



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS III  
CENTRO DE HUMANIDADES  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS INGLÊS**

**DELMA RUFINO DA SILVA**

**ESTUDO DA LEGENDAGEM NA SÉRIE REVENGE: OFICIAL VS *FANSUBS***

**GUARABIRA  
2017**

**DELMA RUFINO DA SILVA**

**ESTUDO DA LEGENDAGEM NA SÉRIE REVENGE: OFICIAL VS *FANSUBS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Licenciatura Plena em Letras da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Letras – Inglês.  
Área de concentração: Tradução

**Orientadora:** Senizia Cordeiro

**GUARABIRA**  
**2017**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586e Silva, Delma Rufino da.  
Estudo da legendagem na série Revenge [manuscrito] :  
oficial vs Fansubs / Delma Rufino da Silva. - 2017.  
38 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras  
Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de  
Humanidades, 2017.

"Orientação : Profa. Esp. Senizia Cordeiro, Coordenação  
do Curso de Letras Inglês - CEDUC."

1. Legendas. 2. Estudos de Tradução. 3. Tradução  
Audiovisual.

21. ed. CDD 410

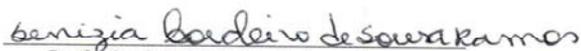
DELMA RUFINO DA SILVA

ESTUDO DA LEGENDAGEM NA SÉRIE REVENGE: OFICIAL X FANSUBS

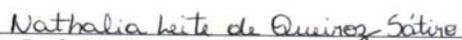
Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Programa de Graduação  
em Licenciatura Plena em Letras da  
Universidade Estadual da Paraíba, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Licenciatura em Letras – Inglês.  
Área de concentração: Tradução

Aprovada em: 07/12/2017.

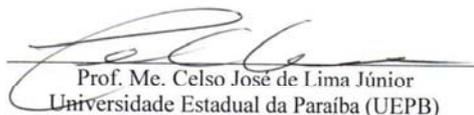
**BANCA EXAMINADORA**



Profa. Senizia Cordeiro de Sousa Ramos  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Me. Nathalia Sátiro de Queiroz Sátiro  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Celso José de Lima Júnior  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico esse trabalho aos meus pais, pelo apoio,  
companheirismo e amizade nos momentos de  
desânimo.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por ter me dado forças para superar as dificuldades e concluir esse trabalho.

Aos meus pais que me incentivaram todos esses anos que estive na faculdade.

Aos teóricos Jorge Díaz Cintas e Aline Ramael, estudiosos da legendagem e da dublagem, que são fonte de inspiração para mim.

A professora orientadora Senízia Cordeiro pelo apoio e orientação para conclusão deste trabalho.

Enfim, agradeço a todas as pessoas que fizeram parte dessa etapa decisiva em minha vida.

## RESUMO

A disseminação de vídeos, series e filmes norte-americanos cresce cada vez mais no Brasil, apesar disso, neste país há uma escassez de teorias específicas no campo da tradução e legendagem. A tradução de legendas é diferente de outras formas de tradução, pois precisa respeitar várias regras específicas, apenas duas linhas de legendas podem aparecer na tela ao mesmo tempo, há também um limite no número de caracteres por linha, por segundo. Além de respeitar estas normas técnicas, o tradutor de legendas deve encontrar o significado mais próximo possível do vídeo original na tradução de legendas, considerando o contexto histórico-cultural nos diálogos. O objetivo deste trabalho é analisar, sob os parâmetros teóricos e linguísticos da tradução as escolhas léxico-semânticas adotadas por fãs e profissionais na criação das legendas para a série *Revenge* usando como base teórica as definições da prática de tradução para legendas de Carvalho (2005), Díaz Cintas e Ramael (2007). Os resultados mostram que as legendas de *fansubs* da série *Revenge* analisadas nesta pesquisa tendem a ser mais segmentadas e a utilizar a técnica da tradução fiel, enquanto a legenda profissional tende a reduzir palavras e utilizar o método da adaptação, em que é permitido que o texto seja reescrito de acordo com a cultura do idioma do texto traduzido.

**Palavras-chave:** estudos de tradução; Legendas; legendagem audiovisual.

## ABSTRACT

The North American videos, films and series dissemination grows more and more in Brazil, despite this, there is a shortage of specific theories in the translation and subtitling field, in this country. The subtitle translation is different from others translation methods, the subtitles must respect several specific rules in relation to theoretical, technical and structural aspects. Only two subtitles lines can appear in the screen at the same time, there is also a limit on the number of characters per line, per second, and others technical elements. Besides to obey these technical restrictions, the subtitle translator needs to find the closest meaning as possible of the original video in the subtitle translation, considering the historical-cultural context in the dialogues. Therefore, this article aims to analyze, under the translation and linguistics theoretical parameters, the lexical-semantic choices that have been made by professionals and non-professionals in the creation of the subtitles. We used as theoretical basis the translation definitions written by Carvalho (2005), Díaz Cintas and Rameal (2007). The results showed that subtitles made by non-professionals analyzed in this research tend to be more segmented and to use the literal translation technique, whereas the professional subtitles tends to reduce words and use the method of adaptation, in which the text is allowed to be rewritten according to the language culture of the translated text.

**Keywords:** translation studies; Subtitles; audiovisual subtitling.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	10
2. LEGENDAGEM E TRADUÇÃO .....	11
2.1 MÉTODOS DE TRADUÇÃO .....	12
2.2 O LUGAR DA LEGENDAGEM NO CINEMA .....	15
2.3 FANSUBS .....	17
2.4 O PROCESSO DE LEGENDAGEM NAS FANSUBS.....	20
2.5 LEGENDAGEM PROFISSIONAL .....	22
2.6 PARÂMETROS TÉCNICOS DA LEGENDAGEM.....	24
3. METODOLOGIA .....	27
3.1 A SÉRIE .....	28
4. ANÁLISE DOS DADOS.....	29
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
REFERÊNCIAS.....	35

## 1.INTRODUÇÃO

Segundo Campacci (2014, p.22), a primeira exibição de um vídeo estrangeiro ocorreu em 8 de julho de 1896, por iniciativa no exibidor itinerante belga Henri Paillie no Rio de Janeiro nesta noite, numa sala alugada do Jornal Commercio, foram projetados oito vídeos sem áudio com aproximadamente um minuto, somente a elite do Rio de Janeiro esteve presente nesta exibição, pois os ingressos não eram baratos.

Desde então muitos anos se passaram e agora vivemos uma realidade totalmente diferente, não apenas a elite Brasileira tem acesso a uma vasta gama de conteúdo audiovisual estrangeiro, o acesso a este tipo de conteúdo é cada vez maior através de plataformas de streaming de vídeos como a Netflix®, HBO®, de downloads na internet etc.

Uma das formas de assegurar o acesso da maioria da população que não fala o idioma de origem do vídeo é através da legenda, segundo Díaz Cintas e Ramael (2007, p.8), a legendagem pode ser definida como uma tradução prática que consiste em apresentar um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, que se esforça para narrar o diálogo original dos oradores, bem como elementos discursivos que aparecem na imagem (cartas, inserções gráficas, inscrições, cartazes) e as informações contidas na trilha sonora (música).

A criação de legendas é uma atividade profissional remunerada, porém juntamente com os downloads de vídeos da internet surgiram a legendas amadoras, os fansubs, palavra que em inglês significa fãs e legendas, são grupos de fãs que se reúnem online para legendar séries, animes ou filmes e disponibilizam sem fins lucrativos as legendas para outros fãs por meio de download na internet.

De acordo com Díaz Cintas e Sánchez (2006 p.37), os primeiros *fansubs* começaram a surgir no período de 1980 junto com os primeiros clubes de desenhos animados japoneses, desse modo, foram os fãs de animes que iniciaram a produção de legendas amadoras. Estes autores consideram as *fansubs* como a manifestação mais importante da tradução feita por fãs, pois estas legendas amadoras se tornaram um fenômeno social de massa à medida que são disponibilizadas livremente na internet para todos que desejem fazer o *download*.

Visto a importância destas legendas, esta pesquisa partiu do pressuposto de que existem diferenças entre as legendas feitas por profissionais e por fãs amadores, este estudo se voltará para tradução e legendagem comparando às legendas profissionais às

legendas amadoras do seriado *Revenge* a fim de responder as seguintes perguntas: (i) quais são as principais diferenças entre as legendas oficiais e as legendas amadoras da série *Revenge*, (ii) quais foram as estratégias de tradução escolhidas pelos tradutores em ambos os casos e (iii) quais foram as escolhas léxico-semânticas adotadas por eles.

Para essa investigação havia a hipótese de que existiam diferenças entre as legendas devido ao maior grau de exigências técnicas das legendas profissionais, por isso acreditava-se que as legendas amadoras seriam produzidas com maior liberdade criativa e também que enquanto fãs os tradutores amadores possuem um maior conhecimento na/cerca do enredo do seriado e possivelmente tudo isso contribui para que eles façam escolhas léxico-semânticas diferentes dos profissionais da tradução.

Os objetivos gerais desta pesquisa são contribuir para os Estudos da Tradução e para o desenvolvimento de pesquisas no que tange a área de tradução para legendas através da comparação entre as legendas oficiais do DVD e as fansub da série. O objetivo específico é analisar, sob os parâmetros teóricos e linguísticos da tradução, as escolhas léxico-semânticas adotadas por fãs e profissionais na criação das legendas para a série *Revenge*, usando como base teórica as definições da prática de tradução para legendas de Carvalho (2005), Díaz Cintas e Ramael (2007).

Para analisar o que diferencia as legendas oficiais das amadoras do seriado norte-americano *Revenge*, exibido pelo canal norte-americano ABC entre os anos de 2011 a 2015, foram utilizados: i) o Close Caption da série (legendas em inglês); ii) o áudio original em inglês norte-americano; iii) as correspondentes legendas oficiais em português feitas por profissionais da tradução e iv) as relativas legendas feitas por fãs amadores em português. Essa metodologia construiu um paralelo (inglês/português), e um paralelo traduções (profissionais/amadoras) para o português brasileiro do seriado.

Os principais autores que embasaram esta pesquisa foram a brasileira Carvalho (2005), com sua pesquisa acerca da tradução de legendas e a teoria dos polissistemas, e o espanhol Díaz Cintas (2006, 2007) que possui diversas investigações no seguimento da tradução e legendagem, dentre estas, acompanhado de Ramael (2007) e Sanchez (2006).

## **2. LEGENDAGEM E TRADUÇÃO**

Definir o que é tradução não é uma tarefa fácil, traduzir não é apenas substituir as palavras da língua de partida por suas correspondentes na língua de chegada, o processo

de tradução envolve acima de tudo a cultura, o contexto de uma determinada situação linguística.

Os textos são únicos, e por isso traduzir um texto é um obstáculo a ser superado, o tradutor necessita primordialmente compreender a mensagem do texto e tentar fazer uma adequação de sentido no contexto cultural da língua alvo, o mais difícil, neste caso, é remontar o texto na língua de chegada, de maneira aceitável.

Existem controvérsias acerca da tradução, a principal divergência entre os teóricos da tradução está relacionada com a possibilidade de se traduzir literalmente ou livremente. As divergências entre os teóricos são: a tradução deve ser literal palavra por palavra ou livre, como o próprio nome sugere, priorizar a tradução da mensagem e não das palavras, este tipo de tradução preza pela essência do texto.

Segundo Newmark (1988, p.45), o estudo feito pela antropologia moderna sugere que a língua é algo próprio de um povo e que o idioma está entrelaçado a cultura dos falantes, assim língua seria então um produto cultural. Este estudo gerou pontos de vistas extremistas, os defensores da tradução literal defendiam que já que a língua é um produto cultural e a barreira cultural do idioma não pode ser rompida, a tradução deveria ser literal.

Then at the turn of the nineteenth century, when the study of cultural anthropology suggested that the linguistic barriers were insuperable and that language was entirely the product of culture, the view that translation was impossible gained some currency, and with it that, it must be as literal as possible. This view culminated in the statements of the extreme literalists Walter Benjamin and Vladimir Nabokov. (NEWMARK; PETER 1988, p.45).

## 2.1 MÉTODOS DE TRADUÇÃO

A seguir serão: discutidos e exemplificados os principais métodos de tradução; apresentados vários procedimentos para a tradução de textos, sentenças, dentre outras segmentações e serão também exemplificados também as relações entre significado, linguagem, cultura e tradução.

---

<sup>1</sup> Depois, na virada do século XIX, quando o estudo da antropologia cultural sugeriu que as barreiras linguísticas eram insuperáveis e que a língua era inteiramente produto da cultura, a opinião de que a tradução seria impossível foi disseminada, e que esta deveria ser tão literal quanto possível. Este ponto de vista culminou nas declarações extremistas dos linguistas Walter Benjamin e Vladimir Nabokov. (NEWMARK; Pedro 1988, p.45, tradução nossa).

*Word-for-word translation*, é a tradução linear de palavras por palavras, que preserva inclusive a ordem gramatical do idioma original do texto, este método tem o objetivo de traduzir tudo literalmente, como explica Newmark (1988, p.45):

O método da tradução de palavra por palavra. Este é muitas vezes demonstrado como tradução interlinear, com as palavras da língua alvo imediatamente abaixo das palavras da língua fonte. A ordem das palavras da língua fonte é preservada e as palavras são traduzidas isoladamente pelos seus significados mais comuns e fora de contexto. Palavras culturais são traduzidas literalmente. O principal uso da tradução palavra por palavra é para compreender a mecânica do idioma de origem ou interpretar um texto difícil como um processo pré-tradução (NEWMARK, 1988, p.45, tradução nossa).

*Literal translation*, as palavras são traduzidas literalmente pelos equivalentes lexicais mais próximos, sem levar em consideração o contexto, afirma Newmark (1988, p.46):

As estruturas gramaticais da língua fonte são transportadas para seus equivalentes mais próximo na língua alvo, mas os léxicos das palavras são novamente traduzidos isoladamente, fora do contexto. Como pré-processo de tradução, isso indica problemas que devem ser resolvidos". (NEWMARK, 1988, p.46, tradução nossa).

*The faithful translation*, o mesmo autor esclarece que este método tenta reproduzir de forma precisa o contexto e o significado original dentro dos limites da estrutura gramatical do idioma original, faz-se uma adequação cultural, esta metodologia prioriza a fidelidade da tradução.

A tradução fiel tenta reproduzir o significado contextual preciso original dentro das limitações estruturas gramaticais da língua. Ela transfere palavras culturais e preserva a classe gramatical, lexical e os desvios da norma culta da língua fonte na tradução. Este método tenta ser totalmente fiel às intenções e o texto original e do escritor. (NEWMARK, 1988, p.46, tradução nossa).

*Semantic translation*, este método busca uma fidelidade sonora, é mais utilizado na tradução de poesias, pois tenta manter a estrutura sonora e o jogo de palavras original mesmo que isso comprometa o significado do texto traduzido, dentre os métodos de tradução que já discutimos este é o primeiro que permite uma maior interferência criativa do tradutor, diz Newmark (1988, p.46).

A tradução semântica difere da tradução fiel à medida em que deve levar mais em conta o valor estético, isto é, os sons bonitos provenientes do texto fonte, mesmo que comprometa o significado original para que nenhum recurso sonoro, de repetição ou de reprodução de palavras seja perdido na versão traduzida. Além disso, é possível traduzir palavras culturais menos importantes por termos terceiros ou funcionais culturalmente neutros, mesmo que não sejam equivalentes culturais e se pode fazer outras pequenas concessões aos leitores. A distinção entre a tradução "fiel" e semântica é que a primeira é

intransigente e dogmática, enquanto a segunda é mais flexível, admite 100% de interferência criativa e permite a empatia intuitiva do tradutor com o texto original. (Ibid., p.46, tradução nossa).

*Adaptation*, é um método da tradução livre, em que é permitido que o texto seja reescrito de acordo com a cultura do idioma do texto traduzido, este tipo de tradução é uma versão, uma adaptação do original, explica Newmark (1988, p.46).

Adaptation is the 'freest' form of translation. It is used mainly for plays (comedies and poetry; the themes, characters, plots are usually preserved, the SL culture converted to the TL culture and the text rewritten. The deplorable practice of having a play or poem literally translated and then rewritten by an established dramatist or poet has produced many poor adaptations, but other adaptations have rescued period plays. (NEWMARK, 1988, p.46)

*Free translation* este método reproduz o conteúdo sem a forma original e permite total interferência criativa do tradutor, muitas das vezes esta metodologia tende a paráfrase, Newmark (1988, p.46), afirma que a tradução livre reproduz o assunto sem a forma.

A tradução livre reproduz o assunto sem a forma, o conteúdo sem o formato original. Normalmente, é uma paráfrase mais longa do que a original, também chamada de "tradução intralingual, muitas vezes exagerada e pretenciosa, e não tradução. (NEWMARK, 1988, p.46, tradução nossa).

*Idiomatic translation*, este método também permite interferência criativa do tradutor. "A tradução idiomática reproduz a "mensagem" do original, mas tende a distorcer as nuances do significado, preferindo coloquialismos e idiomas onde estes não existem no original. “. (NEWMARK, 1988, p.47, tradução nossa).

*Communicative translation*, este método busca acima de tudo a comunicação e tenta transferir o significado contextual exato do original, mas de uma maneira que conteúdo e a linguagem sejam facilmente aceitáveis e compreensível para os leitores. "A tradução comunicativa tenta redefinir o significado contextual exato do original de tal forma que o conteúdo e o idioma sejam prontamente aceitáveis e compreensíveis para os leitores" (Ibid., p.47, tradução nossa).

Ao contrário dos estudos clássicos da tradução, que se iniciaram há cerca de dois mil anos atrás com o grego e o romano Cícero e Horácio, as teorias da tradução avançaram através dos séculos, no entanto a legendagem é uma nova modalidade e as pesquisas nesta área são escassas, pois começaram a menos de setenta anos, em razão do recente desenvolvimento da tecnologia adequada para a produção áudio visual, televisa e cinematográfica.

Segundo Díaz Cintas e Ramael (2007), a estudiosa da tradução Reiss, ignora a importância das legendas por conter características da linguagem falada e da comunicação oral.

Díaz Cintas e Ramael (2007, p.10), afirmam que Reiss cria um tipo de hiper-texto adicional que ela chama de texto de áudio-medial. Ela define como uma superestrutura que leva em consideração as características especiais da linguagem falada e da comunicação oral, e fica acima das três situações básicas de comunicação e tipos de texto correspondentes. Apesar de os exemplos fornecidos por Reiss, Canções, tiras de quadrinhos, propagandas, baladas da moral medieval, etc., ela parece ignorar a tradução audiovisual como tal.

Atualmente, a legendagem é aceita como uma nova modalidade da tradução e o termo que a define é tradução audiovisual.

A legendagem pode ser definida como uma prática de tradução que consiste em apresentar um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela, que se esforça para contar o diálogo original, bem como os elementos discursivos que aparecem na imagem (letras, inserções gráficas, inscrições, cartazes e outros) e as informações contidas na trilha sonora (músicas, vozes desativadas). (DÍAZ, CÍNTAS; RAMAEL, ALINE 2007 p.10, tradução nossa)

Apesar das dificuldades encontradas na atividade da tradução, e das diferentes metodologias, “permanece o fato de que a atividade de traduzir vem ocorrendo, e com bastante sucesso, há mais de dois mil anos e sem a tradução, o mundo de hoje, com o rápido intercâmbio de informações, seria impensável” (SNELL, HORNBY 1995, p.131, tradução nossa).

## **2.2 O LUGAR DA LEGENDAGEM NO CINEMA**

O público contemporâneo acostumou-se à linguagem em movimento dos filmes, considerado a sétima arte o cinema trouxe novos aspectos tanto para a forma como uma obra de arte pode ser feita, quanto para como ela pode ser recebida pelo público. Não são raras as vezes que é criticado de forma superficial, contudo é evidente que o cinema conquistou um espaço de destaque na representação artística da civilização contemporânea.

A arte cinematográfica é revolucionária e se diferencia das antigas peças teatrais que poucos tinha acesso, pois surgiu com objeto de recepção coletiva, que contrasta totalmente com o teatro, já que oferecer o acesso uma vasta gama da população mundial

simultaneamente. Essa distinção criada pelo cinema em relação as demais manifestações artísticas, mudou totalmente a forma como o público interage com uma obra de arte.

Definir precisamente o inventor do cinema é uma questão delicada, Mast e Kawin (2003, p.1888), menciona que o Escocês William Kennedy Dickson foi o primeiro a ter ideia de criar uma câmera que reproduzisse imagens em movimento, Thomas Edison demonstrou interesse na invenção de William Kennedy e o contratou para trabalhar em um de seus laboratórios.

Neste laboratório William Kennedy Laurie Dickson desenvolveu o *Kinetoscope* o primeiro protótipo que mais se aproxima de uma filmadora, estava disponível em 1891 e a versão final revelada no *Institute of Arts and Sciences*, Brooklyn em 9 de maio de 1893.

Ele e sua equipe, criaram a ilusão de movimento, através de imagens sequenciais, sobre uma fonte de luz, com um obturador de alta velocidade, no entanto, Edison tomou o credito de seu funcionário, segundo Mast. Kawin (2003, p.188) “William Kennedy Laurie Dickson, inventou uma câmera e o *viewer*, no entanto Edison, diretor do projeto Motion Picture, tomou o credito legalmente de seu funcionário.”

“Em 1895 na França, os irmãos Lumière organizaram uma exibição pública e paga de filmes, eles exibiram dez vídeos com a média 40 segundos de duração na cidade de Paris, no Grand Café na avenida dos Capucines.” (CAMPACCI, CLAUDIO 2014, p.10).

O cinema trouxe consigo, uma explosão de combinações capazes de causar nos telespectadores os mais distintos sentimentos. A imagem, o movimento são componentes importantes em um filme, mas deve-se lembrar também a importância dramática que o som tem para o cinema, é ele que possibilita os diálogos e a trilha sonora.

No Brasil em 1929, o musical Melodia da Broadway estreou o cinema sonoro, no entanto os diálogos em inglês foram inevitavelmente um obstáculo para que o público brasileiro compreendesse o filme.

“Contudo, mesmo com o enorme sucesso que Melodia da Broadway, com seu apelo à moda do jazz e do fox-trot, alcançou na estreia do cinema sonoro no Rio, o crítico da revista Fon-Fon! Não deixou de fazer uma reclamação: É lamentável que o diálogo fosse em inglês, língua que noventa por cento das pessoas não compreende.” (FREIRE; RAFAEL, 2015 p.189).

Após estas críticas afirma Freire (2015, p.191), com o objetivo de ajudar o público a compreender o filme, as primeiras legendas de Melodia da Broadway foram produzidas no Brasil, após a estreia do filme, no laboratório de Benedetti a pedido da agência brasileira da Metro, o chefe de publicidade Benedetti num Sábado um dia após a primeira exibição do filme, fez oito ou dez legendas.

“The Broadway Melody estreou numa sexta-feira, sem legenda alguma em português. No sábado teve oito ou dez legendas (comigo rezando, na plateia do Palácio, para que nenhuma estivesse fora de sincronismo) e no domingo mais vinte legendas (oh, os sustos que dava o Vitafone!). E entre um dia e outro, uma noitada no laboratório de Paulo Benedetti, eu a marcar os lugares das traduções dos diálogos – e os seus auxiliares a postos, fazendo os contratipos das cenas que iriam ganhar as poucas legendas sobrepostas, talvez as primeiras usadas em todo o mundo.” (FREIRE; 2015 p.191).

Este mesmo método de produzir legendas para facilitar a compreensão do filme foi adotado na exibição do filme Fox Movietone Follies (1929), um filme musical da Fox no mesmo gênero de Melodia da Broadway, desta vez a imprensa fez uma resenha positiva mencionando que os espectadores compreenderam tudo, pois apesar dos diálogos serem todos em inglês eles estavam intercalados com letreiros em português que explicavam detalhadamente todas as cenas do filme.

Deste modo, se antes os filmes eram mudos e poderiam ser assistidos em qualquer idioma, o surgimento do som no cinema trouxe vários benefícios para a arte cinematográfica, a música, os diálogos fizeram aflorar no público sentimentos com maior intensidade, porém o som no cinema inevitavelmente gerou uma barreira para o entendimento do público que não falasse o idioma de origem do filme. É neste contexto para facilitar a comunicação intercultural proporcionada pelo cinema que surge a legendagem.

### **2.3 FANSUBS**

Muitos anos se passaram desde a invenção do *Kinetoscope* de William Kennedy Laurie Dickson, vivemos uma realidade completamente diferente, atualmente a população tem acesso a uma vasta gama de conteúdo audiovisual estrangeiro. A internet foi um divisor de águas no que se refere a interação do público com estas mídias audiovisuais.

É no ciberespaço, o universo oceânico de informações que estes telespectadores se unem com o objetivo de produzir legendas para os seus seriados favoritos, afirma Lévy, (1999, p.17).

O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes,

de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p.17).

Assim, interconectados através da rede mundial de computadores os fãs desenvolveram as *fansubs*, palavra do inglês que é contração de *fan* (fã) com *subtitle* (legenda), ou seja, legendas feitas por fãs, os *fansubs* se organizam em blogs ou sites criados por grupos de fãs que produzem legendas para séries, animes ou filmes e disponibilizam livremente para download sem fins lucrativos.

Estas organizações de fãs legendadores surgiram nos anos 80 e 90 em razão da carência de animes legendados em inglês, fãs norte-americanos decidiram sem autorização dos detentores dos direitos autorais, realizar o trabalho amador da legendagem para desenhos japoneses.

A origem das *fansubs* remontam à década de 1980, quando surgiu como uma tentativa de popularizar os desenhos animados japoneses conhecidos como manga e anime. Os fãs americanos e europeus queriam assistir seus programas favoritos, mas enfrentaram dois problemas: por um lado, a barreira linguística e, por outro, a escassa distribuição dos animes em seus respectivos países. A alternativa que se tinha era legendar esses programas. Apesar da legalidade questionável desta atividade no que diz respeito aos direitos autorais dos programas, a filosofia por trás deste tipo de legendagem é a distribuição gratuita na Internet de programas audiovisuais com legendas feitas por fãs. (CINTAS.; RAMEL, 2007 p.26, tradução nossa).

Atualmente, a palavra *fansubs*, se refere a qualquer grupo que produza legendas para os episódios de suas séries prediletas, normalmente seriados norte-americanas. Os membros dessas organizações conhecidos como *legenders*, geralmente são pessoas que possuem gênero, idades e formações distintas.

Se construíram questionamentos de ordem jurídica acerca dessas organizações, sem autorizações dos criadores das obras essas legendas seriam produzidas de maneira ilegal, além disso as *fansubs* despertam curiosidades sobre como os fãs poderiam se reunir para produzir legendas sem fins lucrativos e até mesmo quem seriam estas pessoas dispostas a trabalhar de graça.

Movido pela curiosidade acerca da legendagem amadora o jornalista Ricardo Calazans (2010) do jornal O GLOBO, decidiu entrevistar um *legender*, fã criador de legendas, conhecido como Guga que trabalha na equipe de legendagem amadora *InSUBs* há quase três anos.

Guga explica que a legendagem é toda feita através da internet, em redes sociais como *messenger*, *skype* e etc. Ele diz os *legenders* não recebem nada mais que comentários

críticos e agradecimentos carinhosos, quanto a dinheiro não recebem nada, muitas vezes até têm prejuízo pois pagam o site servidor do nosso próprio bolso.

O *legender* esclarece que na equipe todos trabalham ou estudam, por isso usam o pouco tempo livre que têm para dedicarem-se a este hobby que é a legendagem.

Todos nós trabalhamos ou estudamos mesmo, usamos o tempo livre para nos dedicar a este hobby que é a legenda. No entanto, é um hobby que nos ocupa muito e, às vezes, temos que dar um tempo nele para não acabar se prejudicando nas nossas obrigações. (CALAZANS; RICARDO, 2010).

Deste modo, entendendo as especificidades do meio da tradução amadora e observando as declarações feitas pelos legende, é evidente que o relacionamento dos telespectadores com os filmes e seriado não é mais o mesmo, inconformados com a demora dos canais por assinatura em exibirem os episódios mais recentes dos seriados lançados nos EUA, ou até mesmo insatisfeitos com a tradução das legendas oficiais disponibilizadas pelas plataformas comerciais como Netflix® e HBO®, os fãs saíram da posição de admiradores passivos para transformadores da arte cinematográfica.

No entanto, como a internet é um meio de comunicação recente que surgiu da interconexão mundial entre computadores, as mídias oficiais, as empresas cinematográficas, os tradutores profissionais observam perplexos a este fenômeno dos fãs remodeladores da arte da tradução cinematográfica, as margens da sociedade canonizada da tradução a legendagem amadora é ignorada pelos tradutores, pelas empresas midiáticas oficiais e pela lei que ainda buscam entender e se adaptar a este novo cenário dos fãs transformadores.

Díaz Cintas e Sanchés (2006, p.37), consideram estas organizações como a manifestação mais importante da tradução feita por fãs, pois se tornaram um fenômeno social de massa à medida que as legendas são disponibilizadas livremente para downloads através da internet.

Não seria exagerado afirmar que os fanubs são hoje a manifestação mais importante da tradução de fãs, tendo se transformado em um fenômeno social de massa na Internet, como comprovado pela vasta comunidade virtual em torno deles, como sites, salas de bate-papo e fóruns. No entanto, esse fenômeno parece ter passado despercebido pela comunidade acadêmica e há muito poucos estudos sobre esse novo tipo de tradução audiovisual. (CINTAS.; SÁNCHEZ, 2006 p.37, tradução nossa).

## 2.4 O PROCESSO DE LEGENDAGEM NAS FANSUBS

Um estudo realizado por Díaz Cintas e Sánchez (2006, p.40), esclarece como é realizado o processo de legendagem nas *fansubs*, os fãs geralmente atuam em equipe, os grupos mais organizados envolvem uma quantidade significativa de pessoas, as quais são atribuídas diferentes funções e tarefas, normalmente cada membro desempenha uma tarefa.

Primeiro um membro da equipe de tradutores chamado *raw provider* fica responsável por procurar na internet, os episódios *raw* no idioma original e sem legenda ou dublagem, o *raw provider* geralmente utiliza programas como *BitTorrent* para a transmissão de arquivos entre usuários, “um programa *Peer 2 Peer (P2P)* como *Winny* ou *Bittorrent* é usado para adquirir episódios de TV em formato de vídeo, e um software de extração, como *AutoGordianKnot* ou *DVD Shrink*, é necessário para produzir *DVDRip*.” (DÍAZ CINTAS; SÁNCHEZ 2006 p.40, tradução nossa).

O *raw provider* também decide se a qualidade de áudio e imagem são satisfatórias, então extraem o áudio através de um software.

O episódio cru é obtido e enviado ao encoder que decidirá se o material de origem possui qualidade de som e imagem suficiente. O encoder também é responsável por extrair o arquivo de áudio do episódio usando o *Virtual Dub*, para convertê-lo em um arquivo de onda mono de 8 bits, se necessário (como no SSA) e de enviá-lo para o timer. (DÍAZ CINTAS; SÁNCHEZ 2006 p.40, tradução nossa).

Na segunda etapa é realizado o processo de tradução, geralmente utiliza-se um programa de produção de legenda como o *Subtitle Workshop* para inserir as legendas traduzidas, o tradutor necessita se familiarizar com o contexto dos diálogos para transferir a mensagem da língua fonte para a língua alvo.

O tradutor é responsável por transferir o diálogo para o idioma alvo, bem como os sinais e inserções que aparecem na tela. Ao traduzir uma série que alguns episódios já foram traduzidos e colocados na web, o tradutor deve, idealmente, assistir vários episódios antes de tentar a tradução, para saber mais sobre o contexto e ter uma percepção mais profunda sobre o tema. (Ibid., p.41, tradução nossa).

Em uma terceira etapa são feitos os ajustes de sincronia, utiliza novamente um programa de produção de legenda para realizar o processo conhecido como temporização de legendas. Neste momento são determinados os tempos de entrada e saída de cada legenda e a divisão das legendas, explicam Díaz Cintas e Sánchez (2006, p.39).

Timers: A temporização, que muitas vezes na indústria de legendagem profissional também se denomina cueing e spotting, é o processo de definição dos tempos de entrada e saída de cada legenda. Para fazer isso, o timer, pessoa responsável pela temporização precisa tentar alcançar o melhor equilíbrio possível entre o ritmo das frases, as divisões lógicas do diálogo, as unidades de tempo apropriadas e o comprimento das linhas que ele planeja escrever. (DÍAZ CINTAS; SÁNCHEZ 2006 p.39, tradução nossa).

Na quarta etapa ocorre o processo de edição que consiste na correção dos erros, o editor precisa ter um bom nível na língua alvo, para garantir que as legendas estejam corretas e livres de erros ortográficos, gramaticais e de digitação afirma Díaz Cintas e Sánchez (2006, p.46).

Os editores são responsáveis por revisar o texto traduzido e para fazê-lo bem, eles devem observar o original. Além de corrigir erros de digitação, os editores também devem verificar se o texto traduzido segue o conteúdo do idioma original e não contradiz as imagens, caso seja necessário fazer alterações ou modificações, o tradutor deve ser contatado e perguntado antes da liberação da versão final traduzida. (Ibid., p.46, tradução nossa).

Na quinta etapa a qualidade da legenda é checada, o tradutor e o editor trabalham juntos, observam se as legendas não ultrapassam o plano da imagem, verificam a velocidade de leitura assim como o tempo de exposição adequado, se o editor notar erros gramaticais, ortográficos ou de digitação ele pede que o tradutor reveja o texto.

“Uma verificação de qualidade geralmente é realizada pelo tradutor ou o editor, antes do lançamento de uma legenda de *fansubs*. Todos os problemas como erros de digitação, legendas não corretamente sincronizadas com o áudio ou falhas na imagem são anotados e corrigidos”. (DÍAZ CINTAS; SÁNCHEZ 2006 p.43, tradução nossa).

No sexto passo é realizado o *Encoder*, criação do arquivo de legenda final, utiliza-se um editor de vídeos e *codecs* que são programas que codificam e decodificam arquivos de mídia, ajudando em sua compactação para armazenagem e descompactação do arquivo. Neste momento o episódio é ajustado para a distribuição.

"A pessoa responsável pelo processo de *Encoder* deve então usar o script SSA corrigido ou novo, se necessário para recodificar o episódio. O vídeo resultante será considerado final e pronto para liberação ao público. (DÍAZ CINTAS; SÁNCHEZ 2006 p.43, tradução nossa).

Por fim, ocorre a última etapa onde o arquivo está pronto para ser compartilhado, ele é enviado ao membro da equipe responsável pela distribuição. Durante este processo os distribuidores fazem a publicidade do lançamento do episódio nos sites dedicados à distribuição gratuita das legendas ou dos *torrents* que serão utilizados para baixar o arquivo de vídeo final e separadamente o link de sites especializados em legendas.

Para espalhar o episódio as fansubs, os métodos de distribuição preferidos são Bittorrent e XDCC (um protocolo de transferência da Internet relacionados aos Chats, também conhecido como IRC). Os distribuidores começam a disponibilizar o arquivo para que os telespectadores baixem, e alguém no grupo avisa a diversos sites sobre o lançamento da legenda, para que mais pessoas saibam sobre sua existência. (Ibid., p.43, tradução nossa).

## 2.5 LEGENDAGEM PROFISSIONAL

Segundo Díaz Cintas e Ramael (2007 p.41) profissional da legendagem, assim como em outras profissões depende do treinamento na área.

A qualidade do profissional de legendagem, como em muitas outras profissões, depende do treinamento e especialização na área. Se há apenas trinta anos o ensino, a aprendizagem e a pesquisa de tradução em instituições educacionais era uma ocorrência rara, hoje em dia é uma realidade inquestionável. (CINTAS.; RAMAEL, 2007 p.41, tradução nossa).

No entanto, seja pelos elevados preços dos softwares ou pela escassez de profissionais, as universidades estavam em falha no que concerne a capacitação na tradução áudio visual, conseqüentemente este seguimento da tradução só poderia ser aprendido fora das instituições educacionais. Felizmente este cenário está mudando lentamente, esclarece Díaz Cintas e Ramael (2007 p.41).

Nowadays, the situation seems to be changing and many universities in different countries have taken up the challenge of teaching AVT, mainly subtitling, dubbing and voice-over. This is a very promising development that is now starting to bear fruit. Nonetheless, these subjects tend to be taught marginally – intensive (summer) courses, extra seminars – making it difficult to go beyond the introductory stages. One of the challenges ahead for AVT is to root it firmly in university curricula (CINTAS.; RAMAEL, 2007 p.41).

O computador tem sido um dos avanços tecnológicos que mudaram o mundo da tradução em geral e no seguimento da legendagem o impacto foi ainda maior com o lançamento de muitos programas de computador projetado exclusivamente para legendagem de trabalho.

Ao realizar a tradução de legendas para o cinema, o tradutor recebe o roteiro com os diálogos acompanhados das indicações de mudanças de cena; em muitos casos ele não tem acesso ao vídeo, as legendas são traduzidas utilizando um editor de textos convencional e devem respeitar as normas indicadas pelos clientes: uma legenda para cada trecho de diálogo previamente segmentado, de acordo com o número de caracteres máximo permitido por segundo de exibição, afirma Carvalho (2005, p.108).

Baseando-se no material audiovisual e no roteiro, o legendador divide os trechos de diálogo e utiliza um programa computacional para registrar o tempo de entrada e de saída de cada legenda, (antes esse processo era manual e o tradutor precisava digitar a hora, o minuto e o segundo de entrada e saída de cada legenda, porém atualmente são utilizados softwares computacionais que facilitam na sincronização).

No que se refere aos custos para a legendagem profissional de materiais audiovisuais, Carvalho afirma que:

Primeiro, o investimento tecnológico do tradutor, se ele não trabalhar nas instalações de seu cliente, é maior: é indispensável ter um computador com os recursos mínimos suficientes para executar mais o que um editor de textos, [...] Ele precisa também adquirir um programa de legendagem, o que geralmente representa um investimento que pode ser alto. Segundo, neste meio o tradutor realiza mais funções técnicas do que nas traduções para o cinema, visto que precisa fazer o spotting e o timing das legendas, além da tradução. (CARVALHO, 2005, p.108)

Díaz Cintas e Aline Ramael (2007, p.36) esclarecem que os estúdios de legendagem habitualmente contratam legendadores freelance, eles podem ser pagos por todo o programa, por minuto, por número de palavras ou por número de legendas, o preço pode aumentar se eles não tiverem as legendas na língua fonte, pois o trabalho será mais trabalhoso e demorado. “O Freelance tende a ser a forma mais comum de emprego para os legendadores, e somente em países onde o volume de legendagem é muito alto eles são contratados em casa”. (Ibid., p.36, tradução nossa).

Munday (2001, p.191) menciona, que a internet também está mudando o estatuto e a visibilidade dos tradutores e tradução. Agora os tradutores profissionais podem trabalhar internacionalmente via e-mail, além disso a necessidade de tradução em si também está aumentando.

Se no passado uma só pessoa era contratada para realizar todo o processo da legendagem, com elevada demanda de tradução o mais comum hoje em dia é que se contrataram estúdios de legendagem terceirizados, um dos principais estúdios nacionais é o Drei Marc que tem entre seus principais clientes os canais Globosat, Rede Telecine, Universal Channel, TV Globo, TV Escola, Canais Fox, BBC, Canais Sony, Viacom, Fundação Roberto Marinho e etc.

Normalmente podem ser distinguidos três diferentes profissionais no processo de legendagem. O spotter, também conhecido como subtitler é responsável pela tarefa de decidir os tempos de entrada e saída das legendas, eles tendem a ter como língua nativa o idioma original do vídeo.

Estes profissionais tendem a ser falantes nativos do idioma original do programa, embora nem sempre; podem conhecer outras línguas estrangeiras e espera-se que sejam tenham conhecimento tecnológico, com um excelente conhecimento sobre o funcionamento dos programas de legendagem. Eles devem estar familiarizados com linguagem cinematográfica e narrativas técnicas, e capazes de lidar com problemas como divisão das legendas nas mudanças de cena. (CINTAS.; RAMAEL, 2007 p.34, tradução nossa).

O tradutor, por outro lado, é responsável pela transferência linguística, deve ter um excelente domínio da língua fonte e da língua alvo, ele também necessita entender o efeito cultural causado pela tradução e se foi esse o sentido a que mensagem original buscou transmitir.

Por último, o adaptador tem a difícil, genial e artística tarefa de fazer com que a tradução preserve o significado enquanto condensa e reduz o número de linhas das legendas, pesquisando os menores sinônimos.

“Seu papel é ajustar a tradução áspera nas linhas de legendas, procurar os sinônimos mais curtos e alterar estruturas sintáticas sem sacrificar o significado do original, embora em alguns casos eles não tenham conhecimento da língua de origem.” (Ibid., p.34, tradução nossa).

## **2.6 PARÂMETROS TÉCNICOS DA LEGENDAGEM**

Ao ler uma obra literária o leitor teria que comprar o livro para ter acesso ao texto original, porém na legendagem interlingual o telespectador tem acesso à fonte primária facilmente, somente mudando o idioma do vídeo. Por isso é comum as pessoas que falam outro idioma darem opiniões e julgar que as legendas não estão transmitindo tudo o que foi dito, no entanto isto acontece por uma razão, pois estas necessitam respeitar uma serie de parâmetros técnicos.

A mensagem da legenda necessita ser transmitida em no máximo duas linhas.

Nós citamos acima que a legendagem é um tipo de tradução que não deve atrair a atenção para si mesma. Isto é válido por suas características linguísticas e formais. É por isso que, em geral, a legendagem interlingual é limitada a duas linhas, que não ocupam mais que dois duodécimos da tela. (DÍAZ, CINTAS; RAMAEL, ALINE 2007 p.82, tradução nossa).

É muito frustrante e desconcertante ver as legendas desaparecem da tela quando ainda não acabamos de ler, ficamos irritados porque nos forçamos a ler muito rápido e

não temos tempo de aproveitar as imagens, sentimos que não estamos assistindo, mas simulando o filme.

Por isso dos princípios básicos da legendagem é o timing, diz respeito a sincronia, é o elemento fundamental para que ela seja produzida, consiste basicamente em adequar a legenda para que ela permaneça na tela tempo suficiente para que o telespectador possa ler.

Time. The length of a subtitle is directly related to its on-air time. Accurate in and out timing is very important and the text in the subtitles should always be in balance with the appropriate reading time setting. No matter how perfect a subtitle is in terms of format and content, it will always fail to be successful if viewers do not have enough time to read it. A lower word per minute (wpm) or character per minute (cpm) setting is applied, for example, when subtitling children's programmes, as children cannot reach adult reading. (DÍAZ, CINTAS; ADERMAN, GUNILLA 2009 p.37).

Os padrões de timing mais comumente encontrados baseiam-se na regra dos seis segundos de D'Ydewalle, (1987) e Brondeel, (1994).

145 words per minute		Seconds : frames	Spaces	Seconds : frames	Spaces
		01:00	16	02:00	29
		01:04	17	02:04	32
		01:08	18	02:08	34
		01:12	20	02:12	36
		01:16	23	02:16	38
		01:20	25	02:20	40
Seconds : frames	Spaces	Seconds : frames	Spaces	Seconds : frames	Spaces
03:00	44	04:00	58	05:00	70
03:04	46	04:04	60	05:04	71
03:08	48	04:08	62	05:08	72
03:12	50	04:12	64	05:12	73
03:16	52	04:16	65	05:16	73
03:20	54	04:20	67	05:20	74
				06:00	74

FIGURA 1: PADROES DE TIMING (DÍAZ, CINTAS; RAMAEL, ALINE 2007 p.97)

De acordo com esta regra, uma média o visualizador pode ler confortavelmente em seis segundos o texto escrito em duas legendas completas, cada uma com no máximo 37 caracteres, segundo Díaz Cintas e Ramael (2007 p.97),” este cálculo implica uma

<sup>2</sup> Time, o comprimento de uma legenda está diretamente relacionado ao seu tempo no ar. O tempo exato de entrada e saída é muito importante e o texto nas legendas deve estar sempre em equilíbrio com a configuração apropriada do tempo de leitura. Não importa quão perfeita seja uma legenda em termos de formato e conteúdo, ela nunca será bem-sucedida se os espectadores não tiverem tempo suficiente para lê-la. Uma definição menor por minuto de palavra (wpm) ou caractere por minuto (cpm) é aplicada, por exemplo ao legendar programas infantis, uma vez que as crianças não conseguem alcançar a leitura do adulto. (Ibid., p.34, tradução nossa).

velocidade de leitura de cerca de 140 a 150 palavras por minuto ou cerca de 2,5 palavras por segundo.”

Outro aspecto que diz respeito a dimensão temporal é que as legendas necessitam estar no ritmo mais próximo possível em que os atores falam, por isso o spotting, consiste em determinar o momento exato em que a legenda deve aparecer e desaparecer da tela de acordo com uma série de parâmetros temporais, as legendas devem respeitar a performance dos atores, e estar atentas às pausas, interrupções e outros, as ironias e características prosódicas que caracterizam o discurso original.

A marcação do diálogo tem que refletir o ritmo do filme e o desempenho dos atores, e estar em harmonia com às pausas, interrupções e outras características prosódicas que caracterizam o discurso original. Frases longas podem ter que ser divididas em várias legendas e frases curtas combinadas para evitar o estilo telegráfico. (DÍAZ, CINTAS; RAMAEL, ALINE 2007 p.88, tradução nossa).

Outro ponto importante do spotting é atentar para que as legendas não sejam mantidas durante o corte de uma cena para outra, pois isso compromete o entendimento da cena.

The subtitle should leave the screen just before the cut occurs and a new subtitle spotted after the cut, which functions as a dividing frontier between subtitles. This recommendation is based in studies on eye movement that have shown that if a subtitle is kept on screen when there is a cut change, the viewer is led to believe that a change of subtitle has also taken place and starts re-reading the same onscreen text. (DÍAZ, CINTAS; RAMAEL, ALINE 2007 p.88).

A opinião geral é que as melhores legendas são aquelas que o telespectador não percebe que está aparecendo na tela, no entanto o tempo necessário para ler é comumente maior do que o tempo que se leva para pronunciar uma fala, assim o trabalho de produzir legendas se torna desafiador, pois será necessário sintetizar aquilo que está sendo dito sem perder o sentido do diálogo, afirmam Díaz Cintas e Ramel (2007, p.95).

Eles dizem que para enfrentar esse desafio, pode ser usada a técnica de condensação, que consiste em transmitir a mensagem utilizando uma menor quantidade de palavras, para que possa permanecer mais tempo na tela. “Para resolver este desafio, os dois parâmetros que podem ser manipulados são o grau de condensação que estamos dispostos a aplicar ao diálogo original e a velocidade com que a informação deve ser apresentada”. (Ibid., p.95, tradução nossa).

Díaz Cintas e Aline Ramael (2007 p.32), esclarecem que dependendo da forma como a empresa trabalha, depois da tradução as legendas podem passar por um processo

de adaptação. Algumas empresas pedem que seus tradutores apresentem uma tradução completa dos diálogos, sem se preocupar com qualquer meio de restrições. Um técnico ou adaptador é encarregado de ajustar as traduções de acordo com as limitações de tempo que operam em casos especiais e a velocidade de leitura aplicada ao programa. É importante destacar que esta prática é mais vinculada aos os canais de tv.

### **3. METODOLOGIA**

Esta pesquisa é comparativa “centrada em estudar semelhanças e diferenças, esse método realiza comparações com o objetivo de verificar semelhanças e explicar divergências. O método comparativo, permite analisar o dado concreto, deduzindo elementos constantes, abstratos ou gerais” (Prodanov; Freitas 2013, p. 38).

Iremos analisar um corpus de legendas piratas e legendas comerciais dos episódios do seriado *Revenge*, com o objetivo de comparar e descrever como os dois tipos de legendas se caracterizam quanto aos parâmetros técnicos da legendagem propostos por Díaz Cintas e Aline Remael (2007) e quanto a tradução de linguagem.

Reuniu-se diversas informações para a investigação das legendas da série *Revenge* e também foi utilizado o método descritivo que “exige do investigador uma série de informações sobre o que deseja pesquisar. Esse tipo de estudo pretende descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade”. (TRIVIÑOS, 1987)

A metodologia deste trabalho envolveu a escolha de dois episódios da série *Revenge*, coleta de arquivos de vídeo e legendas e análise das legendas obtidas com base nos critérios descritos nesta seção. Para o processo de análise foi escolhido o episódio 2 da 2ª temporada e o episódio 5 da 2ª temporada. A escolha desses episódios foi motivada pela tendência metafórica dos diálogos, o que ocasiona diferentes escolhas tradutórias para as legendas. Na análise do seriado *Revenge*, primeiramente as legendas piratas foram adquiridas no site legendas tv <sup>4</sup>, em formato. srt, enquanto que as legendas comerciais foram extraídas com o auxílio de um software extrator de legendas de DVD chamado SubRip. A extração das legendas do vídeo gera um arquivo.srt, que permite a visualização no qual é possível observar a ordem da legenda no vídeo, os tempos de entrada, saída e os diálogos.

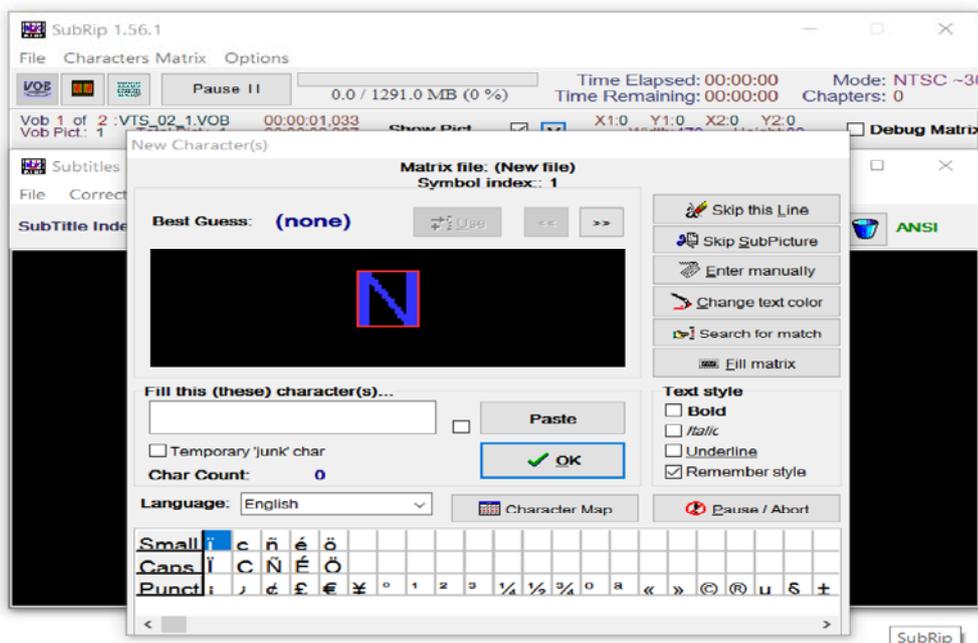


FIGURA 2: Interface do programa subrip

Uma vez que as legendas comerciais foram extraídas do DVD para o computador e as *fansubs* adquiridas no site <http://legendas.tv> essas mesmas legendas foram arranjadas em uma tabela, as colunas contém o áudio original do DVD, os tempos de entrada e saída e outras duas colunas contém as legendas comerciais e as de fãs.

### 3.1 REVENGE



Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1837642/awards>>. Acesso em: 6 nov. 2017.

A série televisiva *Revenge* é inspirada no livro de Alexandre Dumas, *O Conde de Monte Cristo*. Na série Amanda Clarke, retorna à cidade Hamptons para se vingar de quem matou seu pai, David Clarke, e destruiu sua família. Quando criança seu pai foi

preso por acusações forjadas de terrorismo, ele foi julgado injustamente e condenado por traição. As mesmas pessoas que destruíram o pai de Amanda se asseguraram de que ela fosse parar em uma detenção juvenil.

Aos 18 anos ela sai da detenção e descobre que é herdeira de uma fortuna. Depois de mudar o seu nome para o Emily Thorne, tenta se vingar e provar a inocência de seu pai, para tanto, Amanda conta com o apoio de Nolan Ross, um bilionário e gênio da computação, que à ajuda a espionar os Graysons, que Amanda desconfia que sejam os verdadeiros culpados pela destruição de seu pai.

A série *Revenge* foi criada por Mike Kelley e estrelada por Madeleine Stowe e Emily VanCamp, estreou em 21 de setembro de 2011 no ABC, teve 3,3 de audiência, o primeiro episódio ficou na frente de todas outras redes de televisão (CBS, Fox, The CW, e NBC). Madeleine Stowe foi nomeada em 2012 para o globo de ouro como atriz principal em um drama de TV, a série também foi indicada para o drama de TV favorito novo no 2012 People ' s Choice Awards. *Revenge* tornou-se a mais assistida da ABC na quarta das 10h da tarde de 2006 a 2007, estas informações foram encontradas no site IMDB.<sup>3</sup>

O seriado *Revenge* foi ao ar em 39 países em todo o mundo. No dia 29 de abril de 2015, a ABC anunciou o fim da série após quatro temporadas, o último episódio foi ao ar no dia 10 de maio de 2015, no Brasil foi exibida pelo canal Sony Entertainment Television e pela Rede Globo.

#### **4. ANÁLISE DOS DADOS**

Tanto as legendas piratas quanto comerciais apresentaram sempre o máximo de duas linhas, as comerciais aparecem primordialmente na parte de baixo da tela, exceto quando está passando os créditos de autoria da série, neste caso as legendas aparecem na parte de cima da tela, já as legendas piratas aparecem sempre na parte de baixo da tela, mesmo cobrindo os créditos de autoria da série.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1837642/awards>>. Acesso em: 6 nov. 2017.

<sup>4</sup> <<http://legendas.tv>>. Acesso em 6 de no. 2017.

Duração das legendas tanto comerciais quanto as fansubs apresentam em geral a duração do tempo das falas, isto é, são sincronizadas com as falas. No entanto, as legendas amadoras tendem a ser mais segmentadas, no episódio 2 da 2ª temporada há um total de 722 Posição das legendas, já as comerciais contabilizam 577 legendas.

A principal característica da legendagem consiste na redução em forma de texto escrito do conteúdo oral da versão original do vídeo. Segundo Díaz Cintas (2003, p. 201), tudo o que é redundante e não é essencial para a compreensão da produção audiovisual e para a caracterização dos personagens pode ser eliminado.

Para contextualizar, o exemplo a seguir, a personagem Emily tem um pesadelo, que está em um carro com sua mãe. A mãe de Emily rapidamente se transforma em Victoria Grayson. Nolan acorda Emily e a aconselha a não dormir espionando os Graysons.

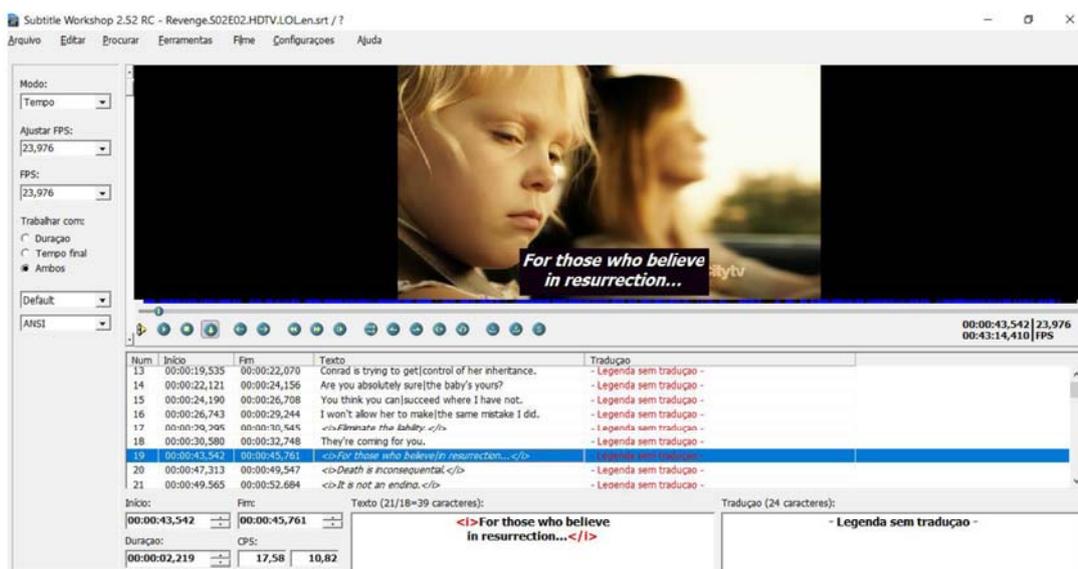


FIGURA 3: Interface do programa subworkshop

Há uma tendência a redução nas legendas comerciais, nesta frase específica “For those who believe in resurrection” há uma substituição do pronome demonstrativo “those” pelo artigo definido “os” “Para os que acreditam em ressurreição”, optou-se por uma palavra menor, mas ainda sim a mensagem original foi transmitida com sucesso para língua alvo, veja o exemplo a seguir.

<b>MODALIDADE DA LEGENDA</b>	<b>CARACTERES POR SEGUNDO</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>TEMPO INICIAL, TEMPO FINAL</b>
<b>LEGENDA ORIGINAL EM INGLÊS</b>	39 caracteres	00:00:02,219	00:00:43,542 --> 00:00:45,761 <i>For those who believe in resurrection...</i>
	25 caracteres	00:00:02,234	00:00:47,313 --> 00:00:49,547 <i>Death is inconsequential.</i>
<b>LEGENDA FANSUBS</b>	44 caracteres	00:00:02,901	00:00:43,488 --> 00:00:46,389 <i>Para aqueles que acreditam em ressurreição...</i>
	18 caracteres	00:00:02,760	00:00:47,427 --> 00:00:50,187 <i>a morte é trivial.</i>
<b>LEGENDA OFICIAL DVD</b>	39 caracteres	00:00:02,525	00:00:44,447 --> 00:00:46,972 Para os que acreditam em ressurreição...
	22 caracteres	00:00:02,332	00:00:48,151 --> 00:00:50,483 a morte é irrelevante.

Quanto a semântica da frase “Death is inconsequential”, a tradução “a morte é trivial”, na legenda fã ganhou um sentido fora de contexto em português, de acordo com o dicionário aurelio trivial significa 1. Sabido de todos. 2. Comum, já na legenda comercial a tradução foi morte é irrelevante, algo mais contextualizado com o significado das palavra sem português dentro do contexto do vídeo, que diz que “For those who believe in resurrection, death is inconsequential.

As legendas piratas não foram produzidas com a intenção de reduzir o texto. Toda a informação encontrada nas falas, geralmente foram traduzias para as palavras equivalentes em português independentemente do tamanho das palavras, ao contrário das

legendas comerciais, que optam por reduzir a informação por termos menores, como no exemplo acima.

Além da redução, também ocorre a omissão de palavras em maior grau nas legendagens comerciais em português, geralmente com o objetivo de condensar a informação, veja o exemplo a seguir.

<b>MODALIDADE DA LEGENDA</b>	<b>CARACTERES POR SEGUNDO</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>TEMPO INICIAL, TEMPO FINAL</b>
<b>LEGENDA ORIGINAL EM INGLÊS</b>	32 caracteres	00:00:02,419	00:01:26,634 --> 00:01:29,053 <i>But the very idea of resurrection</i>
	48 caracteres	00:00:03,936	00:01:29,087 --> 00:01:33,023 <i>is so seductive a concept, it's easy to forget...</i>
	35 caracteres	00:00:02,134	00:01:33,058 --> 00:01:35,192 <i>before you can rise from the dead...</i>
	36 caracteres	00:00:02,252	00:01:35,226 --> 00:01:37,478 <i>You have to spend a few days in hell.</i>
<b>LEGENDA FANSUBS</b>	34 caracteres	00:00:01,999	00:01:27,408 --> 00:01:29,407 <i>Mas a simples ideia de ressurreição</i>
	50 caracteres	00:00:03,435	00:01:29,408 --> 00:01:32,843 é tão sedutora que um conceito é fácil de esquecer
	29 caracteres	00:00:02,113	00:01:32,844 --> 00:01:34,957 <i>Antes de ressurgir da morte...</i>

	39 caracteres	00:00:03,227	00:01:34,958 --> 00:01:38,185 <i>Você tem que passar um tempo no inferno.</i>
<b>LEGENDA OFICIAL DVD</b>	64 caracteres	00:00:04,903	00:01:28,257 --> 00:01:33,160 Mas a ressurreição é uma ideia tão atraente que até esquecemos...
	64 caracteres	00:00:04,369	00:01:33,496 --> 00:01:37,865 -que para ressurgir dos mortos. -Você deve passar pelo inferno.

A legendagem pirata traduziu praticamente todas as palavras, já a legenda comercial omitiu orações inteiras, *But the very idea of resurrection is so seductive a concept, it's easy to forget* tem como tradução, “Mas a ressurreição é uma ideia tão atraente que até esquecemos”, omitindo todas estas palavras “*is so seductive a concept, it's easy*” “é um conceito sedutor que é fácil”. Isso ocorreu nesses padrões ao longo do corpus em geral, evidenciando que as legendagens comerciais em português apresentam maior omissão e as legendagens piratas em português evitam a omissão de palavras.

As legendas piratas analisadas nesta pesquisa tendem a utilizar a técnica da tradução literal. Os sintagmas foram traduzidos palavra por palavra, esta técnica corresponde ao modelo da tradução interlinear, com as palavras da língua alvo imediatamente abaixo das palavras da língua fonte. A ordem da língua fonte é preservada e as palavras traduzidas princípios individualmente pelos seus significados mais comuns as vezes fora de contexto, como é o caso do uso da palavra trivial, no exemplo primeiro exemplo na frase “a morte é trivial”, na legenda pirata.

Também se observa na legenda fã a utilização do método Faithful Translation, Tradução Fiel que tenta reproduzir de forma precisa o significado original dentro dos limites da estrutura gramatical do idioma original como no exemplo “*But the very idea of resurrection is so seductive a concept, it's easy to forget before you can rise from the dead. You have to spend a few days in hell.*” ser traduzido como “Mas a simples ideia de ressurreição é tão sedutora que um conceito é fácil de esquecer. Você tem que passar um tempo no inferno.

Já a lenda profissional tende a reduzir palavras e utilizar o método da adaptação que, em que é permitido que o texto seja reescrito de acordo com a cultura do idioma do texto traduzido, este tipo de tradução é uma versão, uma adaptação do original como no exemplo “But the very idea of resurrection is so seductive a concept, it's easy to forget before you can rise from the dead. You have to spend a few days in hell.” ser traduzido como “Mas a ressurreição é uma ideia tão atraente que até esquecemos que para ressurgir dos mortos. Você deve passar pelo inferno.”

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nesta pesquisa foram analisadas as legendas comerciais e de fãs por uma perspectiva linguística da teoria da tradução, observando a metodologia da tradução utilizada e questões técnicas relacionadas à atividade da legendagem como a quantidade de tempo de permanência da legenda em tela e quantidade de caracteres.

Nas análises apresentadas observamos as versões de legendas feita por fãs e por profissionais para um mesmo episódio da série *Revenge*, e através das divergências entre as traduções, analisamos as diferenças entre as escolhas tradutórias feitas por amadores e profissionais.

É notório que o legendador faz um trabalho delicado e difícil, estes profissionais precisam conhecer mais do que as línguas em uso, para eles o conhecimento sobre aspectos culturais da linguagem e a parte técnica da legendagem, desde o tempo de permanência na tela até softwares específicos são imprescindíveis para realização do seu trabalho.

No que diz respeito aos aspectos técnicos da legendagem, constatou-se que a legenda comercial foi mais cautelosa em relação à quantidade de caracteres utilizadas por tempo de permanência da legenda em tela, já que a lenda profissional tende a reduzir palavras e utilizar o método da adaptação em que é permitido que o texto seja reescrito de acordo com a cultura do idioma do texto traduzido.

Algumas vezes a legenda de fã desrespeitou parâmetros de timing, colocando assim mais caracteres do que o necessário permitido nas legendas. Já em relação à quantidade de permanência em tempo na tela das legendas, verificou-se que as legendas de fã ficaram menor tempo em tela se comparadas os comerciais, pois as legendas de fãs tinham menos caracteres por linha e eram mais segmentadas, isto também se constata

através da maior quantidade de legendas amadoras para o episódio 2 da 2ª temporada que há um total de 722 legendas, já as comerciais contabilizam 577 legendas.

Segundo Cintas e Ramael, (2007 p.4), a qualidade do profissional de legendagem, assim como em muitas outras profissões, depende do treinamento e especialização na área e se há apenas trinta anos o ensino, a aprendizagem e a pesquisa de tradução em instituições educacionais era uma ocorrência rara, hoje em dia é uma realidade inquestionável.

Portanto é imprescindível que sejam realizadas mais pesquisas relacionadas ao campo de estudos da tradução audiovisual, a necessidade de analisar questões técnicas em relação à confecção das legendas parte da necessidade de entender as mudanças no relacionamento do telespectador da era digital com a arte cinematográfica no que concerne a este novo fenômeno da tradução amadora feita por fãs e principalmente da importância do desenvolvimento teórico e acadêmico na área da tradução e legendagem.

## REFERÊNCIAS

CARVALHO, C. A. **A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor.** Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

CAMPACCI; CLAUDIO **A História Dos Primeiros 120 Anos Do Cinema.** Ed.1. São Paulo, 2014.

CALAZANS; RICARDO. **Um fã conta como é a rotina de uma equipe de “legenders”.** O globo. 2010. Disponíveis no Site. < <https://oglobo.globo.com/cultura/um-fa-conta-como-a-rotina-de-uma-equipe-de-legenders-3011115>> Acesso em 03/11/2017.

DÍAZ CINTAS; REMAEL, Aline. **Audiovisual translation: subtitling.** Translation Practices Explained, v.11. Manchester: St. Jerome Publishing, 2007.

DÍAZ CINTAS; SÁNCHEZ, P. Fansubs: **Audiovisual Translation in an Amateur Environment.** In: Journal of Specialised Translation, Issue 06. 2006.

DÍAZ CINTAS; ANDERMAN, Gunilla. **Audiovisual translation: language transfer on screen.** Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009.

FREIRE; RAFAEL. **O início da legendagem de filmes no Brasil.** ed.9. Revista Usp. São Paulo, 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Ed. 34, Tradução de Carlos Irineu da Costa, 2009.

MAST; KAWIN **Study Guide for A Short History of the Movies,** (2003)

NEWMARK, Peter. **A Textbook of Translation.** New York: Prentice Hall, 1988.

PRODANOV; FREITAS. **Metodologia do trabalho científico**. ed. 2. Rio Grande do Sul 2013.

Revenge Legendas de Fãs. Disponíveis no site < <http://legendas.tv>>. Acesso em 6 nov. 2017.

Revenge tv serie. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1837642/awards>>. Acesso em: 6 nov. 2017.

SNELL, HORNBY, M. **Translation Studies**. An Integrated Approach. Amsterdam John Benjamins Publishing Company. Philadelphia, 1995.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em**  
educação. São Paulo: Atlas, 1987.

