comunicação alternada entre as duas artistas que criaram essa instalação precisamente ao trocarem música, áudio e visuais via e-mail ou WhatsApp de Brooklyn a Montreal: *Da Minha Casa para a Sua*. Portanto, a convergência, dispersão e emergência dos fragmentos na tela transmitem essa sensação de “ansiedade por conexão” que a curadora Allen atribui a essa peça e que foi identificada no nível contextual da análise (veja a seção 2.1 acima).

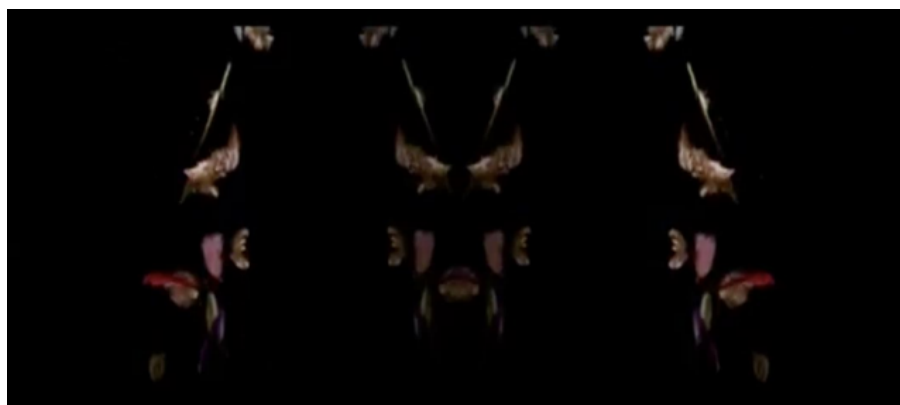
3.3.2 Sinestesia

De acordo com o dicionário Merriam Webster, sinestesia é “uma sensação ou imagem subjetiva de um sentido (como a cor) diferente daquele (como o som) que está sendo estimulado”. Portanto, as metáforas sinestésicas são aquelas que recriam uma sensação por meio de um sentido que ajuda a compreendê-la através da experiência corporal. Autores e usuários de AD (De Coster e Mühleis, 2007; Neves, 2012; Smith, 2003; Wendorf, 2017) exploram abordagens multissensoriais para a AD nas artes visuais, destacando a importância de outros sentidos, como o tato, o olfato e a audição. No entanto, esses sentidos adicionais podem não apenas ser incorporados à descrição oral de uma obra artística, mas também podem ser integrados nas palavras escolhidas no próprio roteiro de AD, ou seja, as palavras

podem evocar experiências táteis, qualidades olfativas ou sensações acústicas. Isso é chamado de *soundpainting* (pintura sonora)⁷ por Neves (2012): a noção de usar o som das palavras como uma forma artística na AD para transmitir o papel mais evocativo da linguagem: fazer com que o texto-alvo (a AD) cumpra a função poética ou estética do texto-fonte (a instalação em vídeo).

Existem muitos exemplos em nossa AD onde palavras foram escolhidas para sugerir uma sensação ou emoção específica. Por exemplo, do minuto 20:39 ao 22:39, penas de diferentes cores caem lentamente, mas de forma constante, contra um fundo preto. Para transmitir a suavidade das penas, o advérbio “gentilmente” foi escolhido para conferir uma sensação suave a esse “derramar” (Imagem 3)⁸. Além disso, decidimos especificar as cores uma a uma, sendo ditas por Tetsuo e Michele, que se revezam e fazem pausas entre cada cor para corresponder ao ritmo em que essas penas estão descendo do topo da tela. Essa entrega contribuiu para realizar as funções expressivas e poéticas sugeridas neste segmento.

Imagem 3: Uso da sinestesia na descrição de penas caindo de cima



Nota. Aos 20:44 min. – Sobre um fundo preto, uma variedade de penas rosas, amarelas, verdes, roxas, azuis, marrons e laranjas derrama-se gentilmente.

Outros exemplos de sensações hápticas evocadas por adjetivos são o uso frequente de “granuloso” para descrever como a tela se transforma em uma espécie de superfície texturizada de partículas (Imagem 5), especialmente ao sinalizar a transição entre partes das filmagens (Imagem 4), ou o uso de “texturizado” na Imagem 6.

⁷ N.T.: Sistema de linguagem de sinais universal de composição em tempo real para as artes cênicas e visuais. Esse sistema utiliza um conjunto específico de gestos físicos para guiar os artistas. (<https://www.soundpainting.org/what-is-soundpainting>).

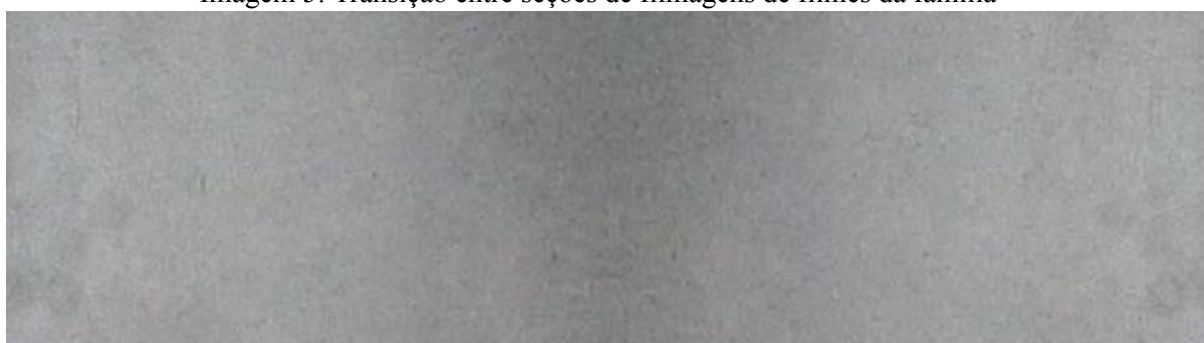
⁸ “Descrever como se sentem as coisas também é importante porque pessoas com baixa visão dependem de seu sentido do tato para saber onde as coisas estão, sua forma e sua textura” (Wilburn, 2013).

Imagem 4: Trecho de filmes da família



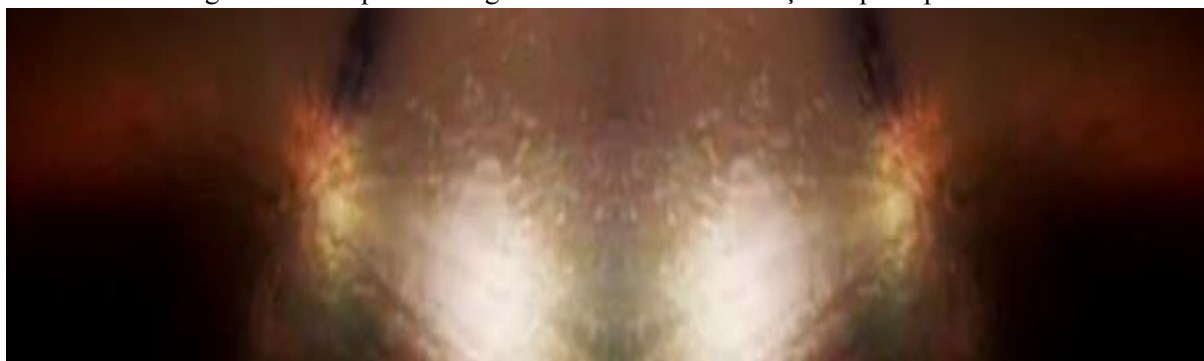
Nota. Aos 9:52 min. – A menina com o maiô vermelho beija um homem na bochecha.

Imagem 5: Transição entre seções de filmagens de filmes da família



Nota. Aos 9:55 min. – A tela se torna granulosa.

Imagem 6: Exemplo de imagem evocando uma sensação háptica particular



Nota. Aos 14:32 min. – Atrás de um vidro texturizado, duas luzes intermediárias em laranja queimado, amarelo e branco piscam em um fundo escuro profundo.

No entanto, não são apenas as sensações táteis que podem ser evocadas por certas palavras; qualidades orais e sonoras também podem ser provocadas por frases específicas. No exemplo da Imagem 6, a AD (14:48 min.) prossegue da seguinte forma: “Elas continuam a piscar em ritmo com a música.” Aqui, a frase “em ritmo com a música,” juntamente com o verbo “piscar,” contribui para recriar uma cadência de padrões métricos que acompanha a

música do violino, ao mesmo tempo que enfatiza o fato de que a trilha sonora intensifica o envolvimento emocional do visitante com a obra.

3.3.3 Metáforas Técnicas

Autores como Georgina Kleege (2018) e Silvia Soler Gallego (2018) discutem se seria relevante mencionar, na AD de uma obra de arte, o processo de sua elaboração e a técnica utilizada. No caso de *One: Number 31, 1950* de Jackson Pollock, por exemplo, Kleege afirma que conhecer a técnica de gotejamento e derramamento de tinta a atrai de uma maneira excepcional: “Essa descrição do processo me proporciona uma sensação distinta no corpo da minha mente e um som no ouvido da minha mente” (Kleege, 2018, p. 115). E seguindo os objetivos da exposição listados pelo curador do MAM, proporcionar aos visitantes sensações e sons era precisamente o que queríamos alcançar com a AD para nossa instalação em vídeo.

Uma projeção em dois canais foi o método utilizado pelos dois artistas que criaram esse vídeo. De acordo com a organização de artes EAI (Electronic Arts Intermix),

uma instalação de vídeo em múltiplos canais consiste em dois ou mais dispositivos de exibição, como monitores ou projetores, usados na mesma obra de arte, no mesmo espaço de visualização. O espaço de visualização pode ser ampliado para incluir múltiplos monitores por todo um museu, ou duas projeções situadas lado a lado ou sobrepostas (<https://www.eai.org/resourceguide/exhibition/installation/basicquestions.html>)

No nosso caso, as duas projeções estavam situadas lado a lado, conforme mostrado na Imagem 7.

No início, a equipe de AD havia decidido simplesmente dizer “uma projeção em dois canais”. No entanto, no nível microtextual da análise e levando em conta a função expressiva desta seção, onde o remetente transmite um forte senso de conexão entre dois mundos na mesma peça, percebemos que era importante oferecer não apenas a informação sobre a técnica que produziu esse vídeo, mas também comunicar o efeito visual que essa técnica provoca. Por isso, “de maneira a criar um efeito espelho” foi adicionado à unidade de AD, já que é exatamente o que uma projeção em dois canais gera (veja a Imagem 7). Tornar explícito o efeito que essa técnica produziu estava alinhado ao nosso objetivo de provocar uma experiência sensorial e transmitir certas emoções e reações ao visitante. Além disso, essa duplicidade que o efeito espelho cria é semelhante ao método de chamada e

resposta que ambos os artistas (Monnet e Ortman) usaram para criar esta instalação. As artistas compartilharam em uma de suas conversas que trocavam imagens e arquivos de áudio por e-mail ou WhatsApp de Montreal a Brooklyn (*Da Minha Casa para a Sua*). Portanto, essa reciprocidade está no cerne da concepção da peça e explica por que decidimos usar tanto o método quanto o efeito: “Em uma projeção em dois canais, de maneira a criar um efeito espelho”.

Imagem 7: Exemplo do método de projeção em dois canais



Nota. Aos 00:00 seg. – Em uma projeção em dois canais, de maneira a criar um efeito espelho, aos 00:10 seg. – Em preto e branco Aos 00:20 seg. – Uma paisagem de uma floresta balança de um lado para o outro.

3.3.4 Metáfora de Participação

Esse tipo de metáfora refere-se a uma maneira diferente de fazer o visitante parte da obra artística. Sua participação pode ser estimulada por meio de perguntas, orientações ou referências à experiência do visitante. No nosso caso, a equipe de AD decidiu envolver o visitante na instalação em várias partes para transmitir as principais funções identificadas no texto-fonte. Para alcançar isso, em algumas unidades de AD, foram utilizados perguntas retóricas e comandos diretos ao espectador, além de outros recursos vocais. Abaixo, analisamos alguns exemplos.

No minuto 11:24, há imagens de múltiplos caminhos em uma floresta, onde árvores, galhos e grama se movem para frente e para trás. Essas imagens em movimento parecem querer contar algo urgente ao espectador. É como se essas árvores e galhos em movimento estivessem falando diretamente conosco; consequentemente, a função mais predominante aqui é persuasiva: centrada no receptor da mensagem. Assim, decidimos usar um

imperativo: “choose your path” (escolha seu caminho), pronunciado com a elongação do “th” da palavra “path” para realçar a aura ominosa das imagens. Além disso, a palavra “path” (caminho) foi escolhida por seu duplo significado: é a trilha fisicamente formada entre as massas de árvores na floresta (Imagem 8) e também “caminho” no sentido de “modo de vida, conduta, ação”. Portanto, a imagem visual dupla e o efeito duplo da projeção em dois canais correspondem ao duplo significado linguístico. Finalmente, um efeito de voz distorcida, em tom baixo, foi aplicado à narração desse segmento para intensificar a força ilocucionária do imperativo e contribuir para o efeito assustador da unidade de AD.

Outro exemplo de metáfora de participação pode ser encontrado entre os minutos 26:12 e 27:50, quando somos apresentados a uma floresta fresca e vívida, com massas de árvores e caminhos se mesclando e se fundindo (Imagem 9). Decidimos usar o mesmo efeito de voz distorcida em tom baixo que foi aplicado à Imagem 8. De maneira semelhante, o narrador faz uma pergunta retórica ao espectador: “Onde estou? Para onde estou indo? Em qual caminho estou?” Assim, essa metáfora de participação se mostrou um recurso criativo de AD, uma vez que não apenas descrevemos o que vemos, mas também questionamos os espectadores e impomos um certo efeito sobre eles.⁹

Imagem 8: Exemplo de imagens de uma floresta em movimento



Nota. Aos 11:24 min. – *Choose your pathhhhh*

⁹ “A acessibilidade criativa em mídias abrange aquelas práticas que não apenas tentam proporcionar acesso aos usuários de um filme ou peça de teatro, mas também buscam se tornar uma contribuição artística por si mesmas, frequentemente aprimorando a experiência do usuário de maneira criativa ou imaginativa” (Romero-Fresco, 2021).

Imagem 9: Exemplo de massas de árvores se mesclando e se fundindo



Nota. Aos 27:40 min. – Onde estou? Para onde estou indo? Em qual caminho estou? (Voz distorcida)

3.3.5 Ênfase Vocal

Essa metáfora refere-se aos marcadores paralinguísticos usados para evocar percepções ou sentimentos específicos, especialmente por meio de diferentes entonações, tons de voz ou alturas. É um dos recursos mais subjetivos e criativos utilizados em várias partes da nossa AD para transmitir as funções expressivas e fáticas que se destacam em muitas partes do vídeo.

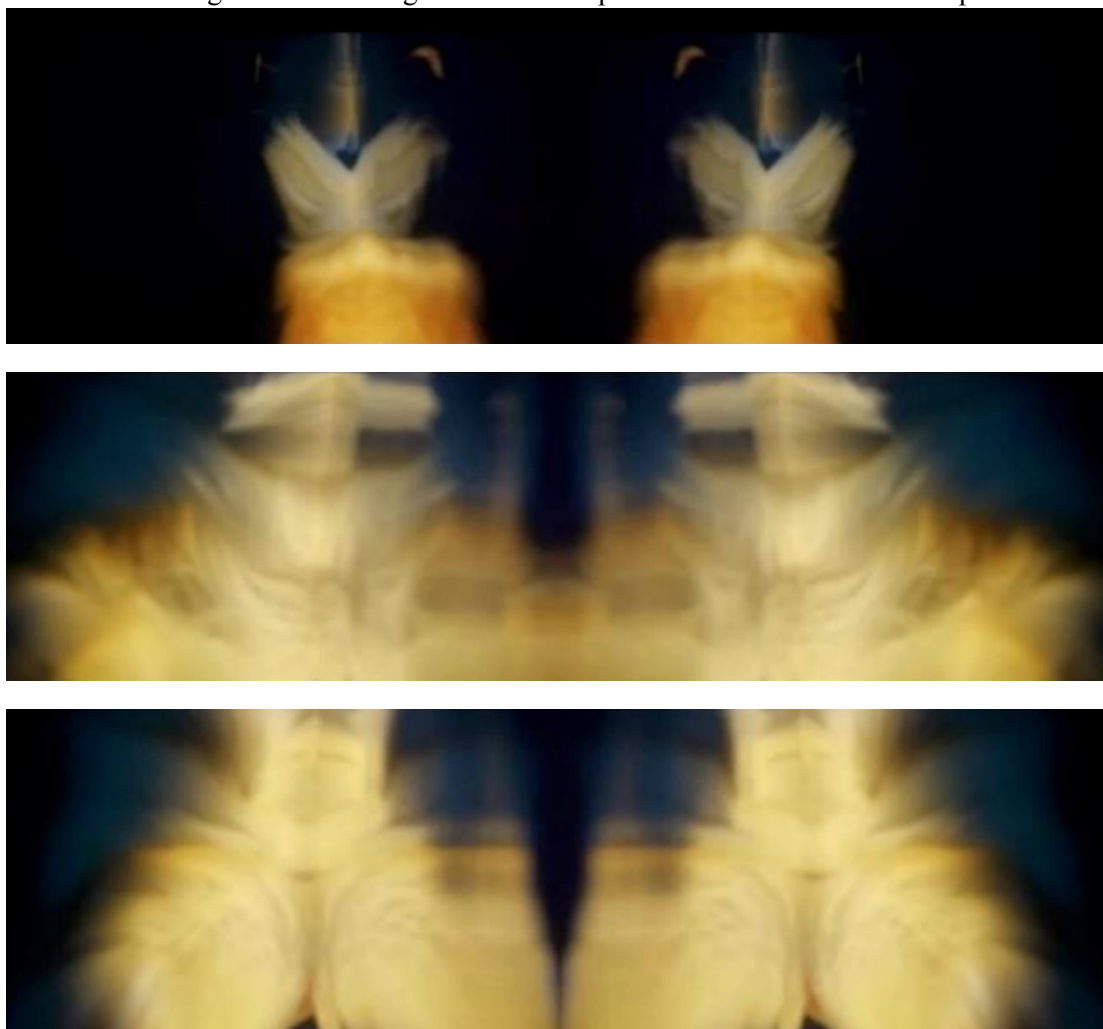
Michel Chion (apud Flückiger, 2009) introduziu o termo “valor agregado” na relação som-imagem. Segundo ele, esse valor agregado denota um fluxo energético entre dois conceitos, um dos quais é apresentado por uma representação óptica e o outro por uma representação acústica. Essas representações modificam a percepção mútua, acrescentando ou enfatizando certos atributos enquanto atenuam outros. Assim, decidimos aplicar efeitos de áudio que alteram a voz, como subaquático, eco e distorção, às vozes dos narradores em certas partes do projeto onde a função predominante era a fática ou a expressiva. Esses recursos vocais contribuíram para sugerir sentimentos de ansiedade e desconforto.

Por exemplo, na seção acima onde um caminho na floresta foi mencionado (Imagem 8), entre os minutos 11:24 e 12:15, decidimos incorporar um efeito de voz distorcida. Para alcançar isso, gravamos a voz de Tetsuo em um tom neutro e, em seguida, adicionamos um efeito de áudio de tom baixo a essa parte. O resultado é uma voz espectral que transmite a energia estranhamente desconfortável das imagens. Concordamos que usar sons não comuns, como uma voz de tom baixo, pode causar uma sensação de inquietação, pois é assim que o cérebro humano reage a sons inusitados.

Outro exemplo que ilustra como certos efeitos sonoros foram criados para o nosso texto de AD pode ser encontrado entre os minutos 24:47 e 26:08, onde um efeito acústico

subaquático e de eco foi aplicado. A razão para isso é que as imagens abstratas mostradas dão a impressão de caudas de peixes movendo-se lentamente debaixo d'água (Imagens 10–12). Esse efeito de voz subaquática apresentou um desafio: assim como alguém falando debaixo d'água, as palavras não eram inteligíveis e dificultavam a comunicação. Como queríamos garantir que a mensagem fosse transmitida claramente e que o efeito sonoro provocasse a resposta desejada, encontramos uma solução alternativa e usamos um efeito de eco com um curto atraso. Isso soa semelhante ao efeito subaquático, sem limitar a compreensão das palavras do narrador e criando a tensão que buscávamos provocar no receptor.

Imagens 10–12: Imagens abstratas espelhando formas de caudas de peixes



4. Conclusões

Após aplicar a análise em três camadas de Mazur ao nosso texto-fonte para criar um texto-alvo com descrição de áudio, várias conclusões podem ser tiradas. Primeiro, a abordagem funcional se mostrou realmente útil, uma vez que nosso principal objetivo era transmitir as intenções do MAM e dos artistas ao visitante do museu e provocar, no usuário da AD, as mesmas reações (desencadeadas pela instalação de vídeo) experimentadas pelo espectador original. Realizar uma análise em múltiplos níveis – contextual, macro e micro – permitiu que a equipe de AD identificasse funções linguísticas primárias e secundárias em cada segmento e tomasse decisões informadas sobre quais ferramentas linguísticas usar em cada segmento.

Em segundo lugar, a taxonomia de metáforas proposta por Luque Colmenero & Soler Gallego (2018) nos forneceu um mecanismo verbal (metáfora) versátil o suficiente para comunicar as funções primárias identificadas na análise do texto-fonte – expressivas e poéticas –, assim como as secundárias – fáticas e persuasivas. No entanto, ao contrário do que Luque Colmenero & Soler Gallego concluem, as principais metáforas utilizadas para descrever a arte abstrata no nosso caso não foram as de opcionalidade e participação, mas sim as de sinestesia e ênfase vocal. A razão por trás disso está conectada à própria natureza da arte abstrata – um vídeo multicanal e multimídia é muito diferente de uma pintura abstrata estática e apenas visual – e também está relacionada ao propósito da encomenda da AD – criar uma experiência estética e imersiva. Em particular, a metáfora de ênfase vocal (por meio do uso de elementos paralinguísticos, como a acústica e os efeitos vocais) e as perguntas retóricas se mostraram entre os meios mais eficazes para provocar certas reações e criar uma experiência mais envolvente para o visitante. Nesse sentido, parece haver grande potencial para explorar o som e o áudio de maneiras mais artísticas e experimentais.¹⁰

Terceiro, o presente trabalho e o processo de AD nos tornaram conscientes de várias implicações relacionadas ao grau de liberdade e criatividade na descrição de arte abstrata e os limites que o descritor pode facilmente transpor ao criar metáforas além do domínio fonte da obra original. Uma delas diz respeito à colaboração entre as pessoas envolvidas tanto na criação quanto na acessibilidade da peça. A necessidade urgente de colaboração entre criadores/artistas/cineastas e tradutores/legendadores/descriptores de áudio tem sido amplamente discutida nas obras de Romero-Fresco (2019, 2020, 2021). Uma das palavras que melhor capta esse espírito é a ideia de acesso como uma “conversa” (Romero-Fresco e Brown, 2023): “ao entrar na conversa artística, tradução e acessibilidade muitas vezes se

¹⁰ Para um relato mais detalhado sobre usos criativos de áudio e o impacto emocional dos efeitos sonoros, visite <https://www.thirdcoastfestival.org/feature/art-of-noise-a-history-of-experimental-radio>.

tornam uma ferramenta a mais que pode ser utilizada para reforçar o estilo ou a visão estabelecida para um filme específico”¹¹. Vale ressaltar que não recebemos nenhum feedback sobre nosso trabalho dos autores durante o processo de AD. Apenas após criar a AD e conhecer os artistas pessoalmente na abertura da exposição, mencionamos brevemente algumas das metáforas que usamos; eles basicamente concordaram, embora não mostrassem muito entusiasmo. Definitivamente, teria sido desejável ter uma colaboração e interação mais próximas com os autores.

Finalmente, outra implicação e consequência extraída desse processo está relacionada ao grau de invisibilidade que o descritor de áudio de uma instalação de vídeo de arte abstrata deve garantir em seu texto-alvo de descrição em áudio. Em muitas instâncias, a equipe de AD lutou entre a obrigação moral e profissional de ser fiel à peça original e a necessidade premente de se afastar do trabalho original e produzir algo igualmente imersivo e criativo, mas obviamente diferente. Nesse exercício de "criatividade contida", nos deparamos com a inegável questão de até que ponto a AD deve ser uma peça artística por si só, com autonomia em relação ao texto-fonte, ou apenas subordinada ao original. É precisamente aqui que a natureza e a função da obra de arte, juntamente com o propósito da exposição como um todo, podem desempenhar um papel crucial na busca desse equilíbrio entre fidelidade e criatividade.

Referências

BÜHLER, K. **The theory of language: The representational function of language** (*Sprachtheorie*). Tradução de Donald Fraser Goodwin. John Benjamin, 1934.

DE COSTER, K.; MÜHLEIS, V. Intersensorial translation: Visual art made up by words. *In*: DÍAZ CINTAS, J.; ORERO, P.; REMAEL, A. (Eds.). **Media for all: Subtitling for the deaf, audio description, and sign language**. Rodopi, 2007. p. 189–200.

FLÜCKIGER, B. Sound effects: Strategies for sound effects in film. *In*: HARPER, G.; DOUGHTY, R.; EISENTRAUT, J. (Eds.). **Sound and music in film and visual media: An overview**. Continuum, 2009. p. 151–179.

FRYER, Louise; FREEMAN, Jonathan. Cinematic language and the description of film: keeping ad users in the frame. **Perspectives**, [S.L.], v. 21, n. 3, p. 412-426, set. 2013. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/0907676x.2012.693108>.

HUTCHINSON, Rachel S.; EARDLEY, Alison F.. Museum audio description: the problem of textual fidelity. **Perspectives**, [S.L.], v. 27, n. 1, p. 42-57, 16 maio 2018. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/0907676x.2018.1473451>.

¹¹ N.T. Não há menção de número de página no texto-fonte.

ILES, C. **Into the light**: The projected image in American art 1964–1977. Whitney Museum of American Art, 2001.

ISEMINGER, G. **The aesthetic function of art**. Cornell University Press, 2004.

JAKOBSON, R. Linguistics and poetics. *In*: SEBEOK, T. (Ed.). **Style in language**. Massachusetts Institute of Technology Press, 1960. p. 350–377.

KLEEGER, G. **More than meets the eye**: What blindness brings to art. Oxford University Press, 2018.

KRUGER, Jan-Louis. Making meaning in AVT: eye tracking and viewer construction of narrative. **Perspectives**, [S.L.], v. 20, n. 1, p. 67-86, mar. 2012. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/0907676x.2011.632688>.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Metaphors we live by**. University of Chicago Press, 1980.

LUQUE COLMENERO, M. O.; SOLER GALLEGO, S. Metaphor as creativity in audio descriptive tours for art museums: From description to practice. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 3, n. 1, p. 64–78, 2020.

MAZUR, I. A functional approach to audio description. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 3, n. 1, p. 226–245, 2020.

NEVES, J. Multisensory approaches to (audio) describing the visual arts. **MonTI**, v. 4, p. 277–293, 2012.

NORD, C. Translating as a purposeful activity: A prospective approach. **TEFLIN Journal**, v. 17, n. 2, p. 131–143, 2006.

NORD, C. **Text analysis in translation**: Theory, methodology, and didactic application of a model for translation-oriented text analysis. Rodopi, 2005.

NORD, C. **Translating as a purposeful activity**. Functional approaches explained. St. Jerome Publishing, 1997.

REISS, K. Text types, translation types and translation assessment. Tradução de A. Chesterman. *In*: CHESTERMAN, A. (Ed.). **Readings in translation theory**. Finn Lectura, 1989. p. 105–115. (Trabalho original publicado em 1977).

ROMERO-FRESCO, P.; BROWN, W. Reconsidering the balance between standardisation and creativity in media accessibility: Notes on training. **The Journal of Specialised Translation**, n. 39, p. 140–164, 2023.

ROMERO-FRESCO, Pablo. Creative Media Accessibility: placing the focus back on the individual. **Lecture Notes In Computer Science**, [S.L.], p. 291-307, 2021. Springer International Publishing. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-78095-1_22.

ROMERO-FRESCO, P. Accessible filmmaking and media accessibility. *In*: JI, M.; LEVIOSA, S. (Eds.). **The Oxford handbook of translation and social practices**. Oxford University Press, 2020. p. 325–353.

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

SMITH, R. D. **Museums and verbal description**: A research project of the Art Education Department. Jyväskylä University, 2003.

SNYDER, J. **The visual made verbal**: A comprehensive training manual and guide to the history and applications of audio description. American Council of the Blind, 2014.

SOLER GALLEGO, S. Audio descriptive guides in art museums: A corpus-based semantic analysis. **Translation and Interpreting Studies**, v. 13, n. 2, p. 230–249, 2018.

TSUR, Reuven. The poetic function and aesthetic qualities: cognitive poetics and the jakobsonian model. **Acta Linguistica Hafniensia**, [S.L.], v. 42, n. 1, p. 2–19, ago. 2010. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/03740463.2010.482311>.

VERMEER, H. J. Skopos and commission in translational action. *In*: VENUTI, L. (Ed.). **The translation studies reader**. Routledge, 2000. p. 221–232. (Trabalho original publicado em 1989).

WALCZAK, A. Creative description: Audio describing artistic films for individuals with visual impairments. **Journal of Visual Impairment & Blindness**, v. 111, n. 4, p. 387–391, 2017.

WALCZAK, A.; FRYER, L. Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences. **British Journal of Visual Impairment**, v. 35, n. 1, p. 6–17, 2017.

WENDORF, A. Audio description in fine arts. **Zagadnienia Rodzajów Literackich [The Problems of Literary Genres]**, v. 60, p. 83–94, 2017.

WILBURN, D. A Docent's Perspective: From Tour Guide to Advisor. **Disability Studies Quarterly**, v. 33, n. 3, 12 maio 2013.

Recebido em: 15/06/2025

Aprovado em: 01/12/2025

REPRESENTAÇÃO NA ACESSIBILIDADE MIDIÁTICA: SOBRE A ADOÇÃO DE UMA PERSPECTIVA FEMINISTA *QUEER*¹

Gonzalo Iturregui-Gallardo²

*Tradução de Josiane de Oliveira*³

Resumo: Este trabalho é um ensaio teórico que discute o potencial para a análise de conteúdos e práticas de acessibilidade midiática (AD, SDH, Interpretação de Língua de Sinais, etc.) através de uma lente feminista *queer*, o que torna possível abordar a representação da diversidade e da não normatividade. Com base em uma revisão de literatura de trabalhos anteriores sobre a intersecção de Estudos *Queer* e Feministas e Estudos de Acessibilidade Midiática e Estudos da Deficiência, este trabalho mostra a necessidade dessa abordagem com base na natureza dos serviços de acessibilidade midiática, que atendem principalmente a pessoas com deficiência, uma minoria historicamente excluída, mas ativamente envolvida na reivindicação de espaço e representação sociocultural. Em seguida, propõe-se um método de trabalho e análise que combina estratégias de tradução *queer* e feminista – um método que é posteriormente aplicado a exemplos comerciais de audiodescrição da diversidade. As conclusões destacam a necessidade de aproximar a acessibilidade das preocupações contemporâneas em pesquisa, ou seja, questões de gênero, *queer*, feministas e pós-coloniais. Sugere-se o desenvolvimento de futuras linhas de investigação, como a ampliação deste modelo de análise para outros serviços de acessibilidade ou a inclusão de estudos interlinguísticos.

Palavras-chave: Acessibilidade midiática, tradução audiovisual, gênero, *queer*, deficiência, feminismo.

REPRESENTATION IN MEDIA ACCESSIBILITY: ON THE ADOPTION OF A QUEER FEMINIST PERSPECTIVE

Abstract: This article is a theoretical essay discussing the potential for the analysis of media accessibility contents and practices (AD⁴, SDH⁵, Sign Language Interpreting, etc.) through a queer feminist lens, which makes it possible to tackle the representation of diversity and non-normativity. Based on a literature review of previous works on the intersection of *Queer* and Feminist Studies, and Media Accessibility and Disability Studies, it shows the need for this approach based on the nature of media accessibility services, which primarily cater for people with disabilities, a historically excluded minority actively involved in the claim for socio-cultural space and representation. It then proposes a method of work and analysis that combines queer and feminist translation strategies – a method, which is subsequently applied to commercial instances of audio description of diversity. The conclusions highlight the need to bring accessibility closer to contemporary concerns in research, i.e., gender, queer, feminist, and postcolonial issues. Some future lines of research are proposed, such as the expansion of this model of analysis to other accessibility services or the call for interlinguistic

¹ Texto em língua inglesa disponível em: <https://doi.org/10.47476/jat.v6i1.2023.257>

² Universidade Autônoma de Barcelona.

³ Revisão da Tradução por: Profa. Dra. Márcia Moura da Silva.

⁴ N.T.: *Audio description* (audiodescrição), que permite pessoas com deficiência visual compreender o conteúdo de um vídeo por meio de narração gravada que descreve o que acontece nas cenas.

⁵ N.T.: *Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing* (Legendas para pessoas cegas e com baixa visão), que combina legendas e legendas ocultas, fornecendo informações adicionais como, por exemplo, efeitos sonoros e dicas de música.

studies.

Keywords: Media accessibility, audiovisual translation, gender, queer, disability, feminism.

1. Introdução

Produções audiovisuais recentes têm apresentado personagens não normativas e narrativas que evidenciam identidades não normativas mais complexas (Martínez-Pleguezuelos, 2020), cuja representação aumentou na última década (GLAAD Media Institute, 2023). No campo da tradução, a representação de minorias, subalternos ou sujeitos oprimidos, como coloca Spivak (1988), tem sido vista como um motor de mudança no sistema heterossexual (Rodrigues Júnior, 2004). Como afirmam Castro e Ergun, “a tradução (como prática feminista) é adotada como ferramenta e modelo de diálogo, resistência, solidariedade e ativismo transfronteiriços em busca de justiça e igualdade para todos” (2017, p. 1). Com essa abordagem holística ao feminismo, a deficiência, como fator de construção de identidade, é adicionada a outras minorias historicamente marginalizadas e excluídas, como mulheres, indivíduos racializados e *queer*, uma vez que “normas sociais relacionadas a gênero, sexualidade e deficiência se co-constroem mutuamente” (Kimball et al., 2018). Essa abordagem da tradução destaca o papel do tradutor como agente ativo, tornando a tradução um ato deliberado e intencional (von Flotow, 2012). Isto é particularmente relevante para a tradução audiovisual (TAV), que se tornou uma ponte entre culturas e pode ser responsável pela reprodução de estereótipos (de Marco, 2006). Desde a virada cultural nos Estudos da Tradução (Bassnett & Lefevere, 1990), em que a atenção passou para os aspectos culturais e sociais da tradução, a disciplina se abriu para uma diversidade de campos para entender como os textos impactam reescritas presentes e futuras, no que Gentzler (2017) cunhou a abordagem pós-tradutória. Com a permeabilidade descrita nas perspectivas pós-tradutórias, Bassnett e Johnston (2018) estabelecem uma virada nos Estudos da Tradução que expande seus propósitos e limites, diversificando o debate e transformando a disciplina em um espaço de pesquisa interdisciplinar. O presente trabalho pretende levar essa interseccionalidade ao debate sobre os conteúdos dos serviços de acessibilidade midiática, abrindo-se às teorias e estratégias feministas e *queer*.

Trabalhos importantes foram publicados sobre teoria da tradução feminista (Castro e Ergun, 2017; von Flotow e Kamal, 2021) e *queer* (Epstein e Gillett, 2017; Baer e Kaindl, 2018), e embora alguns acadêmicos tenham se concentrado exclusivamente na TAV

(Martínez Pleguezuelos, 2018; Villanueva e Chaume, 2021), a aplicação de perspectivas feministas *queer* à acessibilidade midiática raramente foi abordada e, quando foi, apenas a serviços para cegos e deficientes visuais (Villela e Iturregui-Gallardo, 2020; Stangl *et al.*, 2020; Bennett *et al.*, 2021). Este trabalho tem como objetivo criar um arcabouço teórico capaz de estabelecer sinergias entre Acessibilidade Midiática e Estudos de Gênero. Para isso, combina campos como os de Estudos Feministas, *Queer* e da Deficiência com Estudos da Tradução, visando abordar os conteúdos de acessibilidade à mídia por meio de uma perspectiva de gênero com o objetivo de representar a diversidade de forma ética. Tal representação terá impacto na maneira como as pessoas com deficiência entendem o conceito de minorias empregado nos serviços de acessibilidade que lhes são disponibilizados.

A revisão da literatura surge da coconstrução de deficiência, *queerness* e feminismo, que não apenas explora a não normatividade dentro do sistema heterossexual, patriarcal, capacitista e racista, mas também seu emaranhamento na interseccionalidade, que explica a complexidade dos diferentes tipos de opressão exercidos sobre um sujeito (McRuer, 2006, 2018; Kafer, 2013; Smilges, 2022; Garland-Thomson, 2005). A partir de trabalhos sobre deficiência e representação (Bennett *et al.*, 2021; Stangl *et al.*, 2020), passa-se a discutir modelos de representação na mídia (Clark, 1969; Hall, 2018; Casey *et al.*, 2007). Em seguida, move-se para os Estudos de Tradução e TAV que têm tratado da representação através de trabalhos sobre tradução feminista e *queer* (cf. Castro e Emek, 2017; Baer, 2020; Baer e Kaindl, 2018).

Esse arcabouço teórico serve como uma introdução a modelos frutíferos de análise e tradução propostos por acadêmicas de tradução feministas e *queer* que trabalharam para trazer à tona identidades e narrativas não normativas que, de outra forma, estariam ocultas ou mal concebidas (Démont, 2018; Castro, 2008). Também serão abordados os poucos estudos que discutiram gênero em serviços de acessibilidade midiática (Singh, 2019; Villela e Iturregui-Gallardo, 2020; Oppegaard e Miguel, 2022; Bennett *et al.*, 2021; Iturregui-Gallardo, 2023a). Por fim, o arcabouço teórico e metodológico proposto é aplicado a instâncias relevantes de conteúdos de acessibilidade midiática, em particular AD. As conclusões são finalizadas com um apelo à realização de investigações adicionais sobre outros serviços e idiomas voltados para a acessibilidade.

2. Coconstruindo Identidades: Deficiência, Gênero e *Queerness*

A resistência contra a normatividade compulsória resultante de um sistema social que

historicamente deixou sujeitos, identidades, práticas e comunidades não normativas em “espaços periféricos em relação a matrizes cisgênero e heteronormativas” (Villanueva-Jordan e Martínez-Pleguezuelos, 2021, p. 77), materializou-se primeiramente por meio de ideias feministas. No entanto, os postulados iniciais foram posteriormente questionados devido à sua natureza homogênea branca (Crenshaw, 1989), heterossexual (Wittig, 1992) e capacitista (Kafer, 2013). Diferentes ondas de feminismo(s) incluíram novas identidades marginalizadas e revelaram o emaranhado de diferentes eixos de discriminação ao recusarem-se a considerá-los como categorias separadas (Crenshaw, 1989). Nesse sentido, os Estudos Feministas centram-se não apenas nas questões das mulheres, mas vão além, analisando criticamente todo o sistema de gênero (Garland-Thomson, 2005, p. 1557). A interseccionalidade explica como “indivíduos localizados perigosamente nos interstícios de raça, classe, gênero e deficiência são constituídos como não cidadãos e (sem) corpo” (Erevelles & Minear, 2013, p. 355).

Garland-Thomson (2005) sugere que se o feminismo questiona as fronteiras do termo mulher, a deficiência como uma categoria de análise fornece “novas maneiras de pensar sobre a complexidade da identidade corporificada”, “um vetor de identidade socialmente construída e uma forma de corporificação que interage com os ambientes material e social.” (Garland-Thomson, 2005, p. 1559). É, então, importante observar as minorias para ver quais discursos os corpos deficientes, *queer* e racializados produzem (Kafer, 2013). McRuer (2006) afirma que “o sistema de capacidade física compulsória, que, em certo, sentido produz deficiência, está completamente entrelaçado com o sistema de heterossexualidade compulsória que produz a *queerness*” (McRuer, 2006, p. 2). Assim, *queerness* tem sido intimamente relacionado à deficiência como uma característica de construção de identidade através do fracasso (Halberstam, 2011), temporalidade e morte (Edelman, 2004), e silêncio e ausência (Smilges, 2022), que articulam um discurso de negatividade contrário à normatividade desejada: *queerness*, deficiência e feminismo são “estratégias de construção de significado promulgadas por populações minoritárias para se defenderem contra discursos dominantes” (Smilges, 2022, p. 8).

Com base em Anzaldúa (1987), esses corpos não normativos são corpos *atravesados* [atravessados], retratados como “o outro, heterogêneos, [e] fora da norma” (Vidal Claramonte, 2015, p. 348). No campo da tradução e da acessibilidade midiática, esses corpos não normativos viajam de uma língua para outra, de um espaço cultural para outro ou de um código semiótico para outro. Entendidos como textos e construções discursivas (Baer e Massardier-Kenney, 2016), os corpos não normativos entram em um processo ilimitado de

reescrita que pode proporcionar visibilidade e “promover uma mudança social integrativa” (Martínez-Pleguezuelos, 2021, p. 109), o que coloca grande ênfase na importância do papel do tradutor (ou profissional de acessibilidade) como construtor de corpos e suas representações (Villanueva-Jordan e Martínez-Carrasco, 2023).

É essencial que o tradutor adote “um senso crítico da dinâmica tradutória”, pense em identidades não como categorias autoevidentes, mas como construtos situados (Bassi, 2014, p. 299). Compreender a tradução como uma meta-affirmação de um texto-fonte, uma afirmação que constitui uma interpretação do texto fonte, a ideologia do tradutor ou profissional de acessibilidade aqui, bem como sua abordagem ao conteúdo e sua relação com o usuário final definirão necessariamente a mensagem mediada (Tymoczko, 2002). A natureza intersemiótica da acessibilidade midiática, por meio da qual buscamos na maioria dos casos substituir e fortalecer o canal que o receptor final do texto traduzido não pode acessar (totalmente), exige uma perspectiva social tanto no produto original como no produto mediado alvo. Naturalmente, para que essa abordagem exista, o tradutor/profissional de acessibilidade é forçado a repensar sua própria posição ideológica e sua compreensão do texto, seu conteúdo e seu usuário final. A maneira como identidades não normativas são retratadas em conteúdos que serão consumidos por pessoas com deficiência, que poderão ter acesso parcial aos conteúdos e que podem ter moldadas suas identidades por meio de suas deficiências ou natureza interseccional, terá um impacto em suas próprias identidades, processos de construção de significado e entendimentos de outras identidades.

3. Representando o Não Normativo: Da Raça à *Queerness*

A ficção é incapaz de mostrar uma representação real e imparcial da realidade; pelo contrário, ela orienta o público a dar sentido aos assuntos e sua significância, atribuindo-lhes significado (Casey *et al.*, 2007). Hall (1996) rejeita a ideia de um assunto completo e definido e apela por um diálogo constante com a produção do discurso em um contexto histórico, cultural e social.

As identidades são construídas por meio da diferença, e não fora dela. Isto implica o reconhecimento radicalmente perturbador de que é apenas através da relação com o Outro, da relação com o que ele não é, precisamente com o que lhe falta, (...) que o significado “positivo” de qualquer termo – e, portanto, a sua “identidade” – pode ser construído (Hall, 1996, p. 4).

Na verdade, ele propõe uma abordagem crítica às políticas tradicionais de identidade universal, uma vez que, na maioria das vezes, os grupos dominantes na sociedade

determinam como as identidades são representadas em relação ao gênero, à classe ou à raça (Hall, 2018). Além disso, Dyer (2002) enfatiza o impacto material que as representações podem ter nas vidas de grupos sociais marginalizados.

A forma como as minorias têm sido representadas pela mídia atrai o interesse de acadêmicos desde o início do século XX, sobretudo entre as décadas de 1960 e 1990 (Fitzgerald, 2010). Tais estudos concentraram-se principalmente na representação da raça, em particular, afro-americanos, sobre os quais o trabalho de Clark (1969) estabeleceu um precedente. O modelo de representação de Clark descreve quatro estágios (conforme resumido por Fitzgerald, 2010): (a) Não reconhecimento: um determinado grupo minoritário não é reconhecido pela mídia dominante como sequer existente; (b) Ridículo: certos personagens minoritários são retratados como estúpidos, tolos, preguiçosos, irracionais ou simplesmente risíveis; (c) Regulamentação: certos personagens minoritários são apresentados como executores ou administradores das normas do grupo dominante; e (d) Respeito: o grupo minoritário em questão não é retratado de forma diferente de qualquer outro grupo. Relacionamentos inter-raciais também não pareceriam extraordinários.

O modelo de Clark também foi aplicado a minorias LGBTQ+ (Raley e Lucas, 2006; Moore, 2015), o que serve como justificativa para estendê-lo a outras minorias, como pessoas com deficiência. Na verdade, McRuer (2006) afirma que certos discursos são reproduzidos tanto para pessoas com deficiência quanto para pessoas *queer*: pessoas com deficiência foram completamente apagadas ou ridicularizadas, e também reguladas, como em slogans ou anúncios nos quais são mostradas como heróis ou lutadores. Da mesma forma, gays e lésbicas têm sido representados de maneira a reproduzir a homogeneidade heteronormativa, deixando de lado representações mais *queer* das experiências gays e lésbicas.

A forma como a prática profissional em serviços de acessibilidade midiática serve de mediação para os usuários que acessam apenas parcialmente os conteúdos de um produto audiovisual (componente visual ou auditivo, por exemplo), terá impacto na representação dessas identidades. Ao utilizar abordagens de tradução feministas e *queer* para serviços de acessibilidade midiática, essas identidades não normativas definidas tradicionalmente por “categorias monolíticas”, encontram “aberturas que permitem a superação (...) de ideias preconcebidas, leituras irreflexivas ou estereótipos herdados” (Martínez Pleguezuelos, 2021, p. 693). Diferentes abordagens podem ser adotadas ao representar a diversidade em textos produzidos como parte de serviços de acessibilidade (por exemplo, legendas para surdos ou AD para cegos) da mesma forma que diferentes perspectivas podem ser adotadas ao traduzir textos escritos ou os principais métodos de TAV. A mediação do conteúdo original deve

transmitir eticamente a diversidade para que a releitura da não normatividade ofereça uma visão crítica das formas tradicionais de representação estabelecidas. Aqui, o que é ético refere-se ao ethos, tal como apresentado por Amossy (2014), que trata dos traços da construção identitária do produtor do discurso no discurso real. No campo da tradução, Sporturno (2022) fala sobre ethos coletivo em relação à compreensão e representação de certos grupos e identidades, que podem ser analisados criticamente por meio de postulados feministas e *queer*.

4. Traduzindo o Não Normativo: Sobre Tradução Feminista e *Queer*

No contexto do pós-modernismo, a consciência da multiplicidade de feminismos questiona a possibilidade de criar traduções fiéis e objetivas, concebidas como ideologia neutra, uma vez que essa passividade pode levar à continuidade do sistema patriarcal estabelecido. As teorias *queer*, por sua vez, surgem da teoria feminista, mas se distanciam dela à medida que visam ir além dos antigos binários (von Flotow, 2012). Após superar os postulados prescritivos em direção às abordagens mais descritivas, a tradução torna-se o espaço ideal para identificar as dinâmicas de poder discursivas que contribuem para a formação de sexualidades não normativas (Martínez-Pleguezuelos, 2018). Se a tradução feminista tenta “validar ativamente os diferentes tipos de feminismos (no plural) e, por fim, erradicar (a também plural) discriminação de gênero” (Castro, 2008, p. 286, tradução do autor), a tradução *queer* visa trazer à luz a diversidade sexual e de gênero para desmascarar ideias essencialistas, usar o potencial inerente aos conceitos fluidos de tradução e sexualidade e entender as práticas e discursos envolvidos na negociação de identidades (Baer e Kaindl, 2018).

Butler (1993) afirma, no entanto, que para que as teorias *queer* sejam modos de pensamento eficazes e críticos, elas devem cultivar uma dimensão autocrítica que assegure sua elasticidade como prática política, garantir sua forma dinâmica e plural e, assim, também fornecer os meios para responder aos seus críticos. Dessa maneira, a convergência da tradução com os estudos da sexualidade materializou-se na “virada *queer*” na tradução descrita por Santaemilia (2018). Publicações recentes comprovam o potencial dessa linha de pesquisa, como os trabalhos de Baer e Kaindl (2018), Baer (2020), e Epstein e Gillett (2017), e Rose (2021) com tradução de textos; ou Martínez-Pleguezuelos (2018) e Villanueva e Chaume (2021) no campo da TAV. Sugiro o uso de estratégias de tradução feminista e *queer* para a análise de serviços e práticas da acessibilidade midiática, uma vez que tanto a tradução

feminista quanto a *queer* enfatizam discursos e narrativas ocultos, estereotipados e/ou prejudiciais pertencentes a minorias sociais, como mulheres, corpos e identidades *queer*, racializados e com deficiência.

4.1 Uma metodologia feminista *queer* nos Estudos da Tradução

Com o objetivo de compreender como corpos e identidades não normativas são reescritos na acessibilidade midiática, proponho uma metodologia que se baseia em conceitos tanto da tradução feminista quanto da *queer*. Tal abordagem metodológica defende a representação e visibilidade de minorias com um ethos mais coletivo, como usado por Spoturno (2022) para fazer referência à compreensão de tudo o que é posto em cena, que é inevitavelmente dado por aspectos discursivos, sociais e políticos e presente em todos os discursos que moldam a representação de qualquer grupo social e que são articulados por um indivíduo e que alcançam uma pluralidade. Esse ethos coletivo está intimamente ligado à imagem comunitária que o narrador/falante compõe em seu discurso e exige uma observação crítica das representações estereotipadas previamente ligadas a certos grupos, particularmente indivíduos não normativos.

O método aqui proposto combina estratégias de tradução *queer* e feministas, aplicadas à tradução recente de textos em Iturregui-Gallardo (2023b). Baseia-se, primeiramente, em três modos de tradução do componente *queer* dos textos propostos por Démont (2018). No primeiro modo, que desconhece o *queer*, a tradução está “sujeita ao poder normalizador e ‘corretivo’ dos tradutores” e “ao estar ligada a todo um novo conjunto de associações semânticas, o conteúdo potencialmente subversivo é transformado numa estratégia conservadora” para esconder uma sexualidade *queer*” (Démont, 2018, p. 158–159). O segundo modo reduz o caráter *queer* do texto “aos termos da política de identidade contemporânea”, suprimindo “as potenciais discontinuidades, associações e dissociações, em torno das quais o texto original e a sua própria retórica sexual são organizados” (Démont, 2018, p. 162). Por fim, preservar o *queer* abrange o reconhecimento e a transferência de todas as nuances que caracterizam a essência *queer* num texto.

Os modos de tradução propostos por Démont podem ser concretizados por meio de estratégias de tradução feministas. Tais estratégias são usadas principalmente para trazer o componente feminista à tona e subverter seu componente patriarcal, reconhecendo identidades diversas e interseccionais (Castro e Emek, 2017). Castro (2008) cita quatro estratégias: compensação, onde o tradutor intervém diretamente e neutraliza as diferenças

entre a fonte e o alvo em termos de conotações, redação de gênero, etc.; metatextualidade, estratégia que reúne paratextos como prefácios ou notas do tradutor, entre outros, para aludir diretamente à intenção política da tradução, justificar suas intervenções e explicar significados subjacentes que poderiam ser perdidos na tradução; abjunção, onde o tradutor recupera um texto sem intenção feminista introduzindo neologismos, mudanças ou paródias no enredo, formas gramaticais inclusivas (como aderir a uma distinção feminina gramatical generalizada), etc.; e colaboração próxima com o autor, resultando em um processo de coautoria.

As estratégias feministas, quando entrelaçadas com os modos descritos por Démont (2018), podem abrir espaço para um ethos mais coletivo. Tais metodologias de análise têm sido aplicadas principalmente a textos escritos (por exemplo, Castro e Emek, 2017; Baer e Kaindl, 2018). No entanto, abordagens práticas feministas e *queer* para tradução raramente foram aplicadas a serviços de acessibilidade. A próxima seção fornecerá uma revisão da literatura dos estudos que adotaram uma perspectiva de gênero consciente aos conteúdos consumidos por usuários de acessibilidade midiática.

5. Acessibilidade midiática e perspectivas de gênero

No contexto dos estudos de acessibilidade midiática, as preferências dos usuários tornaram-se centrais para o campo. No entanto, mesmo que novos modelos de acessibilidade exijam a sua introdução desde o início da criação do conteúdo, pouca atenção tem sido dedicada à representação das minorias e sua recepção pelos usuários. Vários estudiosos têm se concentrado na representação de diversos personagens e narrativas nas principais modalidades de TAV, que são a legendagem e a dublagem (von Flotow & Josephy-Hernández, 2018; Martínez-Pleguezuelos, 2018; Villanueva-Jordán & Chaume, 2021). No que diz respeito aos serviços para pessoas com deficiência, só recentemente alguns estudiosos conduziram estudos sobre o tema, mostrando assim o potencial dessa linha de pesquisa.

Os estudos têm se concentrado nos serviços para cegos e pessoas com deficiência visual, muito provavelmente devido às implicações do componente visual na representação da diversidade no material audiovisual. É verdade que poderia me aprofundar na importância da acessibilidade como um serviço para qualquer pessoa (incluindo a tradução de um idioma para outro), mas, para os propósitos deste artigo, estou me concentrando em pessoas com deficiência acessando a representação de outras minorias. Portanto, vale a pena notar que a

pesquisa sobre legendagem (tanto intra quanto interlingual) (cf. Martínez-Pleguezuelos, 2018) também deve ser considerada como um serviço para pessoas surdas ou com deficiência auditiva. Além disso, há estudos sobre abordagens conscientes de gênero na interpretação da língua de sinais (Artl, 2015; Schmitz, 2021).

Quanto à dimensão de gênero em conteúdos direcionados principalmente ao público cego e com deficiência visual, a AD de personagens não normativos e sua representação foram estudados por meio de pesquisa qualitativa em Villela (2019) e Villela e Iturregui-Gallardo (2020), que discutem as implicações do audiodescritor como mediador de imagens que podem ser sexuais ou representativas de personagens não normativos; eles também observam que o produto final pode ser potencialmente influenciado pela (auto)censura e pelo paternalismo. Mais recentemente, isto foi investigado em Iturregui-Gallardo (2021), que apresentou um estudo de caso da aplicação de um arcabouço teórico sistematizado para análise de AD baseado nas estratégias de tradução feministas propostas por Castro (2008) a um documentário sobre lesbofobia. Os estudos mais recentes e em andamento sobre AD, diversidade e ideologia incluem Iturregui-Gallardo (2023a), Campbell (2023) e Ramos e Meseguer Cutillas (2023). As diferenças na forma como as mensagens visuais ligadas ao gênero humano ou à diversidade corporal e racial são transmitidas podem, obviamente, estar ligadas à falta de pesquisas sobre recepção e de diretrizes claras.

Nesse sentido, Singh (2021) e Hutchison *et al.* (2020) propõem algumas diretrizes para a prática profissional sobre a descrição de raça e outras características da diversidade, como gênero, sexualidade e deficiência. Mesmo que suas recomendações sejam uma boa orientação na criação de AD para determinados conteúdos, as AD existentes mostram abordagens diferentes quando se trata de características como raça ou orientação sexual. Mesmo que a contribuição feita por esses trabalhos inicie a negociação da representação de identidades diversas, seu resultado fica aquém de soluções claras. Isso pode ser explicado por uma série de razões, baseadas em dois fatores principais: o surgimento muito recente de maior diversidade na tela e o desenvolvimento de uma nova e mais forte consciência social sobre o tema.

Por outro lado, algumas pesquisas foram realizadas sobre outros serviços para pessoas com deficiência visual. Alguns trabalhos recentes se dedicaram às descrições automáticas de imagens produzidas por inteligência artificial e aos requisitos e preferências dos usuários (Stangl *et al.*, 2020), bem como à representação/deturpação em relação à raça, gênero ou deficiência (Bennett *et al.*, 2021). Este último experimento, conduzido sobretudo por meio de

entrevistas com pessoas cegas e deficientes visuais *queer* e racializadas, traz à mesa questões importantes quanto às necessidades, ao entendimento e à compreensão do público sobre gênero e raça. No meu entendimento, este é o primeiro estudo a partir do ponto de vista do usuário sobre o assunto. Da mesma forma, Oppegaard e Miguel (2022) realizaram um estudo baseado em entrevistas com pessoas cegas e com deficiência visual *queer* sobre a importância do gênero na descrição e pediram que fornecessem autodescrições. Os resultados mostraram o desejo desses sujeitos de participar de debates sobre gênero e como se baseiam em descrições para construir e compartilhar autoexpressões de gênero. Os autores afirmam que há risco de esses sujeitos serem socialmente excluídos devido a ADs inadequadas.

6. Aplicando estratégias feministas *queer* a conteúdos de acessibilidade midiática

Conforme sugerido anteriormente, as estratégias propostas para a tradução feminista são aplicáveis a conteúdos *queer*, uma vez que ambas as abordagens compartilham objetivos finais comuns. Analisar a maneira como as informações sobre personagens e narrativas não normativas são retratadas em serviços de acessibilidade midiática fornece insights sobre como as minorias são representadas pela aplicação das taxonomias descritas por Clark (1969) e adaptadas por Fitzgerald (2010) e Raley e Lucas (2006). Dessa forma, este artigo propõe um método de trabalho multifacetado para entender como os conteúdos originais (auditivos e/ou visuais) são transferidos para públicos que dependem de apenas um dos dois componentes, ou seja, públicos surdos ou com deficiência auditiva e cegos ou com deficiência visual.

Os exemplos aqui apresentados servem como uma aproximação de como a estrutura metodológica proposta pode ser aplicada à AD comercial. Foi realizada uma pesquisa preliminar na plataforma Netflix, que inclui conteúdos recentes com personagens e narrativas diversas. Os conteúdos analisados foram as séries britânicas *Heartstopper* (Walters *et al.*, 2022), *Sex Education* (Campbell *et al.*, 2019–presente), *Feel Good* (Farrell *et al.*, 2020–2021), a estadunidense *Special* (Dokoza *et al.*, 2019–2021) e a espanhola *Las de la última fila* (del Campo *et al.*, 2022). As ADs analisadas são principalmente em inglês, que, na maioria dos casos, é o único idioma disponível, mesmo na versão espanhola da plataforma. Para *Las de la última fila*, a AD está em espanhol. A pesquisa focou principalmente nos primeiros episódios, pois é aqui que, comumente, surgem as primeiras descrições de personagens. Para *Sex Education*, o foco também foi colocado na terceira temporada, na qual um personagem não binário é introduzido. Da mesma forma, para *Feel Good*, o exemplo se

expande a partir do primeiro episódio para a segunda temporada, quando o personagem principal se assume como não binário. Os exemplos são classificados de acordo com as características de identidade geradoras de significado as quais se referem.

No que diz respeito à raça, a AD em *Heartstopper* apresenta personagens mencionando raça (branco, negro, asiático, mestiço, etc.) e parece ser consistente com a prática. Por outro lado, em séries como *Sex Education*, informações sobre raça não são descritas até que comentários posteriores sejam feitos sobre a aparência física dos protagonistas, como o "peito negro" de Eric na terceira temporada. Contrariamente, a AD espanhola apenas se refere ao cabelo afro de Olga sem nunca mencionar que ela é negra. Três estratégias diferentes podem ser vistas como três maneiras de reunir informações sobre diversidade no material. Enquanto *Las de la última fila* apenas evita mencionar a cor da pele do único personagem negro da série, escondendo ou ignorando a diversidade racial (que ecoa o primeiro modo de Démont), *Sex Education* a menciona apenas esporadicamente, o que pode ser uma surpresa para o público. Isso reduz a quantidade de descrição referente à diversidade racial nos conteúdos apresentados ao público cego e com deficiência visual. Finalmente, *Heartstopper*, caracterizado por um elenco muito diverso, usa uma estratégia relacionada à compensação (Castro, 2008) para preservar cuidadosamente a diversidade racial no roteiro de AD (terceiro modo de Démont). Essas três abordagens à diversidade racial estão intrinsecamente ligadas à maneira como a raça é representada ao público cego e com deficiência visual, o que pode ser bem diferente da maneira como essa diversidade é representada ao público sem deficiência visual.

É difícil definir características visuais *queer*. No entanto, para os propósitos deste estudo, refiro-me àquelas aparências que desafiam o que é culturalmente lido como estereotipicamente binário e heterossexual. Os exemplos apresentados aqui são descrições de personagens que se autoidentificam como não binários. Concentrei-me na protagonista de *Feel Good*, Mae, interpretada pela atriz e criadora da série, Mae Martin (que também se identifica como não binária), e em Cal, de *Sex Education*, interpretada por outra atriz não binária, Dua Saleh. Visto que Cal é um personagem secundário, suas intervenções e aparições não são muito frequentes na série. No entanto, a AD sempre usa pronomes neutros *they/them*⁶ para se referir a eles, mesmo que, após sua introdução, anunciem que são não binários. A AD evita o uso de pronomes até esse momento. Por outro lado, Mae é a protagonista da série e, portanto, está presente quase o tempo todo na tela. Quando a personagem é apresentada, a

⁶ N.T.: Os pronomes *they/them* são usados quando se deseja eliminar a marcação de gênero. Em português, equivalem a *elu/delu*.

câmera a segue por trás enquanto ela caminha pela rua. A AD a apresenta como uma “pessoa esbelta” com “cabelos aparados” em “corte de cabelo *pixie*”. Ela então entra em um bar — ainda não vimos seu rosto — e um dos personagens lhe dá uma cerveja para a qual a AD usa “lhe entrega uma lata”. Assim que seu rosto fica visível, a AD afirma que ela é uma “jovem mulher” e continua com os pronomes ela/dela. É apenas no episódio 6 da segunda temporada, quando a própria personagem se revela não binária, que a AD muda para os pronomes *they/them*.

Nesses dois casos, a abordagem adotada pelo roteiro de AD é respeitar a dimensão *queer* dos conteúdos, esperando pela autoidentificação do personagem antes de usar certos pronomes quando o personagem expressa sua identidade. O mesmo vale para as legendas CC⁷ de ambas as séries de TV, que alteram os pronomes sempre que o personagem se identifica como não binário. Essas devem ser entendidas como estratégias que evidenciam as diversas identidades sexuais que aparecem na tela, preservando assim o *queer* do conteúdo original nos conteúdos dos serviços de acessibilidade (terceiro modo de Démont). Há outros casos, no entanto, em que a AD não forneceu informações sobre a forma como certos personagens se apresentam e se movem, mesmo que possa ter fornecido uma grande quantidade de informação sobre suas identidades aos usuários de AD. Relaciono essas características silenciadas ao poder da ausência e do silêncio teorizado por Smilges (2022), por meio do qual certos aspectos não ditos podem fornecer bastante informação. Descrições interessantes de personagens *queer* seriam aquelas de Eric ou Ola em *Sex Education*, e Elle e Darcy em *Heartstopper*, que mostram expressões de gênero não normativas.

Por fim, concentrei-me na representação da deficiência, que é detalhadamente abordada em *Special*, criada e estrelada por Ryan O’Connell, que é gay e tem paralisia cerebral, assim como Ryan, o personagem que ele interpreta na série. De fato, os principais tópicos dessa série inter-relacionam *queerness* e deficiência em diversas narrativas ao apresentar, além de Ryan, outros personagens interseccionais. Ryan é apresentado no primeiro episódio, e ele mesmo anuncia que tipo de deficiência tem e como desenvolveu a condição quando nasceu. Portanto, os usuários de AD são informados sobre a condição do protagonista; no entanto, eles nunca recebem nenhuma das informações visuais fornecidas ao público sem deficiências visuais. Refiro-me a certas características da corporalidade e dos movimentos corporais de Ryan que o tornam não normativo. Essas características são usadas nas imagens da série, que faz uso de close-ups retratando os olhos, mãos ou pés de Ryan. É o que acontece logo após o

⁷ N.T.: *Closed caption* (legenda oculta) —sistema de transmissão de legendas que fornece informações sobre o que está acontecendo em tela, mesmo quando não há áudio.

início do primeiro episódio, quando os primeiros créditos são mostrados ao público. Depois de contar a uma criança que o encarava sobre sua paralisia cerebral, são apresentadas várias cenas de close-up dele claudicando em diferentes cenários conhecidos de Los Angeles. A AD nunca se refere à maneira como ele anda, quando é claramente pretendido pelo(s) criador(es) da série mostrar essa característica, muito identificadora do personagem principal.

Embora sejam necessárias mais pesquisas para entender as decisões dos audiodescritores, o que está claro é que o público cego e com deficiência visual pode muito bem obter uma compreensão diferente da condição de Ryan, seja ignorando a dimensão visual da condição ou reproduzindo certos estereótipos relacionados à sua condição. Nesse caso, e ao aplicar os modos de Démont no *queer*, o tratamento da deficiência, o corpo não normativo, é escondido ou reduzido, falhando em preservar uma representação precisa da aparência e das formas de se mover de Ryan. Algumas estratégias, como propostas por Castro (2008), poderiam ter elucidado essas características, como compensação, abjeção ou o uso de paratextos na forma de introdução de áudio, fornecendo assim uma AD consciente de gênero capaz de capturar a diversidade.

7. Conclusões

A estrutura proposta neste ensaio teórico surge da virada dos Estudos da Tradução (Bassnett & Johnston, 2019), que apelam à permeabilidade da disciplina a outros campos científicos. Embora tal mudança na pesquisa tenha influenciado muito os formatos mais populares na tradução, a saber, a tradução de texto e os principais modos TAV, pouco se expandiu para outras práticas de tradução (menos prestigiosas), como serviços de acessibilidade midiática. Além disso, a maneira como os discursos relacionados às minorias são retratados na tradução tem grande impacto na representação, algo que tem sido estudado nos principais métodos de TAV. No entanto, o número de estudos sobre a representação dessas minorias nos serviços de acessibilidade midiática é escasso. É evidente que acessar conteúdos audiovisuais parcialmente por apenas um canal (auditivo ou visual) também reduzirá as oportunidades dos usuários com necessidades de acessibilidade de coletar todas as informações oferecidas a públicos com visão e audição. Portanto, a ideologia mediadora exercida pelos profissionais certamente influenciará a compreensão da representação da não normatividade.

A deficiência está estreitamente ligada a outros aspectos que se coconstroem em identidades interseccionais historicamente posicionadas à margem (McRuer, 2006; Kafer,

2013). Com base nessa premissa, a maneira como a não normatividade é negociada e representada em conteúdos a serem consumidos por pessoas com deficiência deve incluir cuidadosamente uma prática consciente de gênero capaz de retratar a diversidade e evitar representações estereotipadas de sexualidade, raça, *queerness* e deficiência (Martínez-Pleguezuelos, 2021). Tal abordagem permite que o texto mediado mantenha o ethos coletivo, conforme discutido por Spoturno (2022), destacando a compreensão social do que é recebido pelos usuários finais de serviços de acessibilidade. Conforme colocado por Vidal Claramonte (2015), as traduções são versões de realidades frágeis e ambíguas que estão constantemente em processo de contextualização e retificação. Como resultado, ocultar ou reduzir certas características fornecidas pelo canal auditivo ou visual nos serviços de acessibilidade midiática moldará a maneira como a diversidade é entendida pelos usuários de acessibilidade.

Este estudo propõe um método de trabalho e uma estrutura de análise baseada primeiramente nos três modos descritos por Démont (2018) sobre a transferência de *queerness* para o texto traduzido, que foram aqui aplicados a serviços de acessibilidade midiática e expandidos para outras minorias. Esses três modos são combinados com as estratégias de tradução usadas principalmente no contexto de teorias feministas de tradução (Castro, 2008), capazes de trazer à luz certos aspectos do texto original que, de outra forma, seriam ignorados. O uso das estratégias descritas por estudiosos feministas da tradução cairia subsequentemente em um dos modos de Démont. O resultado do processo de tradução (que é intersemiótico no caso da acessibilidade midiática) fornece uma compreensão da maneira como as minorias são representadas. Aqui, o referencial metodológico baseia-se nos estágios de representação de Clark (1969), também utilizados em estudos mais contemporâneos (Fitzgerald, 2010; Raley e Lucas, 2006). A observação da representação dirá como as identidades são retratadas: características que são ignoradas ou reduzidas porque são consideradas irrelevantes para o enredo, ou cuidadosamente reunidas e expressas para a preservação da diversidade.

A proposta dessa abordagem feminista *queer* foi posta à prova com alguns casos de AD produzidos para programas selecionados. Essa primeira aproximação se mostrou útil ao identificar como as informações sobre diversidade são retratadas e como elas podem moldar o entendimento final das pessoas que usam AD. Para o presente artigo, foram apresentados exemplos do tratamento de raça, *queerness* e deficiência. Para raça, os exemplos mostraram que enquanto algumas ADs sistematizaram a menção à cor da pele ou grupo étnico dos personagens em sua primeira aparição, outros simplesmente ignoram esse aspecto com o

risco de não capturar a diversidade racial na série. Para *queerness*, os exemplos fornecidos mostram como AD gera descrições fluidas da expressão de gênero de um personagem e utiliza pronomes não binários apenas quando isso é mencionado ou mostrado na história, expressando assim as nuances da experiência *queer* do personagem. Finalmente, para deficiência, um personagem com paralisia cerebral é descrito e nada é mencionado sobre sua maneira de se mover ou o formato de seu corpo, algo que é capturado em close-ups para públicos com visão. Ainda não está claro se essas escolhas foram influenciadas pelo politicamente correto, (auto)censura ou ideologia, o que levanta questões importantes sobre a existência de atitudes condescendentes em relação aos usuários de serviços de acessibilidade.

Por fim, vale ressaltar que a maior parte das obras está relacionada a serviços para pessoas cegas ou com deficiência visual. No entanto, não há estudos sobre serviços para pessoas com deficiência auditiva (legendas para surdos ou interpretação de língua de sinais) ou para usuários de linguagem simples e de fácil leitura. A representação de minorias nos conteúdos desses serviços ajudará a criar uma imagem mais clara de como a acessibilidade lida com a diversidade, a reprodução de estereótipos e a agência mediadora de profissionais. Ademais, pesquisas podem ser conduzidas sobre conteúdos em diferentes idiomas. Estudos intra e interlinguais podem ser realizados subsequentemente, o que pode contribuir para uma melhor percepção sobre a maneira como certas minorias são retratadas e representadas em serviços de acessibilidade midiática em todas as culturas e sociedades.

Referências

AMOSSY, R. L'éthos et ses doubles contemporains [The ethos and its contemporary doubles]. *Langage et société*, n. 149, p. 13–30, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.3917/ls.149.0013>.

ANZALDÚA, G. **Borderlands/La Frontera**. The New Mestiza. San Francisco: Aunt Lute Books, 1987.

ARTL, G. B. **Act like a lady**: The impact of gender identity on American Sign Language – English interpreters. 2015. Dissertação (Mestrado) – Western Oregon University. Disponível em: <https://digitalcommons.wou.edu/theses/20>.

BAER, B. J. **Queer theory and translation studies**: Language, politics, desire. New York: Routledge, 2020.

BAER, B. J.; KAINDL, K. (org.). **Queering translation, translating the queer**: Theory, practice, activism. New York: Routledge, 2018.

BAER, B. J.; MASSARDIER-KENNEY, F. Gender and sexuality. In: ANGELELLI, C. V.; BAER, B. J. (org.). **Researching translation and interpreting**. New York: Routledge, 2015. p. 83–96.

BASSI, S. Tick as appropriate: (A) gay, (B) queer, or (C) none of the above: Translation and sexual politics in Lawrence Venuti's *A hundred strokes of the brush before bed*.

Comparative Literature Studies, v. 51, n. 2, p. 298–320, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.5325/complitstudies.51.2.0298>.

BASSNETT, S.; JOHNSTON, D. The outward turn in translation studies. **The Translator**, v. 25, n. 3, p. 181–188, 2019.

BASSNETT, S.; LEFEVERE, A. **Translation, history and culture**. London: Printer Publishers, 1990.

BENNETT, C. L. et al. It's complicated: Negotiating accessibility and (mis)representation in image descriptions of race, gender, and disability. In: **Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings**. 2021.

BUTLER, J. Critically queer. **GLQ**, v. 1, n. 1, p. 17–32, 1993. Disponível em: <https://doi.org/10.1215/10642684-1-1-17>.

CAMPBELL, J.; TAYLOR, B.; NUNN, L. **Sex Education** [Série de TV]. Eleven Film; Netflix, 2019–presente.

CAMPBELL, M. The art of difficult describing. In: **Advanced Research Seminar on Audio Description**, Barcelona, Espanha, 4 abr. 2023. Apresentação de conferência.

CASEY, B. et al. **Television studies**: The key concepts. London: Routledge, 2007.

CASTRO, O.; ERGUN, E. (org.). **Feminist translation studies**: Local and transnational perspectives. New York: Routledge, 2017.

CASTRO, O. Género y traducción: elementos discursivos para una reescritura feminista. **Lectora**. Revista de Dones i Textualitat, n. 14, p. 285–302, 2008.

CLARK, C. Television and social controls: Some observation of the portrayal of ethnic minorities. **Television Quarterly**, v. 9, n. 2, p. 18–22, 1969.

CRENSHAW, K. Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory, and antiracist politics. **Feminist Legal Theory**: Readings in Law and Gender, v. 1989, n. 1, p. 57–80, 1989.

DEL CAMPO, C. et al. **Las de la última fila** [Série de TV]. Atípica Films, Netflix España; Netflix, 2022.

DOKOZA, A. et al. **Special** [Série de TV]. Warner Bros. Television, That's Wonderful Productions, Campfire, Stage 13; Netflix, 2019–2021.

DE MARCO, M. Multiple portrayals of gender in cinematographic and audiovisual translation discourse. In: CARROLL, M.; GERZYMISCH-ARBOGAST, H.; NAUERT, S. (org.). **MuTra 2006** – Audiovisual Translation Scenarios. EU-High-Level Scientific Conference Series, 2006.

DÉMONT, M. On three modes of translating queer literary texts. In: BAER, B. J.; KAINDL, K. (org.). *Queering translation, translating the queer*: Theory, practice, activism. New York: Routledge, 2018. p. 157–171.

DYER, R. **The matter of images: Essays on representations**. 2. ed. New York: Routledge, 2002.

EDELMAN, L. **No future**: Queer theory and the death drive. Durham: Duke University Press, 2004.

EPSTEIN, B. J.; GILLET, R. (org.). **Queer in translation**. New York: Routledge, 2017.

EREVELLES, N.; MINEAR, A. Unspeakable offenses: Untangling race and disability in discourses of intersectionality. **Journal of Literary & Cultural Disability Studies**, v. 4, n. 2, p. 127–145, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.3828/jlcds.2010.11>.

FARRELL, B.; MACKAY, H.; STEVENS, T. **Feel Good** [Série de TV]. Objective Fiction; Channel 4, All 4, Netflix, 2020–2021.

FITZGERALD, M. R. Evolutionary stages of minorities in the mass media: An application of Clark's model to American Indian television representations. **The Howard Journal of Communications**, v. 21, n. 4, p. 367–384, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10646175.2010.519651>.

GARLAND-THOMSON, R. Seeing the disabled: Visual rhetorics of disability in popular photography. In: LONGMORE, P. K.; UMANSKY, L. (org.). **The new disability history**: American perspectives. New York: New York University Press, 2005. p. 335–374.

GENTZLER, E. **Translation and rewriting in the age of post-translation studies**. New York: Routledge, 2017.

GLAAD MEDIA INSTITUTE. **Studio Responsibility Index**: One decade. 2023.

HALBERSTAM, J. **The queer art of failure**. Durham: Duke University Press, 2011.

HALL, S. Encoding and decoding in the television discourse. In: HALL, S.; MORLEY, D. (org.). **Essential essays**: Volume 1 – Foundations of cultural studies. Durham: Duke University Press, 2018. p. 257–276.

HALL, S. Introduction. Who needs identity? In: HALL, S.; DU GAY, P. (org.). **Questions on cultural identity**. London: SAGE, 1996. p. 1–17.

HUTCHINSON, R.; THOMPSON, H.; COCK, M. **Describing diversity**: An exploration of the description of human characteristics and appearance within the practice of theatre audio

description. London: VocalEyes, 2020.

ITURREGUI-GALLARDO, G. Audiodescribiendo lo no normativo. In: **MariCorners 2021. II Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios LGTBIQ+ en español**, Madrid, Espanha, 2023a. Apresentação de conferência. Disponível em: <https://ddd.uab.cat/record/270394?ln=ca>.

ITURREGUI-GALLARDO, G. Permagel/Permafrost: Lesbian desire and its translation. **Mutatis Mutandis**. Revista Latinoamericana De Traducción, v. 16, n. 1, p. 166–181, 2023b. Disponível em: <https://doi.org/10.17533/udea.mut/v16n1a10>.

KAFER, A. **Feminist, queer, crip**. Bloomington: Indiana University Press, 2013.

KIMBALL, E. et al. Gender, sexuality, & (dis)ability: Queer perspectives on the experiences of students with disabilities. **Disability Studies Quarterly**, v. 38, n. 2, 2018.

MARTÍNEZ-PLEGUEZUELOS, A. J. Reescrituras interseccionales del cuerpo no normativo: El caso de Special. **Meta**, v. 65, n. 3, p. 687–706, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.7202/1077409ar>.

MARTÍNEZ-PLEGUEZUELOS, A. J. **Traducción e identidad sexual**: Reescrituras audiovisuales desde la Teoría Queer. Granada: Comares, 2018.

MARTÍNEZ-PLEGUEZUELOS, A. J. Translating the queer body. **Babel**, v. 67, n. 1, p. 99–117, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1075/BABEL.00207.LEP>.

MOORE, M. R. Between women TV: Toward the mainstreaming of black lesbian masculinity and black queer women in community. **Black Camera**. An International Film Journal, v. 6, n. 2, p. 201–216, 2015. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/583182>.

OPPEGAARD, B.; MIGUEL, A. Audio description of gender: Self-description as an evocation of identity. **Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice**, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2022.2116990>.

RALEY, A. B.; LUCAS, J. L. Stereotype or success?. **Journal of Homosexuality**, v. 51, n. 2, p. 19–38, 2006. Disponível em: https://doi.org/10.1300/J082v51n02_02.

RAMOS, M.; MESEGUER-CUTILLAS, P. The role of ideology on the audio description process. In: **Advanced Research Seminar on Audio Description**, Barcelona, Espanha, 4 abr. 2023. Apresentação de conferência.

RODRIGUES JÚNIOR, A. S. ‘Gender-bend(er)ing’ male identity: First steps in search of a critical-discursive approach to gay literature translation. **Cadernos de Tradução**, v. 1, n. 13, 2004.

ROSE, E. **Translating trans identity**: (Re)writing undecidable texts and bodies. New York: Routledge, 2021.

SANTAEMILIA, J. Sexuality and translation as intimate partners? Toward a queer turn in rewriting identities and desires. In: BAER, B. J.; KAINDL, K. (org.). **Queering translation**,

translating the queer: Theory, practice, activism. New York: Routledge, 2018. p. 11–25.

SCHMITZ, J. Deaf-queer signing in process: A qualitative sociolinguistic study of “Queering Deafhood,” “Deafing Queerhood,” and “Queer Sign Language Style”. **Sign Language Studies**, v. 22, n. 1, p. 42–74, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1353/sls.2021.0014>.

SINGH, R. Describing the great white North: Confronting race, gender, CLASS (and bias). In: **7th Advanced Research Seminar on Audio Description**, Barcelona, 19–20 mar. 2019. Apresentação de conferência.

SINGH, R. Anti-racist audio description. **Superior description practices**. 2021. Disponível em: <https://superiordescription.com/bestpractice/>.

SMILGES, J. L. **Queer silence:** On disability and rhetorical absence. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2022.

SPIVAK, G. C. Can the subaltern speak? In: NELSON, C.; GROSSBERG, L. (org.). **Marxism and the interpretation of culture**. London: Macmillan Education, 1988. p. 271–313.

SPOTURNO, M. L. Ethos colectivo, redes de lucha y prácticas de escritura y (auto)traducción en colaboración: El caso de *Revenge of the Apple/Venganza de la manzana*, de Alicia Partnoy. **Revista Letral**, n. 28, p. 46–72, 2022. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.30827/RL.vi28.21366>.

STANGL, A.; MORRIS, M. R.; GURARI, D. “Person, shoes, tree. Is the person naked?” What people with vision impairments want in image descriptions. In: **Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings**. 2020.

TYMOCZKO, M. Ideology and the position of the translator: In what sense is a translator “in between”? In: CALZADA-PÉREZ, M. (org.). **Apropos of ideology:** Translation studies on ideology – Ideologies in translation studies. London: Taylor & Francis, 2002. p. 181–201.

VILLANUEVA-JORDÁN, I.; MARTÍNEZ-CARRASCO, R. Agency, paratextuality, and queer pedagogy: Analysing Javier Sáez del Álamo’s translator’s notes. **Perspectives**, v. 31, n. 2, p. 235–249, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2021.1974061>.

VILLANUEVA-JORDÁN, I.; CHAUME, F. A systematic literature review on audiovisual translation studies and LGBTQ+ studies (2000–2020): Epistemological and methodological dimensions. **Hikma**, v. 20, n. 2, p. 95–126, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.21071/hikma.v20i2.13301>.

VILLELA, L. M.; ITURREGUI-GALLARDO, G. Audio description and diversity awareness: Flutua music video. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 59, n. 2, p. 1513–1530, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/010318137470211520200702>.

VILLELA, L. M. Shameless audio description: The art of describing erotic scenes of the movie Future Beach (Praia do Futuro). In: CARRASCO, C.; CANTARERO MUÑOZ, M.; Díez Carbaño, C. (org.). **Traducción y sostenibilidad cultural**. p. 269–278, 2019.

Disponível em: <https://doi.org/10.2307/j.ctvrdflts.50>.

VON FLOTOW, L.; KAMAL, H. (org.). **The Routledge handbook of translation, feminism and gender**. New York: Routledge, 2021.

VON FLOTOW, L.; JOSEPHY-HERNÁNDEZ, D. E. Gender in audiovisual translation studies. In: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (org.). **The Routledge handbook of audiovisual translation**. New York: Routledge, 2018. p. 296–311.

VON FLOTOW, L. Translating women: From recent histories and re-translations to “Queerying” translation, and metamorphosis. **Quaderns**: Revista de Traducció, n. 19, p. 127–139, 2012.

WALTERS, P. et al. **Heartstopper** [Série de TV]. See-Saw Films; Netflix, 2022.

WITTIG, M. **The straight mind and other essays**. Boston: Beacon Press, 1992.

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

MOTIVAÇÃO NÃO DECLARADA: UMA ANÁLISE SOCIOLÓGICA DAS PRÁTICAS INTERVENCIONISTAS CONTRA CENSURA NA LEGENDAGEM NÃO PROFISSIONAL ÁRABE¹

Abdulrahman Ibrahim Aljammaz²

Tradução de Giane Luchi da Silva³

Resumo: Com os avanços tecnológicos na produção, distribuição e consumo de tradução audiovisual (TAV), a atividade tradutória se expandiu de forma a possibilitar novas oportunidades de participação de usuários, como, por exemplo, a legendagem não profissional. Em vista disso, pesquisadores de TAV afirmam que é necessária uma nova abordagem, com uma perspectiva sociológica, para estudar o papel do tradutor em um contexto não profissional. Este artigo tem como tema o papel dos legendadores não profissionais árabes (NPA) como agentes de mudança normativa, por meio de suas traduções. Trabalha-se com a hipótese de que uma das motivações não declaradas dos legendadores NPA é contestar normas sociais e de legendagem. A tradução de linguagem explícita é apresentada como exemplo dessa motivação não declarada para contestar a censura e, assim, também contestar normas sociais e de legendagem. Para isso, o presente artigo se apoia em resultados obtidos de uma pesquisa de métodos mistos em que foram coletados dados sociodemográficos e sobre a motivação de 40 legendadores NPA. Concluiu-se que legendadores NPA apresentam sinais de intervencionismo por meio da contestação da censura de linguagem explícita. O intervencionismo também é apontado como uma motivação não declarada por trás da legendagem NPA. Respostas à pesquisa e exemplos de legendas são analisados e discutidos, e, em seguida, são apresentadas observações finais e recomendações para pesquisas futuras.

Palavras-chave: Tradução audiovisual, legendagem, legendagem não profissional, intervencionismo, sociologia da tradução.

UNPROCLAIMED MOTIVATION: A SOCIOLOGICAL ANALYSIS OF INTERVENTIONALIST PRACTICES AGAINST CENSORSHIP IN NONPROFESSIONAL ARABIC SUBTITLING

Abstract: With technological advances in AVT production, distribution, and consumption, translation activity has expanded to allow many opportunities for user participation such as non-professional subtitling. AVT scholars have thereby asserted that a new framework using a sociological lens is needed to study translators' roles in non-professional settings. This paper focuses on the role of Arabic non-professional (ANP) subtitlers in their capacity as agents of normative change through intervening in the translation. Namely, this paper tests the hypothesis that one of ANP subtitlers' unproclaimed motivations behind subtitling is to challenge societal and subtitling norms. Translating explicit language is presented as an example of this unproclaimed motivation to challenge censorship and ultimately societal and subtitling norms. To this end, this paper relies on results obtained from a mixed-method survey that elicited sociodemographic data for 40 non-professional subtitlers of Arabic, as well as their motivations behind subtitling. This study has found that ANP subtitlers demonstrate aspects of interventionism by challenging censorship of explicit language. Interventionism is also identified as an unproclaimed motivation behind ANP subtitling. Survey responses and subtitling examples are analysed and discussed followed by concluding

¹ Texto em língua inglesa: <https://www.jatjournal.org/index.php/jat/article/view/198>

² Shaqra University, Arábia Saudita.

³ Revisão da tradução: Profa. Dra. Márcia Moura da Silva.

remarks and recommendations for future research.

Keywords: Audiovisual translation, subtitling, non-professional subtitling, interventionism, sociology of translation.

1. Introdução

O avanço das redes sociais, da internet e da produção e distribuição de mídia tem criado novos modelos de tradução que permitem maior participação de consumidores de produtos audiovisuais (AV), o que tornou mais tênue a linha entre a chamada produção/distribuição de mídia profissional e a amadora (Pérez-González, 2013a; Díaz-Cintas, 2018). Mais do que isso, enfraqueceu-se a divisão entre tradutores profissionais e não profissionais, permitindo que qualquer pessoa produza traduções para consumo. Esse avanço é particularmente evidente na tradução audiovisual (TAV), em especial na legendagem, na qual a rápida evolução tecnológica tem um óbvio impacto no produto, processo e hábitos de consumo. Isso permite que o público legende e frequentemente, mas não sempre, desobedeça a normas sociais e de legendagem (que em geral são seguidas pela indústria de legendagem) e introduza novos desafios para a era da TAV, onde o intervencionismo se apresenta em legendas não profissionais (LNP) (Munday, 2016).

Pesquisadores de TAV que trabalham em contextos geográficos e culturais diferentes (e.g. Pérez-González e Susam-Saraeva, 2012; Izwaini, 2014; Baker, 2016; Wang e Zhang, 2017; Khakshour Forutan e Modarresi, 2018; Khoshsaligheh *et al.*, 2018) vêm estudando e registrando como tanto fãs quanto aqueles que não gostam do texto-fonte traduzem trabalhos audiovisuais “para resistir a diferentes formas de censura e/ou opressão” (Pérez-González, 2020, p. 176). Essas pesquisas mostram que a LNP traz consigo dois tipos de contestação que podem ser considerados intervencionismo (questões sobre o intervencionismo serão discutidas posteriormente). Primeiramente, a legendagem não profissional questiona a distribuição atual de produtos midiáticos, promovendo novas formas de distribuição que atendam às necessidades dos consumidores (Baker, 2019). Ou seja, nenhum conteúdo é restrito por fatores geopolíticos ou por não haver nenhuma outra TAV. Além disso, a LNP desafia a ordem global estabelecida ao encorajar legendadores a desenvolverem e experimentarem estratégias de legendagem inovadoras, opondo-se a convenções limitantes impostas pela indústria de legendagem (Pérez-González, 2013b).

Um tópico relacionado ao intervencionismo da legendagem não profissionais (Pérez-González e Susam-Saraeva, 2012; Pérez-González, 2013a) é a investigação das motivações por trás da legendagem (McDonough Dolmaya, 2012; Olohan, 2014; Cemerin e Toth, 2017). Além da limitação na variedade das pesquisas sobre motivação por trás de LNP

(Olohan, 2014; Cemerin e Toth, 2017; Li, 2019), são poucas aquelas que relacionam motivação e intervencionismo no contexto da legendagem, o que é um dos objetivos do presente artigo. Pesquisadores como Olohan (2014) e Pérez-González (2007, 2014) afirmam que a motivação está ligada à noção de intervenção “(...) no sentido da desmonetização e desprofissionalização da tradução e a convicção que conteúdos audiovisuais deveriam ser acessíveis para todos” (Cemerin; Toth, 2017, p. 221). Baker (2016) e Pérez-González (2016) afirmam que parte dos tradutores não profissionais são motivados por uma necessidade de autoexpressão. Defende-se que a LNP é moldada pelos fatores motivacionais dos indivíduos envolvidos com essa legendagem, o que torna vital estudar a motivação associada ao intervencionismo.

Mesmo com a profusão de pesquisas sobre o intervencionismo da LNP e a motivação por trás da legendagem, há poucas pesquisas até agora que abordem esses tópicos, apresentando exemplos práticos de intervencionismo nas legendas elaboradas por legendadores não profissionais. O presente estudo defende a relação entre a motivação subjacente da legendagem não profissional e o intervencionismo. Isso é feito por meio da hipótese de que uma das motivações não declaradas para a legendagem não profissional feita por árabes⁴ (NPA) é questionar normas sociais e de legendagem. Essa hipótese será testada usando uma perspectiva sociológica, em que é investigado o contexto sociológico de vários legendadores NPA, e por meio do levantamento dos fatores que os motivam a legendar. Um número seletivo de legendas NPA que adotam uma forma de intervencionismo — especificamente contra normas sociais e de legendagem em relação a palavrões — é comparado à tradução de legendadores profissionais e é usado como exemplo de resistência à censura. Por uma questão de espaço, este artigo se limita ao caso específico de legendadores NPA, analisando as legendas em árabe como texto-alvo (TA) e em inglês como texto-fonte (TF). O estudo também visa discutir a terminologia de intervencionismo e censura, que vem sendo debatida.

⁴ Nota do autor: Mesmo como língua materna de aproximadamente 420 milhões de pessoas e falada em 22 países, conhecidos popularmente como mundo árabe (Bokova, 2012), pesquisas sobre legendagem NPA são raras. Não há estudos empíricos relacionados a aspectos de motivação para legendar ou mesmo sobre contexto sociodemográfico de legendagem NPA. As poucas exceções apenas reconhecem a existência de legendagem NPA (como Gamal, 2007, 2014) ou a mencionam enquanto discutem questões linguísticas e sociopolíticas relacionadas a TAV (como Darwish, 2009; Alharthi, 2016a; Furgani, 2016; Yahiaoui, 2016). Outras investigações menores em áreas específicas da legendagem NPA, como a investigação de Izwaini (2014) sobre a tradução “amadora” no “ciberespaço de língua árabe”, interessavam-se apenas por localização e TAV voluntária.

1.1 Intervencionismo e censura

Definir o termo intervencionismo é uma questão controversa e muitos pesquisadores dos estudos de tradução e tradução audiovisual parecem evitar a definição, trazendo à discussão outros termos que também precisam ser mais esclarecidos. Termos como ativismo, manipulação e resistência são usados como sinônimos para se referir a práticas intervencionistas (como Pérez-González, 2007; Tymoczko, 2010; Pérez-González, 2013a, 2014, 2016; Khoshsaligheh *et al.*, 2018; Baker, 2019). Pérez-González, por exemplo, apresenta o “ativismo” como intervencionismo no capítulo intitulado: *Tradução audiovisual como local de prática intervencionista* e sugere que “a tradução audiovisual, anteriormente um local de prática representacional, está rapidamente se tornando um local de prática intervencionista” (2014, p. 58). Ao discutir a LNP, Pérez-González introduz e faz uma distinção entre a legendagem estética e a política (2014, p. 70). Como ele coloca, a legendagem estética e a legendagem política são duas subculturas colaborativas que visam promover os interesses de “fãs de mídia” e “movimentos de base”, evidenciando a dimensão de TAV intervencionista em tempos de “convergência de mídia” (Pérez-González, 2014, p. 78). Dwyer (2012, p. 229) explica que os fãs sentiram que o anime traduzido “profissionalmente” tende a envolver estratégias extremas de “simplificação” ou de domesticação, resultando em um “apagamento” ao remover seu distinto “sabor japonês”. Nas suas diversas formas — incluindo sociais, estéticas ou políticas — o termo intervencionismo tende a sugerir que, qualquer que seja o motivo por trás da prática intervencionista, ela deve contestar as interpretações e construções dominantes através da produção de abordagens alternativas de como fazer as coisas (Buser & Arthurs, 2013, *apud* Baker, 2019, p. 453).

Com base nas diversas opiniões aqui mencionadas, e tendo em vista o contexto sociopolítico dos legendadores NPA e os resultados do presente estudo, este artigo vê certas traduções NPA — aquelas que contestam as normas sociais ou de legendagem e colocam o legendador em risco em algum grau — como uma forma de intervencionismo. Considerando o contexto da legendagem NPA e dependendo do país em que o legendador trabalha, os riscos podem se apresentar como ação judicial contra o tradutor (por exemplo, um processo criminal) ou condenação social, o que se torna um fator importante considerando “o conservadorismo da cultura árabe” (Alsharhan, 2020, p. 21). Por exemplo, um estudo sobre a legendagem NPA de palavrões em inglês mostrou que a omissão é uma estratégia tradutória frequentemente usada já que “pode eliminar as chances de rejeição da tradução na cultura alvo, pois funciona para atender às expectativas dos destinatários” (Khalaf; Rashid, 2016, p. 302). Desafiar normas sociais ou de legendagem pode ocorrer na forma de intervenção em

como determinado conteúdo AV é traduzido. Isso se dá como “uma resposta aos erros e à manipulação excessiva de traduções comerciais” (Massidda, 2015, p. 17) ou intervenção na distribuição e legendagem de produtos AV indisponíveis no mundo árabe, como será ilustrado com exemplos textuais posteriormente.

Usando a censura como exemplo para relacionar motivação a práticas intervencionistas, argumenta-se que os legendadores não profissionais recorrem à legendagem (prática intervencionista) motivados pela resistência a formas discretas de manipulação (censura) por parte de agentes em posição de poder (como censores estatais, executivos de redes de TV ou outros legendadores). Essa manipulação implica alterar (por meio de supressões e acréscimos) o texto-alvo de forma a “intencionalmente se afastar do sentido semântico do original e, sem nenhum escrúpulo, interpretar mal o que está sendo dito (ou mostrado)” (Díaz-Cintas, 2019, p. 184). Associar práticas intervencionistas à censura não é uma noção nova. Para Tymoczko (2010), a tradução em si é o objetivo do “ativismo”, especialmente, como afirma Baker (2019), no contexto da censura. O título deste artigo apresenta a palavra “não declarada” porque, embora nem sempre sejam admitidas como motivação dos legendadores NPA, as práticas intervencionistas contra a censura são evidentes no TA, como será mostrado nos exemplos.

1.2 Referencial teórico

O presente estudo adota uma abordagem oriunda do viés sociológico nos estudos de tradução — influenciado pelo trabalho de Pierre Bourdieu (1977, 1991) e suas noções de *campo*, *habitus* e *capital* — para analisar os indivíduos envolvidos em LNP. Para Bourdieu, o campo da atividade social, considerado aqui como o âmbito da legendagem NPA no mundo árabe, é o lugar de disputa de poder entre agentes (1977, 1991). Nesse campo, os agentes poderiam incluir legendadores enquanto produtores, legendadores enquanto consumidores e a audiência geral de legendas NPA. Já o *habitus* é determinado pela ampla disposição social, identitária e perceptiva do indivíduo, este, que é fortemente influenciado pela família e pela educação (Bourdieu, 1977, 1991). O *habitus* pode ser visto como o histórico sociodemográfico dos entrevistados, como registrado no levantamento. O *capital* pode ser adquirido ou dado, podendo ser fornecido na forma de capital econômico tangível (dinheiro e bens materiais) ou na forma intangível de capital social (por exemplo, rede de contatos), capital cultural (educação) e capital simbólico (prestígio, status) (Bourdieu, 1977, 1991). Um exemplo seria melhorar as habilidades em língua inglesa, uma possível motivação dos legendadores NPA.

Essa perspectiva sociológica nos permite traçar paralelos entre certas decisões de tradução e o *habitus* dos tradutores, ou seja, “*habitus tradutório*” (Simeoni, 1998). Partir de uma abordagem sociológica que explore o *habitus tradutório* também complementa a noção de “normas de tradução” de Gideon Toury (1980, 1995). Normas são definidas “como a tradução de valores gerais ou ideias compartilhadas por uma comunidade — quanto ao que é certo ou errado, adequado ou inadequado — em instruções sobre comportamento apropriadas e aplicáveis a situações específicas” (Toury, 1995, p. 54–55). Ao “observar como o próprio comportamento e agência do tradutor contribuem para o estabelecimento de normas” (Simeoni, 1998, *apud* Munday, 2016, p. 196), é possível explicar como e porque os legendadores intervêm para contestá-las.

Explorar a teoria sociológica de Bourdieu e aplicá-la à legendagem NPA é uma resposta aos pesquisadores de TAV que apontam a necessidade de incorporar métodos sociológicos nos estudos de tradução. Isso ocorre já que eles “são relativamente novos para os teóricos da tradução e oferecem muito espaço para mais aplicações e aproveitamento em suas várias formas” (Olohan, 2019, p. 7). Além disso, a teoria sociológica de Bourdieu permite analisar como esses importantes aspectos sociais podem afetar diretamente a motivação. Isso subsidia conclusões sobre as motivações dos legendadores NPA e, ainda, como esses aspectos sociais afetam o produto da tradução que, em última análise, leva os legendadores NPA a praticar a legendagem como uma forma de intervencionismo.

2. Métodos de pesquisa

Este artigo testa a hipótese de que uma das motivações não declaradas dos legendadores NPA por trás da legendagem é contestar as normas sociais e de legendagem. Os resultados analisados neste artigo são parte de uma ampla base de dados obtida por meio de um projeto de pesquisa em andamento que inclui: (1) um questionário enviado aos legendadores NPA e (2) uma análise de uma parte de um corpus de textos legendados por NPA. As respostas dos participantes apresentadas neste artigo vêm da pesquisa de métodos mistos mencionada acima, que foi projetada para obter as respostas dos legendadores NPA sobre sua motivação. A pesquisa compreende 40 perguntas (73% de múltipla escolha e 27% abertas), que investigam, entre outras coisas: (1) fatores motivacionais por trás da legendagem NPA e (2) o contexto sociodemográfico dos legendadores NPA participantes. Com exceção daquelas que visam dados sociodemográficos, todas as perguntas permitem que os participantes forneçam sua própria resposta escrita e/ou escolham uma já fornecida pelo questionário, lidando, assim, com uma das críticas a outras pesquisas sobre motivação. O levantamento foi entregue

eletronicamente (por meio do SurveyMonkey) e enviado por mensagem direta aos entrevistados no site *www.subscene.com*. Este site de compartilhamento de legendas foi selecionado com base em diversos fóruns de discussão on-line e observação pessoal, pois hospeda os legendadores NPA mais ativos. Após enviar o convite para mais de 200 participantes em potencial e receber um retorno de 40 questionários completos e incompletos, o levantamento foi encerrado no dia 25 de abril de 2020.

O segundo método adotado neste artigo é uma análise qualitativa de um corpus de textos produzidos por legendadores NPA. Usa-se a abordagem sociológica junto das “normas de tradução” de Toury (1995). A análise começou selecionando textos a partir de amostras de portfólios de legendagem, conforme documentado no levantamento, o que levou a dois textos serem identificados como potenciais candidatos para a análise: *Sons of Anarchy*⁵ (Sutter, 2008–2014) e *Game of Thrones* (Benioff e Weiss, 2011–2019). Após observar as legendas NPA de ambos os textos e respostas dos legendadores NPA para o levantamento, exemplos de legendagem de *Sons of Anarchy* foram identificados como um melhor representante para análise. As legendas NPA dessa série foram obtidas em *www.subscene.com* e baixadas como arquivos de texto .srt, que são editáveis e pesquisáveis. A análise das legendas é feita conforme abordagem sociológica apresentada, relacionando-as aos dados sociodemográficos obtidos na pesquisa para alcançar maiores resultados. Os dados do questionário também foram examinados e analisados tematicamente seguindo uma abordagem indutiva. A perspectiva sociológica e a abordagem de métodos mistos permitiram que a temática da censura emergisse do contexto social dos legendadores NPA como caso de intervencionismo de sua legendagem. Exemplos de legendagem NPA que ilustram essa temática são apresentados e discutidos em conjunto com as respostas do levantamento.

3. Discussão e análise

Michael Cronin enfatiza que “a tradução faz com que percebamos a existência de outras formas de ver, interpretar e interagir com o mundo” (2003, p. 70). Essas formas influenciam e moldam a tradução, além de apresentar motivos sociocontextuais que levariam legendadores NPA a se envolverem na legendagem. O presente estudo apresenta exemplos desses motivos, como no comentário a seguir de um participante do levantamento, que explica a diferença entre legendas NPA e legendas comerciais: “eles [legendadores profissionais] são ótimos em editar e evitar erros gramaticais, enquanto eu tenho a liberdade de expor as minhas ideias e

⁵ Nota da tradutora: A série foi traduzida para o português como *Filhos da Anarquia*.

conhecer completamente cada personagem, seu passado, etc.”⁶ A sensação de liberdade relatada por esse legendador NPA, e também sugerida por outros participantes, demonstra uma forma não declarada de intervencionismo contra normas sociais e de legendagem; uma liberdade para usar de linguagem explícita sem as restrições da censura. Respostas do levantamento apresentam palavras como “liberdade” e “não restritivo” quando legendadores NPA exploram porque legendagem não profissional os atrai enquanto criadores ou consumidores.

Por meio de uma análise temática das respostas do levantamento e das legendas NPA, a ideia de censura surge como um resultado importante, à medida que é entendido como um exemplo de legendagem intervencionista NPA. A análise mostra que circunstâncias incomuns de censura parecem motivar cerca de um terço dos participantes a influenciar o status quo através da legendagem. Com suas legendas, os legendadores mostram que as traduções podem ser feitas de maneira diferente, resistindo às normas sociais e de legendagem, como a proibição do uso de palavrões (norma social) (Abdelaal, 2019) e a sua substituição por eufemismos (norma de legendagem) (Khalaf e Rashid, 2016; Alsharhan, 2020). Em resposta a uma pergunta sobre como lidar com palavrões e cenas de sexo explícito, um participante afirmou que eles “legendam todo o conteúdo AV”, outro argumentou que eles “legendam para serem honestos com o público, sem qualquer falsificação”. Isso mostra que os legendadores NPA participantes estão desafiando as normas sociais e de legendagem, praticadas pela indústria de legendagem no mundo árabe (mais sobre as normas da indústria a seguir).

De acordo com Toury (1995), ser tradutor envolve aprender a desempenhar um papel social de acordo com um conjunto de “normas tradutórias intersubjetivas”. No que diz respeito aos legendadores NPA e ao entendimento de Toury de normas como parâmetros para um tradutor, os dados da pesquisa mostram que esses legendadores não estão apenas cientes das normas resultantes da censura, mas reiteram apreciar a liberdade longe das restrições da censura e das normas (os próximos exemplos das legendas NPA ilustram isso). Em resposta a uma pergunta do levantamento sobre a principal diferença entre legendas não profissionais e legendas das plataformas de *streaming* e redes de TV, um entrevistado escreveu: “as legendas dos serviços de *streaming* e TV têm muitas proibições e restrições. Quanto às legendas on-line [não profissionais], elas são gratuitas e não restritas. Você pode modificá-las para se adequar a seu gosto, e é isso que eu sempre faço.” Essa afirmação mostra como os legendadores não profissionais não estão apenas cientes das normas sociais e de legendagem, mas também relatam o alívio por trabalhar longe de sua influência, como mostram os

⁶ Nota do autor: Para controlar a variável de proficiência em inglês, o levantamento foi aplicado em árabe e as respostas exigiam a tradução do autor do árabe para o inglês.

exemplos de legendagem.

Antes de analisar parte dos textos NPA, é importante entender as normas sociais e de legendagem que regem a tradução de palavrões, obscenidades e linguagem tabu no mundo árabe. Ao lidar com esse tipo de conteúdo, os legendadores profissionais tendem a traduzir “usando uma expressão mais suave no TA”, que “é uma das estratégias de legendagem adotadas por muitos legendadores do inglês para o árabe” (Abdelaal, 2019, p. 11). Além disso, a estratégia de aplicar uma mudança de registro em palavras tabu é frequentemente usada por legendadores profissionais (Alsharhan, 2020). Essas estratégias são adotadas para se adequarem às normas sociais dominantes nas culturas árabes, onde “as pessoas tendem a não falar, assistir ou ouvir questões relacionadas a sexo tão abertamente” (Abdelaal, 2019, p. 11). Essa norma social influencia a norma de legendagem, segundo a qual os tradutores não detêm o poder; na verdade, é uma norma social que impõe certas estratégias ao tradutor. Portanto, quando, por exemplo, um conteúdo de um filme de comédia inclui piadas obscenas, o trabalho do legendador se torna um desafio ainda maior devido às normas sociais impostas (como as que tangem a palavrões ou humor religioso) e convenções de legendagem (relacionadas ao estilo, fonte, adição de comentários) que acompanham a tarefa. Isso acontece por haver um contraste considerável entre sociedades em relação a quais tipos de humor são preferidos nas interações sociais (Alharthi, 2016b) e, inevitavelmente, na tela. Para os falantes de árabe, as piadas com alusões sexuais não são bem-vindas no audiovisual, enquanto muitas vezes fazem parte de TFs gerados no Ocidente (Alharthi, 2016b).

Este artigo discute apenas uma das categorias da censura: linguagem explícita (em seu aspecto linguístico), com foco em exemplos textuais que incluem palavrões, obscenidades ou outros elementos tabus, bem como conteúdo AV explícito (seu aspecto visual) na tradução do inglês para o árabe. Vários países árabes recorreram à censura do fluxo da internet, usando técnicas sofisticadas e filtragem estatal, que se concentram na pornografia, drogas e distorções religiosas (Shishkina & Issaev, 2018). Isso resulta em um alto nível de censura como norma ativa (Tourey, 1995) na legendagem do inglês para o árabe, levando alguns países a bloquear o acesso a certos sites ou à internet inteira por várias razões sociopolíticas, incluindo a manutenção da estabilidade política, o fortalecimento da segurança nacional e a preservação dos valores sociais tradicionais (Shishkina & Issaev, 2018).

A questão da censura na tradução não profissional foi abordada de várias maneiras. Massidda (2015) analisou a censura na Itália e comparou as abordagens das legendas “profissionais” e legendas amadoras para tradução de linguagem ofensiva do italiano para o inglês. Os resultados indicaram que, embora os legendadores “profissionais” suavizassem ou

eufemizassem palavrões como “filho da puta”, “pau” e “babaca” para “filho de uma boa mãe”, “biscoito” e “idiota”, respectivamente, os legendadores NP os traduziam sem alterar sua intensidade. Abdolmaleki *et al.* (2018) investigaram as legendas não profissionais de mangás⁷ no Irã e relataram que, segundo o fundador de uma comunidade on-line de mangás, a maioria dos leitores da comunidade é jovem. Esses leitores, enquanto comunidade, seguem regras próprias que minimizam palavrões e insultos, e os tradutores NP tentam cumprir ao máximo essas diretrizes. Por exemplo, muitos palavrões são substituídos por palavras que não são consideradas muito agressivas em persa, mas que ainda refletem sentimentos profundos (Abdolmaleki *et al.*, 2018).

Mesmo com a notável falta de pesquisas sobre legendagem em árabe (Alharthi, 2016b; Furgani, 2016; Khalaf e Rashid, 2016; Abdelaal, 2019), estudos anteriores mostram que linguagem explícita tende a ser suavizada pelos tradutores NP. Khalaf e Rashid (2016), por exemplo, examinaram a atenuação da obscenidade dos palavrões nas legendas NPA. Os resultados do estudo ilustram que as estratégias mais comumente usadas são as de omissão, de mudança de campos semânticos, de mudança de registro e de uso de arcaísmos ou eufemismos, de generalização e de substituição linguística e de ambiguidade. Mas, mais importante, é a constatação de que os legendadores estão “cumprindo as normas da cultura-alvo” ao escolher a estratégia de tradução para lidar com palavrões (Khalaf e Rashid, 2016, p. 303).

O resultado da presente pesquisa mostra que 45% dos legendadores NPA participantes destacaram a importância de traduzir linguagem explícita (palavrões, obscenidades ou outros tabus) e conteúdo AV explícito, sem recorrer a estratégias como a omissão, a atenuação ou os eufemismos para atenuar sua obscenidade. Esse resultado contradiz os resultados apresentados por Khalaf e Rashid (2016). Quando questionado sobre a tradução de tal conteúdo, um participante respondeu que “o conteúdo é traduzido como está, o espectador e o tradutor já conhecem o conteúdo e a classificação dele [ou seja, se é classificado como adequado para adultos ou crianças]”; outro afirmou: “Eu o legendo como está porque pode ser importante para o contexto do filme”. Esses comentários mostram que seus autores foram motivados a desafiar a norma da censura ao intervir com sua tradução. Outros legendadores NPA participantes confessaram que entraram no mundo da legendagem pela frustração com a forma que outros legendadores lidaram com tal conteúdo. Os exemplos de legendagem 1 e 2, abaixo, fundamentam essas afirmações e mostram como o intervencionismo pode ser um fator

⁷ Nota do autor: Mesmo que mangás (histórias em quadrinho originárias do Japão) estejam além do escopo deste estudo, o contexto sociocultural e enfoque do trabalho de Abdolmaleki *et al.* se assemelha ao dos legendadores NPA.

de motivação não declarado por trás da legendagem.

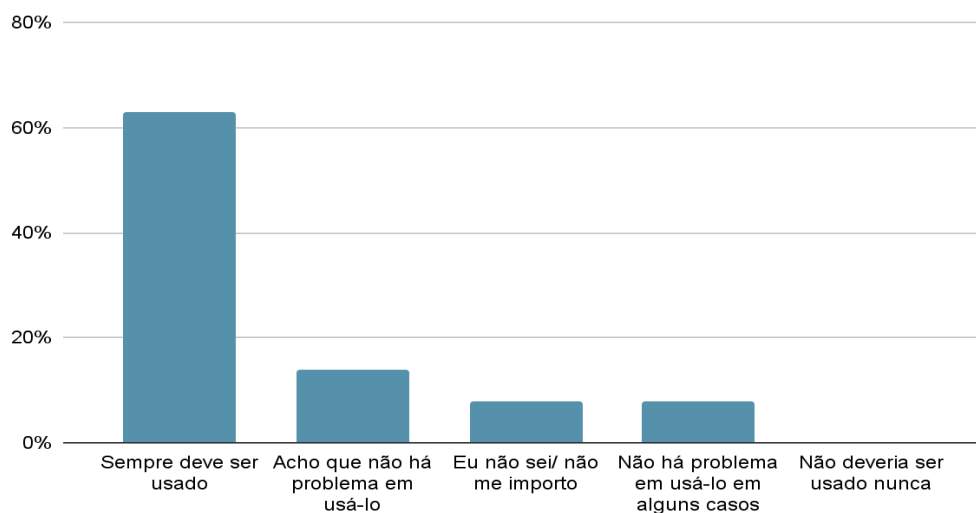
O exemplo 1 (assim como o exemplo 2) apresenta legendas feitas por P14, um participante com idade entre 35 e 44 anos. Ele tem ensino médio completo e se descreve como um “legendador profissional”. Ele afirma não ter recebido treinamento em tradução e interpretação (T&I), e nunca ter trabalhado antes como tradutor para uma empresa/agência. Com base na abordagem sociológica da tradução, o pressuposto de que o habitus (Bourdieu, 1977, 1991) de um indivíduo ou grupo pode ser “reconstruído” (Wolf, 2014, p. 13) por meio de suas atividades nos faz entender o processo de tradução de P14, traçando a “interação entre a análise do texto e a análise social” (Wolf, 2014), o que foi possível devido à disponibilidade de dados sociodemográficos sobre o legendador.

Os exemplos 3 e 4 foram produzidos pelos participantes P21 e P38. P21 é um homem de 18 a 24 anos, com ensino médio completo e que se descreve como um “legendador profissional”. De acordo com seu perfil, ele legendou ou participou de legendagens NPA em cerca de 42 filmes e/ou séries de TV e, de acordo com minha pesquisa, passou um ano ou mais legendando de forma não profissional. Quando questionado sobre sua motivação, P21 afirmou que pratica a legendagem NPA para permitir que outras pessoas desfrutem do conteúdo audiovisual. Mais importante ainda, ele respondeu à pergunta “Como você lida com palavrões e cenas sexuais?” com esse comentário:

- Eu as coloco como estão (P21)

A resposta de P21 sugere que ele é a favor de transmitir a linguagem tabu do texto fonte com a mesma intensidade no texto alvo. Ao analisar sua resposta, o exemplo 4 ilustra que o participante de fato tem essa atitude em relação à linguagem tabu, desafiando as normas sociais sobre tabus sexuais. Ele também legenda conforme as normas de legendagem NPA, usando árabe moderno padrão (AMP) porque, de acordo com dados da pesquisa (Figura 1), 69% dos legendadores NPA que participaram dela fazem uso de AMP.

Figura 1: Respostas dos participantes para: "O que você acha do uso de AMP para legendas convencionais (DVDs, cinema, Netflix)?"

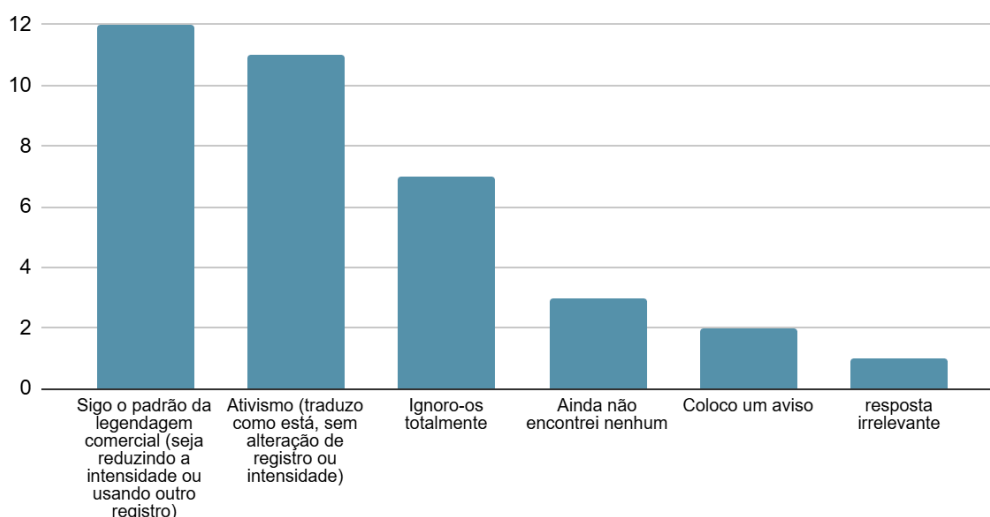


Fonte: pesquisa do próprio autor.

Quanto a P38, seus dados sociodemográficos revelam que é um homem de 25 a 34 anos, com ensino superior completo, que se descreve como um “legendador amador”. Seu perfil em www.subscene.com mostra que ele legendou ou participou de legendagem NPA de cerca de 76 filmes e/ou séries de TV e, como mostrado no levantamento, passou um ano ou mais legendando de forma amadora. Ele também forneceu uma resposta interessante à pergunta “Como você lida com palavrões e cenas sexuais?” (figura 2 abaixo). Ele afirmou que:

- **O conteúdo é traduzido como está**, o espectador e o tradutor já [deveriam] conhecer o conteúdo e sua classificação (P38)

Figura 2: As respostas dos participantes a “Como você lida com palavrões e cenas sexuais?”



Fonte: pesquisa do próprio autor.

De forma semelhante à observação de P21, a resposta de P38 indica que ele também é inflexível quanto à tradução de linguagem tabu, que deve ser tão intensa quanto era no TF. De acordo com essa resposta, a abordagem de tradução de P38 para a palavra tabu “bastardo”, como será visto no Exemplo 3, consistia em manter sua intensidade por meio de um equivalente árabe incomum na legendagem comercial.

Esses dados sociodemográficos mostram que nem todos os legendadores NPA são “tecno-jovens” interessados principalmente em legendar filmes de forma prática, rápida e técnica (Gamal, 2007, p. 91). Como legendador, o perfil de P14 no subscene.com mostra que ele legendou ou participou de legendagem em mais de 500 títulos de filmes e séries de TV e, de acordo com o levantamento, passou um ano ou mais legendando, além de relatar ter recebido dinheiro para fazer legendagens NPA no passado.

Os exemplos 1 e 2 exibem casos em que palavrões e elementos tabu são traduzidos de forma contrária às normas sociais e à legendagem que os legendadores profissionais seguem. Ambos os exemplos apresentam legendas retiradas da série americana de drama policial *Sons of Anarchy* (Sutter, 2008–2014). A série de TV acompanha a vida de um clube de motociclistas fora da lei nos EUA. Esse TF em particular foi escolhido porque um dos participantes da pesquisa elaborou sua legenda, bem como por apresentar uma linguagem explícita em excesso. Os exemplos 1 e 2 apresentam legendas NPA produzidas pelo participante P14.

Exemplo 1: Legendas criadas por P14 e retiradas da 1ª temporada, episódio 7 de *Sons of Anarchy* (Sutter, 2008–2014)

Texto-fonte	Legendas NPA	Retrotradução
Clay [00:31:33]: Não vou deixar nada afastar o Jax do Sam Crow, principalmente uma “buceta”.	لن أدع شيئاً يبعد " جاكس " عن سام كرو " وخاصة المهبل "	– Não vou deixar que algo afaste “Jax” de “Sam Crow”, especialmente uma vagina
Gemma [00:31:37]: Tara não é uma “buceta”. Ele a amava. ⁸	تيرا " ليست مهبل " إنه يحبها	– “Tara” não é uma vagina Ele a ama ⁹

No exemplo 1, a palavra *buceta* é traduzida usando um equivalente em árabe que é tão ofensivo quanto o termo no TF. Nesta cena em particular, Gemma e Clay estão discutindo o envolvimento de seu filho (enteado de Clay) com uma mulher chamada Tara.

Mesmo que as palavras *buceta* no TF e مهبل no TA pertençam a registros diferentes em seus respectivos idiomas, elas possuem intensidade semelhante. No entanto, مهبل, que geralmente é traduzida como “vagina”, raramente é usada como equivalente para a palavra “buceta”, especialmente em legendas comerciais. Em vez disso, a norma comercial seria omitir a palavra ou suavizá-la usando um termo menos ofensivo, como será mostrado em breve.

Diferentemente de P14, outros legendadores NPA traduziram a palavra “buceta” para فرج, que é um termo formal mais genérico para “genitália” ou “partes íntimas”. Como tal, ela reduz drasticamente a intensidade/ofensividade do TF. Usar o equivalente indica que o legendador se conformou à norma comercial, adotando a ambiguidade como forma de atenuar a obscenidade do TF, fato que corresponde aos resultados apresentados por Khalaf e Rashid (2016). Portanto, o uso da palavra árabe مهبل por P14 é visto como uma demonstração da contestação dos legendadores NPA às normas sociais e de legendagem que geralmente são

⁸ No original: Clay [00:31:33]: *Not gonna let anything turn Jax away from Sam Crow, especially “pussy”.*
Gemma [00:31:37]: *Tara’s not “pussy”. He loved her.*

⁹ No original: – *I am not letting something move “Jax” away from “Sam Crow” especially vagina*
– *“Tara” is not a vagina. He loves her*

seguidas na mídia tradicional árabe. Essa escolha apresenta uma maneira diferente de legendar esse conteúdo, desafiando o poder dos censores e colocando o legendador em risco por fazê-lo.

Exemplo 2: Legendas criadas por P14 e retiradas da 1ª temporada, episódio 7 de *Sons of Anarchy* (Sutter, 2008–2014)

Texto-fonte	Legendas NPA	Retrotradução
Tig [00:39:33]: Vamos. Saíam daqui antes que eu “estupre” vocês dois. ¹⁰	اخرجوا من هنا قبل أن أغتصبكم جميعاً	Saíam daqui antes que eu “estupre” todos vocês. ¹¹

O exemplo 2 também inclui legendas elaboradas por P14. O exemplo mostra como a palavra “estupro” do TF foi traduzida como اغتصب por P14, equivalente mais próximo de “estupro”. Nesta cena, Tig, um membro masculino da gangue de motoqueiros, se dirige a outro homem e à sua namorada. A palavra “estupro” foi usada para ameaçar os demais participantes da cena. Substituí-la por uma palavra/frase mais fraca ou omiti-la tiraria completamente a intensidade da mensagem. Esse exemplo mostra outro caso em que o legendador NPA manteve a intensidade do TF e não recorreu a uma das estratégias normalmente utilizadas em legendas comerciais em árabe para evitar mencionar o estupro.

O uso das palavras “buceta” e “estupro” transmite certas emoções que complementam o diálogo no TF, algo importante de ser transmitido. No exemplo 1, a palavra “buceta” foi usada por um falante masculino como um termo pejorativo em relação a uma mulher, e insultar é a principal razão para o uso de tal termo. No Exemplo 2, a palavra “estupro” está sendo usada de forma depreciativa para ameaçar os ouvintes. Em ambos os casos, o uso de linguagem explícita no TF serve a um propósito que P14 alcança com sua tradução. Isso confirma as afirmações feitas pelos participantes, afirmando que a linguagem explícita é importante e não deve ser omitida ou suavizada.

Em resposta a uma pergunta de pesquisa sobre como lidar com palavrões e cenas sexuais, P14 afirmou explicitamente que tal conteúdo “deve ser esclarecido [legendado claramente]. Você não pode enganar os telespectadores”, ideia evidente nos exemplos anteriores. Esta resposta indica que P14 assume uma posição clara contra a forma como essa linguagem é traduzida. Sua atitude parece concordar com o postulado de Tymoczko (2010) e

¹⁰ No original: Tig [00:39:33]: Come on. Get out of here before I “rape” both of you.

¹¹ No original: Get out of here before I “rape” you all.

Baker (2019) de que o intervencionismo e a censura estão associados. Em outras palavras, a postura de P14 sobre a legendagem de palavrões e a linguagem tabu sugere uma abordagem intervencionista, em contraste com as normas de tradução comercial encontradas na TV, no cinema etc. As respostas de P14 à pesquisa sobre a importância de não enganar o espectador comprova essa postura. Embora P14 nunca tenha se rotulado como intervencionista ou tivesse seu trabalho motivado pelo intervencionismo, ele certamente parece ter manifestado certas características de práticas intervencionistas.

O histórico sociodemográfico de P14 ajudou a esclarecer por que ele fez certas escolhas tradutórias nas cenas de linguagem explícita. A resposta "[...] você não pode enganar os telespectadores" e as legendas produzidas por ele revelam que, embora ele não tenha declarado abertamente na pesquisa que o intervencionismo é um fator motivacional por trás de seu trabalho, ele exibe uma forma de intervencionismo “não declarado” evidente na contestação das regras de censura geralmente seguidas no mundo árabe.

Exemplo 3: Legendas criadas por P38 e tiradas da 8ª temporada, episódio 2 de Game of Thrones (Benioff & Weiss, 2011–2019).

Texto-fonte		Eu sou o bastardo de Robert Baratheon. ¹²	
Legenda comercial (OSN)	أنا ابن (روبرت باراثيون) غير الشرعي	Legenda NPA	أنا نغل (روبرت براثيون)
Retrotradução	Eu sou o filho ilegítimo (de Robert Baratheon)	Retrotradução	Eu sou o filho do adultério (de Robert Baratheon) ¹³

O exemplo 3 mostra o uso do equivalente em árabe نغل para traduzir a palavra tabu “bastardo”, curiosamente, por outro legendador NPA, P38. A versão NPA, com o equivalente em árabe نغل (lit. filho de adultério), evidencia a pessoa e seus pais, sugerindo que os pais são adúlteros. O legendador NPA optou por uma mudança no registro, o que está de acordo com as normas comerciais e de legendagem NPA, mas sua abordagem, quando comparada à outra tradução, ilustra uma escolha de palavras que mantém aspectos que tornam a palavra do TF um tabu. O equivalente árabe نغل, escolhido por P38, está mais próximo da intensidade do TF no que

¹² No original: *I'm Robert Baratheon's **bastard**.*

¹³ No original: *I am (Robert Baratheon's) illegitimate son. I am (Robert Baratheon's) child of adultery.*

tange às associações da palavra “adultério”, o que ilustra uma forma de intervencionismo conforme a definição do termo neste artigo.

Outro exemplo é visto na forma como a palavra “vadia” é traduzida para o árabe. A tradução de “vadia” é considerada tabu em árabe se ela insinuar conotações de baixa moral ou adultério. O exemplo 4 abaixo mostra como essa palavra é traduzida de forma diferente pelos legendadores árabes profissionais e pelos legendadores NPA.

Exemplo 4: Legendas criadas por P21 e retiradas do filme de suspense psicológico americano *Coringa* (Phillips *et al.*, 2019).

Texto-fonte	[Um homem grita com uma mulher enquanto ela sai correndo do ônibus] HOMEM: Vadia! ¹⁴		
Legenda comercial (iTunes)	ساقطة!	Legenda NPA	عاهرة!
Retrotradução	Mulher de baixa moral!	Retrotradução	Adúltera! ¹⁵

O exemplo 4 ilustra como a palavra tabu “vadia” foi traduzida de forma diferente pelo tradutor profissional e por P21, que traduziu a palavra “vadia” para o equivalente عاهرة, que literalmente significa “adúltera” ou “lasciva”. O equivalente árabe عاهرة é derivado da raiz da palavra عهر (lit. “adultério”). Quanto à legenda oficial, o equivalente é ساقطة, que significa, no caso de seu uso no exemplo 4, “uma mulher de baixa moral”. Embora as versões com legendas comerciais e com legendas NP não sejam tão ofensivas quanto o TF, em parte devido a uma mudança no registro, parece que a versão da legenda NP está mais próxima em intensidade. Isso torna o equivalente árabe عاهرة mais próximo dos tons sexuais do TF, já que ele é mais sugestivo da ideia de sexo ou adultério do que a versão comercial. Observa-se que P21 escolheu o equivalente árabe عاهرة, embora o uso do equivalente árabe formal ساقطة (lit. mulher com baixa moral), conforme adotado na versão comercial, seja comumente usado na legendagem comercial e em algumas legendas NPA. Ao comparar o equivalente ساقطة usado na versão comercial com o equivalente عاهرة em termos de intensidade, o equivalente árabe عاهرة é um pouco mais forte quando usado para traduzir a palavra tabu “vadia”. A escolha por

¹⁴ No original: *[A man shouts at a woman as she rushes out of the train] MAN: Bitch!*

¹⁵ No original: *Woman with low morals! Adulteress [salacious]!*

uma tradução mais forte pelos legendadores do NPA é um sinal da contestação às normas sociais. Embora a versão amadora siga a norma de legendagem comercial árabe ao usar AMP, sua escolha de palavras difere da norma comercial de eufemismo e está mais próxima das conotações de tabu do TF que acompanham a palavra tabu “vadia”.

Mesmo que a palavra tabu “vadia” pudesse ter sido traduzida para palavra coloquial e informal فحبة (lit. prostituta), conforme reivindicado por Khalaf e Rashid (2016), o exemplo 4 ainda ilustra a variação de intensidade e formalidade com os equivalentes ساقطة و عاهرة. Ele mostra como uma escolha por palavras diferentes poderia explicar abordagens diferentes que, por sua vez, poderiam ser o produto de motivações distintas. O legendador NPA não hesitou em usar um equivalente árabe com conotações sexuais (tabu entre falantes de árabe), em oposição à versão comercial, na qual o equivalente empregado sugere apenas baixa moral e não está necessariamente relacionado aos tons sexuais associados à palavra do TF. O exemplo 4 também mostra como os legendadores NPA escolhem quais normas querem seguir, pois seguem a norma de legendagem do uso da AMP, mas ainda desafiam a norma social ao legendar a linguagem tabu.

Outra forma de contestação é quando os legendadores NPA adicionam comentários às legendas para alertar o espectador sobre cenas explícitas. Essa intervenção ou estratégia para lidar com conteúdo AV explícito pode não equivaler ao intervencionismo conforme definido anteriormente, já que não envolve risco nem desafia normas sociais, mas ainda representa uma contestação clara aos legendadores comerciais, já que não é uma estratégia praticada na mídia convencional (TV, cinema, DVDs, etc.). Essa forma de intervencionismo indireto tem sido relatada por 12% dos legendadores NPA pesquisados e foi observada pelo autor também por meio de observação pessoal. No exemplo 3, pode-se ver tal intervenção.

Exemplo 5. Legendas criadas por P14 e retiradas da 1ª temporada, episódio 7 de Sons of Anarchy (Sutter, 2008–2014).

Texto-fonte	[cena de cunho sexual]
Legenda NPA	*تحذير*: لقطة اباحية لن اترجمها
Retro-tradução	*aviso*: cena pornográfica [na sequência] que não vou legendar

No exemplo 5, o legendador NPA intervém nas legendas adicionando um comentário para avisar o espectador de uma próxima cena sexual que não será legendada. Esta

intervenção e inserção de texto adicional mostram que o legendador tem um nível de autocensura ao legendar conteúdo visualmente explícito, mas não ao legendar linguagem explícita, como demonstrado nos exemplos anteriores. Isso pode estar relacionado ao habitus de ter crescido em uma sociedade em que tal conteúdo não é considerado aceitável, especialmente na mídia tradicional ou em público. Não legendar cenas explícitas é considerado autocensura, pois segue as práticas de censura comercial no que diz respeito ao conteúdo AV explícito. Embora cerca de 30% dos participantes tenham mostrado que não têm problemas com legendar linguagem explícita, como visto nos exemplos 1 e 2, o exemplo 5 apresenta uma intervenção que contesta as regras de forma diferente. O exemplo 5 também difere dos exemplos 1 e 2, pois ilustra outra posição por parte do tradutor em relação às legendas.

No geral, cerca de 20% dos entrevistados foram enfáticos quanto ao desânimo com a prática de alertar o espectador com antecedência sobre cenas explícitas. Um dos entrevistados pede que tudo seja legendado, “para ser honesto com o público, sem qualquer falsificação”; outro afirmou que eles “legendam todo o conteúdo AV”. Além disso, me deparei com vários blogs, fóruns e postagens de redes sociais (por exemplo, Wadan, 2006; jimy34.blogspot.com, 2016) discutindo como a autocensura praticada por alguns legendadores NPA está “poluindo” a experiência do público. Essa estratégia pode não se encaixar na definição de intervencionismo estabelecida por este artigo, mas certamente mostra que a legendagem NPA como campo está mostrando sinais de intervencionismo além da tradução. A estratégia também mostra que o campo da legendagem NPA não é mais um local de prática representacional, pois os mecanismos dos agentes podem ser rastreados, mesmo que sigam as normas de sua sociedade, ao mesmo tempo em que desafiam as convenções de legendagem. Essa forma de contestação ilustra quanta influência os legendadores NPA têm em seu campo. Eles não apenas apresentam formas de intervenção que desmontam a lógica da legendagem comercial, mas também evidenciam sinais de intervenção que desafiam os mecanismos de poder no próprio campo de legendagem NPA.

4. Conclusão

Este artigo apresenta, entre seus resultados, a conclusão de que 45% dos legendadores NPA pesquisados afirmam usar práticas que podem ser chamadas de intervencionistas, o que também se observa em alguns dos exemplos dos textos. Este artigo propôs defender uma ligação entre a motivação por trás da LNP e as práticas intervencionistas, levantando a hipótese de que

uma das motivações não declaradas dos legendadores NPA, por trás da legendagem, é desafiar as normas sociais e de legendagem. Em suma, as evidências do presente estudo indicam que a legendagem NPA está se tornando um campo de prática intervencionista, apesar de o intervencionismo não ser declarado como motivação pelos legendadores NPA pesquisados. É, no entanto, difícil fazer generalizações sobre as legendas NPA em todo o mundo árabe pela falta de dados sobre o *habitus* tradutório, os contextos sociodemográficos dos legendadores NPA e as diferentes normas sociais, pois isso exigiria pesquisa empírica em larga escala. Embora existam algumas ambiguidades na forma como as pesquisas anteriores sobre TAV definem o intervencionismo, segundo os dados atuais, alguns legendadores NPA adotam práticas intervencionistas porque desafiam as convenções de legendagem e as normas sociais. Ao contrário dos resultados de outros estudos (por exemplo, Baker, 2016), os legendadores NPA pesquisados não declaram abertamente que são intervencionistas nem afirmam trabalhar com uma agenda unificada. Eles estão apenas legendando de maneira que lhes convém, sem seguir as convenções de legendagem e as normas sociais.

A pesquisa apresenta algumas limitações, como o pequeno número de exemplos usados para a análise de legendagem. Embora apenas três exemplos tenham sido discutidos neste artigo, P14, P21 e P38 exibiram formas de intervencionismo em suas respostas ao levantamento e em diversos outros exemplos. Além disso, o escopo deste trabalho se restringe à investigação de formas de intervencionismo dentro da temática da censura. Mesmo que ela seja uma temática restritiva para a investigação atual, pode-se concluir que a censura se provou útil para analisar práticas intervencionistas partindo de uma perspectiva sociológica. Apesar das limitações, os resultados deste estudo mostraram que os fatores motivacionais dos legendadores NPA têm impacto nas escolhas tradutórias, escolhas que podem ser interpretadas, em alguns casos, como formas de intervencionismo. Outras instâncias de intervencionismo na legendagem NPA também foram observadas em áreas além do escopo deste artigo, como a distribuição de conteúdo AV, a tradução de conteúdo religioso e a tradução de linguagem humorística.

Pesquisas futuras sobre LNP usando uma abordagem sociológica têm o potencial de aprofundar nossa compreensão de outras questões sobre o intervencionismo, como explorar possíveis ligações entre o anonimato e as estratégias de tradução de legendagem, ou a legendagem de conteúdo AV como meio de autoexpressão, ou a oportunidade dos legendadores não profissionais expressarem suas opiniões sobre um assunto como a autocensura. Como em outras áreas da vida social, nossa compreensão da tradução como prática social e possível espaço de intervenção individual poderia ser substancialmente

aprimorada. A análise das motivações dos tradutores não profissionais para legendar e das condições sociodemográficas que afetam a tomada de decisão pode auxiliar nesse trabalho, especialmente no que diz respeito aos legendadores no diálogo em áreas pouco pesquisadas, como a língua e os falantes de árabe. Em um nível teórico, esse tipo de pesquisa pode beneficiar disciplinas como a sociologia da tradução, que continua sendo um campo relativamente novo para a pesquisa em TAV, mas muito promissor.

Referências

- ABDELAAL, N. M. Subtitling of culture-bound terms: strategies and quality assessment. **Heliyon**, Amsterdam, v. 5, n. 4, p. 1–27, 2019. DOI: 10.1016/j.heliyon.2019.e01411. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01411>.
- ABDOLMALEKI, S. D.; TAVAKOLI, M.; KETABI, S. Agency in non-professional manga translation in Iran. **Translation & Interpreting**, Dublin, v. 10, n. 1, p. 92–110, 2018. DOI: 10.12807/ti.110201.2018.a06. Disponível em: <https://doi.org/10.12807/ti.110201.2018.a06>.
- ALHARTHI, A. **Challenges and strategies of subtitling humour**: a case study of the American sitcom *Seinfeld*, with particular reference to English and Arabic. 2016a. Tese (Doutorado em Tradução Audiovisual) – University of Salford, Salford, 2016. Disponível em: <http://usir.salford.ac.uk/40460/>.
- ALJAMMAZ, A. I. A. **Arabic cybersubtitling motivation**: an exploration of translator and practice. 2022. Tese (Doutorado) – Monash University, Clayton, 2022. DOI: 10.26180/20438115.v1. Disponível em: <https://doi.org/10.26180/20438115.v1>.
- ALSHARHAN, A. Netflix no-censorship policy in subtitling taboo language from English into Arabic. **Journal of Audiovisual Translation**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 7–28, 2020.
- BAKER, M. Audiovisual translation and activism. In: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (Ed.). **The Routledge handbook of audiovisual translation**. London: Routledge, 2019. p. 453–467.
- BAKER, M. The prefigurative politics of translation in place-based movements of protest: subtitling in the Egyptian revolution. **The Translator**, London, v. 22, n. 1, p. 1–21, 2016. DOI: 10.1080/13556509.2016.1148438. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13556509.2016.1148438>.
- BENIOFF, D.; WEISS, D. B. **Game of Thrones** [Série de televisão]. Burbank: Warner Bros. Television, 2011–2019.
- BOKOVA, I. Message from Ms Irina Bokova, Director-General of UNESCO, on the occasion of the first World Arabic Language Day 18 December 2012. **United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization**, 2012. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/en/unesco/events/prizes-and-celebrations/celebrations/international-days/world-arabic-language-day/>.

BOURDIEU, P. **Language and symbolic power**. Tradução de G. Raymond & M. Adamson. Cambridge: Polity Press, 1991.

BOURDIEU, P. **Outline of a theory of practice**. Tradução de R. Nice. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.

CEMERIN, V.; TOTH, M. An exploration of motives for fansubbing based on several Croatian fansubbing communities. In: ORREGO-CARMONA, D.; LEE, Y. (Eds.). **Non-professional subtitling**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2017.

CRONIN, M. **Translation and globalization**. London: Routledge, 2003.

DARWISH, A. **Translation and news making: a study of contemporary Arabic television**. 2009. Tese (Doutorado) – Queensland University of Technology, Brisbane, 2009. (Não publicada).

DÍAZ-CINTAS, J. Film censorship in Franco's Spain: the transforming power of dubbing. **Perspectives**, London, v. 27, n. 2, p. 182–200, 2019. DOI: 10.1080/0907676x.2017.1420669. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0907676x.2017.1420669>.

DÍAZ-CINTAS, J. “Subtitling's a carnival”: new practices in cyberspace. **The Journal of Specialised Translation**, v. 30, p. 127–149, 2018.

DWYER, T. Fansub dreaming on ViKi. **The Translator**, London, v. 18, n. 2, p. 217–243, 2012. DOI: 10.1080/13556509.2012.10799509. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13556509.2012.10799509>.

FURGANI, K. T. **A study into the challenges of subtitling English into Arabic**. 2016. Tese (Doutorado) – Liverpool John Moores University, Liverpool, 2016. ProQuest Dissertations & Theses Global.

GAMAL, M. Y. Audiovisual translation in the Arab world (v 0.4): mapping the field. **Arab Media & Society**, n. 19, p. 1–12, 2014.

GAMAL, M. Y. Audiovisual translation in the Arab world: a changing scene. **Translation Watch Quarterly**, v. 3, n. 2, p. 78–95, 2007.

IZWAINI, S. Amateur translation in Arabic-speaking cyberspace. **Perspectives**, London, v. 22, n. 1, p. 96–112, 2014. DOI: 10.1080/0907676X.2012.721378. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2012.721378>.

لقطة إباحية [Mensagem de blog]. **Blogspot**, 24 mar. 2016. Disponível em: <http://jimmy34.blogspot.com/2016/03/blog-post.html>.

KHAKSHOUR FORUTAN, M.; MODARRESI, G. Translation of cultural taboos in Hollywood movies in professional dubbing and non-professional subtitling. **Journal of Intercultural Communication Research**, London, v. 47, n. 6, p. 454–473, 2018. DOI: 10.1080/17475759.2018.1480516. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/17475759.2018.1480516>.

KHALAF, A. S.; RASHID, S. M. Attenuating obscenity of swearwords in the amateur subtitling of English movies into Arabic. **Arab World English Journal (AWEJ)**, v. 7, n. 1, p. 295–309, 2016.

KHOSHSALIGHEH, M.; AMERI, S.; MEHDIZADKHANI, M. A socio-cultural study of taboo rendition in Persian fansubbing: an issue of resistance. **Language and Intercultural Communication**, London, v. 18, n. 6, p. 663–680, 2018.

LI, D. Ethnographic research in audiovisual translation. In: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (Ed.). **The Routledge handbook of audiovisual translation**. London: Routledge, 2019. p. 383–397.

MASSIDDA, S. **Audiovisual translation in the digital age: the Italian fansubbing phenomenon**. London: Palgrave Macmillan, 2015.

MCDONOUGH DOLMAYA, J. Analyzing the crowdsourcing model and its impact on public perceptions of translation. **The Translator**, London, v. 18, n. 2, p. 167–191, 2012. DOI: 10.1080/13556509.2012.10799507. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13556509.2012.10799507>.

MUNDAY, J. **Introducing translation studies: theories and applications**. 4. ed. London: Routledge, 2016.

OLOHAN, M. Sociological approaches to translation technology. In: O'HAGAN, M. (Ed.). **Routledge handbook of translation and technology**. London: Routledge, 2019. p. 384–397.

OLOHAN, M. Why do you translate? Motivation to volunteer and TED translation. **Translation Studies**, London, v. 7, n. 1, p. 17–33, 2014. DOI: 10.1080/14781700.2013.781952. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/14781700.2013.781952>.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. Fan audiovisual translation. In: BAKER, M.; SALDANHA, G. (Eds.). **Routledge encyclopedia of translation studies**. 3. ed. London: Routledge, 2020. p. 172–176.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. The politics of affect in activist amateur subtitling: a biopolitical perspective. In: BAKER, M.; BLAAGAARD, B. B. (Eds.). **Citizen media and public spaces: diverse expressions of citizenship and dissent**. London: Routledge, 2016. p. 118–135.

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

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. Co-creational subtitling in the digital media: transformative and authorial practices. **International Journal of Cultural Studies**, London, v. 16, n. 1, p. 3–21, 2013b.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. Amateur subtitling as immaterial labour in digital media culture: an emerging paradigm of civic engagement. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, London, v. 19, n. 2, p. 157–175, 2013a. DOI: 10.1177/1354856512466381. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1354856512466381>.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L.; SUSAM-SARAEVA, Ş. Non-professionals translating and interpreting: participatory and engaged perspectives. **The Translator**, London, v. 18, n. 2, p. 149–165, 2012.

- PÉREZ-GONZÁLEZ, L. Intervention in new amateur subtitling cultures: a multimodal account. **Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies**, v. 6, p. 67–80, 2007.
- PHILLIPS, T.; COOPER, B.; KOSKOFF, E. T. **Joker** [Filme]. Warner Bros. Pictures, 2019.
- SHISHKINA, A.; ISSAEV, L. Internet censorship in Arab countries: religious and moral aspects. **Religions**, Basel, v. 9, n. 11, 2018.
- SIMEONI, D. The pivotal status of the translator's habitus. **Target**, Amsterdam, v. 10, n. 1, p. 1–39, 1998.
- SUTTER, K. **Sons of Anarchy** [Série de televisão]. 20th Television, 2008–2014.
- TOURY, G. **Descriptive translation studies and beyond**. Amsterdam: John Benjamins, 1995.
- TOURY, G. **In search of a theory of translation**. Tel Aviv: Tel Aviv University, 1980.
- TYMOCZKO, M. (Ed.). **Translation, resistance, activism**. Amherst: University of Massachusetts Press, 2010.
- WADAN, A. هل تقبل ترجمة المحتوى الجنسي الإباحي [Fórum online]. Proz, 12 dez. 2006. Disponível em: <https://abrir.link/LsIyF>.
- WANG, D.; ZHANG, X. Fansubbing in China: technology-facilitated activism in translation. **Target**, Amsterdam, v. 29, n. 2, p. 301–318, 2017.
- WOLF, M. The sociology of translation and its “activist turn”. In: ANGELELLI, C. V. (Ed.). **The sociological turn in translation and interpreting studies**. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 2014. p. 7–22.
- YAHIAOUI, R. Ideological constraints in dubbing the Simpsons into Arabic. **Ideological Manipulation in Audiovisual Translation**, v. 2, p. 182–200, 2016.

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

INVESTIGANDO O POTENCIAL DA COLABORAÇÃO ENTRE TRADUTORES E PRODUTORES DE FILMES NA LEGENDAGEM DE FILMES ESTRANGEIROS: UMA ANÁLISE QUALITATIVA ¹

Hugh Wilson Nettelback²

Tradução de Artur Gomes Ferreira³

Resumo: A colaboração entre produtores de filmes e legendadores deve resultar em legendas que refletem melhor as intenções dos produtores. Entretanto, esses grupos raramente se comunicam na prática, e não há pesquisas suficientes que investiguem a colaboração entre esses dois grupos. Doze legendadores profissionais e oito produtores de filmes foram entrevistados para investigar atitudes e experiências prévias de colaboração no processo de legendagem. As atitudes variaram entre os grupos. Os produtores se mostraram, em geral, entusiasmados com as colaborações, enquanto os legendadores, mais divididos. Alguns dos legendadores concluíram que a colaboração os ajudou a entender a intenção dos cineastas por trás dos diálogos. Porém, outros relataram que a participação dos cineastas às vezes os sobrecarregava e poderia até mesmo atrapalhar. Alguns tradutores questionaram o interesse dos cineastas pela legendagem, embora a maioria tenha se mostrado favorável à colaboração. Os dois grupos demonstraram preocupação com o tempo e os custos. Os entrevistados também se mostraram preocupados quanto ao momento, durante o processo da produção dos filmes, em que a cooperação seria mais útil, opondo-se à praticidade do modelo de Romero-Fresco (2019) para a produção de filmes acessíveis, que considera a colaboração desde a pré-produção até a pós-produção. Os dois grupos veem a legendagem como um processo criativo, que pode ser facilitado com a parceria, dependendo do produto que será legendado. Devido ao ceticismo dos tradutores em relação à cooperação com os cineastas, é provável que um modelo colaborativo aceitável parta dos tradutores e se limite à pós-produção, apesar de ainda serem necessárias mais pesquisas.

Palavras-chave: Produção acessível de filmes (PAF), colaboração, cineastas, legendas.

INVESTIGATING THE POTENTIAL FOR COLLABORATION BETWEEN TRANSLATORS AND FILMMAKERS IN THE SUBTITLING OF FOREIGN FILMS

Abstract: Collaboration between filmmakers and subtitlers should result in subtitles that better reflect filmmakers' intentions. However, these parties rarely communicate in practice, and not enough research has been conducted to investigate attitudes towards collaboration among both parties. Interviews were conducted with 12 professional subtitlers and eight filmmakers to investigate attitudes to and prior experience of collaborating on subtitles. Attitudes varied between parties. Filmmakers were generally enthusiastic about past collaborations, whereas subtitlers' opinions were mixed. Some subtitlers noted collaboration helped understand filmmakers' intent for dialogue. Conversely, others reported input from filmmakers could be overbearing and unhelpful. Some subtitlers doubted filmmakers would be interested in subtitling, despite filmmakers' largely positive attitudes to collaboration. Both groups expressed concerns about time and monetary costs. Interviewees also indicated concerns about when, in the filmmaking process, collaboration would be most useful, with

¹ Texto em língua inglesa: <https://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/269>

² Tradutor, formado em Letras pela Universidade de Adelaide e Doutor em Estudos de Tradução pela Universidade Monash.

³ Revisão da tradução: Profa. Dra. Márcia Moura da Silva.

some disputing the practicality of Romero-Fresco's (2019) accessible filmmaking model, which includes collaboration from pre-production to post-production. Both parties viewed subtitling as a creative process, which might be facilitated by collaboration, depending on the product being subtitled. Given subtitlers' higher scepticism towards collaboration, it is likely that an acceptable collaborative model would be subtitler-initiated and limited to post-production, although further research is required.

Keywords: Accessible filmmaking (AFM), collaboration, filmmakers, subtitles.

1. Introdução

A produção de filmes é colaborativa e costuma envolver a cooperação de muitas pessoas, com papéis e perspectivas diversos. Cada um que contribui para um filme deve partilhar da mesma visão. Por exemplo, o museu do cinema no Centro Australiano de Melbourne, para *Imagens em Movimento*, destaca a contribuição do designer de figurinos para a construção de um filme: o design das fantasias vai muito além das roupas. Antes da primeira costura, os designers analisam o roteiro e colaboram com os diretores e atores para definir os personagens, contribuindo para que suas personalidades, histórias e cenários se combinem e criem uma performance que flua bem na tela.⁴

A contribuição dos legendadores é, no mínimo, fundamental para que os espectadores estrangeiros compreendam a história e os personagens. No entanto, a tradução vem sendo descrita como “uma das últimas etapas do processo de criação de filmes” (Romero-Fresco, 2013, p. 209), enquanto Fozooni (2006) provoca, dizendo que os tradutores ficam “relegados a uma subespécie abaixo do assistente responsável por servir chá na hierarquia da produção de filmes” (p. 294).

Uma colaboração eficaz e centrada na relação cineasta-tradutor pode levar à criação de legendas que reflitam melhor as intenções dos criadores do filme (Romero-Fresco, 2019). Nos estudos de tradução, em geral, a fidelidade às intenções do autor do texto-fonte (TF) é destacada como um fator importante há muito (e.g.: Nord, 1992; Holz-Mänttari, 1984, apud Pym, 2014).⁵ Desilla (2014) estendeu a ênfase nas intenções do “autor” para incluir a tradução audiovisual (TAV). Ela deu prioridade às “interpretações favoritas” dos cineastas ao julgar o quanto os espectadores compreendem os significados implícitos nos diálogos. Entretanto, na prática, a comunicação entre tradutores e cineastas é incomum (Fascioli-Álvarez, 2022;

⁴ Acesso em 21 de fevereiro de 2021, *Federation Square*, Melbourne, Victoria.

⁵ N.T.: É importante destacar que para Nord, a fidelidade não se limita à intenção do autor do texto-fonte, mas, sim, a todos os atores que participam no processo tradutório (conceito de *lealdade*), sendo que a teórica aponta que o tradutor traduz a sua interpretação da intenção do autor do texto-fonte. Para uma discussão mais detalhada sobre esse assunto ver Nord (2001).

Romero-Fresco, 2019), e é provável que isso ocorra especialmente no caso de produções de alto orçamento, nas quais o tradutor é contratado por meio de um provedor de serviços linguísticos intermediário. Frequentemente, a interpretação do significado de um filme e as decisões tradutórias subsequentes são deixadas nas mãos do tradutor.

Sem a supervisão dos criadores, pode ser difícil que os tradutores façam um trabalho que reflita realmente as intenções dos cineastas, mas, por outro lado, trazê-los para a tradução pode reduzir a agência dos tradutores e aumentar o tempo de trabalho. Em suma, na legendagem, será que “duas cabeças pensam melhor do que uma?” ou será que “cozinheiros demais entornam o caldo?” As pesquisas ainda precisam se aprofundar e explorar as percepções dos tradutores e cineastas sobre o valor da colaboração e sua disposição a cooperar.

1.1 O Valor da Colaboração

O fato de que a colaboração pode trazer melhores resultados em uma variedade de tarefas vem sendo discutido há anos na psicologia organizacional. Porém, a extensão da melhora depende da organização da colaboração e dos esforços dos envolvidos. Hackman (1987) explica que uma colaboração eficaz deve resultar em produções que superem os padrões de performance que os membros de uma equipe alcançariam individualmente, que melhorem a capacidade de trabalhar juntos em tarefas futuras e que facilitem a satisfação no trabalho.

Pesquisas em psicologia social sugerem ainda que a diversidade entre membros de uma equipe pode aumentar a criatividade e a inovação (Men *et al.*, 2017). Ademais, a diversidade cognitiva é descrita como um “determinante importante do grau em que uma equipe pode se beneficiar ao compartilhar o conhecimento” (Men *et al.*, 2017, p. 15), que, por sua vez, apresenta relação positiva com a criatividade. Leung *et al.* (2020) também discutem o valor complementar da colaboração entre pessoas de origens culturais diversas para a criatividade.

Esse cenário sugere que a divisão do conhecimento entre cineastas e tradutores deveria contribuir para a tomada de decisões e para a criatividade na tradução. Os tradutores e os criadores do material a ser traduzido (ex.: roteiristas ou diretores), têm objetivos, formações e experiências de vida diversas e partem de uma base de conhecimento diferente. Essas diferenças certamente têm impacto nas preferências de tradução e nas interpretações dos filmes traduzidos. O primeiro passo para determinar as possibilidades de colaboração é definir

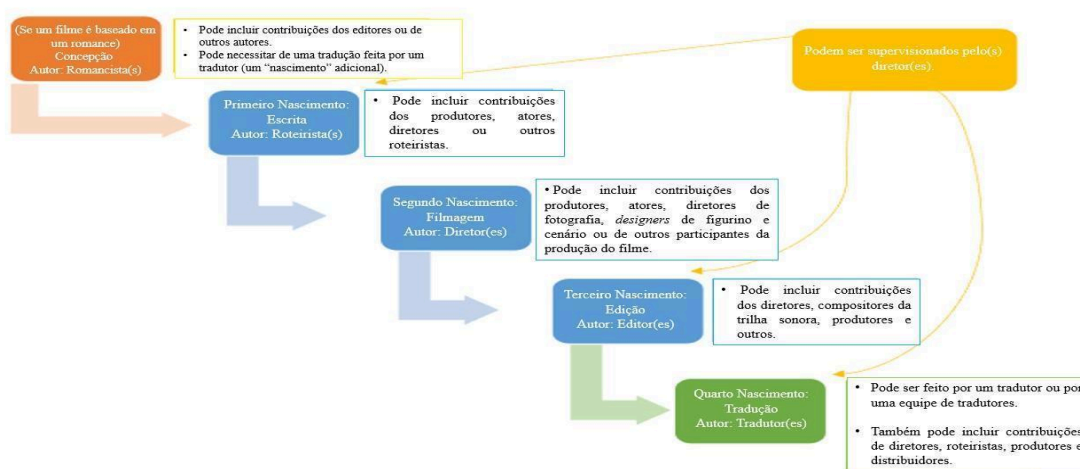
quem deve se envolver na produção e na supervisão da legendagem na indústria cinematográfica.

1.2 Quais são os participantes da “Criação” e da “Recriação” de um filme?

O debate sobre a autoria e sua importância na análise crítica é parte relevante das discussões sobre arte e literatura há décadas. Mas a autoria de um filme é mais difícil de definir do que a de um romance, já que há um número maior de pessoas envolvidas em sua criação. A teoria do autor coloca o diretor como o autor primário (Sarris, 1963), mas, como a autoria na literatura, é algo que está sujeito a discussão. De acordo com a seguinte fala, que costuma ser atribuída ao diretor francês Robert Bresson, “um filme nasce três vezes — durante a escrita do roteiro, durante a filmagem e durante a edição” (apud Ondaatje; Murch, 2002, p. 19). Além disso, Ondaatje e Murch sugerem que um filme baseado em um livro nasce quatro vezes, sob a supervisão de diferentes autores e com a participação de outros, como, por exemplo, produtores.

Zeller (2000) descreve a tradução como “uma obra de arte que emana do contexto de outro autor e que é trazida ao universo dos leitores pelo seu outro autor, o tradutor” (p. 139), sugerindo que um filme traduzido nasce novamente com um autor adicional (ou com múltiplos autores, caso seja traduzido por uma equipe). A figura 1 apresenta uma representação visual dos diferentes nascimentos por meio dos quais um filme passa e dos participantes de cada etapa, com base nos comentários de Ondaatje e Murch (2002) e de Zeller (2000), citados anteriormente.

Figura 1: Os muitos “nascimentos” de um filme.



Fonte: Elaborado pelo autor.

O papel principal do diretor é supervisionar o projeto e mediar a cooperação entre os colaboradores. Nas discussões sobre a colaboração que estão presentes na literatura em legendagem, são diretores, em vez de roteiristas ou atores, que interagem com tradutores (Romero-Fresco, 2019; Sanz Ortega, 2015), apesar de que outros grupos podem contribuir com perspectivas únicas tratando das prioridades de tradução. Mesmo que, normalmente, o diretor possua a maior autoridade, há muitas histórias de como as demandas dos produtores ou as mudanças de edição resultaram em um produto que não reflete a visão do diretor. Nesses casos, uma versão do diretor é às vezes publicada, como uma estratégia de marketing que busca contribuir para as vendas das versões para consumo caseiro, como em sites de *streaming*, o que indica que a visão do diretor é valorizada como se tivesse um valor inerente.

Em suma, é difícil atribuir a responsabilidade pelas decisões sobre como um filme é apresentado. Esse dilema se estende à tradução e se agrava quando os cineastas não têm familiaridade com a língua-alvo das legendas. Mesmo assim, o diretor costuma ser considerado o supervisor do projeto. Portanto, se o tradutor compreende bem a visão do diretor, a experiência do público estrangeiro se aproximará mais da dos cineastas. A colaboração na produção das legendas pode beneficiar cineastas, tradutores e o público.

1.3 A colaboração entre legendadores e cineastas – O trabalho em equipe pode resultar em um trabalho dos sonhos?

Nos estudos de tradução, Holz-Mänttari (1984, apud Pym, 2014) classificou o tradutor como um especialista em resolver problemas de tradução. Os autores do texto-fonte e os clientes também foram classificados como especialistas no efeito desejado de um texto. Consequentemente, os autores do texto-fonte e os tradutores possuem *expertise* complementar e, por isso, a colaboração entre ambos pode levar a um aumento da qualidade do produto final (Men *et al.*, 2017). Abordagens que tratam da colaboração entre esses grupos vão de recomendações gerais dadas pelo autor do TF no *briefing*,⁶ até o trabalho conjunto ao longo de todo o processo tradutório (Hersant, 2016; Letawe, 2016; Zienowicz-Wielebska & Krukowska-Burke, 2020).

Pesquisas empíricas sobre tradução literária exploram os benefícios da colaboração entre autores do TF e tradutores. Jansen (2019) entrevistou tradutores literários sobre suas

⁶ N.T.: Termo cunhado por Christiane Nord para se referir a instruções passadas para o tradutor com detalhes sobre a tradução esperada. Para mais detalhes ver Nord (2001).

opiniões quanto à colaboração com os autores das obras. Aproximadamente 60% de uma amostra de 190 participantes relataram interagir com frequência ou às vezes com os autores ao traduzir. Jansen concluiu que “a comunicação concentra-se, na maioria dos casos, em esclarecer o conteúdo do TF (...) e menos em como esse conteúdo deve ser lido e ainda menos em como ele deve ser transmitido no texto-alvo” (p. 678). Quase todos os participantes estavam abertos à colaboração com os autores dos textos-fonte; 65% a descreveu como algo muito útil e 33%, como moderadamente útil. Além disso, a maioria dos participantes (82%) afirma que as sugestões dos autores sobre o conteúdo aumentaram sua confiança nas escolhas tradutórias. Contudo, entre os participantes que tiveram pouco ou quase nenhum contato com os autores (aproximadamente 40% dos participantes totais), 70% não sentiu falta desse contato. Quase todos os participantes (90%) não gostariam que a colaboração diminuísse sua liberdade individual para tomar decisões. Em síntese, os tradutores geralmente são favoráveis a colaborar, mas, para alguns, o custo da comunicação pode ser maior do que os benefícios. Entretanto, pesquisas empíricas sobre essas questões são limitadas, particularmente no que se refere da legendagem.

Dentre as pesquisas existentes, encontra-se um questionário aplicado por Silvester (2021) com seis legendadores do francês. Os entrevistados apontaram que a colaboração com os diretores foi benéfica, apesar de que o número de participantes não foi divulgado, e de que a amostra era pequena demais para ser considerada generalizável. Outras informações na literatura sobre a colaboração na legendagem provêm de histórias contadas sob a perspectiva dos cineastas. Alguns diretores supervisionam a tradução de seus filmes ou colaboram diretamente com os tradutores, algo comum na tradução do cinema de autor (Eisenschitz, 2013). Porém, mesmo quando os diretores buscam envolver-se, suas instruções não são necessariamente seguidas. Por exemplo, ambos Quentin Tarantino (Sanz Ortega, 2015) e Claire Denis (2004) relataram que tentaram supervisionar a tradução de seus filmes e que foram ignorados, pois seus conselhos eram inconsistentes com os pedidos dos distribuidores.

Nos casos em que a participação dos cineastas no processo de tradução ocorre, ela pode, ao mesmo tempo, ser benéfica ou restritiva para o legendador. Quanto à tradução literária, Vanderschelden (1998) afirma que o envolvimento do autor pode reduzir a agência do tradutor, afastando-o da tomada de decisões. É provável que essa situação ocorra com a legendagem, já que é incomum que os cineastas tenham familiaridade com a língua e a cultura-alvo. Portanto, conferir a eles o poder de tradução pode resultar em legendas que não são adequadas ao seu público-alvo.

O exemplo da participação de Stanley Kubrick na tradução de seus filmes demonstra os benefícios e os custos da colaboração. Sabe-se que Kubrick se preocupava muito com a qualidade da tradução, e que afirmava que a tradução de filmes é “uma parte intrínseca do lado artístico da produção” (apud Zanotti, 2018, p. 209). Para avaliar se as traduções atendiam aos padrões, ele exigia que as legendas e a dublagem fossem retraduzidas para o inglês, para que pudesse verificar se a trama e a caracterização haviam sido transmitidas adequadamente. Kubrick acreditava que uma supervisão atenta era necessária antes e durante o processo de tradução para que as nuances do diálogo fossem preservadas e erros recorrentes fossem evitados. Zanotti apresenta exemplos das instruções de Kubrick para traduzir seu filme, intitulado *Dr. Fantástico* (*Dr. Strangelove*, no original, 1964): É muito importante encontrar equivalentes em seu país para palavras em inglês que aparecem no filme, como “*pre-empt*” (“prevenir”), “*modest and acceptable civilian casualties*” (“baixas civis aceitáveis”), “*Doomsday device*” (“Dispositivo apocalíptico”) e “*Megadeaths*” (“Megamortes”). Em inglês, essas palavras são tentativas óbvias de fazer seu conteúdo parecer menos aterrorizante, com eufemismos que, de alguma forma, acabam combinando com o vocabulário de economistas, militares etc. Major Kong, o piloto do bombardeiro, é texano. Seu sotaque e seu vocabulário são espontâneos e rústicos. Ele não deve ser traduzido ou dublado como tolo ou idiota, mas sim como tendo um sotaque rústico. (p. 211-212).

Contudo, as instruções de Kubrick são desafiadoramente ambíguas, e diferentes tradutores podem ter uma compreensão distinta do significado de “sotaque rústico” ou de “vocabulário espontâneo”. Além disso, a abordagem do diretor pode ser percebida como uma forma de retirar o controle dos tradutores. Mesmo assim, notas como essas poderiam contribuir para a escolha de palavras que transmitam melhor a visão de Kubrick sobre a narrativa, o tom e os personagens do filme.

Kubrick, notoriamente, desagradou-se com a tradução japonesa do filme de 1987, *Nascido para Matar* (*Full Metal Jacket*), após ter recebido as legendas traduzidas para o inglês e descoberto que os usos criativos e frequentes dos xingamentos presentes nos diálogos na língua-fonte não estavam presentes nas legendas (Nornes, 2007). Natsuko Toda, tradutora altamente respeitada e responsável por trabalhar no filme, teria afirmado que xingamentos são difíceis de traduzir para o japonês, pois “não temos palavrões no Japão” (Nornes, 2007, p. 216). Kubrick substituiu Toda pelo cineasta japonês Masato Harada, com quem ele se “debruçou sobre o roteiro” (p. 217) para alcançar a tradução desejada. Nornes fala bem da tradução de Harada, e Kubrick, aparentemente, gostou mais da nova versão, sugerindo que a colaboração pode resultar em um produto final que represente melhor a visão do criador do

filme. Esse caso, no entanto, também pode ser visto como um exemplo da criação de uma dinâmica potencialmente disfuncional, resultante do envolvimento do diretor, que priva o tradutor de sua autonomia. Para alguns tradutores, isso pode representar uma ameaça ao seu status profissional e, segundo os resultados da pesquisa de Jansen (2019), mencionada anteriormente, é uma dinâmica que pode desagradar a muitos deles. Para que a colaboração seja alcançada, é importante estabelecer um relacionamento favorável e respeitoso entre ambas as partes.

1.4 O modelo de produção de filmes acessível: uma nova abordagem à colaboração

Romero-Fresco (2019) apresentou um modelo para promover uma cooperação eficaz entre tradutores e cineastas. Seu modelo de produção de filmes acessível (PFA) busca “[integrar] a tradução e a acessibilidade ao processo de produção de filmes por meio da colaboração entre tradutores e cineastas” (Romero-Fresco, 2019, p. 8). Esse modelo propõe que, em produções menores, os cineastas cooperem diretamente com tradutores e profissionais de acessibilidade midiática. Em produções maiores, em que o filme terá um lançamento nacional, os cineastas devem cooperar com um diretor de acessibilidade e tradução (DAT) que gerencie as versões traduzidas do filme, garantindo o controle de qualidade, interagindo com diversos participantes nos processos de tradução e de produção de filmes, e produzindo material instrucional para os tradutores. Sob o modelo PFA, os cineastas, profissionais de acessibilidade, tradutores e DATs trabalham juntos durante a pré- e a pós-produção de um filme, considerando ambas as traduções inter e intralinguais. Por exemplo, ao editar um filme, considerar o tempo de cada cena pode dar aos espectadores tempo para ler as legendas. Cada cena pode ser enquadrada para garantir que as legendas não se misturem às cores da tela e que não cubram textos ou padrões que as tornem menos legíveis.

No modelo PFA, os cineastas cooperam com o processo de tradução dando instruções para a escrita e exibição das legendas. Da mesma forma que na tradução literária, a comunicação entre os grupos envolvidos na criação de material acessível varia desde instruções mínimas até uma colaboração direta durante o processo da produção de um filme e da sua tradução (Fascioli-Álvarez, 2022). Uma das funções do PFA é permitir que “os cineastas recuperem todo o controle da recepção de seus filmes” (Romero-Fresco, 2019, p. 25). O modelo PFA também busca educar os cineastas sobre as dificuldades de traduzir e dar aos tradutores mais autoridade para influenciar a criação de filmes que sejam mais simples de

legendar. A participação na produção de filmes também pode permitir que os tradutores cooperem com outros profissionais, como atores e escritores, que podem informá-los melhor sobre as nuances dos diálogos.

Romero-Fresco (2019) estimou que a aplicação mínima do modelo (eg.: a colaboração entre tradutores/especialistas de acessibilidade e cineastas em pelo menos uma reunião) custaria pouco mais do que os serviços padrão de tradução. Ele sugeriu que até uma implementação mais extensa do PFA (como a participação dos DATs durante a pós-produção, o uso de legendas criativas e a produção de uma introdução por áudio) só alcançaria 0,1% do preço de um filme de baixo orçamento, ou 0,01% de um filme de um grande estúdio. Ele argumenta “ainda não ter encontrado um cineasta que, depois de ter ouvido sobre o PFA, não tenha apoiado a ideia” (p. 221). Mas, até o momento, há poucos estudos sobre a opinião dos cineastas ou tradutores sobre a possibilidade de aplicar o modelo de Romero-Fresco para a legendagem interlingual, e, como destacado anteriormente, há poucas pesquisas sobre a colaboração entre os cineastas e os legendadores. Ambos os tópicos são explorados neste artigo. Saber como os cineastas e legendadores veem seus papéis na tradução e o potencial da colaboração é fundamental para melhorar os padrões de legendagem. Esse artigo compara opiniões sobre o valor potencial da colaboração, com o objetivo de informar sobre a possibilidade e a probabilidade de aceitação de uma abordagem colaborativa.

2. Perguntas de pesquisa

PP1: Para os participantes, quais seriam os benefícios potenciais e os custos da colaboração entre legendadores e cineastas?

PP2: Qual é a opinião dos participantes sobre o modelo PFA de Romero-Fresco (2019)? Existem outras abordagens colaborativas de sua preferência?

3. Metodologia

3.1 Participantes

Os participantes foram recrutados por e-mail usando a amostragem em bola de neve e receberam orientações para o preenchimento da pesquisa. O formulário de consentimento dos participantes foi recebido antes do início das entrevistas. Três dos vinte participantes (12

legendadores e 8 diretores) conheciam o entrevistador antes do recrutamento. Esse estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética de Pesquisas em Humanos da Universidade Monash (ID do projeto: 26382). O Guia para Relatos de Pesquisas Qualitativas, o GRPQ, criado por Tong *et al* (2007) foi utilizado como padrão para essa pesquisa. Todos os entrevistados falavam japonês ou inglês e as entrevistas foram realizadas nesses idiomas. Não buscamos uma faixa etária específica, mas todos os entrevistados eram adultos que trabalhavam na produção de filmes ou com TAV. Os participantes compunham dois grupos: legendadores profissionais e cineastas.

3.1.1 Descrição dos Legendadores

Os legendadores profissionais foram definidos como qualquer pessoa que tenha concluído traduções remuneradas de diálogos de filmes entre duas línguas com o propósito de criar legendas para o lançamento legal de um filme pelos detentores dos direitos autorais ou pelos distribuidores. Esses legendadores tinham trabalhado de dez a quarenta anos e já tinham legendado longas-metragens e alguns, traduzido outros materiais audiovisuais, incluindo séries de TV, documentários, curtas-metragens, trailers, extras de DVDs e vídeos instrucionais. Dez já tinham experiência na tradução de outras línguas para o inglês japonês (oito tradutores), chinês (um tradutor) e alemão (um tradutor). Sete já tinham traduzido do inglês para outra língua: japonês (quatro tradutores), chinês (um tradutor), francês (um tradutor) e alemão (um tradutor).

3.1.2 Descrição dos cineastas

O grupo dos cineastas incluía qualquer pessoa que já tivesse participado na produção de um filme (curta ou longa-metragem) em pelo menos uma das seguintes funções: diretor, roteirista ou produtor. Os participantes também relataram experiência em outras funções (Tabela 1). Todos os cineastas vivem na Austrália (quatro) ou no Japão (quatro). A duração do seu trabalho na produção de filmes variava entre dez e “mais de trinta anos”.

Tabela 1:

Funções relatadas pelos cineastas

Função	Tipo de Filme	Nº de Participantes
--------	---------------	---------------------

Diretor	Ficção de longa duração	4
	Documentários de longa duração	1
	Ficção de curta duração	4
	Documentários de curta duração	1
	Programas de TV (gênero não especificado)	1
Roteirista	Ficção de longa duração	5
	Ficção de curta duração	4
	Programas de TV (gênero não especificado)	1
Ajustes ao roteiro	Ficção (duração não especificada)	3
	Ficção de longa duração	5
Produtor	Programas de TV (gênero não especificado)	2
Distribuição (Produção e vendas de DVD ou <i>Blu-ray</i>)	Ficção de longa duração	1
Editor	Documentários de curta e longa duração	1
Outros (elenco, iluminação, criação dos extras para DVD)	Não especificado	2

Fonte: Elaborada pelo autor.

Nenhum cineasta relatou ter trabalhado em filmes com grande orçamento; ao invés disso, eles haviam trabalhado principalmente em filmes independentes. A maioria afirmou ter buscado uma audiência internacional, e alguns disseram ter tomado decisões específicas para atrair mais a atenção dos espectadores, tais como evitar o uso de referências culturalmente específicas ou, quando necessário, criar versões internacionais alternativas.

3.2 Procedimentos

Cada entrevista ocorreu individualmente, por meio da plataforma Zoom (n=18) ou por telefone (n=2). Perguntamos aos legendadores e cineastas se já tinham alguma experiência de colaboração na legendagem. Os entrevistados que já tinham tido (n=13) descreveram suas experiências e avaliaram se a colaboração fora benéfica. Perguntamos a todos os participantes sobre suas opiniões gerais sobre a colaboração. Cada um deles também recebeu uma breve

descrição do modelo PFA de Romero-Fresco (2019) e foi questionado sobre a viabilidade e utilidade do modelo. A maioria não conhecia o PFA, e suas opiniões foram dadas com base na descrição do entrevistador.

Os tópicos das entrevistas foram abertos para encorajar a conversa e facilitar a construção de relações. Seguindo o método de Saldanha e O'Brien (2014), novos tópicos foram apresentados durante as entrevistas, com base nas respostas dos entrevistados. Isso possibilitou investigar tópicos fixos ao longo de uma série de entrevistas e coletar insights únicos dos entrevistados.

3.3 Análise dos dados

Todas as entrevistas (com duração de aproximadamente 60 minutos) foram gravadas com o consentimento dos participantes. As gravações foram convertidas em texto com o *software* de transcrição *Trint*. As transcrições foram conferidas por meio da comparação do texto com a gravação original e revisadas nas partes em que erros foram identificados. A análise envolveu a abordagem de “análise convencional [qualitativa] de conteúdos” (Hsieh & Shannon, 2005, p. 1279). Ela utiliza codificação indutiva, seguida de familiarização com os dados, fornecendo informações diretas dos participantes sem impor perspectivas teóricas pré-concebidas.

A análise foi composta pelas seguintes etapas. Primeiramente, as transcrições verificadas foram relidas, e as seções do texto consideradas relevantes para a pesquisa foram destacadas. Após o processamento das transcrições de três legendadores, os códigos preliminares foram identificados e usados para construir uma tabela no Microsoft Word. A seguir, as transcrições restantes foram codificadas (e as três originais foram recodificadas) utilizando esses códigos preliminares e adicionando outros novos conforme necessário. O mesmo processo foi repetido com as transcrições dos cineastas.

Entre legendadores, o objetivo foi continuar entrevistando participantes até que a saturação dos dados fosse alcançada, ou seja, até que nenhum conceito novo emergisse. Ao início da décima entrevista com um legendador, nenhuma perspectiva nova foi encontrada, e, portanto, presumiu-se que uma representação adequada do conteúdo foi alcançada, entretanto, todas as entrevistas foram codificadas, de forma consistente com as abordagens usadas em outras pesquisas qualitativas (eg.: Munday *et al*, 2009). Os cineastas entrevistados (n=8) ficaram limitados aos disponíveis ao pesquisador. Mesmo assim, a saturação dos dados foi

atingida na oitava entrevista, e o comprimento das entrevistas permitiu uma investigação aprofundada das questões primárias.

4. Resultados e discussão

4.1 Com que frequência a colaboração entre legendadores e cineastas ocorre?

4.1.1 Legendadores

Oito dos doze legendadores já haviam colaborado ao menos uma vez com um diretor. Um deles decidiu não colaborar novamente, pois a experiência foi muito desagradável. Dentre os tradutores que nunca colaboraram com um diretor, uma delas demonstrou interesse em uma oportunidade de colaboração. Nenhum dos entrevistados relatou ter trabalhado com roteiristas, exceto quando o roteirista também era o diretor. Essas opiniões evidenciam que, mesmo que o ponto de vista de roteiristas e atores possa ser valioso para compreender o significado de um filme, a “autoria” costuma ser atribuída aos diretores e, consequentemente, a eles também o poder de tomar decisões. De forma consistente com as descrições presentes em pesquisas anteriores (Romero-Fresco, 2019), legendadores que já colaboraram com cineastas relataram que a cooperação só ocorria ocasionalmente. O trabalho em conjunto era realizado por meio de reuniões presenciais e de correspondência por e-mail.

A frequência da colaboração pode variar dependendo das línguas e das regiões, embora a amostragem fosse muito pequena para generalizações. Todos os seis legendadores que moram no Japão e traduzem do japonês para o inglês relataram que já trabalharam com diretores (e, em alguns casos, com os produtores ao mesmo tempo). Porém, um legendador que mora no Japão e traduz exclusivamente na direção oposta (inglês para japonês) nunca havia colaborado com cineastas. E, fora do Japão, a colaboração com produtores de filmes é rara, pois apenas dois dos cinco legendadores tiveram experiências colaborativas (ambos vivem na Austrália e traduzem bidirecionalmente; um deles trabalha com inglês-chinês e o outro com inglês-chinês). Esses resultados sugerem que os diretores podem se interessar mais em colaborar quando vivem perto do legendador, apesar da facilidade de se comunicar on-line graças aos avanços tecnológicos.

4.1.2 Cineastas

Cinco dos oito cineastas já colaboraram, ao menos uma vez, com tradutores. Um deles nunca teve seus filmes traduzidos, mas indicou que gostaria de se envolver na legendagem de seus futuros projetos. O cineasta 1⁷, que fala japonês e inglês e trabalha principalmente como distribuidor e produtor, explicou que, em alguns casos, participou da tradução dos filmes que distribuiu. Em todos os demais casos, os cineastas só colaboraram na legendagem de filmes que dirigiram.

4.2 O impacto da cooperação durante a legendagem

4.2.1 Legendadores

Os legendadores mostraram opiniões divididas sobre os benefícios da colaboração. Alguns (três dos doze) afirmaram que trabalhar com os diretores foi mais valioso do que trabalhar com os produtores ou os distribuidores. Um dos doze relatou um caso em que os diretores deram ordens contrárias às instruções dos produtores. Esse caso mostra que é preferível limitar o contato colaborativo a um único membro da equipe de cineastas. Na prática, esse papel pode ser preenchido pelo PFA (Romero-Fresco, 2019).

Quatro dos doze legendadores destacaram as vantagens de colaborar com os cineastas. Por exemplo, o legendador 10 relatou que questionar o diretor auxiliava o processo da tomada de decisões, particularmente depois de estabelecido uma boa relação. O legendador 4 acrescentou também que a colaboração com os cineastas encorajou uma melhor compreensão do significado e da função pretendidos para o diálogo. Um dos diretores o encorajou a remover linhas de diálogo no plano de fundo, pois distraíam dos aspectos da imagem que o diretor considerava mais importantes. Três tradutores sugeriram que o valor da colaboração depende do filme. Especificamente, filmes com foco no diálogo ou que incorporem diversas línguas faladas podem se beneficiar mais da cooperação entre tradutor e cineasta. Porém, o legendador 4 afirmou que trabalhar com os diretores foi útil, mesmo quando um filme não apresentava tantas nuances em seus diálogos, pois os diretores podem confirmar se certos elementos específicos das falas devem ser traduzidos.

Alguns legendadores (quatro de doze) contaram anedotas sobre experiências colaborativas negativas. Até o legendador 4, que valorizou o trabalho com os diretores, reconheceu que “estar acompanhado de um cineasta nem sempre é algo bom”, além de

⁷ O número dos participantes reflete a sua ordem de recrutamento.

argumentar que a colaboração leva bastante tempo e não gera pagamento adicional – uma reclamação também apontada por outros legendadores. Três outros sugeriram que os diretores podem ser muito obsessivos, “analisando cada uma das frases com atenção excessiva” (legendador 2), e destacaram que os diretores não costumam conhecer o idioma ou da cultura-alvo, o que limita o valor de suas contribuições. Esses casos demonstram uma falha em conseguir uma colaboração eficaz; como define Hackman (1987), os legendadores não consideram que o resultado produtivo supera o padrão do que eles são capazes de produzir sozinhos; a experiência em grupo frustra ao invés de satisfazer; e, em um caso, a experiência negativa fez com que o legendador se recusasse a se envolver em colaborações futuras.

A falta de interesse por parte dos cineastas foi outro fator que pareceu limitar o potencial de cooperação. Muitos legendadores (oito dos doze) mencionaram que os cineastas não costumam se interessar pela tradução, e que a legendagem é vista como algo “extra” na produção e distribuição de filmes. Dois legendadores sugeriram que legendar é “mundano demais” para que os diretores se envolvam, e que alguns cineastas veem o envolvimento em legendagem como algo que está “abaixo deles”.

Em situações em que não tinham contato com os cineastas, os legendadores demonstraram ter opiniões divididas sobre o quanto seu trabalho se “adequou” às intenções dos cineastas. Dois entrevistados sugeriram que suas legendas eram “as mais objetivas possíveis”.

Elas vêm totalmente do roteiro, sem dúvida. Partem do tipo de história que está sendo contada. Eu nunca erro. Posso estar percorrendo a pista errada, mas ainda estou descendo pela mesma colina... [Minhas legendas] refletem muito bem [as intenções dos cineastas]. (legendador 8)

A legendadora 12 sugeriu que, apesar de suas legendas se basearem na própria interpretação do filme, elas devem, pelo menos, ser representativas da visão do seu cliente, pois, se não, não seriam aceitas. É necessário, entretanto, manter em mente que, mesmo que um cliente aprove as legendas, isso não garante que alguém envolvido diretamente na escrita ou direção do filme participou da aprovação, porque o cliente de legendagem costuma ser um membro de uma empresa de produção ou distribuição, não parte da equipe responsável pelo filme.

Outros tradutores (seis dos doze) sugeriram que suas legendas refletiam, principalmente, sua interpretação subjetiva de um filme:

Os personagens se tornam meus próprios. Eu dou a eles a voz que quero... Não mudo nada, então, ao menos, gostaria de pensar que me mantenho fiel ao que está sendo dito. Mas sim, muita projeção acontece (legendador 6).

Mas, esses legendadores destacaram que, apesar de se basearem em sua interpretação dos diálogos dos filmes para traduzir, as imagens e as performances dos atores seguem inalteradas e, portanto, a experiência com o filme não deve variar tanto do original.

4.2.2 Cineastas

Ao contrário dos legendadores, cujas opiniões foram divididas, os cinco cineastas que já haviam colaborado com legendadores sentiram que o impacto do processo no produto final foi positivo. Ambos os grupos descreveram a legendagem como um processo “criativo” ou “artístico”. Essa percepção motivou os cineastas a participar da tradução de seus filmes. Por exemplo, a cineasta 4 declarou que a versão legendada de um filme “é diferente [da original], mas ressoa melhor [com o público-alvo]”. Ela explicou que sentiu a necessidade de se envolver no processo de tradução, afirmando que “não se pode deixar o filme na mão de quem vai acabar alterando o que não deve.” O cineasta 8 demonstrou uma opinião semelhante:

Tudo na tela está lá por uma razão. Por que seria diferente com as legendas? Se as pessoas vão ver, devemos ter o direito de dar nossa opinião sobre como elas devem ser. Seria tolice não se importar com algo que vai aparecer na tela quando você sempre se importa com os mínimos detalhes (cineasta 8).

De forma similar, o cineasta 6 disse achar “horrível” que legendadores não pudessem fazer perguntas para o diretor, tendo que confiar totalmente em seu próprio julgamento. Ele categorizou as escolhas relativas aos socioletos ou aos estilos únicos de fala nas legendas como “decisões artísticas” e indicou que elas deveriam ser feitas apenas sob a supervisão do diretor. Além da tradução, a maioria dos cineastas (seis de oito) descreveu uma abordagem colaborativa na escrita de diálogos, geralmente com a participação dos atores. Os cineastas estão acostumados a cooperar com outros grupos durante o processo criativo e, em muitos casos, veem o contato com eles como algo positivo. Alguns (dois de oito) até relataram ter escrito o roteiro para seus filmes em uma língua diferente da que seria utilizada nas filmagens para depois pedir que fosse traduzido. É provável, portanto, que cineastas já estejam acostumados a colaborar com outros profissionais. Esse fato pode explicar, em parte, o

entusiasmo em colaborar, que difere da baixa disposição dos legendadores, que podem estar mais acostumados a trabalhar sozinhos ou com outros no mesmo campo.

Todos os cineastas que já colaboraram com legendadores acreditam que se beneficiaram, e dois profissionais que não tiveram essa experiência questionaram sua praticidade. Esses profissionais sugeriram que a colaboração poderia levar muito tempo, especialmente quando um filme deve ser traduzido para múltiplos idiomas.

[A legendagem] geralmente ocorre em um estágio avançado da produção, quando já se conseguiu uma distribuidora e o filme já foi vendido. Seria bom [trabalhar com tradutores]... Mas, normalmente, já passamos para outro projeto ou outros dois quando se chega a essa etapa e às vezes somente não temos tempo... (Cineasta 7).

Mesmo nos casos em que os cineastas querem colaborar, nem sempre conseguem, pois as empresas de produção e distribuição os excluem. No caso do cineasta 5, seus filmes foram legendados em outra língua sem que ele fosse informado. Ele explicou que a indústria do cinema prioriza a velocidade e que os produtores e distribuidores podem achar que envolver os diretores na legendagem é muito problemático ou um processo lento demais.

Dois diretores descreveram uma relação colaborativa iniciada pelo legendador, por meio de e-mails enviados a eles, com perguntas sobre o propósito dos diálogos.

[A legendadora] retornou com algumas perguntas e fizemos uma troca de e-mails... Mas isso foi porque eu queria esclarecer exatamente o que uma das frases significava e não porque tentei impor minha vontade a ela sobre o que deveria ser feito. (Cineasta 2)

O cineasta 5 deu a seguinte explicação sobre os conteúdos das perguntas feitas pelos legendadores: “Eles sempre conferem, sabe, se precisam parafrasear algo, ou se precisam mudar uma frase um pouco, se não tem problema... Às vezes, tentam entender o significado de um dos diálogos.”

Em contraste com a dinâmica que conta com a iniciativa dos legendadores mencionada acima, o cineasta 6 se referiu a si mesmo como alguém “obsessivo e controlador com legendas”, ao descrever um relacionamento colaborativo iniciado pelo diretor, comparável a um “microgerenciamento”. Se os filmes dele forem traduzidos para idiomas que ele não sabe, ele dá ao legendador uma “lista de diretivas sobre os personagens, ou sobre o enredo e coisas [que ele quer] para manter na tradução.” Sem providenciar tais instruções, o cineasta acredita que o filme pode ser interpretado de forma inconsistente com sua visão, uma preocupação que

outros cineastas demonstram. Quando ele trabalha com línguas que conhece (inglês e japonês), o cineasta 6 explicou que debate “praticamente todas as frases [da legenda]” com o tradutor. Esse processo ocorre primariamente por e-mail, com o uso de uma tabela no Excel, contendo, em uma coluna, as legendas de cada frase e, em outras, os comentários do cineasta e do tradutor. O cineasta 6 reconheceu que sua abordagem exige mais do legendador do que um “trabalho comum”, mas ele explicou que teve “a sorte de trabalhar com outros artistas que se importam com o que estamos fazendo.” Então ele descreveu uma colaboradora frequente como uma extensão dele mesmo, declarando que: “ela é minha voz em japonês.” Nesse sentido, a abordagem colaborativa do cineasta 6 pode ser vista como uma extensão do papel do diretor na supervisão de um filme e nas decisões cruciais sobre seu conteúdo, de modo que o legendador tenha pouca autonomia. É provável que essa abordagem, iniciada pelo cineasta, seja pouco atraente para muitos tradutores (Jansen, 2019). No entanto, ela ainda pode ser viável em casos em que o cineasta e o legendador tenham uma relação de trabalho bem estabelecida e quando o cineasta compreende as formas em que os idiomas e culturas variam.

Por fim, o cineasta 4 descreveu uma abordagem que alcança um equilíbrio de poder menos desigual. Os dois profissionais leem juntos o diálogo do filme, e o cineasta explica seus significados e as funções pretendidas. Entretanto, o poder de tomar a decisão final foi conferido ao legendador, devido à falta de especialização na língua e na cultura-alvo que o cineasta reconheceu ter. Como a abordagem do cineasta 6, a proposta do cineasta 4 é mais demorada do que a legendagem sem colaboração. Mas essa ênfase adicional na colaboração durante o processo da tradução reflete a opinião do cineasta 4 de que a legendagem é “todo um outro processo criativo diferente”.

O melhor relacionamento em uma colaboração difere, portanto, de filme para filme e depende de quem estiver envolvido. Mesmo assim, na maioria dos casos, uma abordagem iniciada pelo legendador, como as descritas pelos cineastas 2 e 5, tem mais chance de ser mais bem aceita pelos tradutores, por permitir que eles mantenham sua liberdade criativa e por não aumentar substancialmente o tempo necessário. Essa abordagem também tem mais chance de ser aceita pelos cineastas, que, como grupo, relataram estar satisfeitos com todas as abordagens colaborativas e apreciariam o investimento de tempo relativamente curto. Porém, a desvantagem da conveniência dessa abordagem é que ela não facilita um equilíbrio de poder equilibrado nem o detalhamento requerido pelas propostas do cineasta 6 ou pelo modelo PFA de Romero-Fresco (2019).

4.3 Opiniões sobre o modelo de Produção de Filmes Acessíveis

Ambos os grupos expressaram opiniões divididas sobre o PFA. Eles já reconhecem que a acessibilidade é uma questão importante. Apesar disso, mesmo que alguns entrevistados estivessem entusiasmados com a perspectiva de implementar o modelo, outros questionaram sua viabilidade.

4.3.1 Legendadores

Dentre os legendadores, a metade demonstrou entusiasmo pela oportunidade de influenciar a produção de filmes. Três dos doze participantes sugeriram que trabalhar de perto com os diretores na pré-produção e na produção poderia melhorar o produto final, devido à possibilidade de prever e corrigir problemas potenciais antes que emergissem.

É quase um sonho para mim. A quantidade de vezes que o diálogo se mistura com uma narração, com textos na tela, ou que, por causa da composição da cena, as legendas não podem ficar no meio da tela – elas têm que ser movidas... Ter contato com alguém que possa direcionar os cineastas a fazerem filmes mais “legendáveis” seria fantástico. (Legendador 4)

Por outro lado, alguns tradutores (três dos doze) indicaram que usar o modelo PFA é como “ter muita gente na cozinha” e que isso pode atrapalhar o diretor na concretização da sua visão. Cinco dos doze tradutores duvidaram que os cineastas aceitariam esse processo. O legendador 11 afirmou que o PFA “é como adicionar mais uma camada de burocracia”. Até entre os legendadores que se entusiasmaram mais, a praticidade real do modelo foi questionada. Um deles destacou que as normas de legendagem diferem entre as línguas (eg.: algumas usam legendas verticais em vez de horizontais), fazendo com que seja impossível considerar todas as línguas possíveis na pré-produção e na produção. E também, já que alguns filmes podem ser traduzidos para dúzias de línguas, a colaboração para legendar cada uma delas pode ser pouco prática. Outros legendadores (dois dos doze) expressaram preocupações sobre o dinheiro e o tempo que seriam gastos.

4.3.2 Cineastas

Como os legendadores, os cineastas também demonstraram opiniões divididas sobre o modelo PFA. Alguns (três dos oito) se entusiasmaram com o modelo, e o cineasta 2 expressou

interesse em incluir um DAT no processo de produção cinematográfica, que é, segundo ele, uma “ideia fascinante”. A cineasta 4, que descreveu o processo bidirecional que ela e um legendador usaram para traduzir um dos seus filmes em colaboração, também demonstrou estar disposta a incorporar o modelo PFA no seu trabalho de produção de filmes. Ela afirma que “[...] ama receber quaisquer contribuições como aquelas”, mas reconhece que o PFA pode prolongar a produção e, portanto, não ser prático. Alguns cineastas (três dos oito) sugeriram que seria melhor trabalhar as legendas na pós-produção. A participação dos legendadores na pré-produção e na produção é vista por alguns como um processo possivelmente custoso e demorado, que pode distrair e obstruir o processo criativo.

Não dá para sussurrar na orelha do operador da câmera que: “além das mil outras coisas que precisam ser ajustadas no enquadramento, tem como você deixar um espaço embaixo e no lado direito para as legendas em coreano?... Você vai acabar levando um soco (Legendador 5).

Em geral, os problemas prováveis do modelo identificados pelos entrevistados foram consistentes com as três ressalvas que Romero-Fresco (2019) aponta como argumentos das pessoas que não acreditam no PFA: tempo, dinheiro e interesse dos cineastas. Também, o medo de que o PFA comprometa a licença artística é consistente com as preocupações sobre acessibilidade identificadas anteriormente por Fascioli-Álvarez (2022), após as entrevistas com os cineastas. É possível que uma descrição mais detalhada do PFA tenha impactado as opiniões sobre a sua utilidade e praticidade. O PFA pode beneficiar a colaboração entre cineastas e tradutores, mas seu sucesso depende da possibilidade de implementá-lo com eficiência e da vontade de ambos participar. Entretanto, as respostas dos entrevistados sugerem que alguns cineastas e legendadores estão céticos quanto à aplicabilidade do modelo. Para que o PFA seja utilizado amplamente, será necessário disponibilizar material de apoio facilmente acessível para introduzir o conceito e esclarecer as dúvidas mais comuns. Em alguns casos, mesmo após terem sido informados sobre os benefícios do PFA, os participantes podem julgar que estabelecer contato direto entre cineastas e tradutores não é prático. O desenvolvimento de abordagens alternativas para alcançar alguma forma de colaboração, mesmo que essa tenha uma escala consideravelmente reduzida, pode ser mais prático.

4.4 Limitações deste estudo

Objetiva-se que esta pesquisa seja um ponto de partida para o estudo do potencial da colaboração entre cineastas e legendadores. Os resultados refletem as opiniões de uma

pequena amostra e não devem ser considerados uma representação das ideias de todos os profissionais que trabalham nesse campo, embora destaquem atitudes e preocupações que devem ser examinadas com mais atenção. Entre os legendadores, oito têm o inglês como língua materna e oito deles traduzem no par linguístico japonês-inglês. Similarmente, todos os cineastas vivem no Japão ou na Austrália, e o inglês é sua primeira língua. É possível que as opiniões sobre a colaboração variem conforme o estado da indústria cinematográfica nos países dos participantes e as línguas que eles falam. As pesquisas futuras devem buscar opiniões e experiências de colaboração de uma população mais ampla e diversa.

Outra limitação da amostra é que os cineastas entrevistados só trabalharam em produções de baixo orçamento. Cineastas envolvidos na direção de filmes com orçamentos maiores podem ter visões distintas sobre o valor da colaboração. Por fim, deve-se notar que, em muitos casos, tradutores são contratados para criar legendas novas para filmes antigos, cujos criadores já podem ter falecido. As opiniões sobre a colaboração discutidas aqui são, portanto, limitadas em sua relevância, pois se aplicam à tradução de filmes recentes. Apesar de colaborações diretas não serem possíveis caso os cineastas já tenham falecido, os tradutores podem inferir algumas informações sobre possíveis intenções desses cineastas com base em documentos da produção de seus filmes ou em outras fontes. A utilidade dessa abordagem requer uma análise específica.

5. Conclusões

Os participantes de ambos os grupos descreveram a legendagem como um processo artístico e criativo e muitos se mostraram dispostos a colaborar na tradução. Os cineastas, em geral, demonstraram entusiasmo e consideraram a colaboração uma oportunidade de preservar sua visão artística. Os legendadores tiveram opiniões divididas, e alguns relataram experiências negativas com relacionamentos colaborativos que os restringiam mais do que beneficiavam. Outros, porém, explicaram que a colaboração proporciona perspectivas importantes sobre o significado e as funções pretendidas para os diálogos. Esses resultados destacam a colaboração como uma abordagem potencialmente proveitosa para a criação de legendas que atendam aos objetivos de ambos os grupos. O quanto a colaboração é positiva depende de como ocorre. Em alguns casos, o tempo que os dois grupos devem dedicar supera os benefícios, ainda mais quando não há ganhos financeiros adicionais. Devemos considerar também que alguns diretores podem não possuir conhecimento intercultural suficiente para passar instruções úteis aos legendadores. Quando os cineastas têm um conhecimento

profundo da língua e da cultura-alvo, suas perspectivas podem apoiar a tradução dos diálogos de forma mais eficaz. Entretanto, dessa forma, eles acabam assumindo um papel mais autoritário, reduzindo, portanto, a autonomia dos legendadores, redução à qual muitos tradutores se opõem. Segundo a definição de Hackman (1987), para que haja uma colaboração eficaz, é importante desenvolver um relacionamento que atenda às necessidades pessoais de ambos os grupos.

Ambos tradutores e cineastas demonstraram incerteza sobre a praticidade do modelo PFA, citando preocupações quanto ao tempo e orçamento. Apesar de alguns legendadores desejarem estar mais envolvidos na produção dos filmes, outros acham que esse envolvimento comprometeria a visão do diretor, medo que alguns cineastas também expressaram. Houve participantes de ambos os grupos que compartilharam a opinião de que, se a colaboração deve ocorrer, ela deve se dar na etapa de pós-produção. Vale mencionar que, na descrição do modelo PFA de Romero-Fresco (2019), o grau de colaboração entre os participantes pode variar significativamente conforme a forma como o modelo for aplicado. O PFA também abrange a acessibilidade para pessoas com deficiência sensorial e a tradução interlingual. Os resultados desse estudo sugerem que a aplicação máxima do PFA durante as etapas de produção e tradução de um filme pode não ser adequada para todos os casos de legendagem entre línguas, mas não invalidam o potencial de alguma colaboração entre esses grupos, mesmo que ocorra em uma escala menor. Ademais, os resultados não descartam o uso do modelo para a criação de filmes mais acessíveis a audiências com deficiências sensoriais. Além disso, é importante mencionar que os participantes desse estudo não tiveram experiência direta com o modelo e, conseqüentemente, suas opiniões sobre o potencial do modelo são limitadas. Assim, é essencial investigar a opinião dos cineastas que adotam o modelo, para que se possa avaliar sua adequação e viabilidade. Os legendadores demonstraram que preferem colaborar com os diretores em vez de colaborar com os produtores. Ademais, preferem trabalhar com um único membro da equipe de produção do filme, para que não recebam instruções contraditórias. Se um grupo maior de cineastas colaborar na legendagem, o diretor da tradução (como proposto por Romero-Fresco, 2019) pode servir como intermediário e negociar um conjunto de instruções que reflita os objetivos do restante do grupo.

A forma mais adequada de colaboração certamente depende do filme, dos participantes e do propósito da tradução. Na maioria dos casos, pode-se dizer que as abordagens aceitáveis para uma colaboração eficaz devem permitir que os legendadores mantenham um controle profissional sobre o conteúdo das legendas, e que a função dos cineastas seja a de passar

informações complementares para apoiar a tomada de decisão. Essa forma é especialmente aplicável quando os cineastas não são versados na língua e na cultura-alvo.

As pesquisas futuras devem continuar a explorar os valores dos cineastas e legendadores e os métodos para facilitar a comunicação entre eles. O que se deve investigar em particular é o potencial da implementação de uma abordagem que parte dos legendadores para buscar informações dos cineastas, possivelmente no formato de material informativo. Também é importante prosseguir com as pesquisas que se debruçam sobre a comunicação entre os legendadores e os outros profissionais envolvidos no processo, como distribuidores e provedores de serviços linguísticos, já que atualmente, em muitos casos, os cineastas não são incluídos nas discussões sobre legendagem, mesmo quando querem participar.

Referências

- DENIS, C. Outside myself: Claire Denis interviewed by Atom Egoyan. *In*: EGOYAN A. & BALFOUR, I. (Eds.), **Subtitles: on the foreignness of film**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004, p. 69-77.
- DESILLA, L. Reading between the lines, seeing beyond the images: An empirical study on the comprehension of implicit film dialogue meaning across cultures. **The Translator**, v. 20, p. 194–214, 2014b. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13556509.2014.967476>.
- EISENSCHITZ, B. Sous-titrage mon beau souci [Subtitling: My personal source of worries]. **Mise au point**, n. 5, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.4000/map.1481>.
- FASCIOLI-ÁLVAREZ, F. Accessible filmmakers: Towards a professional profile. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 5, n. 2, p. 76–92, 2022. Disponível em: <https://www.jatjournal.org/index.php/jat/article/view/218>.
- FOZOONI, B. All translators are bastards! **South African Journal of Psychology**, v. 36, n. 2, p. 281–298, 2006. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/008124630603600205>
- HACKMAN, J. R. The design of work teams. *In*: LORSCH, J. W. (Ed.), **Handbook of organizational behavior**. New Jersey: Prentice-Hall, 1987.
- HERSANT, P. Author-translator collaborations: A typological survey. *In*: CORDINGLEY, A. & FRIGAU MANNING, C. (Eds.), **Collaborative translation: From the renaissance to the digital age**. London: Bloomsbury Publishing, 2016, p. 91–110.
- HSIEH, H.-F., & SHANNON, S. E. Three approaches to qualitative content analysis. **Qualitative Health Research**, v. 15, n. 9, p. 1277–1288, 2005. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1049732305276687>

JANSEN, H. I'm a translator and I'm proud: How literary translators view authors and authorship. **Perspectives**, v. 27, n. 5, p. 675–688, 2019. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0907676X.2018.1530268>

LETAWE, C. (2016). Günter Grass and his translators: From a collaborative dynamic to an apparatus of control? In: CORDINGLEY, A. & FRIGAU MANNING, C. (Eds.), **Collaborative translation: From the renaissance to the digital age**. London: Bloomsbury Publishing, 2016, p. 130–144.

LEUNG, A. K.-y., KOH, B., & LEE, S. T. H. Culture and creativity in multicultural teams. In: BRADDICK, O. (Ed.), **Oxford research encyclopedia of psychology**. Oxford: Oxford University Press, 2020.

MEN, C., FONG, P., LUO, J., ZHONG, J., & WEIWEI, H. When and how knowledge sharing benefits team creativity: The importance of cognitive team diversity. **Journal of Management & Organization**, v. 25, n. 6, p. 1–18, 3 de out. 2017. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-management-and-organization/article/abs/when-and-how-knowledge-sharing-benefits-team-creativity-the-importance-of-cognitive-team-diversity/1AA0CA9D3BA2883666239DC9D067173E>.

MUNDAY, D., PETROVA, M., & DALE, J. (2009). Exploring preferences for place of death with terminally ill patients: Qualitative study of experiences of general practitioners and community nurses in England. **BMJ** (Clinical research ed.), v. 339, n. 7714, 25 de jul. 2009. Disponível em: <https://www.bmj.com/content/339/bmj.b2391>

NORD, C. **Translating as a purposeful Activity** – Functionalist Approaches Explained. Manchester: St. Jerome, 2001.r

NORD, C. Text analysis in translator training. In: DOLLERUP C. & LODDEGAARD A. (Eds.), **Teaching translation and interpreting: Training talent and experience**, Amsterdam: John Benjamins, 1992, p. 39-48.

NORD, C. Defining Translation Functions: the Translation Brief as a Guideline for the Trainee Translator. **Ilha do Desterro**, n. 33, p. 39–54, 1997. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/9208>.

NORNES, A. M. **Cinema Babel: Translating global cinema**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

ONDAATJE, M., & MURCH, W. **The conversations: Walter Murch and the art of editing film**. New York: Knopf Publishing Group, 2002.

PYM, A. **Exploring translation theories** (2nd ed.). London: Routledge, 2014.

ROMERO-FRESCO, P. Accessible filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking. **The Journal of Specialised Translation**, n. 20, p. 201–223, 2013.

ROMERO-FRESCO, P. **The accessible filmmaking guide**. United Kingdom: BFI, 2018.

- ROMERO-FRESCO, P. **Accessible filmmaking**. London: Routledge, 2019.
- SALDANHA, G., & O'BRIEN, S. **Research methodologies in translation studies**. London: Routledge, 2014.
- SANZ ORTEGA, E. **Beyond monolingualism**: A descriptive and multimodal methodology for the dubbing of polyglot films [Unpublished doctoral dissertation]. University of Edinburgh, UK, 2015.
- SARRIS, A. Notes on the auteur theory in 1962. **Film Culture**, v. 27, p. 1–18, 1963.
- SILVESTER, H. Working conditions and collaborative practices in the translation of French film: Subtitling banlieue cinema. **Perspectives**, p. 1–16, 2021. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0907676X.2021.1903517>
- TONG, A., SAINSBURY, P., & CRAIG, J. Consolidated criteria for reporting qualitative research (COREQ): A32-item checklist for interviews and focus groups. **International Journal for Quality in Health Care**, v. 19, n. 6, p. 349–357, 2007. Disponível em: <https://academic.oup.com/intqhc/article-abstract/19/6/349/1791966?redirectedFrom=fulltext>
- VANDERSCHULDEN, I. Authority in literary translation: Collaborating with the author. **Translation Review**, v. 56, n. 1, p. 22–31, 1998. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07374836.1998.10523727>
- ZANOTTI, S. Investigating the genesis of translated films: A view from the Stanley Kubrick Archive. **Perspectives**, v. 27 n. 2, p. 201–217, 2018. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0907676X.2018.1490784>
- ZELLER, B. On translation and authorship. **Meta**, v. 45, n. 1, p. 134–139, 2000. Disponível em: <https://www.erudit.org/en/journals/meta/2000-v45-n1-meta164/004640ar/>
- ZIENOWICZ-WIELEBSKA, A., & KRUKOWSKA-BURKE, A. Effective collaboration between professional Polish filmmakers: The grounded theory approach. **Journal of Genius and Eminence**, v. 5, n. 2, p. 4–21, 2020.

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

**COMO PJ MASKS SE TORNA PJ HEROES:
UM ESTUDO CONTRASTIVO DE CORPUS SOBRE A REPRESENTAÇÃO DE
GÊNERO EM ANIMAÇÃO INFANTIL DUBLADA¹**

Reglindis De Ridder²

Annika Johansson³

Tradução de Julia Ribeiro Noronha Gomes⁴

Resumo: Este estudo apresenta uma análise quantitativa e qualitativa de corpus sobre dublagem em animação infantil. O corpus paralelo consiste em doze episódios da animação *PJ Masks* e suas traduções audiovisuais para o neerlandês (*Pyjamahelden* [*Heróis de Pijamas*]) e sueco (*Pyjamashjältarna* [*Heróis de Pijamas*]). A análise tem por foco a representação dos personagens principais. Em vista às críticas a respeito dos papéis de gênero estereotipados e da falta de diversidade em animação infantil, esta análise investiga possíveis mudanças de gênero, sobretudo as que ocorrem com a personagem principal feminina. Primeiro, a representação da personagem em todas as versões linguísticas foi analisada com base nos enunciados dos personagens. Posteriormente, a análise qualitativa revelou algumas mudanças interessantes, sobretudo na tradução para o neerlandês. Os resultados foram comparados aos da tradução sueca para verificar se há mudanças, mais ou menos sutis, na representação dos heróis em relação ao texto de partida (TP). Evidentemente, essas mudanças na tradução audiovisual para crianças e seu efeito sobre sua representação no nosso mundo "glocal" multimodal são ainda mais relevantes diante das críticas às questões de gênero e diversidade nas animações infantis.

Palavras-chave: dublagem, gênero, animação infantil, análise de corpus.

**HOW THE PJ MASKS BECOME “PJ HEROES”: A CONTRASTIVE CORPUS
STUDY OF GENDER PORTRAYAL IN DUBBED CHILDREN’S ANIMATION**

Abstract: A quantitative and qualitative corpus analysis of a popular TV series was conducted in this study of dubbing for children. The parallel corpus consists of twelve episodes of the animated series *PJ Masks*, and its corresponding Dutch (*Pyjamahelden* [*Pyjamas heroes*]) and Swedish (*Pyjamashjältarna* [*Pyjamas heroes*]) audiovisual translations. The focus of the analyses is the portrayal of the main characters. In light of ongoing criticism of children’s animation regarding a lack of diversity and gender stereotyping, this translation analysis studies potential changes in gender representation with a particular interest in the female main character. First, the character portrayal in all language versions was systematically analysed based on the characters’ utterances. Subsequently, a closer qualitative analysis revealed some interesting translation shifts, particularly, in the Dutch target text. These were contrasted against the Swedish translation to check if this results in subtle or less subtle changes in the depiction of the heroes vis-à-vis the source text. Needless to say, such translation shifts in audiovisual translation for children and their effect on the representation

¹ Texto em língua inglesa: <https://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/254>

² Universidade de Estocolmo.

³ Universidade de Estocolmo.

⁴ Revisão da tradução: Profa. Dra. Márcia Moura da Silva.

of children in this multimodal “glocal” product are highly relevant amidst the ongoing criticism of gender and diversity issues in children’s television.

Keywords: Dubbing, gender, children’s animation, corpus analysis.

Introdução

Diversos estudos sobre diversidade e inclusão na animação infantil foram realizados. Vale mencionar o projeto *Children's Television Worldwide (Animação Infantil Global)* lançado em 2007 por Maya Götz e sua equipe, que mapeou animações infantis em 24 países (Götz; Lemish, 2012), bem como o estudo complementar de 2017 (Götz et al., 2018). As principais conclusões desses estudos foram que há questões em andamento sobre a super-representação de personagens principais masculinos, que também são, sobretudo, brancos e têm origem socioeconômica mais privilegiada. Além disso, em comparação com personagens masculinos, as personagens femininas "lideram grupos com menos frequência, mas resolvem mais problemas usando magia, o que não acontece muito com o uso de STEM⁵ ou poder físico" (Götz et al. 2018, p. 65). Outra pesquisadora de mídia, Kirsten Drotner (2018), apontou que, comparando com 50 anos atrás, meninos e meninas, em grande parte, ainda são estereotipados de maneira semelhante na animação convencional. Ela se refere a Götz e Lemish (2012), confirmando essencialmente o resultado do estudo diacrônico de Thompson e Zerbino (1995) sobre a representação infantil em programas animados norte-americanos, afirmando que

os personagens masculinos são mais propensos a serem criativos, extrovertidos e solucionadores de problemas do que personagens femininas, enquanto elas são mais atentas às relações e precisam de mais ajuda do que os personagens masculinos (Drotner, 2018, p. 384).

Esses resultados também se refletem na pesquisa sobre a representação de super-heróis. Kaysee Baker e Arthur A. Raney (2007, p. 36) analisaram animações de super-heróis para crianças, com foco em retratos estereotipados de papéis de gênero, e estabeleceram que “super-heroínas estão mais dispostas a fazer perguntas do que os super-heróis” e “homens tendem a ser apresentados como durões e a ameaçar os outros”. Jane Shawcroft e seus colegas afirmaram que existe uma representação excessiva de super-heróis, e também apontaram que eles “muitas vezes possuem atributos masculinos estereotipados, como assertividade,

⁵ Acrônimo para “Science, Technology, Engineering and Maths” (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática).

confiança (Harriger *et al.*, 2022), estoicismo emocional e resistência à busca de ajuda” (Shawcroft *et al.* 2023, p. 3).

Destaca-se ainda que a maioria dos conteúdos infantis, 77% no estudo de 2007 (Götz *et al.*, 2008, p. 5), é importada (principalmente dos Estados Unidos e Canadá). No entanto, o fato de esses programas passarem por um processo de localização antes de serem distribuídos em países não falantes de inglês não é considerado. Esse processo de localização poderia impactar as questões de diversidade e inclusão levantadas? Na Suécia, por exemplo, os tradutores audiovisuais têm, esporadicamente, compensado esse estereótipo de gênero ou a falta de diversidade no processo de dublagem de várias animações infantis importadas (De Ridder, 2019, 2022).

Embora algumas pesquisas (Von Flotow; Josephy-Hernández, 2018) sobre tradução audiovisual (TAV) e estereótipos de gênero na dublagem já tenham sido realizadas no sul da Europa (Bianchi, 2008; De Marco, 2012; 2016; Feral, 2011), este projeto de pesquisa se concentra na dublagem para públicos mais jovens nos Países Baixos e na Suécia, conhecidos como "países da legendagem". Porém, o conteúdo infantil, especificamente para crianças na fase pré-escolar, é dublado. Por isso, é importante não limitar a pesquisa de TAV apenas à legendagem nessas áreas linguísticas, mas também incluir a pesquisa sobre dublagem (De Ridder, 2022).

O presente estudo faz parte de um projeto de pesquisa mais amplo, com foco em TAV para crianças. O objetivo desse projeto é definir como as animações populares distribuídas internacionalmente, como *PJ Masks*, são localizadas para diferentes mercados e como isso pode impactar a representação de gênero. Para essa primeira parte do projeto, é realizada uma análise linguística quantitativa e qualitativa. Para esse fim, foi construído um corpus paralelo trilingue de doze episódios do TP de *PJ Masks* em inglês e suas traduções audiovisuais neerlandesas (*Pyjamahelden [Heróis de Pijamas]*) e suecas (*Pyjamashjältarna [Heróis de Pijamas]*). Tal análise contrastiva sistemática de um corpus maior visa minimizar o risco de viés ou de escolha seletiva de certas cenas e de generalizações. Posteriormente, realizou-se uma análise multimodal, detalhando uma série de cenas interessantes que essa análise revelou (Van Meerbergen; De Ridder, no prelo).

A ficção audiovisual fornece informações através de imagens, som e linguagem. Como resultado, a capacidade cognitiva do público-alvo ao processar-lá é essencial. Na ficção audiovisual infantil, as informações relevantes são muitas vezes apresentadas de forma explícita novamente através de falas para garantir que tudo possa ser processado. Este exemplo tirado de *O Fiasco do Voo do Menino Gato*, em que o Menino Gato (MG) pergunta o

que aconteceu com o balão de ar quente desaparecido, ilustra isso: Lagartixo (L) pensa em voz alta, enquanto tenta encontrar uma explicação, enquanto Corujita (C) corre para a cena em busca de pistas no local. Ela então encontra um pedaço de corda desgastada, que ela exhibe quando pronuncia sua fala evidenciando suas próprias descobertas. Isso é apresentado da seguinte forma no TP:

[L] Acho que o vento pode ter soprado para longe.

[C] Ou alguém cortou as cordas e voou para longe.

[MG] Certo. E vamos descobrir quem fez isso.

Aqui, vemos uma ilustração do processo de resolução de problemas da equipe. O Menino Gato finalmente chama a equipe para agir e encontrar o culpado. Como o que é transmitido nas imagens e no som muitas vezes também é reproduzido nas linhas de diálogo, mesmo uma análise de corpus puramente linguística pode ser reveladora. Porém, não dá uma ideia completa, pois o significado é transmitido por todos os canais audiovisuais. Esta análise de corpus destaca a representação dos personagens principais a partir de seus próprios enunciados. Considerando as críticas à animação em relação aos estereótipos de gênero, a análise do TP e dos textos de chegada (TC) tem por foco a representação de gênero – sobretudo da super-heróina – e possíveis mudanças que possam ocorrer no processo de dublagem. O objetivo é estabelecer, caso haja, em que medida a caracterização e a representação de gênero mudam nos produtos “glocalizados”.

É importante notar que a TAV é caracterizada por certas restrições (e.g., Chaume, 2012; Díaz Cintas; Remael, 2007) que inevitavelmente têm impacto no produto audiovisual localizado distribuído. Os tradutores de dublagem precisam fornecer uma tradução que possa ser proferida dentro das restrições de tempo impostas pelo meio. Da mesma forma, os movimentos da boca e a sincronização labial nas imagens precisam ser considerados se estiverem visíveis. Isso, por exemplo, afeta certas escolhas de tradução e o número de sílabas que podem ser usadas. Além disso, a sincronia cinética (Chaume, 2012, p. 70) é importante, pois as falas proferidas precisam combinar com os gestos e a linguagem corporal. Por exemplo, quando um personagem acena com a cabeça em concordância, geralmente é acompanhado por uma frase afirmativa, em vez de negativa. As escolhas podem desencadear mudanças na tradução, o que, sem dúvida, também pode afetar a representação de gênero.

1. Corpus e Metodologia

Na próxima seção, explicamos a seleção do corpus e, posteriormente, discutimos a

metodologia desenvolvida para essa análise.

1.1 Seleção de Corpus

Como grande parte do conteúdo infantil distribuído globalmente é importado dos Estados Unidos e do Canadá, essa animação infantil foi escolhida para este projeto por ser uma produção estadunidense. Outro critério para nossa seleção de corpus foi que os personagens principais são representados como seres humanos, em vez de animais (e.g., *Patrulha Canina*) ou objetos (e.g., *Bob Esponja*) comumente representados em conteúdo infantil, e como a representação de gênero está no centro desta análise, essa escolha fazia mais sentido. Outra razão foi porque, quando iniciamos este projeto, a série animada *PJ Masks* era popular nos Países Baixos e na Suécia. Optamos por nos concentrar na dublagem em nossas línguas nativas, neerlandês e sueco. Uma escolha muito prática está por trás da seleção dos episódios, pois o corpus consiste em todos os episódios de *PJ Masks* disponíveis em DVD em neerlandês, uma vez que não há DVDs com a versão sueca dessa animação.

Os dois DVDs, que consistem em doze episódios em neerlandês, foram comprados, e todos os 52 episódios foram retirados da 1ª Temporada (2015–2017). Atualmente, estão disponíveis 6 temporadas com cerca de 150 episódios. Isso significa que nosso corpus de forma alguma representa toda a série animada, nem a animação infantil nem a dublagem em ambas as línguas, em geral. As versões em inglês e sueco desses doze episódios estão disponíveis nas plataformas de *streaming Netflix* e *Disney+* e no *SVT Play* da emissora de serviço público sueca. Metade dos episódios analisados concentra-se no personagem Menino Gato, que também é o líder da equipe *PJ Masks*. Os 6 episódios restantes giram em torno da integrante da equipe Corujita, (3 episódios) e do mais novo *PJ Mask*, Lagartixo (3 episódios). Os episódios foram listados na Tabela 1 abaixo.

Tabela 1: Episódios selecionados

	Título do episódio	Foco principal
01	<i>Lagartixo e o Roncossauro</i>	Lagartixo
02	<i>O Menino Gato e o encolhedor</i>	Menino Gato
03	<i>É tudo culpa do trem, Corujita</i>	Corujita
04	<i>Cuidando do Lagartixo</i>	Lagartixo

05	<i>Menino Gato e o problema do ingresso</i>	Menino Gato
06	<i>O Menino Gato desajeitado</i>	Menino Gato
07	<i>Fale, Lagartixo!</i>	Lagartixo
08	<i>O Menino Gato e a espada do Mestre Fang</i>	Menino Gato
09	<i>Menino Gato contra o Robô Gato</i>	Menino Gato
10	<i>Corujita e a coruja para doar</i>	Corujita
11	<i>O fiasco do voo do Menino Gato</i>	Menino Gato
12	<i>Corujita e a fúria da fina flecha</i>	Corujita

Os roteiros de todos os episódios foram obtidos em todas as versões linguísticas, que serviram de base para a transcrição de todas as falas proferidas. Os roteiros foram então pós-editados enquanto assistíamos a todos os episódios, em todas as versões linguísticas, para garantir que nosso corpus consistisse nas palavras realmente proferidas nas versões distribuídas. Posteriormente, foram extraídos apenas os diálogos dos heróis. Códigos foram adicionados indicando qual linha foi proferida por qual herói em cada idioma: MG para Menino Gato/Connor, C para Corujita/Amaya e L para Lagartixo/Greg. Nenhuma outra marcação foi usada.

O corpus paralelo, em todas as versões linguísticas, consiste em 29.285 palavras (tokens). O número de palavras proferidas por cada herói, isoladamente ou em conjunto com um (ou todos) os membros da equipe (e.g., em cada episódio, todos dão seu grito de guerra ao mesmo tempo), foi registrado na Tabela 2. Embora existam dois heróis masculinos, há uma discrepância entre ambos em termos do número de palavras proferidas. O Menino Gato, o líder da equipe, é o personagem predominante em nosso corpus, e Lagartixo é o membro mais jovem da equipe que desempenha um papel significativamente menos dominante na série. Isso também se torna evidente no número de palavras proferidas por seu personagem, exibido na Tabela 2.

Tabela 2: Estrutura do Corpus

Heróis	Versão Inglesa	Versão neerlandesa	Versão Sueca
--------	----------------	--------------------	--------------

Menino Gato	4.634 tokens	4.135 tokens	4.292 tokens
Corujita	3.550 tokens	3.089 tokens	3.221 tokens
Lagartixo	2.866 tokens (-38,1% comparado ao MG)	2.551 tokens (-38,3% comparado ao MG)	2.612 tokens (-39,1% comparado ao MG)
TOTAL	10.391 tokens	9.309 tokens	9.585 tokens

1.2 Metodologia

Como mencionado anteriormente, Drotner (2018, p. 384) criou a hipótese de que meninos e meninas ainda são estereotipados de maneira semelhante na animação atual, na medida em que “personagens masculinos são mais propensos do que os femininos a serem criativos, extrovertidos e solucionadores de problemas, enquanto as personagens femininas são mais propensas a estarem atentas às relações e a precisarem de ajuda”. A partir disso, foram sorteadas três categorias para a análise contrastiva dos *PJ Masks* originais e de ambas as traduções audiovisuais: *resolução de problemas*, *necessidade de ajuda* e *atenção às relações*. Isso também está de acordo com a hipótese inicial de Baker e Raney relativa ao comportamento comunicativo em que esperava-se que as super-heroínas fossem mais propensas a fazer perguntas, pedir conselhos e elogiar os outros, enquanto os super-heróis deveriam interromper mais, rir mais dos outros, gabar-se, ordenar algo ou mandar nos outros, insultar, ameaçar e demonstrar mais raiva (2007, p. 29).

Uma vez que os *PJ Masks* são uma equipe, uma nova categoria foi adicionada para analisar enunciados enfatizando o espírito de equipe. Isso também nos permitiu cobrir o aspecto citado acima de se gabar, mencionado por Baker e Raney (2007). Foram estabelecidas subcategorias em cada categoria. Estas estão listadas na Tabela 3. A título de ilustração, na Categoria III *Necessidade de Ajuda*, encontramos falas relacionadas a pedir instruções (e.g., *Ok, Menino Gato – qual é o plano?*), pedir uma explicação (e.g., *Mas como pode um grande trem... desaparecer?*), pedir ajuda (e.g., “Eu preciso de ajuda com a minha cauda.”), ou admitir que eles não estão no controle (e.g., *Não consigo... aguentar firme! Aah*).

Tabela 3: As Quatro Principais Categorias e suas Subcategorias

Principais Categorias	Subcategorias
-----------------------	---------------

I. Espírito de equipe	contribuição da equipe vs. contribuição própria
II. Resolução de problemas	instruções/comandos, explicar/observar, tomar iniciativa/ação, sugerir soluções/ação, desafiar os vilões, criticar uns aos outros
III. Necessidade de ajuda	pedindo instruções, pedindo ajuda, admitindo não estar no controle/erros, fazendo perguntas/pedir por uma explicação
IV. Atenção às relações	perguntando como estão/sentem-se sobre algo, tranquilizando, pedindo desculpas, expressando gratidão, oferecendo ajuda, expressando preocupação (sobre os outros), expressando desespero ou decepção, expressando admiração

Ao analisar o corpus, uma pontuação de 1 foi dada para cada (parte de um) enunciado que correspondia a uma determinada categoria. Posteriormente, o número de ocorrências de tais falas dos heróis em cada categoria é contado e comparado para verificar se há diferenças significativas de gênero na representação dos heróis, e se essas diferenças também ocorrem em todas as versões linguísticas. O objetivo foi estabelecer, em todo o corpus paralelo, se há diferenças de gênero dignas de pontuação no número de falas dos heróis masculinos e femininos nas quatro categorias. Como há um desequilíbrio de gênero na equipe, os enunciados de ambos os homens em cada categoria foram somados e a média foi calculada para avaliar possíveis diferenças de gênero. Considerando o número de palavras proferidas por Menino Gato e Lagartixo, sua média estava próxima do número de palavras proferidas por Corujita, o que facilitou a comparação dos dados. O objetivo desta análise qualitativa e quantitativa do nosso corpus de episódios de *PJ Masks* é verificar se há estereótipos de gênero nesse corpus paralelo.

2. Análise

Antes de iniciarmos a análise sistemática do corpus, realizamos um estudo piloto com foco nos pronomes em primeira pessoa do plural em todo o corpus. Isso nos permitiu

examinar de forma rápida até que ponto o espírito de equipe (Categoria I) é expresso. Na primeira seção, discutimos os principais resultados desse estudo. Então, na segunda seção, ampliamos uma série de cenas interessantes que refletem mudanças nas categorias que usamos para nossa análise em ambos os TCs. Por fim, discutimos os resultados de nossa análise sistemática de corpus com base em todas as quatro categorias.

2.1 Estudo piloto com foco em pronomes

Durante o processo de transcrição, pudemos dar uma olhada mais de perto em nosso corpus, e ficou evidente que a tradução neerlandesa se desvia mais do TP em comparação com a tradução sueca. Isso traz à tona a questão: esses desvios também afetam a representação de gênero? Uma análise sistemática de corpus foi necessária para responder a essa pergunta. Antes de iniciarmos a análise de corpus com base nas categorias, realizamos uma análise preliminar do uso dos pronomes em primeira pessoa do plural nós/nosso(s). Com isso, queríamos ter uma primeira impressão de heróis masculinos e femininos destacando o trabalho em equipe, em vez de se gabarem de suas contribuições pessoais, usando esses pronomes em todas as versões linguísticas.

Percebemos imediatamente que a versão sueca apresentava 50,5% mais ocorrências de *vi/oss/vår(a/t)* [nós/ nosso(s)] do que a versão em inglês. Em contraste, na tradução neerlandesa, 21,8% menos ocorrências dos pronomes correspondentes *wij/we/ons/ons* [nós/nosso(s)] foram encontradas, conforme ilustrado na Tabela 4.

Tabela 4: Pronomes em primeira pessoa do plural

Versão Inglesa	Versão neerlandesa	Versão Sueca
216	169 (-21,8%)	325 (+50,5%)

No entanto, uma análise qualitativa mais próxima das concordâncias revelou que, na versão sueca, as construções geralmente empregavam um pronome em vez de um imperativo sem pronome. Em comparação, na versão neerlandesa, os pedidos à equipe para agir às vezes são apresentados como perguntas, como vemos nesse exemplo de *É tudo culpa do trem, Corujita*, em que os pronomes foram colocados em negrito e entre colchetes; os códigos de idioma ING, PT⁶, SU e NE são usados para inglês, português, sueco e neerlandês, e a primeira

⁶ N.T.: Linhas de diálogo assim identificadas são as traduções feitas pela tradutora deste artigo dos exemplos em inglês, língua do TP.

letra dos nomes dos personagens indica quem pronuncia essa fala.

[ING MG] *Now let's see who's driving...*

[PT MG] Agora **vamos** ver quem está dirigindo...

[SU MG] *Nu ska **vi** se vem som kör det.* [Agora **vamos** ver quem dirige.]

[NE MG] *Maar wie is de bestuurder?* [Mas quem é o motorista?]

Tais construções, como *vamos* são usadas no TP para chamar explicitamente a equipe e expressar o espírito de equipe, mas elas não são sistematicamente traduzidas com a construção correspondente em ambos os idiomas de destino, como foi feito neste exemplo de *Menino Gato contra o Robô Gato*.

[ING MG] *Oh yeah? **Let's** shine some light on this mystery.*

[PT MG] Ah é? **Vamos** esclarecer esse mistério.

[SU MG] *Jasså? **Låt oss** kasta lite ljus över det här mysteriet.* [Sério? **Vamos** lançar um pouco de luz sobre esse mistério.]

[NE MG] *O ja? **Laten we** dit mysterie even ophelderen.* [Ah, sim. **Vamos** esclarecer esse mistério rapidinho.]

Essa construção, em inglês, em sua maioria contraída para uma única sílaba *let's* (vamos), é usada 61 vezes nas falas heróicas do TP. Sua tradução direta para o neerlandês, *laten we*, como usada no exemplo anterior, consiste em três sílabas e não podem ser contraídas. Em sueco, *låt oss*, consiste em duas sílabas e também não pode ser contraída. Possíveis problemas de sincronização labial, portanto, podem explicar por que não é usado com tanta frequência na tradução. Além disso, essa construção *let's* em inglês mostra sinais claros de gramaticalização, ou seja, redução fonológica e semântica, motivo pelo qual seu significado original (*allow us* [permita-nos]) se diluiu (Xiang; Liu, 2018). Esse não é o caso no sueco *låt oss* ou no neerlandês *laten we*. Por isso, e de acordo com a teoria da gramaticalização, a construção *let's* é usada em contextos mais amplos e, portanto, com mais frequência em inglês. Isso também poderia explicar por que essa construção não é usada com tanta frequência nos TCs. Outras soluções, como o uso de um imperativo sem pronomes, foram encontradas, como ilustram os exemplos a seguir de *Menino-Gato e o Encolhedor* e *Lagartixo e o Roncassau*, respectivamente.

[ING MG] ***Let's** go, PJ Masks!*

[PT MG] **Vamos** lá, PJ Masks!

[SU MG] *Kom nu pyjamashjältar!* [Vamos lá, Heróis de Pijamas!]

[NE MG] *Kom op, Pyjamahelden!* [Vamos, Heróis de Pijamas!]

[ING MG] *She's going to wake him! **Let's** stop her!*

[PT MG] Ela vai acordá-lo! **Vamos** impedi-la!

[SU MG] *Hon kommer väcka honom. **Vi** stoppar henne.* [Ela vai acordá-lo. **Temos** que detê-la.]

[NE MG] *Ze maakt hem wakker! Hou haar tegen!* [Ela está acordando-o! Pare ela.]

A Tabela 5 mostra como essa construção foi traduzida em nosso corpus. Na tradução sueca, 80,3% da construção *vamos* foi processada por outra construção, incluindo o pronome plural em primeira pessoa (e.g., *Eu sei! Vamos fazer isso!* se torna *Jag vet! Nu kör vi!* [Eu sei! Agora nós [devemos] ir!] em sueco), enquanto isso só foi feito em 39,3% das traduções neerlandesas, e uma tradução deixando o pronome de fora ocorreu em 45,9% das traduções neerlandesas, e apenas 14,8% nas traduções suecas.

Tabela 5: Tradução da Construção *Vamos* (n=61) no Corpus

Opções	Versão neerlandesa	Versão Sueca
Uso do TP na Construção “Nos deixe/Vamos”	9x (14.8%) “ <i>Laten we</i> ”	3x (4.9%) “ <i>Låt oss</i> ”
Uso de uma construção diferente com o pronome pessoal na primeira pessoa do plural	24x (39.3%)	49x (80.3%)
Uso de um imperativo, pergunta ou outra tradução sem um pronome	28x (45.9%)	9x (14.8%)

No corpus de *PJ Masks*, o uso dos pronomes *nós* vs. *eu* é em si bastante interessante, pois *nós* também é usado por personagens para esconder suas próprias contribuições, não apenas por causa do espírito de equipe, mas, sem dúvida, também quando tentam esconder seu próprio papel na falha da equipe. No episódio *O Menino Gato Desajeitado*, por exemplo, Menino Gato pronuncia a frase:

[ING MG] *I've got it! When we tried not being clumsy, we were even clumsier. **We** crashed the Cat Car.*

[PT MG] Entendi! Quando tentamos não ser, fomos ainda mais desajeitados. **Nós** batemos o felino-móvel.

[SU MG] *Jag har det! När vi försökte att inte va klumpiga blev vi ännu klumpigare. **Vi***

kraschade Kattbilen. [Entendi! Quando tentamos não ser desajeitados, nos tornamos ainda mais. Nós batemos o felino-móvel.]

[NE MG] *Ik weet het! Wanneer we probeerden om niet te klungelen, werd het alleen maar erger: we crashten de Katkar*. [Eu sei! Quando tentamos não nos atrapalhar, só pioramos: batemos o felino-móvel.]

O espectador vê claramente que era o Menino Gato quem dirigia seu felino-móvel e acabou batendo. Nas traduções correspondentes, esse pronome em primeira pessoa do plural é mantido. Em alguns casos, como no exemplo abaixo retirado do mesmo episódio, o pronome na primeira pessoa do plural é substituído pelo pronome na primeira pessoa do singular na tradução neerlandesa:

[ING MG] *You two are really clumsy. How are we going to unzip you?*

[PT MG] Vocês dois são muito desajeitados. Como **vamos** desamassar você?

[SU MG] *Ni två är väldigt klumpiga. Hur ska vi få bort det nu?* [Vocês dois são extremamente desajeitados. Como vamos remover isso agora?]

[NE MG] *Jullie twee zijn wel erg onhandig. Hoe kan ik jullie ooit ontklungelen?* [Vocês dois realmente são muito desajeitados. Como posso ajeitar vocês?]

Porém, isso não acontece apenas nas falas de Menino Gato. Em *O Menino Gato e a Espada do Mestre Fang*, por exemplo, Corujita está trabalhando em seu computador holográfico enquanto pronuncia a seguinte fala:

[ING C] *Great! Now let's look closer.*

[PT C] Ótimo! *Vamos* olhar a situação mais de perto.

[SV C] *Bra. Och nu tittar vi närmare*. [Ótimo. E agora nós [devemos] olhar mais de perto.]

[NL C] *Super! Ik zoom even in*. [Maravilha! Vou dar um zoom rapidinho.]

Ela é a personagem que o espectador vê usando STEM, pois está trabalhando no computador e ampliando a tela. No entanto, o uso de *ik* [I (eu)] chama ainda mais a atenção do espectador para sua ação (Castro; Clark, 2018) nesta cena. O espírito de equipe expresso por *vamos* se perde aqui por causa dessa mudança no pronome pessoal na versão neerlandesa. Neste caso, a personagem feminina está claramente no comando, o que é significativo do ponto de vista de gênero quando se trata da sua equipe. O tradutor provavelmente levou em consideração o que acontece nas imagens que acompanham, mas, ao mesmo tempo, acabou empoderando a heroína.

Todavia, essa escolha de tradução também pode ser justificada pelo fato de que a forma verbal no plural seria uma sílaba mais longa em neerlandês (i.e., *kan ik* [*can I*] [eu posso] vs. *kun-nen we* [*can we*] [nós podemos] e *ik zoom* [*I zoom*] [eu amplio] vs. *wij zoo-men* [*we*

zoom] [nós ampliamos]). Um exemplo semelhante é este, tirado de Corujita e a Fúria da Fina Flecha, em que essa personagem feminina transmite, de forma clara, uma crença em seu próprio potencial, dizendo: "*ik stop hem!* [Eu vou detê-lo!], que não estava no TP nem no TC sueco:

[ING C] *Whatever he's up to, we'll stop him!*

[PT C] O que quer que ele esteja tramando, **nós** vamos detê-lo!

[SU C] *Vad han än har gjort stoppar vi honom!* [O que quer que ele tenha feito, vamos detê-lo!]

[NE MG] *Wat hij ook van plan is, ik stop hem!* [O que quer que ele esteja fazendo, eu vou impedi-lo!]

Essa mudança de pronomes às vezes também acontece na tradução sueca, como o exemplo de *O Fiasco do Voo do Menino Gato* ilustra:

[ING C] *Let's see. Owl Eyes!*

[PT C] **Vejamos**. Olhos de Coruja!

[SU C] *Jag ska se. Uggleblick!* [Eu vou ver. Olhar de Coruja!]

[NE C] *Eens kijken. UilOgen!* [Dando uma olhada, Olhos de Coruja!]

Nesse exemplo, a construção do TP *Let's* é traduzida em sueco por *Jag ska se* [*I will see*] [eu vou ver], em vez de *Vi ska se* [*We will see*] [veremos], que tem o mesmo número de sílabas (em inglês), e, depois disso, Corujita ativa o superpoder Olhos de Coruja para dar uma olhada mais de perto. Uma característica comum do conteúdo infantil é o uso de rimas e de música. Isso representa mais um desafio para os tradutores, pois eles precisam tentar manter o ritmo e a rima na tradução. Em *PJ Masks*, os heróis dão dois gritos de guerra que incluem rima e seu lema em cada episódio, que são sempre traduzidos da mesma maneira (Tabela 6). Ao olhar para a tradução dessas linhas, notamos que o pronome *nós* é usado em todas as versões suecas, até mesmo um *nós* é introduzido em *Vi räddar dagen* [Nós salvamos o dia] para transmitir o infinitivo do TP “para salvar o dia”. Contudo, este pronome não é usado na versão neerlandesa. Curiosamente, aqui o singular *Een Pyjamaheld* [um Herói de Pijama] é usado em vez do TP plural *PJ Masks*. Em seu lema, o pronome em primeira pessoa *ik* [eu] é até introduzido em *Ik moet een echte held zijn* [Eu tenho que ser um herói de verdade], enquanto as outras versões mantêm a afirmação mais geral “É hora de ser um herói”.

Tabela 6: Traduções dos gritos de guerra e do lema

PT	Versão Inglesa	Versão neerlandesa	Versão Sueca
----	----------------	--------------------	--------------

Os <i>PJ Masks</i> já vão chegar! Noite adentro para o dia salvar!	<i>PJ Masks, we're on our way! Into the night to save the day!</i>	<i>Een Pyjamaheld staat paraat! De hele nacht tot dageraad!</i> [Um herói de pijama está sempre de prontidão, a noite toda até o amanhecer!]	<i>Pyjamashjältarna. Vi är på gång! Vi räddar dagen hela natten lång!</i> [Os heróis de pijama estão a caminho!] [Salvamos o dia a noite toda!]
Todos os <i>PJ Masks</i> gritam ho hey... Porque na noite nós salvamos o dia!	<i>PJ Masks all shout hooray... 'Cos in the night we saved the day!</i>	<i>Een Pyjamaheld verslaat het kwaad De hele nacht tot dageraad!</i> [Um herói PJ desafia o mal A noite inteira até o amanhecer!]	<i>Pyjamashjältarna ropar hurra! För mitt i natten så rädda' vi da 'n!</i> [Os Heróis de Pijama gritam "Viva!" [Porque no meio da noite nós salvamos o dia!]
É hora de ser um herói!	<i>It's time to be a hero!</i>	<i>Ik moet een echte held zijn.</i> [Preciso ser um herói de verdade.]	<i>Det är dags att bli en hjälte.</i> [É hora de se tornar um herói.]

Essas primeiras buscas de corpus exploratório no corpus paralelo, porém, não foram suficientes para obter uma ideia mais clara da representação de gênero ao longo desse corpus. Para poder analisar todo o corpus sistematicamente, todos os enunciados tinham que ser considerados, não apenas os pronomes. É por isso que todo o corpus paralelo de falas proferidas pelos heróis foi organizado com base nas categorias mencionadas acima, para que seus enunciados pudessem ser estudados com mais atenção.

A título de ilustração, nesta linha de diálogo tirada de *É Tudo Culpa do Trem, Corujita*, os pronomes pessoais que Corujita usa em seu enunciado enfatizam a sua própria contribuição, bem como a da equipe, pois ela afirma “Eu disse que poderíamos pegar”, que também é transmitida na tradução sueca, mas não na neerlandesa. Nesse episódio, o vilão Romeu rouba um trem, que ele usa como seu laboratório. Esse trem então fica fora de controle, e os heróis têm que pegá-lo. Assim, apenas o enunciado do TP e a tradução sueca foram colocados na Categoria I, com uma pontuação dada ao trabalho em equipe e

contribuição própria:

[ING C] *See, Romeo?! I told you **we** could catch your lab!*

[PT C] Viu, Romeu?! Eu disse que **conseguiríamos** pegar seu laboratório!

[SU C] *Du ser Romeo. **Jag** sa ju att vi kunde fånga ditt labb.* [Você viu, Romeu. Eu disse que poderíamos pegar seu laboratório!]

[NE C] *Kijk, Romeo. Is dat hier niet jouw mooie lab?* [Olha Romeu. Esse não é o seu adorável laboratório?]

Por outro lado, na versão neerlandesa, *Is dat hier niet jouw mooie lab?* foi colocado na Categoria II *Resolução de problemas* (subcategoria: explicar/observar). Tais mudanças nas categorias que ocorreram no processo de tradução foram particularmente interessantes ao analisar o corpus paralelo. Na próxima seção, discutiremos alguns exemplos notáveis dessas mudanças.

2.2 Mudanças nas Categorias

Analisando o corpus, percebemos que às vezes os enunciados no TP correspondiam a uma de nossas categorias, mas correspondiam a uma categoria diferente nas traduções. No entanto, a análise quantitativa de todo o corpus, discutida na próxima seção, sugere que essas mudanças nas categorias são compensadas principalmente em outros lugares. Um exemplo interessante é a cena de abertura do episódio *O Menino Gato Desajeitado*, em que o líder da equipe tropeça na sala de aula carregando uma maquete de vulcão. Ele finge que não precisa de nenhuma ajuda (ver Shawcroft *et al.*, 2023), mas eventualmente tropeça e quase arruína o projeto escolar do grupo. Aqui, também notamos uma discrepância entre o que é dito e o que é visível nas imagens coocorrentes. Na versão original, o Menino Gato expressa controle usando o pronome pessoal *eu* em combinação com expressões que sugerem que ele está no controle total da situação (“Eu estou bem” e “Eu consigo”). Isso é transmitido de forma semelhante na tradução sueca, na qual um pronome pessoal foi introduzido na linha (8). A versão neerlandesa, entretanto, usa construções sem pronome pessoal. Abaixo estão as linhas de diálogo em todas as versões linguísticas:

1. [PT MG] Não se preocupem, *eu* cuido disso.

[ING MG] *Don't worry, **I've** got it.*

[SU MG] *Ingen fara. **Jag** har den.* [Não se preocupem. Eu cuido disso.]

[NE MG] *Geen zorgen... het lukt wel!* [Não se preocupem. Vai ficar tudo bem.]

2. [PT C] Nos deixe ajudar você a passar pela porta.

[ING C] *Let us help you get through the door.* [SU C] *Låt oss hjälpa dig genom dörren.* [Deixe-nos ajudá-lo a passar pela porta.]

[NE C] *Laat ons helpen met dragen.* [Vamos ajudá-lo a carregar isso.]

3. [PT MG] Obrigado, mas **estou bem**.

[ING MG] *Thanks, but I'm OK.*

[SU MG] *Tack men jag grejar det.* [Obrigado, mas eu vou cuidar disso.]

[NE MG] *Dank je, maar het gaat wel!* [Obrigado, mas está tudo bem!]

4. [PT L] Cuidado!

[ING L] *Careful!*

[SU L] *Försiktig!* [Cuidado]

[NE L] *Pas op!* [Cuidado:]

5. [PT MG] Viu? **Eu consigo**.

[ING MG] *See? I've got it.*

[SU MG] *Ni ser! Det går ju bra.* Viu só! Está tudo bem, okay.]

[NE MG] *Kijk? 't Is OK.* [Olhe! Está tudo bem.]

6. [PT MG] Ohh...Uau! Aah! Aaah! Uoou!

[ING MG] *Ohh...Whoa! Agh! Agggh! Whoaoao!*

[SU MG] *Ååh. Oååh! Uh-ååh!*

[NE MG] *Waa!! Wow!*

7. [PT L] Hã?

[ING L] *Huh?*

[SU L] *Va?* [O quê?]

[NE L] *Huh?*

8. [PT MG] Eu disse que conseguiria.

[ING MG] *Told you I've got it.*

[SU MG] *Jag sa ju att jag grejade det.* [Eu disse que conseguiria, certo?]

[NE MG] *Zo, niks aan de hand.* [Pronto, nada aconteceu.]

Nas linhas (1), (3), (5) e (8) do TP, o Menino Gato expressa o controle da situação e enfatiza seu próprio papel em lidar com a situação usando a primeira pessoa do singular em combinação com expressões de controle "Eu entendi" e "Estou bem". Nas linhas (5) e (8), ele está até se gabando. Isso é transmitido de forma semelhante na (1), (3) e (8), na tradução sueca, com uma ostentação semelhante na linha (5), embora nenhum pronome de primeira pessoa seja usado. Na tradução neerlandesa, por outro lado, todos os pronomes em primeira pessoa do singular desapareceram, o que só aconteceu uma vez na tradução sueca na linha (5).

Há também uma mudança nas categorias de estar no controle da situação, transmitida em sua ostentação “Eu te disse que conseguiria”, para *Niks aan de hand* [Nada aconteceu] na linha (8), o que apenas tranquiliza os membros de sua equipe. Tudo isso mostra que há uma mudança da Categoria I *ênfatizando a própria contribuição, em vez do espírito de equipe*, para a Categoria IV *Atenção às relações*, para tranquilizar os membros da equipe.

É importante destacar que isso não acontece apenas nas falas dos personagens masculinos. No exemplo a seguir, retirado de *Corujita* e a *Coruja para Doar*, a mesma mudança ocorre nas falas da personagem feminina. O Menino Gato está preocupado com Lagartixo, que está preso e não tem certeza se Corujita tomou a decisão certa de deixá-lo com o vilão. Mas ela o tranquiliza, chamando o espírito de equipe para resolver esse problema e, em seguida, lhe dá uma série de instruções na versão do TP e na sueca. Na versão neerlandesa, por outro lado, há uma mudança de tradução notável:

[PT C] **Vamos** libertá-lo e recuperar a minha estátua também.

[ING C] *We'll get him free, and get my statue back too.*

[SU C] *Vi befriar honom. Och får tillbaka min staty.* [Vamos libertá-lo. E recuperar minha estátua.]

[NE C] *Dat komt wel goed, ik heb al een nieuw plan bedacht.* [Vai ficar tudo bem, já pensei em um novo plano.]

Em vez de chamar sua equipe, "Vamos libertá-lo" é transmitido como uma garantia *Dat komt wel goed* [Vai ficar tudo bem]. Aqui, vemos novamente uma mudança do espírito de equipe da Categoria I para a Categoria IV *Atenção às relações*. No entanto, ela transforma o chamado da equipe para recuperar a estátua em um comentário bastante presunçoso de que ela mesma criou um novo plano. Isso não está em nenhum lugar no TP, mas faz todo sentido, pois é seguido por Corujita dando instruções detalhadas ao líder da equipe. Na tradução neerlandesa, notamos duas mudanças. Por um lado, há a supracitada mudança do “Espírito de Equipe” da Categoria I para a Categoria IV *Atenção às relações* na primeira parte de seu enunciado. Por outro lado, na segunda parte de sua fala, há também uma mudança dentro da primeira categoria, entre a subcategoria 1, *expressando trabalho em equipe*, e a subcategoria 2, *ênfatizando a contribuição própria*, pois ela se entrega ao fato de que “já pensou em um novo plano”, transmitido em neerlandês com *ik heb al een nieuw plan bedacht*. Além disso, ela também faz um movimento rápido do braço para baixo ao proferir essas palavras, reforçando sua declaração presunçosa. Esta cena é discutida de forma mais detalhada com a ajuda de grades de tradução multimodal na análise multimodal (Van Meerbergen; De Ridder, no prelo).

2.3 Análise Sistemática de Corpus Baseada em Quatro Categorias

Todas as declarações dos três super-heróis, em todos os doze episódios, foram categorizadas e analisadas de acordo com as três versões linguísticas. Os dados computados para cada personagem, em cada categoria, foram calculados. Posteriormente, foi calculada a média das falas dos personagens masculinos, pois há dois heróis e apenas uma heroína. Isso nos permitiu comparar os dados dos enunciados masculinos e femininos para verificar se há diferenças de gênero notáveis. Os dados foram preenchidos na Tabela 7. Na Tabela 8, a diferença entre os enunciados dos personagens femininos e masculinos, em todas as versões linguísticas, foi apresentada em porcentagens para evidenciar diferenças de gênero notáveis em cada categoria.

Em primeiro lugar, a análise de gênero do TP revelou que, nesse corpus, a heroína demonstra uma necessidade de ajuda significativamente menor (-27,3%) em comparação com os demais membros da equipe, o que é notável, uma vez que Shawcroft *et al.* (2023, p. 3) indicaram resistência estereotipada à busca de ajuda entre super-heróis. Este também é o caso em ambas as traduções, nas quais foram calculadas porcentagens semelhantes. No entanto, essa diferença é maior (-28,8%) na tradução sueca. Às vezes, uma necessidade de ajuda é transmitida nos TCs, enquanto está ausente das linhas do TP ou vice-versa. Percebemos, por exemplo, que na tradução sueca, o que poderia ser considerado como gritos aleatórios no TP, às vezes é lexicalizado e processado como uma pergunta "O quê?" ou um pedido de ajuda, como mostra o exemplo abaixo do *Menino Gato e o problema do ingresso*:

[PT L] Whoaoao!

[ING L] *Whoaoao!*

[SU L] *Va? Uh! Ah! Hjälp! Åååh.* [O quê? Ân? Socorro! Aaah!]

[NE L] *Huh? Aah! Nee! Waa!* [O quê? Ân? Não! Uau!]

Em relação ao uso da palavra *ajuda*, também observamos, por exemplo, que pedidos explícitos de ajuda no TP nem sempre eram transmitidos nas traduções neerlandesas, como ilustra o exemplo a seguir do *Menino Gato e o problema do ingresso*. No TP, a cauda do líder da equipe ficou presa e ele pede aos outros que o libertem:

[PT MG] **Preciso de ajuda** com a minha cauda.

[ING MG] *I need help with my tail.*

[SU MG] *Jag behöver hjälp med svansen.* [Preciso de ajuda com a cauda.]

[NE MG] *Ik zit hier nog steeds vast.* [Ainda estou preso aqui.]

Contudo, esse pedido de ajuda é apresentado na versão neerlandesa como uma simples declaração "*Ik zit hier nog steeds vast* [Ainda estou preso aqui]", o que não era o caso na tradução sueca. Da mesma forma, quando a heroína quer oferecer ajuda e transmite isso explicitamente em sua fala em *Menino Gato contra o Robô Gato*, isso é omitido na tradução neerlandesa, ao contrário da versão sueca:

[PT C] Bom trabalho, Menino Gato! Agora deixe-nos **ajudar**!

[ING C] *Great work, Catboy! Now let us out **to help**!*

[SU C] *Bra gjort Kattpojken! Men låt oss **hjälpa** dig!* [Muito bem, Menino Gato! Mas deixe-nos ajudá-lo!]

[NE C] *Goed zo, Catboy! Laat ons er nu maar uit!* [Boa, Menino Gato! Deixe-nos sair agora!]

Porém, ao analisar todos os dados coletados para a Categoria III *Necessidade de ajuda*, não notamos diferenças substanciais entre as traduções. Da mesma forma, há (-8%) enunciados da personagem principal feminina relacionados à Categoria IV: *Atenção às relações, nas linhas da heroína no TP*, comparando-se aos heróis. Resumindo, isso sugere que, nessa animação, a heroína, contrariando as afirmações de Drotner e de outros pesquisadores, pode, de fato, até ser a menos atenta às relações e necessitada de ajuda, uma vez que os membros de sua equipe masculina produzem mais enunciados relacionados a ambas as categorias. Além disso, ela também desempenha um papel substancial na resolução dos problemas com os quais os heróis lidam. Corujita pronuncia ainda um pouco mais de enunciados relacionados à Categoria II *Resolução de problemas* (+2,6%) em comparação com os membros masculinos da equipe, conforme mostrado nas Tabelas 7 e 8.

Ainda assim, Corujita não é a líder da equipe. O líder dos *PJ Masks* é do sexo masculino, o que coaduna com a pesquisa de Götz *et al.* (2018), que também propuseram que as personagens femininas “resolvem problemas com mais frequência falando e aplicando magia, e com menos frequência usando STEM ou força física” (Götz *et al.*, 2018, p. 65). Esse aumento de 2,6% pode indicar que ela realmente resolve problemas, especialmente ao raciocinar em voz alta. Porém, Corujita usa STEM, como ilustram os exemplos mencionados acima, em que ela aparece procurando pistas no local e analisando imagens em seu computador holográfico.

Ao observar as traduções, percebe-se o declínio significativo (ca. -66%) em enunciados relacionados ao trabalho em equipe na tradução neerlandesa para personagens masculinos e femininos, em comparação com os enunciados do TP, é mais notável. O efeito disso é um melhor equilíbrio entre enunciados relacionados ao espírito de equipe e enunciados enfatizando a própria contribuição (110 vs. 116 para o sexo masculino e 100 vs. 104 para a

super-heroína), na versão neerlandesa. Ao contrário do TP em inglês e da versão sueca, revelando aproximadamente três vezes mais enunciados relacionados ao trabalho em equipe em relação à própria contribuição para personagens masculinos e femininos.

Além disso, na versão neerlandesa, o número de enunciados de Corujita enfatizando sua própria contribuição (104) é significativamente maior em comparação com o número do TP (82). Notamos que +26,8% enunciados do que no TP refletem sua própria contribuição, mas também há um aumento de 12,1% nos enunciados de heróis masculinos enfatizando sua própria contribuição na tradução neerlandesa em relação à versão em inglês. Isso resulta no que, sem dúvida, poderia ser referido como um retrato de uma personagem feminina mais empoderada no *Pijamahelden* neerlandês em comparação com o TP, uma vez que sua ação é enfatizada com mais frequência na versão neerlandesa.

Tabela 7: O número de frases proferidas por heróis masculinos e femininos em cada categoria em todos os idiomas

Categorias	ING masculino	ING feminino	NE masculino	NE feminino	SU masculino	SU feminino
I. a) Trabalho em equipe	313.5	300	110	100	302	292
I. b) Contribuição própria	103.5	82	116	104	103	85
II. Resolução de problemas	361.5	371	370	378	361.5	368
III. Necessidade de ajuda	93.5	68	97	70	102.5	73
IV. Atenção às relações	130.5	120	131	113	132.5	120

Ao comparar as traduções sueca e neerlandesa com o TP, vemos que há apenas pequenas diferenças entre a versão sueca e a versão inglesa quanto às diferenças de gênero expressas por meio dos enunciados categorizados, uma vez que as porcentagens na Tabela 8 permanecem, em geral, as mesmas. Mesmo o aumento significativo de pronomes na primeira

pessoa do plural na tradução sueca (ver seção 3.1.) não resultou em mais enunciados relacionados ao trabalho em equipe nesta versão dublada.

Tabela 8

Categorias	Diferença ING feminino vs. masculino	Diferença NE feminino vs. masculino	Diferença SU feminino vs. masculino
I. Trabalho em equipe	-4.3%	-9.1%	-3.6%
I. Contribuição própria	-20.8%	-10.3%	-17.5%
II. Resolução de problemas	+2.6%	+2.2%	+1.8%
III. Necessidade de ajuda	-27.3%	-27.8%	-28.8%
IV. Atenção às relações	-8%	-13.7%	-9.4%

Na versão neerlandesa, vemos diferenças maiores quando comparamos o número de enunciados na Categoria I *Espírito em equipe, trabalho em equipe vs. contribuição própria* e na Categoria IV *Atenção às relações*. As diferenças de gênero aumentam quando comparamos a versão neerlandesa em relação aos enunciados do TP em ambas as categorias. No TP, houve -4,3% de enunciados femininos em relação ao trabalho em equipe e -20,8% com foco na própria contribuição.

Na versão neerlandesa, há um declínio de 9,1% em vez de -3% nos enunciados de TP, feminino versus masculino, de trabalho em equipe. A diferença entre enunciados femininos e masculinos em relação à sua própria contribuição torna-se menor com -10,3% (em comparação com 20,8% no TP) enunciados femininos com foco em sua própria contribuição. Além disso, o declínio de 8% do sexo feminino em relação aos enunciados masculinos do TP relacionados à atenção às relações torna-se -9,4% na versão sueca e até -13,7% na versão neerlandesa.

3. Conclusão

Em termos de ação, é bastante surpreendente que, no TP, a heroína tenha usado -20,8%

enunciados enfatizando sua própria contribuição em comparação com os membros masculinos da equipe. Entretanto, o fato de ela proferir -27,3% dos enunciados expressando necessidade de ajuda, em comparação com os membros masculinos da equipe, é provavelmente o mais marcante do ponto de vista de gênero. Embora, grosso modo, Corujita se vista de rosa e dê mais risadinhas neste programa (ver Van Meerbergen e De Ridder, a seguir), as preocupações relacionadas aos estereótipos de gênero, por exemplo, quanto à expressão da necessidade de ajuda, não parecem se aplicar aos *PJ Masks*, com base em nossa análise de corpus. Além disso, com foco nas linhas de diálogo, há uma diminuição de 8% nos enunciados da heroína que expressam atenção às relações, bem como um aumento de 2,6% nos enunciados relacionados à resolução de problemas em comparação com seus colegas do sexo masculino.

Mas o que acontece nas traduções neerlandesa e sueca? Nossa primeira impressão de que a tradução neerlandesa se desviou mais do TP do que a tradução sueca foi confirmada na análise sistemática de gênero de nosso corpus. Estabelecemos que as diferenças de gênero com base em nossas categorias no TC sueco são comparáveis às do TP. A versão neerlandesa, por outro lado, revelou as maiores diferenças. Sobretudo porque, nas linhas heroicas do TP, enfatiza-se o trabalho em equipe, em vez de sua própria contribuição individual. A principal descoberta desta análise de TAV é provavelmente que, na versão neerlandesa, a diferença entre trabalho em equipe e contribuição própria é significativamente menor para todos os heróis. Isso resulta em uma menor diferença entre trabalho em equipe e contribuição própria, que se reflete em todos os enunciados masculinos e femininos. Como resultado, a diferença de gênero em ambas as outras versões, nas quais os heróis masculinos enfatizavam mais a própria contribuição do que a heroína, é quase neutralizada.

Esses resultados foram compartilhados com a tradutora da versão neerlandesa. Ela está ciente de que, muitas vezes, usa a primeira pessoa do singular, em vez da primeira pessoa do plural, porque a forma verbal correspondente é, de fato, mais curta e, como resultado, tende a corresponder melhor aos movimentos da boca. Ela explicou que, juntamente com o diretor de dublagem, queria ter certeza de que as falas de diálogo soassem naturais, como se pudessem ser proferidas por uma criança de língua neerlandesa.

Contudo, ela afirmou que não estava conscientemente tentando empoderar mais a personagem feminina, mas acha que isso pode ter ocorrido de forma inconsciente. Esta análise de corpus centrou-se nas linhas de diálogo dos heróis para estabelecer se as traduções audiovisuais revelavam diferenças de gênero. Em um estudo de acompanhamento (Van Meerbergen e De Ridder, no prelo), uma análise multimodal é conduzida, ampliando um episódio retirado deste corpus, no qual analisamos, em maior detalhe, a interação entre todos

os canais visuais e auditivos para estabelecer se diferenças significativas de gênero ocorrem.

Agradecimentos

Este projeto de pesquisa foi apoiado por Åke Wiberg Stiftelse sob Grant H21-0175.

Referências

- BAKER, K.; RANEY, A. A. Equally super? Gender-role stereotyping of superheroes in children's animated programs. **Mass Communication & Society**, v. 10, n. 1, p. 25–41, 2007.
- BIANCHI, D. **Taming teen-language: The adaptation of Buffyspeak into Italian**. In: CHIARO, D.; HEISS, C.; BUCARIA, C. (Eds.). **Between text and image: Updating research in screen translation**. p. 181–193. John Benjamins, 2008.
- CASTRO, I. E.; CLARK, J. (Eds.). **Representing agency in popular culture: Children and youth on page, screen, and in between**. Lexington Books, 2018.
- CHAUME, F. **Audiovisual translation: Dubbing**. Routledge, 2012.
- DE MARCO, M. **Audiovisual translation through a gender lens**. Rodopi, 2012.
- DE MARCO, M. **The “engendering” approach in audiovisual translation**. *Target*, v. 28, n. 2, p. 314–325, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1075/target.28.2.11dem>.
- DE RIDDER, R. **“Het is verrukkelijk”. Hoe audiovisuele vertalers het heft in eigen handen kunnen nemen [‘It’s delicious’. How audiovisual translators can take matters into their own hands]**. *Filter Tijdschrift over Vertalen*, v. 4, p. 21–28, 2019.
- DE RIDDER, R. **Audiovisual translation matters. On the sociolinguistic importance of audiovisual translation**. *Lletres Asturianes*, v. 126, p. 99–116, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.17811/llaa.126.2022.99-116>.
- DÍAZ CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual translation: Subtitling**. St. Jerome, 2007.
- DROTNER, K. **Children and media**. In: NAPOLI, P. M. (Ed.). *Mediated communication*. p. 379–394. De Gruyter, 2018.
- FERAL, A. L. **Gender in audiovisual translation: Naturalizing feminine voices in the French Sex and the City**. *European Journal of Women’s Studies*, v. 18, n. 4, p. 391–407, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1350506811415199>.
- GÖTZ, M. et al. **Gender in children’s television worldwide. Results from a media analysis in 24 countries**. *Television*, v. 21, p. 4–9, 2008. Disponível em: <https://childrens-tv-worldwide.com>.
- GÖTZ, M. et al. **Whose story is being told? Results of an analysis of children's TV in 8**

countries. *Television*, v. 31, p. 61–65, 2018. Disponível em: <https://childrens-tvworldwide.com>.

GÖTZ, M.; LEMISH, D. **Gender representations in children's television worldwide: A comparative study of 24 countries.** In: GÖTZ, M.; LEMISH, D. (Eds.). *Sexy girls, heroes and funny losers: Gender representations in children's TV around the world*. p. 9–48. Peter Lang, 2012.

HARRIGER, J. A. et al. **With great power comes great responsibility: A content analysis of masculinity themes in superhero movies.** *Psychology of Men & Masculinities*, v. 23, n. 4, p. 353–361, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/men0000398>.

SHAWCROFT, J.; COYNE, S. M. **Does Thor ask Iron Man for help? Examining help-seeking behaviors in Marvel Superheroes.** *Sex Roles*, v. 87, n. 3, p. 223–236, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11199-022-01301-5>.

SHAWCROFT, J. et al. **Parents, princesses, and powers: an examination of young children's engagement with princess and superhero culture based on indicators of gendered parenting.** *Media Psychology*, v. 27, n. 1, p. 1–25, 2023. Disponível em: <https://doi-org.ezp.sub.su.se/10.1080/15213269.2023.2280204>.

THOMPSON, T. L.; ZERBINOS, E. **Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years?** *Sex Roles*, v. 32, n. 9–10, p. 651–673, 1995. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/BF01544217>.

VAN MEERBERGEN, S.; DE RIDDER, R. **Global or glocal heroes in PJs? A multimodal analysis of female superhero and villain depiction in dubbed children's animation.** *Perspectives*. (no prelo).

VON FLOTOW, L.; JOSEPHY-HERNÁNDEZ, D. **Gender in audiovisual translation studies: Advocating for gender awareness.** In: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (Ed.). *The Routledge handbook of audiovisual translation*. p. 296–311. Routledge, 2018.

XIAN, D.; LIU, C. **The semantics of MOOD and the syntax of the Let's-construction in English: A corpus-based Cardiff grammar approach.** *Australian Journal of Linguistics*, v. 38, n. 4, p. 549–585, 2018. Disponível em: <https://doi-org.ezp.sub.su.se/10.1080/07268602.2018.1510726>.

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

O IMPACTO DA VELOCIDADE DE LEGENDAS E A PRESENÇA DE VÍDEO NA LEITURA DE LEGENDAS: UM ESTUDO DE REPLICAÇÃO COM RASTREAMENTO OCULAR¹

Agnieszka Szarkowska; Valentina Ragni; David Orrego-Carmona; Sharon Black; Sonia Szkriba; Jan-Louis Kruger; Krzysztof Krejtz; Breno Silva

Tradução de Hector Webber Tech²

Resumo: Apresentamos os resultados de uma replicação direta do estudo de Liao *et al.* (2021) sobre como a velocidade das legendas e a presença de vídeo simultâneo impactam a leitura de legendas entre espectadores britânicos e poloneses. Nosso objetivo foi avaliar a generalização do resultado do estudo original em um grupo de participantes australianos falantes de inglês. O estudo explorou os efeitos tanto no nível da legenda quanto no nível da palavra, considerando a presença ou ausência de vídeo simultâneo e três velocidades de legenda: 12, 20 e 28 caracteres por segundo (cps). No geral, a maioria dos resultados originais foi replicada, confirmando que a presença de vídeo e a velocidade das legendas têm um impacto mensurável no processamento entre diferentes grupos de espectadores. Além disso, surgiram diferenças em como falantes nativos e não nativos processam as legendas, especialmente relacionadas a *wrap up* e efeito da frequência e comprimento das palavras. O presente artigo descreve a replicação e os resultados de maneira detalhada e discute algumas de suas implicações

Palavras-chave: Legendagem, Velocidade de leitura, Velocidade da legenda, Replicação, Vídeo simultâneo, Língua estrangeira, Processamento em L2.

THE IMPACT OF VIDEO AND SUBTITLE SPEED ON SUBTITLE READING

Abstract: We present the results of a direct replication of Liao *et al.*'s (2021) study on how subtitle speed and the presence of concurrent video impact subtitle reading among British and Polish viewers. Our goal was to assess the generalisability of the original study's findings on a cohort of Australian English participants. The study explored both subtitle-level and word-level effects, considering the presence or absence of concurrent video and three subtitle speeds: 12, 20, and 28 characters per second (cps). Overall, most of the original results were replicated, confirming that the presence of video and the speed of the subtitles have a measurable impact on processing across different viewer groups. Additionally, differences in how native and non-native speakers process subtitles emerged, particularly related to wrap-up, word frequency and word length effects. The paper describes the replication in detail, presents the findings, and discusses some of their implications.

Keywords: Subtitling, Reading speed, Subtitle speed, Replication, Concurrent video, Foreign language, L2 processing.

Introdução

¹ Texto em língua inglesa: <https://mail.jatjournal.org/index.php/jat/article/view/283>

² Revisão da tradução: Profa. Dra. Márcia Moura da Silva.

No cenário audiovisual atual, as legendas tornaram-se indispensáveis para milhões de pessoas em todo o mundo. Essa tendência tem sido impulsionada por plataformas de streaming como Netflix, Amazon Prime ou Disney+, além de regulamentos de acessibilidade, como a Lei dos Americanos com Deficiência (Americans with Disabilities Act) e a Diretiva de Serviços de Comunicação Social Audiovisual (AVMSD) da União Europeia. As legendas não apenas auxiliam pessoas surdas ou com deficiência auditiva, mas também ajudam os ouvintes que enfrentam dificuldades com áudio pouco claro, fala rápida ou sotaques desafiadores (Díaz Cintas; Remael, 2021; Zajechowski, 2022). Elas também são indispensáveis para que falantes não nativos entendam conteúdo estrangeiro e são frequentemente usadas no aprendizado de idiomas (Vanderplank, 2016; Wang; Pellicer-Sánchez, 2022).

Apesar da ubiquidade das legendas e do crescente corpo de pesquisa sobre o seu processamento, ainda sabemos pouco sobre como diferentes grupos de espectadores interagem com conteúdo legendado, sobretudo como a própria presença de imagens em movimento e o aumento das velocidades das legendas afetam o processamento e a compreensão dos espectadores. As pesquisas sobre o processamento de legendas em geral, e a velocidade das legendas em particular, remontam à década de 1980 e continuam até hoje (d'Ydewalle *et al.*, 1985; d'Ydewalle *et al.*, 1987; Jensema, 1998; Koolstra *et al.*, 1999; Szarkowska; Gerber-Morón, 2018; Kruger *et al.*, 2022; Szarkowska *et al.*, 2021). No entanto, a generalização desses resultados é prejudicada por variações nas metodologias, nos gêneros audiovisuais, nas durações dos vídeos, nos perfis demográficos dos espectadores, nas métricas de movimento ocular, nos cálculos de velocidade ou nos tipos de legendas.

Nosso estudo aborda essa lacuna ao conduzir uma replicação direta, conforme definida por LeBel *et al.* (2018), da pesquisa de Liao *et al.* (2021). Nosso objetivo é determinar se os resultados obtidos no estudo original, que se concentrou em uma amostra de espectadores australianos, também se aplicam a falantes nativos britânicos e falantes poloneses que têm o inglês como segunda língua. Trabalhamos com a hipótese de que os participantes poloneses, por não serem falantes nativos de inglês, teriam mais dificuldade com a tarefa do que os participantes britânicos, que, por outro lado, exibiriam padrões de leitura mais consistentes e menor dificuldade na execução da tarefa.

O artigo descreve a replicação em detalhe, apresenta os resultados e discute algumas de suas implicações.

1. Replicação

Ao realizar uma replicação direta, empregando os mesmos métodos e materiais do estudo original, pretendemos avançar em nossa compreensão de como diferentes perfis de espectadores interagem com vídeos legendados em diversas regiões do mundo. Até recentemente, as replicações de estudos sobre tradução audiovisual (TAV) têm sido raras (Díaz Cintas; Szarkowska, 2020). Além disso, estudos experimentais em TAV enfrentaram problemas, como número pequeno de amostras, relatos seletivos, designs experimentais com baixo poder estatístico, proporções de efeito reduzidas e análises estatísticas simples, o que, muitas vezes, leva à falta de confiabilidade dos resultados. Diante desses desafios, embora o número de estudos experimentais de rastreamento ocular sobre legendagem, foco principal desta investigação, tenha aumentado nos últimos anos, não podemos afirmar com total confiança que os resultados relatados nesses estudos sejam definitivos e universalmente aplicáveis. Portanto, em consonância com a perspectiva da Open Science Collaboration, acreditamos que "ainda há mais trabalho a ser feito para verificar se sabemos o que achamos que sabemos" (Open Science Collaboration 2015, p. 943).

A replicação frequentemente enfrenta resistência de alguns periódicos, e editores rejeitam artigos com a justificativa de falta de inovação, acrescentando observações como "já sabemos disso" (Open Science Collaboration 2015, p. 943). No entanto, como destacam Koole e Lakens (2012), a replicação é essencial para sustentar o progresso científico e garantir a confiabilidade dos resultados de pesquisa. Segundo Schmidt (2009), a replicação é "uma das ferramentas mais importantes para a verificação de fatos nas ciências empíricas" (Schmidt 2009, p. 90). Um impulso significativo para o movimento de replicação veio do *Reproducibility Project* (Projeto de Reprodutibilidade) realizado pela Open Science Collaboration (2015), que conduziu replicações de 100 estudos publicados em importantes revistas de psicologia. O projeto identificou uma disparidade marcante: apenas 36% dos estudos replicados obtiveram resultados significativos, em comparação com os 97% relatados pelos estudos originais. No entanto, é importante notar que isso não implica, necessariamente, falhas nos estudos originais, mas pode ser atribuído a erros aleatórios ou sistemáticos (Open Science Collaboration, 2015).

Há pelo menos duas lições a serem tiradas disso: em primeiro lugar, a replicação deve ser integrada à estrutura da pesquisa científica, incluindo o campo da TAV. Em segundo lugar, para que os estudos sejam replicáveis, os pesquisadores devem aderir aos princípios da Open Science e tornar seus conjuntos de dados, protocolos e resultados acessíveis à comunidade

científica para análise minuciosa. Nosso estudo está alinhado com esses princípios, e todos os conjuntos de dados estão acessíveis para fins de transparência e pesquisas futuras.

2. O estudo original

No estudo original de Liao *et al.* (2021, p. 31), falantes nativos de inglês australiano assistiram a vídeos sem som, acompanhados de legendas em inglês exibidas em três velocidades: 12 caracteres por segundo (cps), 20 cps e 28 cps. Cada participante assistiu a seis vídeos: três com imagens em movimento e legendas (um em cada velocidade) e três com legendas em uma tela preta (um em cada velocidade). Os movimentos oculares foram monitorados e a compreensão foi avaliada por meio de oito perguntas de múltipla escolha para cada vídeo (para uma metodologia detalhada, consulte o artigo original).

Os autores descobriram que, em velocidades mais altas, especialmente na de 28 cps, houve um efeito prejudicial sobre a compreensão. No entanto, a presença de vídeo auxiliou a compreensão, independentemente da velocidade das legendas. Em termos de movimentos oculares, o aumento da velocidade das legendas resultou em fixações menos frequentes e mais curtas, sacadas mais longas e menos cruzamentos entre legendas e imagens, o que levou a uma leitura mais superficial. Além disso, o estudo observou que efeitos estabelecidos na leitura, como o comprimento das palavras e a frequência (em que palavras mais longas e menos constantes são mais propensas a serem fixadas com mais frequência e por mais tempo), embora ainda presentes, foram modulados pela velocidade das legendas e pela presença de vídeo simultâneo. Da mesma forma, o efeito de *wrap-up* (finalização), que envolve gastar mais tempo nas palavras finais de uma sentença ou cláusula para integrar seu significado (Just; Carpenter, 1980; Warren *et al.*, 2009) – uma tendência tradicionalmente interpretada em estudos de leitura como refletindo processamento de nível superior e integração lexical (Rayner *et al.*, 2000) – foi influenciado pela velocidade das legendas e pela presença de vídeo.

Liao *et al.* (2021) descobriram que, nas velocidades mais altas e com vídeo, os espectadores gastavam menos tempo nas palavras ao final das legendas do que nas do meio – um efeito que os autores chamaram de "efeito de *wrap-up* reverso", também resultante de mais palavras ao final das legendas serem puladas nas velocidades mais altas. Isso sugere que os movimentos oculares são afetados tanto por dificuldades de processamento local quanto por restrições globais decorrentes da redução do tempo de leitura e da presença de uma tarefa visual secundária (ou seja, imagens em movimento) durante a visualização.

Na velocidade média de 20 cps, Liao *et al.* (2021) descobriram que o tempo gasto fixando palavras individuais nas legendas diminuiu, enquanto o comprimento médio das sacadas permaneceu inalterado. No entanto, a 28 cps, o tempo de fixação nas palavras diminuiu ainda mais, o que implica um impacto na pré-visualização parafoveal, enquanto o comprimento das sacadas e o número de palavras puladas aumentaram. Isso sugeriu uma mudança de decisões locais, baseadas nas palavras, sobre o ato de pular palavras para heurísticas mais globais, como pular palavras curtas, mas fixar palavras mais longas à medida que a velocidade das legendas ultrapassava 20 cps.

Outras descobertas do experimento original descrito por Liao *et al.* (2021) são relatadas por Kruger *et al.* (2022). Eles observaram que, à medida que a velocidade das legendas aumentava, mais palavras eram puladas ou não lidas. Menos palavras foram fixadas mais de uma vez, e houve um aumento no número de legendas não lidas até o fim. Em conjunto, essas descobertas sugerem que a velocidade excessiva pode não permitir tempo suficiente para resolver ambiguidades ou lidar com desafios de processamento.

Os resultados acima foram utilizados pelos autores para formular uma estrutura de controle de movimentos oculares na leitura multimodal, denominada “estrutura integrada de linguagem multimodal”. Essa estrutura, baseada no modelo computacional de leitura de Reichle (2020), acomoda entradas visuais e auditivas não textuais. A estrutura postula que os espectadores podem rastrear um número limitado de objetos previamente identificados no vídeo enquanto leem legendas em uma fase de processamento visual pré-atencional. Isso permite que esses objetos sejam vinculados ao conteúdo proposicional armazenado na memória de trabalho, derivado das legendas, formando, assim, o modelo de situação em evolução. Em essência, a estrutura sugere que a limitação inerente da atenção, que requer alocação serial, pode ser contornada ao monitorar simultaneamente objetos previamente identificados enquanto se lê as legendas. Esse componente da estrutura, argumentam os autores, é compatível com a teoria da codificação dual de Paivio (1971), que postula que a apresentação de informações em mais de uma modalidade beneficia a compreensão e o aprendizado. Consequentemente, as informações das legendas e o conteúdo do vídeo se complementam, o que explica uma melhor compreensão, mesmo na velocidade de legenda mais rápida, quando o vídeo está presente. O presente estudo de replicação busca validar ainda mais essa estrutura, oferecendo evidências adicionais para avaliar sua aplicabilidade geral.

3. Método

Os mesmos materiais audiovisuais e as legendas do estudo original foram utilizados. A menos que seja indicado o contrário, os mesmos procedimentos experimentais e protocolos de análise de dados foram seguidos (ver Liao *et al.*, 2021, para mais detalhes).

3.1 Design

O estudo apresenta, para cada participante, um design de 2 x 3, em que 2 = vídeo: presente ou ausente e 3 = velocidade das legendas: 12, 20 e 28 cps. As condições de vídeo e de velocidade foram compensadas, e a ordem da apresentação de vídeos foi randomizada.

3.2 Participantes

Os participantes foram 51 falantes nativos de inglês do Reino Unido (sexo feminino = 33, sexo masculino = 13, não binário = 4; média de idade = 21,49, DP = 2,84, faixa etária = 18–33) e 42 falantes nativos de polonês (sexo feminino = 34, sexo masculino = 8; média de idade = 23,12, DP = 3,52, faixa etária = 18–33). A proficiência média em inglês dos participantes poloneses, medida pelo teste on-line LexTALE (Lemhöfer; Broersma, 2012), foi de 79,08 (DP = 10,38), variando de 62,5 a 100, o que corresponde aproximadamente aos níveis C1 e C2 do CEFR (Conselho da Europa, 2018).

Quando questionados sobre a frequência com que assistiam a filmes em inglês com legendas em inglês, os participantes australianos do estudo original relataram uma média de 2,78 (DP = 1,96) em uma escala de 1 a 7, em que 1 representava a menor familiaridade e 7, a maior (Kruger *et al.*, 2022, p. 221). Esses números indicam que os participantes tiveram exposição limitada às legendas. Por outro lado, no nosso estudo, a legendagem foi o tipo de tradução audiovisual preferido pelos participantes do Reino Unido e da Polônia (90,2% para os do Reino Unido e 92,9% para os da Polônia). Além disso, ao serem questionados sobre assistir a conteúdos em inglês com legendas em inglês, eles relataram médias de 5,75 (DP = 1,65) e 5,86 (DP = 1,64), respectivamente, o que demonstra um alto nível de familiaridade com a legendagem.

3.3 Estímulos

Foram utilizados seis vídeos de aproximadamente nove minutos cada, retirados do documentário *Planeta Terra* da BBC. Os vídeos tinham duração semelhante (9–10 minutos), número de legendas (80–84), número de palavras (607–681) e escores de legibilidade. Os escores de legibilidade foram calculados com o índice Flesch Reading Ease (Graesser *et al.*, 2014), na ferramenta *Coh-Metrix* (McNamara *et al.*, 2010). A trilha sonora foi removida de todos os cliques de vídeo para eliminar a influência do áudio no processamento e permitir a manipulação consistente da velocidade das legendas, o que, de outra forma, teria causado assincronias com o som, introduzindo vieses indesejados.

3.4 Equipamento

Os movimentos oculares foram coletados com um EyeLink Portable Duo no Reino Unido e com um *EyeLink 1000 Plus Eye Tracker* (SR-Research, Ontario, Canadá) na Polônia. Os dados foram registrados de forma binocular a uma taxa de amostragem de 1000 Hz, utilizando um adesivo de alvo para rastreamento remoto com o *Portable Duo* e um apoio de queixo para minimizar o movimento da cabeça com o *1000 Plus*.

3.5 Procedimento

Ao chegarem, os participantes do Reino Unido e da Polônia assinaram formulários de consentimento, preencheram um questionário sobre suas preferências e hábitos relacionados à legendagem¹ e realizaram o *Teste de Proficiência em Inglês LexTALE* (Lemhöfer; Broersma, 2012).

Após a calibração (9 pontos com o *EyeLink 1000 Plus* e 13 pontos com o *EyeLink Portable Duo*, conforme as recomendações do fabricante), os participantes assistiram aos vídeos. Ao final de cada vídeo, eles responderam às mesmas perguntas de compreensão do experimento original. O experimento durou aproximadamente duas horas, incluindo dois intervalos de 5 minutos após o segundo e o quarto vídeo. Antes de cada vídeo, a calibração foi verificada e o rastreador ocular foi recalibrado, quando necessário.

3.6 Análise

Seguindo o estudo original, foram realizadas análises em nível de legendas e de palavras. As análises no nível das legendas concentraram-se em duas áreas de interesse

macro: a região das legendas e a região do vídeo. As medidas de rastreamento ocular examinadas foram a duração média de fixação (DMF), o número total de fixações, o comprimento médio das sacadas e o número de sacadas de cruzamento entre legendas e vídeo. No nível das palavras, examinamos a duração do olhar e o tempo total de fixação para avaliar o impacto da frequência e do comprimento das palavras. A duração do olhar é a soma de todas as fixações em uma área de interesse durante a primeira leitura, refletindo o processamento lexical inicial, enquanto o tempo total reflete processos relativamente tardios (como a integração lexical), pois inclui fixações e regressões em todas as passagens de leitura. Para avaliar os efeitos de *wrap-up*, analisamos o comportamento ocular nas palavras finais das legendas, observando o tempo total e a probabilidade de pular palavras, que se refere à fixação ou não de uma palavra durante a primeira leitura.

Para possibilitar uma comparação direta com o estudo original, fixações menores que 60 ms ou maiores que 800 ms foram excluídas. Oito participantes poloneses e quatorze britânicos foram excluídos devido à qualidade dos dados (ver detalhes no Pacote de Replicação), resultando em dados de rastreamento ocular analisáveis de 34 participantes da Polônia e 37 do Reino Unido.

Os dados foram analisados por meio de modelos lineares de efeitos mistos (generalizados) no R (versão 4.1.2). Nas análises globais (nível de legendas), a velocidade das legendas e a condição de vídeo foram inseridas nos modelos como efeitos fixos, juntamente com suas interações. Nas análises no nível das palavras (cujos resultados estão disponíveis como material suplementar devido à limitação de espaço), a frequência e o comprimento das palavras e as interações a elas relacionadas também foram adicionados como preditores. Nas análises de *wrap-up*, a localização das palavras também foi considerada para avaliar o comportamento nas palavras finais das legendas. Efeitos aleatórios foram adicionados a ambos os participantes e aos itens; os itens são as legendas completas ou as palavras individuais. Estruturas máximas foram ajustadas inicialmente e refinadas de acordo com a abordagem parcimoniosa de modelos mistos (Bates *et al.*, 2015). A codificação de contraste foi aplicada (função `contr.sdif` no R), variáveis foram transformadas em log quando necessário, e o pacote `emmeans` foi utilizado para comparar pares de médias após o ajuste dos modelos. Por fim, o nível de significância foi ajustado para $p = 0,0125$ ($0,05/4$), com a correção de Bonferroni para múltiplas comparações, a fim de evitar a inflação das taxas de falso positivo (von der Malsburg; Angele, 2017).

4. Resultados

4.1 Compreensão

No geral, a precisão de compreensão foi de 74% entre os participantes do Reino Unido e 73% entre os participantes poloneses (Tabela 1), um pouco superior ao estudo original (70%). A compreensão foi menor quando os participantes assistiram às legendas sem o vídeo do que com o vídeo em todas as velocidades, confirmando o impacto positivo das imagens em movimento na precisão da compreensão. A adição de vídeo teve um efeito positivo significativo na precisão da compreensão (Polônia: $z = 4,081$, $p < 0,001$; Reino Unido: $z = 4,276$, $p < 0,001$). Diferentemente do estudo original e contrário às nossas expectativas, a velocidade das legendas não teve impacto significativo na precisão da compreensão, tanto no grupo do Reino Unido quanto no grupo da Polônia (Figura 1). Ao contrário da análise original, nenhuma interação entre as condições de velocidade e vídeo foi encontrada.

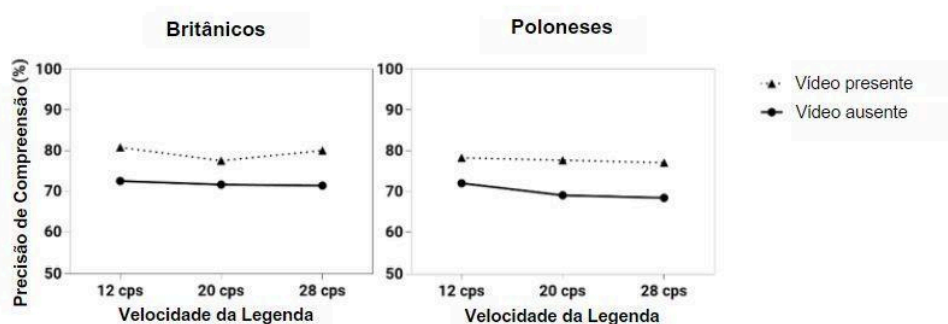
Tabela 1

Precisão de Compreensão por Velocidade e Condição de Vídeo

	12 cps		20 cps		28 cps	
	Vídeo presente	Vídeo ausente	Vídeo presente	Vídeo ausente	Vídeo presente	Vídeo ausente
Reino Unido	79.94 (40.09)	70.57 (45.63)	75.52 (43.05)	69.79 (45.97)	77.86 (41.57)	70.31 (45.74)
Polônia	78.27 (41.29)	72.02 (44.95)	77.67 (41.70)	69.04 (46.29)	77.08 (42.09)	68.45 (46.53)

Figura 1

Precisão de Compreensão por Velocidade de Legendas e Vídeo



4.2 Análises de rastreamento ocular no nível da legenda

Para possibilitar comparações com o estudo original, excluímos das análises de rastreamento ocular três participantes do Reino Unido e quatro da Polônia, cujas pontuações de compreensão em pelo menos dois vídeos foram inferiores a 40%. As Figuras 2–3 e as Tabelas 2–5 apresentam estatísticas descritivas e gráficos para análises de movimentos oculares nas regiões de legenda e de vídeo, bem como resumos dos modelos.

Tabela 2

Estatísticas Descritivas para Medidas de Movimentos Oculares no Nível de Legenda (Participantes do Reino Unido)

Presença de Vídeo	Velocidade da Legenda	Durações Médias de Fixação (ms)		Comprimento Médio de Sacadas (graus)		Número Total de Fixações		Número de Cruzamentos
		Região da Legenda	Região do Vídeo	Região da Legenda	Região do Vídeo	Região da Legenda	Região do Vídeo	
		(SD)	(SD)	(SD)	(SD)	(SD)	(SD)	Legenda/Vídeo (SD)
Ausente	12 cps	253 (57)	291 (160)	3.62 (2.60)	3.73 (2.71)	10.10 (3.68)	0.68 (1.53)	1.67 (1.16)
Ausente	20 cps	238 (62)	272 (150)	3.60 (2.24)	3.58 (2.55)	7.15 (2.41)	0.72 (1.31)	1.43 (0.84)
Ausente	28 cps	227 (58)	269 (153)	3.79 (2.29)	3.97 (2.54)	5.69 (1.92)	0.59 (1.14)	1.33 (0.70)
Presente	12 cps	204 (48)	334 (113)	3.73 (2.26)	4.11 (3.04)	7.97 (3.13)	3.55 (2.27)	2.21 (1.11)
Presente	20 cps	200 (49)	323 (135)	3.75 (2.16)	4.34 (3.09)	6.19 (2.34)	2.06 (1.44)	1.61 (0.72)
Presente	28 cps	195 (46)	307 (142)	3.81 (2.07)	4.82 (3.28)	5.50 (1.72)	1.44 (1.51)	1.30 (0.56)

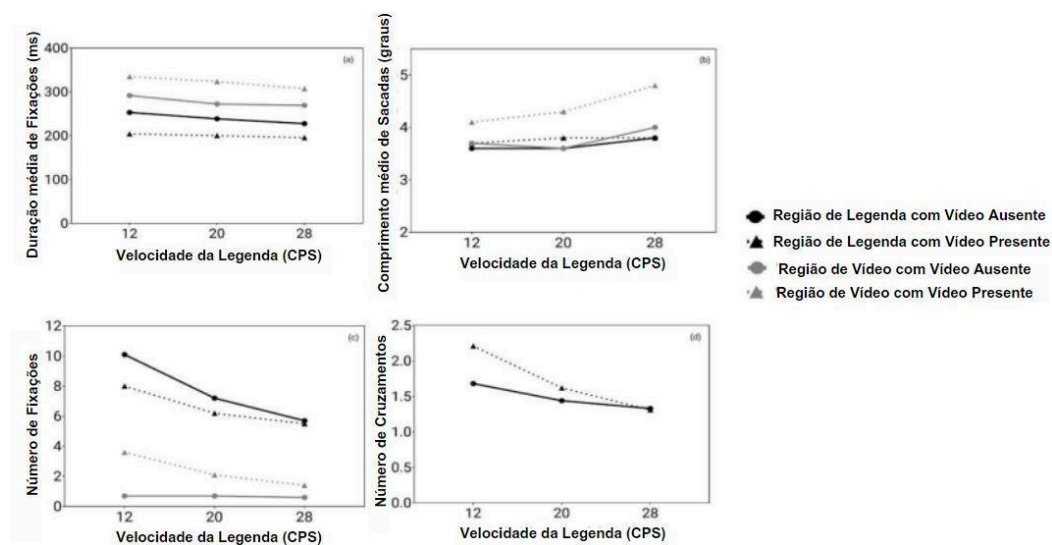
Tabela 3

Estatísticas Descritivas para Medidas de Movimentos Oculares no Nível de Legenda (Participantes Poloneses)

Presença de Vídeo	Velocidade da Legenda	Durações Médias de Fixação (ms)		Comprimento Médio de Sacadas (graus)		Número Total de Fixações		Número de Cruzamentos
		Região da Legenda	Região do Vídeo	Região da Legenda	Região do Vídeo	Região da Legenda	Região do Vídeo	
		(SD)	(SD)	(SD)	(SD)	(SD)	(SD)	Legenda/Vídeo (SD)
Ausente	12 cps	234 (44)	259 (153)	3.09 (2.40)	2.82 (2.43)	11.40 (3.34)	0.64 (1.75)	1.32 (0.69)
Ausente	20 cps	219 (42)	234 (151)	2.97 (1.91)	3.37 (2.55)	8.14 (2.15)	0.31 (0.69)	1.15 (0.46)
Ausente	28 cps	214 (47)	250 (174)	3.18 (1.84)	3.32 (2.54)	6.29 (1.65)	0.33 (0.75)	1.12 (0.40)
Presente	12 cps	202 (39)	333 (122)	2.90 (1.94)	3.94 (2.83)	9.66 (3.23)	2.82 (1.97)	2.00 (1.00)
Presente	20 cps	196 (40)	310 (136)	2.85 (1.62)	4.59 (3.15)	7.40 (2.10)	1.67 (1.24)	1.42 (0.62)
Presente	28 cps	192 (41)	289 (141)	3.05 (1.63)	4.89 (3.27)	5.82 (1.56)	1.23 (0.93)	1.17 (0.43)

Figura 2

Comportamento Geral de Visualização dos Participantes do Reino Unido em Função da Presença/Ausência de Vídeo e Velocidade da Legenda

**Figura 3**

Comportamento Geral de Visualização dos Participantes Poloneses em Função da Presença/Ausência de Vídeo e Velocidade da Legenda

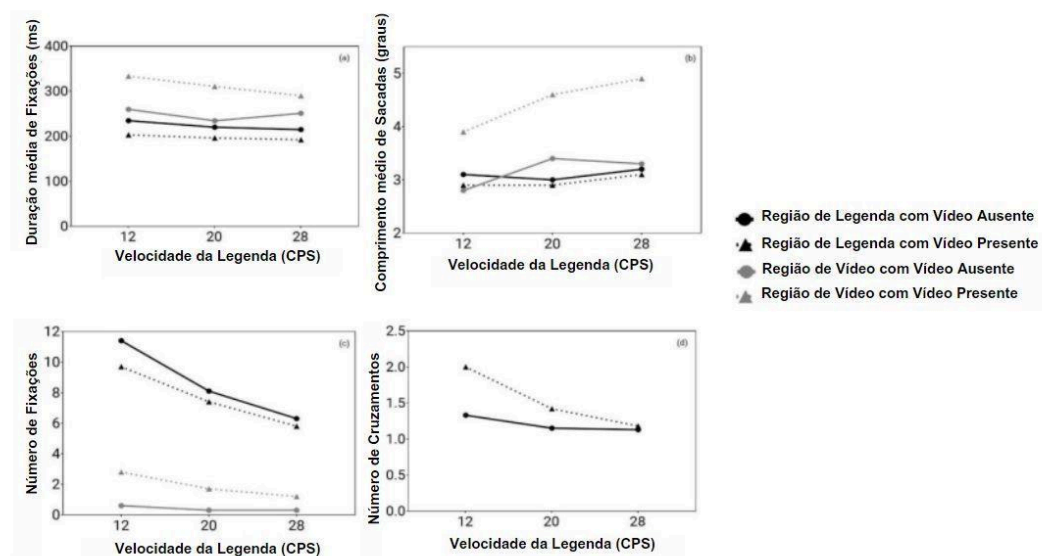


Tabela 4*Resultados dos Modelos Lineares Mistos (LMMs) para Análises no Nível de Legenda (Reino Unido)*

Medidas	Contrastes	Região da Legenda				Região do Vídeo			
		β	SE	t	p	β	SE	t	p
Duração Média de Fixação	interseção	5.361065	0.016471	325.488	<.0001***	5.58495	0.01453	384.467	<.0001***
	Vídeo (Presente-Ausente)	-0.174216	0.010005	-17.413	<.0001***	0.21248	0.02187	9.713	<.0001***
	Velocidade(20-12cps)	-0.043129	0.005891	-7.322	<.0001***	-0.05624	0.01431	-3.930	<.0001***
	Velocidade(20-28cps)	-0.035041	0.005698	-6.150	<.0001***	-0.05342	0.01707	-3.130	0.003**
	Vídeo x Velocidade(20-12cps)	0.035278	0.015595	2.262	0.030	-0.01202	0.02538	-0.474	0.635
Comprimento Médio de Sacadas	Vídeo x Velocidade(28-20cps)	0.038175	0.015262	2.501	0.017	-0.03592	0.02535	-1.417	0.156
	interseção	1.156e+00	2.102e-02	54.998	<.0001***	1.135e+00	2.846e-02	39.873	<.0001***
	Vídeo (Presente-Ausente)	5.763e-02	1.260e-02	4.573	<.0001***	1.985e-01	4.471e-02	4.439	<.0001***
	Velocidade(20-12cps)	2.394e-02	9.483e-03	2.524	0.016	4.262e-02	2.273e-02	1.875	0.060
	Velocidade(20-28cps)	4.109e-02	9.607e-03	4.277	<.0002***	6.587e-02	2.409e-02	2.735	0.006**
Número Total de Fixações	Vídeo x Velocidade(20-12cps)	-1.114e-02	8.865e-03	-1.256	0.209	9.089e-03	4.370e-02	0.208	0.835
	Vídeo x Velocidade(28-20cps)	-3.615e-02	1.007e-02	-3.591	<.0004***	5.632e-02	4.609e-02	1.222	0.221
	interseção	7.089e+00	1.754e-01	40.412	<.0001***	1.530e+00	8.420e-02	18.166	<.0001***
	Vídeo (Presente-Ausente)	-1.079e+00	1.814e-01	-5.948	<.0001***	1.637e+00	1.535e-01	10.667	<.0001***
	Velocidade(20-12cps)	-2.337e+00	1.663e-01	-14.053	<.0001***	-7.475e-01	1.104e-01	-6.773	<.0001***
Número de Cruzamentos	Velocidade(20-28cps)	-1.135e+00	9.650e-02	-11.762	<.0001***	-3.477e-01	5.907e-02	-5.887	<.0001***
	Vídeo x Velocidade(20-12cps)	1.200e+00	7.959e-02	15.082	<.0001***	-1.476e+00	5.484e-02	-26.914	<.0001***
	Vídeo x Velocidade(28-20cps)	7.793e-01	8.078e-02	9.648	<.0001***	-5.993e-01	5.567e-02	-10.766	<.0001***
	interseção	1.53657	0.04338	35.418	<.0001***				
	Vídeo (Presente-Ausente)	0.32568	0.06404	5.085	<.0001***				

Tabela 5*Resultados dos Modelos Lineares Mistos (LMMs) para Análises no Nível de Legenda (Polônia)*

Medidas	Contrastes	Região da Legenda				Região do Vídeo			
		β	SE	t	p	β	SE	t	p
Duração Média de Fixação	interseção	5.326244	0.015318	347.708	<.0001***	5.49576	0.02640	208.173	<.0001***
	Vídeo (Presente-Ausente)	-0.123348	0.008063	-15.298	<.0001***	0.30771	0.03286	9.363	<.0001***
	Velocidade(20-12cps)	-0.049965	0.007325	-6.821	<.0001***	-0.09994	0.01411	-7.083	<.0001***
	Velocidade(20-28cps)	-0.025045	0.005254	-4.767	<.0001***	-0.04541	0.01430	-3.175	0.001
	Vídeo x Velocidade(20-12cps)	0.029948	0.011830	2.531	0.016	0.01437	0.02824	0.509	0.610
Comprimento Médio de Sacadas	Vídeo x Velocidade(28-20cps)	0.006198	0.009168	0.676	0.503	-0.07951	0.02862	-2.778	0.005
	interseção	9.412e-01	2.067e-02	45.531	<.0001***	1.077e+00	3.837e-02	28.080	<.0001***
	Vídeo (Presente-Ausente)	-1.673e-02	8.555e-03	-1.956	0.059	3.130e-01	5.841e-02	5.359	<.0001***
	Velocidade(20-12cps)	1.189e-02	8.775e-03	1.355	0.184	1.406e-01	3.091e-02	4.548	<.0001***
	Velocidade(20-28cps)	7.407e-02	8.668e-03	8.546	<.0001***	-1.607e-03	3.529e-02	-0.046	0.963
Número Total de Fixações	Vídeo x Velocidade(20-12cps)	-1.135e-02	7.942e-03	-1.429	0.153	-8.996e-04	6.221e-02	-0.014	0.988
	Vídeo x Velocidade(28-20cps)	-6.483e-03	9.067e-03	-0.715	0.474	1.237e-01	7.073e-02	1.748	0.080
	interseção	8.120e+00	1.544e-01	52.592	<.0001***	1.171e+00	6.224e-02	18.816	<.0001***
	Vídeo (Presente-Ausente)	-9.932e-01	1.098e-01	-9.050	<.0001***	1.478e+00	1.015e-01	14.563	<.0001***
	Velocidade(20-12cps)	-2.767e+00	1.450e-01	-19.085	<.0001***	-7.385e-01	9.814e-02	-7.525	<.0001***
Número de Cruzamentos	Velocidade(20-28cps)	-1.712e+00	1.097e-01	-15.602	<.0001***	-2.098e-01	5.084e-02	-4.127	<.0001***
	Vídeo x Velocidade(20-12cps)	1.025e+00	7.003e-02	14.641	<.0001***	-8.213e-01	4.550e-02	-18.048	<.0001***
	Vídeo x Velocidade(28-20cps)	2.150e-01	7.008e-02	3.069	0.002**	-4.526e-01	4.553e-02	-9.940	<.0001***
	interseção	1.35181	0.02100	64.383	<.0001***				
	Vídeo (Presente-Ausente)	0.34507	0.04151	8.314	<.0001***				

4.2.1 Duração média de fixação (DMF)

Nas análises realizadas tanto para os participantes do Reino Unido quanto para os da Polônia, assim como no estudo original, a DMF foi maior na região do vídeo em comparação à da legenda. Identificamos um efeito principal tanto do vídeo quanto da velocidade na DMF (Tabela 4 e Tabela 5). Na região da legenda, a presença do vídeo resultou em uma redução significativa na DMF em comparação à condição sem vídeo. A DMF também diminuiu com o aumento da velocidade em ambas as condições de vídeo, em todas as três coortes. Não foram

encontradas interações entre velocidade e vídeo nas coortes do Reino Unido e da Polônia após a aplicação da correção de Bonferroni para múltiplas comparações. Isso contrasta com a coorte australiana, onde a interação foi significativa em ambos os intervalos de velocidade.

Os resultados na região do vídeo foram similares entre as três coortes: a adição do vídeo produziu um aumento significativo na DMF nessa região, e o aumento da velocidade levou a uma redução significativa na DMF. A única interação significativa foi registrada para a coorte polonesa nas velocidades mais altas, indicando que, para os espectadores poloneses, havia uma menor diferença na DMF na região do vídeo entre 20 e 28 cps quando o vídeo não estava em exibição.

4.2.2 Comprimento médio de sacadas

Assim como no estudo original, os participantes do Reino Unido e da Polônia realizaram sacadas mais longas ao observar a região do vídeo do que ao ler as legendas.

Nas análises da região de legendas, a principal diferença entre as três coortes foi o impacto do vídeo. Diferentemente da duração e do número de fixações, o comprimento das sacadas na coorte polonesa não foi significativamente afetado pela presença ou ausência de vídeo, assim como na coorte australiana. Por outro lado, na coorte do Reino Unido, o comprimento das sacadas aumentou nessa região.

Na região de legendas, a velocidade teve um efeito significativo no comprimento das sacadas apenas na configuração de csp mais alta, em todas as três coortes. Conforme a velocidade das legendas aumentava de 20 cps para 28 cps, o comprimento das sacadas também aumentava, pois os espectadores faziam sacadas mais longas para tentar ler as legendas que desapareciam rapidamente. Não houve interação significativa entre velocidade e vídeo na análise dessa região nas coortes australiana e polonesa. No entanto, na coorte do Reino Unido, observou-se uma interação significativa entre vídeo $\times$ velocidade na velocidade mais alta. Uma análise mais detalhada das médias indicou que, na coorte do Reino Unido, o efeito da velocidade sobre o comprimento das sacadas na região de legendas foi mais pronunciado na ausência de vídeo.

Na região do vídeo, a principal diferença entre as três coortes foi o efeito da velocidade. Enquanto a presença do vídeo afetou positivamente o comprimento médio das sacadas nessa região em todas as coortes, a velocidade das legendas levou a sacadas mais longas apenas na transição de 12 cps para 20 cps na coorte australiana e na coorte polonesa. Na coorte do Reino Unido, no entanto, o comprimento das sacadas na região do vídeo foi consideravelmente

maior apenas na transição de 20 cps para 28 cps. Não foi identificada nenhuma interação significativa entre velocidade e vídeo na análise dessa região em todas as coortes.

4.2.3 Número total de fixações

De modo geral, o comportamento ocular nas regiões de legendas e de vídeo foi muito semelhante entre as três coortes analisadas. Assim como os participantes australianos, no estudo original, os espectadores do Reino Unido e da Polônia realizaram mais fixações nas legendas do que no vídeo (Austrália: 7,4 vs. 1,3; Reino Unido: 7,1 vs. 1,54; Polônia: 8,12 vs. 1,17).

A presença de vídeo emergiu como um preditor significativo do número de fixações nas regiões de legendas e de vídeo, um padrão consistente entre os participantes do Reino Unido, Polônia e Austrália. Ao lidar com duas fontes de informações significativas (imagens e legendas), os espectadores realizavam menos fixações nas legendas na condição em que o vídeo estava presente, em comparação à condição sem vídeo.

Também foi identificado um efeito significativo da velocidade das legendas sobre o número de fixações na região de legendas: à medida que a velocidade aumentava, o número de fixações nas legendas diminuía, tanto na condição com vídeo quanto na condição sem vídeo. De forma semelhante, na região do vídeo, à medida que a velocidade das legendas aumentava, o número de fixações diminuía em ambas as condições de vídeo.

Em conformidade com as análises do estudo original, interações significativas entre as condições de vídeo e velocidade também foram observadas em ambas as condições de vídeo para os participantes do Reino Unido e da Polônia. Embora a velocidade das legendas tenha impactado o número de fixações em ambas as condições de vídeo, o efeito observado foi mais pronunciado na condição sem vídeo, que se assemelha mais à leitura de texto impresso.

4.2.4 Número de cruzamentos

Para todos os participantes, o número de sacadas de cruzamento entre as regiões de legendas e de vídeo foi significativamente maior quando o vídeo estava presente em comparação à condição sem vídeo, refletindo a saliência das imagens em movimento. Além disso, à medida que aumentava a velocidade das legendas, o número de cruzamentos diminuía significativamente. Em todas as três análises, foram encontradas interações significativas, embora houvesse algumas diferenças. Uma análise mais detalhada das médias do Reino

Unido e da Polônia revelou que o efeito da velocidade das legendas sobre o número de cruzamentos foi mais evidente na condição com vídeo, mas também se manifestou na condição sem vídeo em velocidades mais baixas (12 cps e 20 cps). No entanto, na análise original, o efeito significativo da velocidade das legendas sobre o número de cruzamentos foi observado apenas quando as imagens estavam sendo exibidas.

4.3. Análises de rastreamento ocular a nível de palavra

4.3.1 Efeitos da frequência e do comprimento das palavras: duração do olhar

Assim como no estudo original, as análises para a Polônia e o Reino Unido revelaram efeitos principais dos quatro fatores fixos (veja as Tabelas 6–9 nos anexos). Primeiro, a duração do olhar apresentava uma relação direta com o comprimento da palavra: à medida que o comprimento aumentava, a duração do olhar também aumentava. Segundo, a duração do olhar apresentou uma relação inversa com a velocidade das legendas e a frequência das palavras: à medida que aumentavam a velocidade e a frequência, a duração do olhar diminuía significativamente (Figuras 4 e 5). Por fim, a adição de vídeo resultou em uma diminuição considerável na duração do olhar sobre as palavras das legendas.

Assim como no estudo original, os resultados para o Reino Unido e para a Polônia foram modulados por relações. Identificou-se, por exemplo, uma relação entre comprimento e frequência das palavras em ambas as coortes com inglês nativo (Austrália e Reino Unido), em que palavras mais longas e de menor frequência atraíram uma duração de olhar maior, mas isso não foi observado na coorte polonesa após a correção de Bonferroni. Além disso, diferentemente da análise original, que identificou apenas uma relação entre três fatores (comprimento $\times$ frequência $\times$ vídeo), as análises para a Polônia e para o Reino Unido revelaram diferentes relações significativas. Uma relação comprimento $\times$ frequência $\times$ velocidade relevante foi encontrada apenas entre 12–20 cps (caracteres por segundo) nos dados da coorte do Reino Unido e da Polônia. Comparações pareadas mostraram que os efeitos de frequência e de comprimento foram particularmente acentuados na velocidade mais baixa (12 cps) e se tornaram atenuados à medida que a velocidade aumentava. Na coorte polonesa, também foi encontrada uma relação significativa entre comprimento $\times$ velocidade $\times$ vídeo, tanto entre 12–20 cps quanto entre 20–28 cps. Uma análise mais detalhada dos pares de médias revelou que, na velocidade mais alta, entre os participantes poloneses, os efeitos do

comprimento das palavras ainda estavam presentes (com os espectadores passando mais tempo lendo palavras mais longas), mas esses efeitos foram atenuados e menos influenciados pela presença do vídeo.

4.3.2 Efeitos da frequência e do comprimento das palavras: tempo total

De forma semelhante à duração do olhar, foram identificados efeitos principais em todos os quatro preditores. Primeiro, os tempos totais apresentaram uma relação direta com o comprimento das palavras: os espectadores passaram mais tempo fixando palavras mais longas. Segundo, os tempos totais foram inversamente proporcionais à velocidade e à frequência das palavras: à medida que aumentaram a velocidade e a frequência, os tempos totais diminuíram significativamente (veja as Figuras 4 e 5). Os tempos totais também diminuíram após a adição do vídeo.

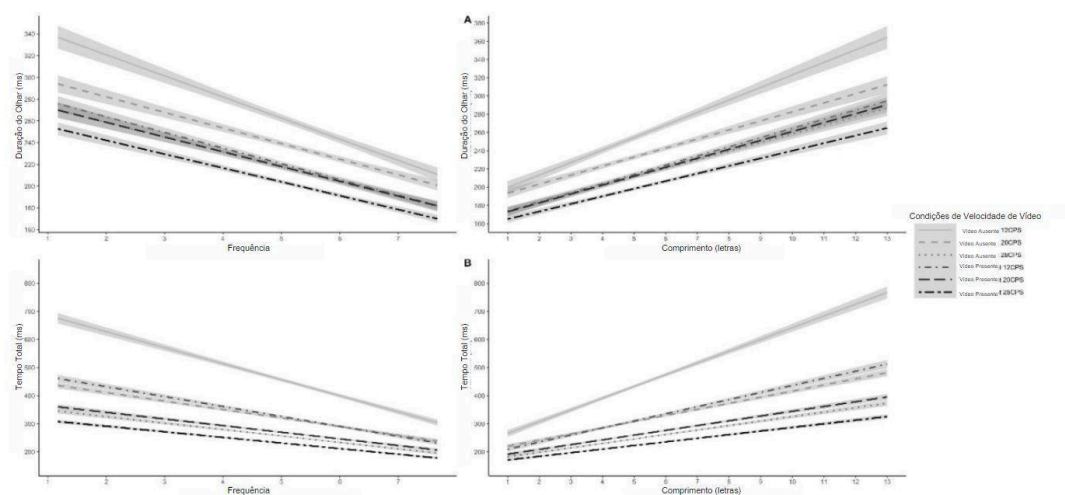
A frequência das palavras estava relacionada à velocidade em todos os níveis na coorte da Polônia, mas não na coorte do Reino Unido. Em comparação, na coorte da Austrália, essa relação foi significativa apenas entre 12 e 20 cps, sugerindo que os efeitos da frequência das palavras podem ser mais perceptíveis para falantes não nativos, especialmente em velocidades mais altas.

Em todas as três coortes, também foram encontradas relações entre comprimento e vídeo, nas quais palavras mais longas levaram a tempos totais mais elevados quando o vídeo estava ausente. Uma relação comprimento $\times$ velocidade foi identificada nas três coortes entre 12–20 cps, indicando que os efeitos do aumento da velocidade nos tempos totais foram mais evidentes em palavras mais longas. Além disso, uma relação entre comprimento e frequência foi observada nas três coortes, com efeitos de frequência mais acentuados em palavras mais longas. Por fim, uma relação entre vídeo e velocidade também se manifestou nas três análises. A adição de vídeo resultou em uma diminuição constante dos tempos totais gastos lendo palavras em todas as três velocidades nas coortes nativas, enquanto na coorte não nativa polonesa, a diminuição nos tempos totais foi mais pronunciada entre 12 e 20 cps.

Figura 4

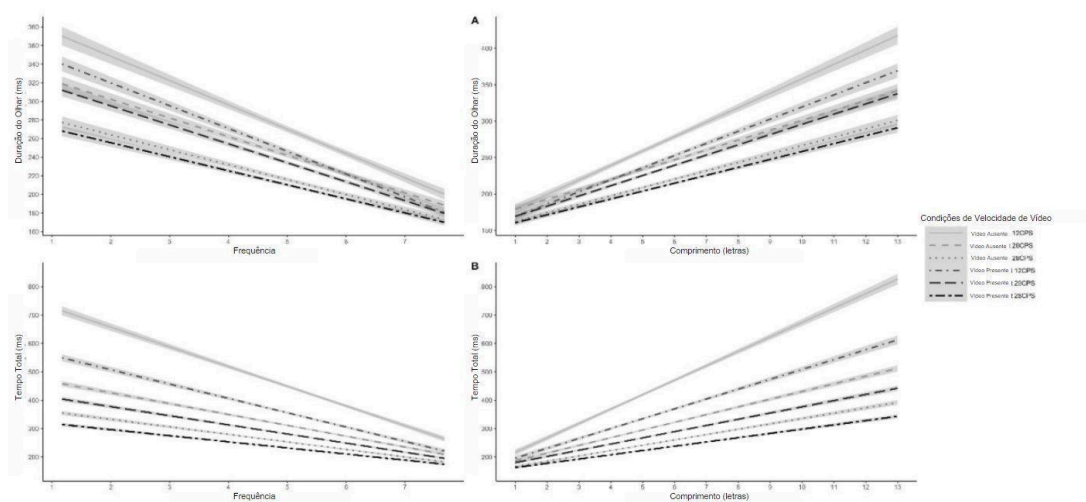
Efeitos de Comprimento de Palavra e Frequência de Palavra Ajustados por LMM para Participantes do Reino Unido em Função da Presença/Ausência de Vídeo e Velocidade da Legenda, com Durações de Olhar no Painel (A) e Tempos Totais no Painel (B).

A Frequência de Palavra é Baseada na Escala de Zipf do Corpus SUBTLEX-UK.

**Figura 5**

Efeitos de Comprimento de Palavra e Frequência de Palavra Ajustados por LMM para Participantes Poloneses em Função da Presença/Ausência de Vídeo e Velocidade da Legenda, com Durações de Olhar no Painel (A) e Tempos Totais no Painel (B).

A Frequência de Palavra é Baseada na Escala de Zipf do Corpus SUBTLEX-UK.



4.3.3 Efeitos de *wrap-up*: tempos totais

Para avaliar os efeitos de *wrap-up*, comparamos os tempos totais de fixação em palavras na posição final das legendas com os da posição intermediária. Similar a análises anteriores,

velocidade e vídeo tiveram efeitos principais significativos em todas as coortes. Nas análises para a Austrália e o Reino Unido, nenhum efeito principal significativo foi observado na localização das palavras. No entanto, na análise para a Polônia, foi identificado um efeito principal de localização, indicando que, diferentemente das duas coortes nativas, a polonesa exibiu uma redução significativa nos tempos de leitura de palavras no final das legendas.

Uma relação significativa entre vídeo e velocidade foi observada em todas as análises para as três coortes em todos os intervalos de velocidade. Uma relação entre localização e velocidade foi significativa entre 12–20 cps na coorte do Reino Unido, entre 20–28 cps na coorte da Polônia e em todas as velocidades na análise original da coorte da Austrália. Além disso, uma relação entre localização, velocidade e vídeo foi significativa entre 12–20 cps na análise do Reino Unido, entre 20–28 cps na análise da Polônia e em todas as velocidades na análise original. Comparações pareadas adicionais apontaram semelhanças entre todas as coortes: sem vídeo, observou-se um efeito de *wrap-up* "padrão" a 12 cps, mas não nas duas velocidades mais altas. Com vídeo, nenhum efeito de *wrap-up* foi identificado, pois os tempos totais para palavras no final das legendas se tornaram mais curtos, possivelmente porque as palavras desapareciam rápido demais para serem lidas.

4.3.4 Efeitos de *wrap-up*: probabilidade de pular palavras

No modelo do Reino Unido, o vídeo foi um preditor significativo para as taxas do fenômeno de pular palavras: quando o vídeo estava presente, o pulo de palavras aumentava significativamente, sugerindo que os espectadores do Reino Unido – assim como os da Austrália – dedicaram mais tempo às imagens quando essas estavam presentes, resultando em mais palavras puladas nas legendas. Por outro lado, na análise da Polônia, o vídeo não teve efeito principal significativo nas taxas de pular palavras; ou seja, independentemente da presença do vídeo, os espectadores tendem a pular palavras em proporções semelhantes. A velocidade das legendas teve efeitos mais claros em todas as coortes: à medida que a velocidade aumentava, as taxas de pular palavras também aumentavam significativamente.

Nesta análise, não houve efeitos principais da localização isoladamente nas taxas de pular palavras em nenhuma das coortes. Inicialmente, a localização apresentou um efeito na coorte polonesa – refletindo a análise dos tempos totais de *wrap-up* acima –, mas esse efeito tornou-se não significativo após a correção de Bonferroni.

Em todas as análises, foram encontradas relações significativas de localização $\times$ vídeo e de localização $\times$ velocidade. Além disso, apenas na coorte do Reino Unido, a relação entre

três fatores — localização × velocidade × vídeo — foi significativa em todas as velocidades. Comparações pareadas da relação entre localização e vídeo mostraram que palavras no final das legendas foram puladas com mais frequência quando o vídeo estava presente em todas as três coortes, sugerindo que os espectadores tiveram menos tempo para ler as legendas até o final enquanto acompanhavam as imagens em movimento. Em contraste, as palavras em posição intermediária foram puladas com menos frequência na presença de vídeo.

Comparações pareadas das relações entre localização e velocidade revelaram que, em todas as coortes, as palavras no final das legendas apresentaram efeitos mais claros relacionados à velocidade e eram puladas cada vez mais à medida que a velocidade aumentava.

5. Discussão geral

O objetivo deste estudo foi replicar os resultados de Liao *et al.* (2021) sobre o impacto da velocidade das legendas e da presença ou ausência de imagens em movimento no comportamento de leitura multimodal. Além disso, buscamos confirmar se esses resultados, originalmente observados em falantes nativos de inglês australiano, também se aplicam a falantes nativos de inglês no Reino Unido e a falantes poloneses que leem legendas em inglês como segunda língua (L2). De modo geral, os resultados do estudo original foram replicados com sucesso, confirmando que os efeitos da presença de vídeo e das variações na velocidade das legendas são robustos e consistentes tanto em populações nativas quanto em não nativas.

5.1 Compreensão

Em relação ao estudo original, esses resultados mostram que a inclusão de vídeo melhora a compreensão ao fornecer um contexto visual valioso à narrativa. No entanto, os autores do estudo original consideraram surpreendente que a presença de vídeo tenha melhorado a compreensão, dado o princípio da redundância descrito na teoria da carga cognitiva (Diao & Sweller, 2007), segundo o qual a atenção a duas fontes de entrada simultâneas (vídeo e legendas) poderia prejudicar a compreensão. Argumentamos, por outro lado, que esse resultado não contradiz o princípio da redundância, porque o vídeo não pode ser considerado verdadeiramente redundante em relação às legendas. Diferentemente dos diálogos falados e das legendas correspondentes – que podem ser idênticos ou quase idênticos e, assim, redundantes – as imagens, frequentemente, não mostram de maneira exclusiva ou

exata o que é transmitido pelas legendas. As legendas, por sua vez, podem fornecer informações adicionais relacionadas ao que é mostrado na tela. Portanto, sugerimos que as imagens sejam vistas como complementares, e não redundantes. Assim, não é surpreendente que os participantes tenham demonstrado maior compreensão ao visualizar as imagens, já que estas ajudam a ampliar o entendimento, em vez de duplicar informações.

Curiosamente, ao contrário do estudo original, velocidades mais altas das legendas não resultaram em redução significativa da compreensão entre nossos participantes. Esse resultado pode ser atribuído ao fato de que, ao contrário dos participantes australianos do estudo original, tanto os espectadores poloneses quanto os do Reino Unido estão habituados à leitura de legendas e à integração de informações em situações de leitura multimodal. Sabe-se que a experiência prévia com legendas impacta o processo de leitura, com espectadores menos experientes enfrentando mais dificuldades do que aqueles familiarizados com a prática (Jensema, 1998; Szarkowska & Gerber-Morón, 2018). Além disso, considerando o papel complementar das imagens, é possível que nossos grupos de participantes tenham explorado o vídeo de forma mais eficaz para apoiar sua compreensão em velocidades mais altas de legendas, embora isso ainda precise ser testado empiricamente.

Ademais, reconhecemos limitações relacionadas à construção das perguntas de compreensão no estudo original. Essas questões combinavam elementos de compreensão e de memória, ocasionalmente exigindo que os participantes recordassem detalhes específicos, números ou a formulação exata das legendas. Isso significa que conclusões sobre o impacto da velocidade na compreensão não podem ser estabelecidas de forma confiável, pois houve confusão com elementos de memória.

5.2 O impacto da velocidade de legendas e a presença de vídeo nos movimentos oculares

Tanto a presença do vídeo quanto a velocidade das legendas influenciaram significativamente os padrões de visualização de todos os participantes. Nas análises no nível das legendas, os espectadores, de forma consistente, priorizaram a leitura das legendas em vez de assistir às imagens em movimento, evidenciado por um maior número de fixações nas legendas em comparação ao vídeo. Quando o vídeo estava presente, os participantes interagem com as imagens em movimento, conforme indicado pelas durações de fixação média (DFM) e sacadas na região do vídeo mais longas. Nossos resultados estão alinhados com pesquisas anteriores sobre diferenças na percepção de cenas e na leitura, em que a leitura geralmente envolve fixações mais frequentes e curtas e sacadas mais breves (Rayner, 2009).

O número e a duração das fixações nas legendas diminuíram com a presença de vídeo e com o aumento da velocidade. A 28 cps, a leitura das legendas tornou-se mais uniforme, com os espectadores fazendo números semelhantes de fixações em ambas as condições de vídeo e realizando menos cruzamentos entre legendas e imagens devido ao tempo limitado. Nessa velocidade, os espectadores podem não ter tempo suficiente para realizar processos cognitivos vitais durante a leitura, como resolver ambiguidades linguísticas, confirmar significados e integrar palavras ao contexto prévio.

A velocidade mais alta resultou em sacadas mais longas na região das legendas, enquanto os espectadores tentavam ler as legendas antes que desaparecessem. Isso confirmou o efeito consistente da velocidade sobre os movimentos oculares. No entanto, diferentemente da duração e do número de fixações, o comprimento das sacadas na região das legendas foi influenciado pela presença do vídeo apenas na coorte do Reino Unido, mas não nas coortes polonesa e australiana. Isso pode ser atribuído à maior proficiência em leitura multimodal dos participantes do Reino Unido, que lhes permitiu ajustar seu comportamento visual de forma mais eficiente, fazendo sacadas mais longas para concluir a leitura das legendas rapidamente e processar as imagens. No caso dos participantes poloneses, igualmente versados em processamento multimodal, a ausência de sacadas mais longas pode ser explicada pelo fato de estarem lendo em língua estrangeira, o que exige um processamento mais detalhado das palavras das legendas, independentemente da presença do vídeo.

Nas análises no nível das palavras, confirmamos – em conformidade com o estudo original – a existência de dois efeitos bem estabelecidos na pesquisa sobre a leitura de legendas: o comprimento e a frequência das palavras (Clifton *et al.*, 2016). O comprimento e a frequência das palavras são dois dos "Três Grandes" no processamento lexical (o terceiro é a previsibilidade, que não foi testada neste estudo). Esses efeitos foram mais pronunciados na leitura de legendas sem vídeo à velocidade mais baixa, semelhante à leitura de texto estático. No entanto, a adição de imagens em movimento e o aumento da velocidade das legendas reduziram esses efeitos, confirmando o papel da velocidade de legendas e da presença de vídeo como restrições abrangentes no comportamento de leitura.

5.3 Efeitos de *wrap-up*

Diferenças interessantes entre a leitura de texto estático e a de legendas surgiram quanto ao efeito de *wrap-up* (Rayner *et al.*, 2000). No contexto das legendas, este efeito foi observado em tempos de leitura prolongados nas palavras finais, na velocidade mais baixa (12

cps), quando o vídeo estava ausente. No entanto, na velocidade mais alta, com o vídeo presente, todos os espectadores passaram menos tempo nas palavras finais das legendas do que nas do meio. Isso sugere que as legendas desapareceram rápido demais para serem completamente processadas, o que potencialmente interrompeu a integração em níveis superiores.

Diferenças no efeito de *wrap-up* foram particularmente evidentes na coorte polonesa, na qual a posição da palavra (final vs. meio) influenciou os tempos totais de leitura dessas legendas. Os participantes poloneses exibiram uma redução notável nos tempos totais de leitura para as palavras finais das legendas, mesmo considerando a velocidade das legendas e a presença do vídeo. Esses tempos de leitura refletem processos de integração pós-lexical, indicando que os espectadores não nativos podem enfrentar desafios para processar legendas de forma abrangente em comparação com os nativos. Essas dificuldades podem ser atribuídas a processos como a conversão mental de representações linguísticas de orações e sentenças em representações proposicionais, que podem não estar tão automatizados em falantes não nativos (Segalowitz & Hulstijn, 2005). Isso sugere que espectadores de inglês como segunda língua (L2) podem ler a um ritmo mais lento, precisando de mais tempo para compreender o significado das palavras e ajustar suas representações mentais antes de concluir a leitura das legendas.

Uma observação sobre o efeito de *wrap-up* nas legendas é relevante. Na leitura tradicional, o efeito de *wrap-up* normalmente ocorre no final de frases ou orações e é influenciado pela pontuação (Warren *et al.*, 2009). No entanto, as legendas nem sempre se alinham aos limites de orações ou sentenças, podendo não formar unidades autônomas que terminem com pontuação. Mesmo quando uma legenda constitui uma sentença completa, o efeito de *wrap-up* pode ser influenciado pela presença de outra legenda imediatamente a seguir, o que potencialmente interrompe a integração. Também é possível que a integração pós-lexical continue após uma legenda desaparecer, especialmente se nenhuma outra legenda surgir imediatamente. Consequentemente, uma exploração mais aprofundada dos efeitos de *wrap-up* na leitura multimodal, considerando a sobreposição entre sentenças e legendas, é necessária para compreender como o processamento e a integração de sentenças em níveis superiores ocorrem à medida que as legendas aparecem e desaparecem.

6. Conclusões

Este estudo replicou os principais resultados de Liao *et al.* (2021), confirmando o impacto da velocidade das legendas e da presença de vídeo nos movimentos oculares de diferentes grupos de participantes, reafirmando a robustez desses efeitos tanto no nível das legendas quanto no nível das palavras, em populações nativas e não nativas. Nossos resultados também destacaram o impacto negativo de velocidades excessivas de legendas (acima de 20 cps): a 28 cps, os espectadores tiveram dificuldades para acompanhar as legendas que desapareciam rápido, frequentemente perdendo as palavras finais, o que compromete a experiência de assistir a conteúdos audiovisuais legendados.

Agradecimentos

Este estudo foi realizado no âmbito do projeto WATCH-ME, financiado pelo *National Science Centre* (Centro Nacional de Ciência da Polônia), Programa OPUS 19, 2020/37/B/HS2/00304.

Referências

- BATES, D.; KLIEGL, R.; VASISHTH, S.; BAAYEN, H. **Parsimonious mixed models**. Disponível em: <https://doi.org/10.48550/ARXIV.1506.04967>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- COUNCIL OF EUROPE. **Council for Cultural Co-operation. Education Committee. Modern Languages Division**. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Cambridge: Cambridge University Press, 2018.
- CLIFTON, C. *et al.* **Eye movements in reading and information processing: Keith Rayner's 40 year legacy**. *Journal of Memory and Language*, v. 86, p. 1–19, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jml.2015.07.004>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- DIAO, Y.; SWELLER, J. **Redundancy in foreign language reading comprehension instruction: Concurrent written and spoken presentations**. *Learning and Instruction*, v. 17, n. 1, p. 78–88, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2006.11.007>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- DÍAZ CINTAS, J.; REMAEL, A. **Subtitling: Concepts and practices**. Nova York: Routledge, 2021.
- d'YDEWALLE, G.; MUYLLE, P.; RENSBERGEN, J. v. **Attention shifts in partially redundant information situations**. In: GRONER, R.; McCONKIE, G. W.; MENZ, C. (Eds.). *Eye movements and human information processing*. p. 375–384. Elsevier, 1985.

D'YDEWALLE, G.; RENSBERGEN, J. v.; POLLET, J. **Reading a message when the same message is available auditorily in another language:** The case of subtitling. In: O'REGAN, J. K.; LEVY-SCHOEN, A. (Eds.). *Eye movements: From physiology to cognition*. Amsterdam: Elsevier, 1987. p. 313–321.

GRAESSER, A. C.; McNAMARA, D. S.; CAI, Z.; CONLEY, M.; LI, H.; PENNEBAKER, J. **Coh-metrix measures text characteristics at multiple levels of language and discourse.** *The Elementary School Journal*, v. 115, p. 210–228, 2014.

JENSEMA, C. **Viewer reaction to different television captioning speeds.** *American Annals of the Deaf*, v. 143, n. 4, p. 318–324, 1998.

JUST, M. A.; CARPENTER, P. A. **A theory of reading:** From eye fixations to comprehension. *Psychological Review*, v. 87, n. 4, p. 329–354, 1980.

KOOLE, S. L.; LAKENS, D. **Rewarding replications:** A sure and simple way to improve psychological science. *Perspectives on Psychological Science*, v. 7, n. 6, p. 608–614, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1745691612462586>. Acesso em: 20 dez. 2024.

KOOLSTRA, C. M.; VAN DER VOORT, T. H. A.; D'YDEWALLE, G. **Lengthening the presentation time of subtitles on television:** Effects on children's reading time and recognition. *Communications*, v. 24, n. 4, p. 407–422, 1999. Disponível em: <https://doi.org/10.1515/comm.1999.24.4.407>. Acesso em: 20 dez. 2024.

KRUGER, J.-L.; WISNIEWSKA, N.; LIAO, S. **Why subtitle speed matters:** Evidence from word skipping and rereading. *Applied Psycholinguistics*, v. 43, n. 1, p. 211–236, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1017/S0142716421000503>. Acesso em: 20 dez. 2024.

LEBEL, E. P. *et al.* **A unified framework to quantify the credibility of scientific findings.** *Advances in Methods and Practices in Psychological Science*, v. 1, n. 3, p. 389–402, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/2515245918787489>. Acesso em: 20 dez. 2024.

LEMHÖFER, K.; BROERSMA, M. Introducing LexTALE: **A quick and valid lexical test for advanced learners of English.** *Behavior Research Methods*, v. 44, n. 2, p. 325–343, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0146-0>. Acesso em: 20 dez. 2024.

LIAO, S. *et al.* **Using eye movements to study the reading of subtitles in video.** *Scientific Studies of Reading*, v. 25, n. 5, p. 417–435, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10888438.2020.1823986>. Acesso em: 20 dez. 2024.

MCNAMARA, D. S.; LOUWERSE, M. M.; MCCARTHY, P. M.; GRAESSER, A. C. **Coh-metrix:** Capturing linguistic features of cohesion. *Discourse Processes: A Multidisciplinary Journal*, v. 47, n. 4, p. 292–330, 2010.

OPEN SCIENCE COLLABORATION. **Estimating the reproducibility of psychological science.** *Science*, v. 349, n. 6251, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1126/science.aac4716>. Acesso em: 20 dez. 2024.

PAIVIO, A. **Imagery and verbal processes.** Nova York: Holt, Rinehart & Winston, 1971.

- RAYNER, K. **Eye movements and attention in reading, scene perception, and visual search.** The Quarterly Journal of Experimental Psychology, v. 62, n. 8, p. 1457–1506, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/17470210902816461>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- RAYNER, K.; KAMBE, G.; DUFFY, S. A. **The effect of clause wrap-up on eye movements during reading.** The Quarterly Journal of Experimental Psychology: Section A, v. 53, n. 4, p. 1061–1080, 2000. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/713755934>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- REICHLE, E. D. **Computational models of reading:** A handbook. Oxford University Press, 2020.
- SCHMIDT, S. **Shall we really do it again? The powerful concept of replication is neglected in the social sciences.** Review of General Psychology, v. 13, n. 2, p. 90–100, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/a0015108>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- SEGALOWITZ, N.; HULSTIJN, J. **Automaticity in bilingualism and second language learning.** In: KROLL, J. F.; DE GROOT, A. M. B. (Eds.). Handbook of bilingualism: Psycholinguistics approaches. Oxford: Oxford University Press, 2005. p. 371–388.
- SZARKOWSKA, A.; GERBER-MORÓN, O. **Viewers can keep up with fast subtitles:** Evidence from eye movements. PLoS ONE, v. 13, n. 6, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199331>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- SZARKOWSKA, A.; SILVA, B.; ORREGO-CARMONA, D. **Effects of subtitle speed on proportional reading time.** Translation, Cognition & Behavior, v. 4, n. 2, p. 305–330, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1075/tcb.00057.sza>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- VANDERPLANK, R. **Captioned media in foreign language learning and teaching:** Subtitles for the deaf and hard-of-hearing as tools for language learning. Nova York: Palgrave Macmillan, 2016.
- VON DER MALSBURG, T.; ANGELE, B. **False positives and other statistical errors in standard analyses of eye movements in reading.** Journal of Memory and Language, v. 94, p. 119–133, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jml.2016.10.003>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- WANG, A.; PELLICER-SÁNCHEZ, A. **Incidental vocabulary learning from bilingual subtitled viewing:** An eye-tracking study. Language Learning, v. 72, n. 3, p. 765–805, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/lang.12495>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- WARREN, T.; WHITE, S. J.; REICHLE, E. D. **Investigating the causes of wrap-up effects:** Evidence from eye movements and E-Z Reader. Cognition, v. 111, n. 1, p. 132–137, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2008.12.011>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- ZAJECHOWSKI, M. **Survey:** Why America is obsessed with subtitles. 2022.

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

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 (0,03)	75 (0,05)	0,81 (-0,02)	0,72 (-0,07)
d de Cohen									
Fator de Bayes						0,09	0,08	0,19	0,04

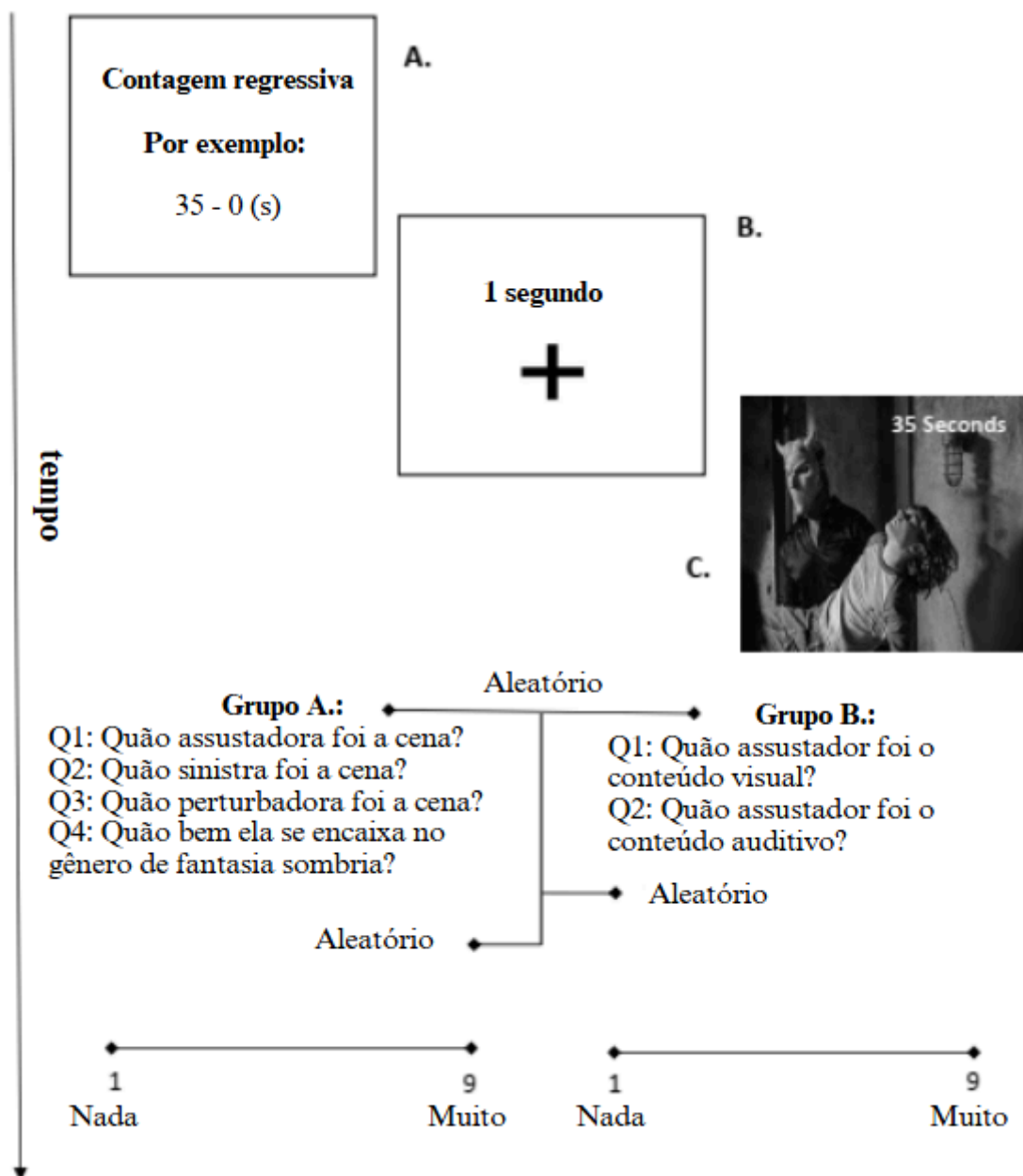
Fonte: Os autores

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 (DP)	Média (DP)	Média (DP)	Média (DP)	Média (DP)	Média (DP)	Média (DP)	Média (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

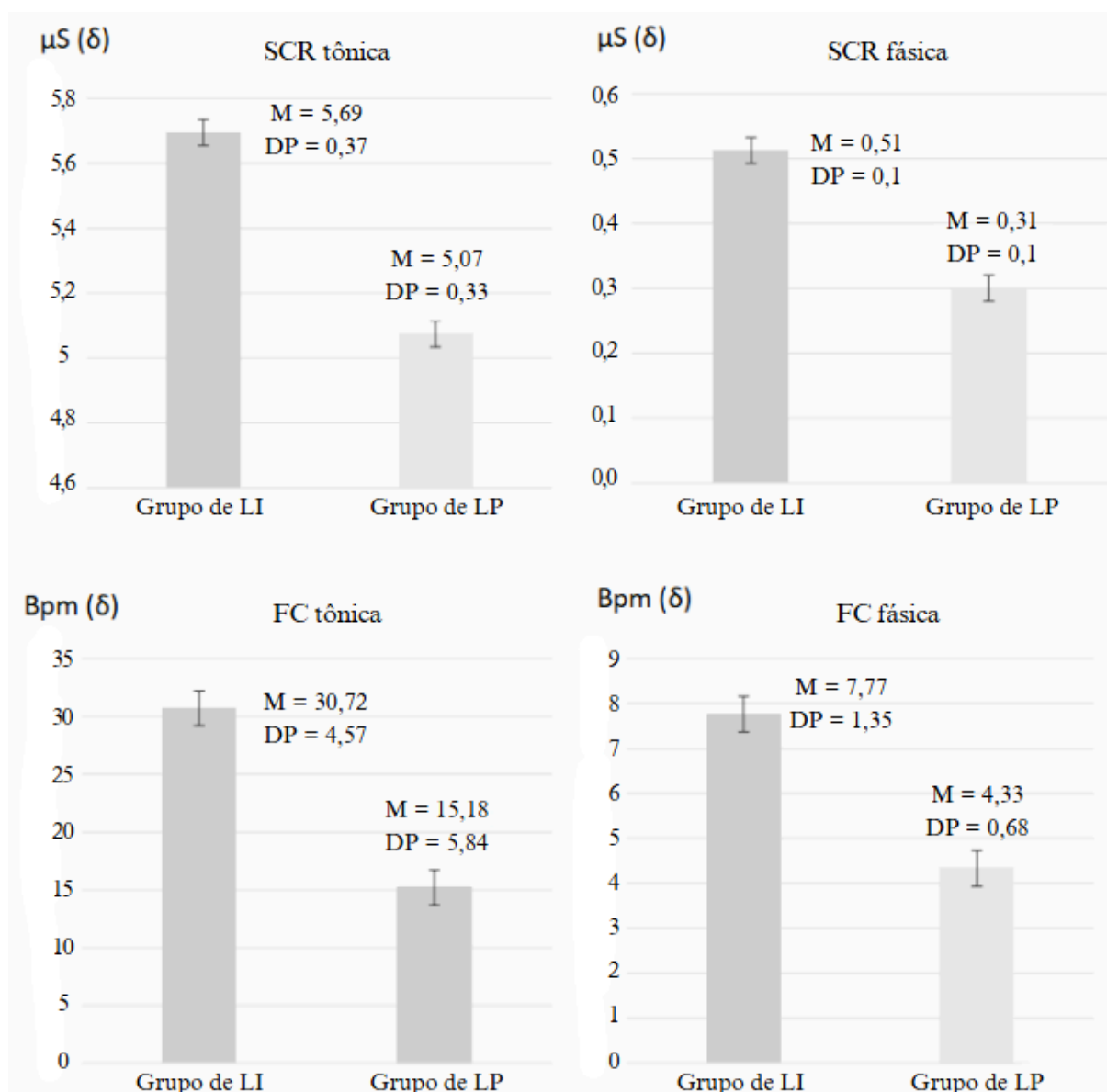
Bonferroni ($p \leq 0,01$) entressujeitos. Também incluímos estatísticas bayesianas nas análises, baseadas em uma distribuição uniforme, com detalhamento completo para replicação, além de informações sobre a diferença média (DM), o erro padrão (EP), os limites inferiores (Li) e superiores (Ls), e os 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. **TranscUltrA: 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