



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB

INSTITUTO DE LETRAS – IL

DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE TRADUÇÃO – POSTRAD

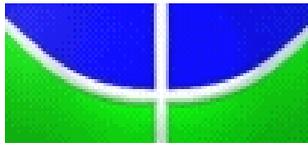
ANGELICA ALMEIDA DE ARAÚJO

**OS CONTATOS DE LÍNGUAS NA SÉRIE *THE BRIDGE*:
UMA PROPOSTA DE LEGENDAGEM CRIATIVA**



BRASÍLIA

2017



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE TRADUÇÃO - POSTRAD

ANGELICA ALMEIDA DE ARAÚJO

**OS CONTATOS DE LÍNGUAS NA SÉRIE *THE BRIDGE*: UMA
PROPOSTA DE LEGENDAGEM CRIATIVA**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade de Brasília para a obtenção do Grau de Mestre em Estudos da Tradução.
Orientadora: Profª. Dra Sabine Gorovitz

BRASÍLIA

2017

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO-POSTRAD

OS CONTATOS DE LÍNGUAS NA SÉRIE *THE BRIDGE*: UMA PROPOSTA DE
LEGENDAGEM CRIATIVA

ANGELICA ALMEIDA DE ARAÚJO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO SUBMETIDA AO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO, COMO PARTE
DOS REQUISITOS NECESSÁRIOS À OBTENÇÃO DO GRAU DE
MESTRE EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO.

APROVADA POR:

PROF^a. DRA. SABINE GOROVITZ, UnB (ORIENTADORA)

PROF^a. DRA. SORAYA FERREIRA ALVES, UnB (EXAMINADORA INTERNA)

PROF^o DR. LINCOLN P. FERNANDES (EXAMINADOR EXTERNO)

PROF^a DRA. ALESSANDRA DE OLIVEIRA HARDEN (SUPLENTE)

BRASÍLIA/DF, 07 DE ABRIL DE 2017.

Todos os direitos reservados.

É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e da orientadora.

Angelica Almeida de Araújo

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

AAR663 c	Almeida de Araújo, Angelica OS CONTATOS DE LÍNGUAS NA SÉRIE THE BRIDGE: UMA PROPOSTA DE LEGENDAGEM CRIATIVA / Angelica Almeida de Araújo; orientador Sabine Gorovitz. -- Brasília, 2017. 140 p. Dissertação (Mestrado - Mestrado em Estudos de Tradução) -- Universidade de Brasília, 2017. 1. tradução audiovisual. 2. contatos de línguas. 3. legendagem criativa. 4. alternância de línguas. 5. The Bridge. I. Gorovitz, Sabine, orient. II. Título.
-------------	---

À Deus, pela vida.

À minha mãe, por seu amor infinito.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço à Deus pela vida e por tudo que acredito ser trabalho de Suas mãos;

À minha querida mãe, que sempre foi apoio e me incentivou a mergulhar no desconhecido, sabendo que sempre poderia contar com ela quando nada acontecesse do jeito que planejei.

À Sabine Gorovitz, por ser a melhor orientadora que eu poderia ter tido. Por sua paciência, pelo apoio que me ofereceu quando ainda não conhecia nada da cidade e por me guiar no mar da pesquisa acadêmica.

A todos os professores do POSTRAD, em especial Soraya Ferreira Alves, Maria Alice Ferreira, Alessandra Harden, Sabine Gorovitz e Germana Henriques, por todas as aulas maravilhosas e conversas que me fizeram questionar e ser mais crítica.

À tão querida profa. Dra. Sinara de Oliveira Branco, culpada por eu me apaixonar pelos Estudos da Tradução e por me influenciar tanto a largar tudo e me aventurar nesse mestrado.

Aos amigos que conquistei em terras candangas, que foram meus reais presentes e apoio emocional em meio a todos os dilemas de minha vida. Vocês fizeram tudo isso valer a pena.

À Eliane Leal, por todas as caronas, pela companhia em tantos momentos, por sempre estar lá quando precisei e por me dar a certeza que sempre estaria. Por me abrigar em todas as comemorações especiais e dividir sua família um pouco comigo. Sou eternamente grata por ter uma pessoa tão maravilhosa como você na minha vida.

À Priscylla Fernandes, que se tornou minha comadre para toda vida. Por suas ligações, seu apoio, por todas nossas conversas, por não hesitar me levar ao hospital nas madrugadas mesmo tendo que trabalhar no dia seguinte. Por me amar e me motivar e fazer eu ver coisas de um modo diferente.

À Bruna Assunção, meu oposto complementar. Nunca imaginei que iria ser sua amiga, mas você me cativou com sua inteligência, lealdade e sinceridade. Me sinto protegida por você, e espero que você seja sempre a Tina para minha Queenie.

À Lorena Rabelo, por mais uma amizade inesperada que deu tão certo. Você levanta meu astral. Obrigada por seu apoio e por sempre me incluir nos seus projetos.

À Ana Rafaela, minha *soul sister*. Por seus cuidados comigo, por me levar comida todas as vezes que adoeci (e não foram poucas!). Por simplesmente aparecer na minha porta só para checar se eu estava bem. Você é um pouco de tudo para mim.

Às meninas da *Queenslanding*, por todo o apoio e por serem as *roommates* mais divertidas da vida. Em especial, à Belén e Clarissa pelo apoio fundamental que me deram. Amo vocês.

Agradeço à Agnes Jahn por ser mais uma surpresa maravilhosa na minha vida. Por seu apoio, por me confortar e por estar lá quando eu precisei. Te amo.

Agradeço a todos do POSTRAD, ao coordenador Prof. Eclair Almeida Filho, à Profa. Germana Henriques Pereira e às secretárias Sônia, Gleuma, Jaqueline, Janaína e Thaynara, por todo o apoio e prestatividade.

Agradeço enfim à Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Ensino Superior (CAPES) pelo indispensável suporte para a realização deste trabalho.

RESUMO

O objetivo da presente pesquisa é propor legendas criativas para os episódios da primeira temporada da série *The Bridge* (2013) que destaquem a mistura de línguas inglesa e espanhola. Os objetivos específicos traçados são: i) categorizar as alternâncias entre inglês e espanhol da série de acordo, entre outras, com a teoria de Gumperz (1982); ii) analisar e comparar as legendas brasileiras oficiais e não-oficiais, observando as escolhas que os legendadores da Netflix (profissionais) e os da L.O.T.Subs (*fansubs*) produziram quando em face a essa mistura de línguas presente na série *The Bridge*; iii) analisar/justificar a legenda criativa proposta em comparação com as legendas da Netflix e da L.O.T.Subs. O arcabouço teórico da pesquisa envolve as teorias de contatos de língua de Gorovitz (2012) e alternância de códigos linguísticos de Gumperz (1982), de legendagem de Cintas (2007), além da proposta de legendagem criativa de McClarty (2012). A proposta de legendas elaborada destaca a situação de alternância de códigos com o uso de legendas com cores diferentes para cada tipo de alternância e fortalece a noção de codeswitching mantendo o espanhol nas legendas sem tradução.

Palavras-chave: Tradução audiovisual, contatos de línguas, legendas coloridas, alternância de línguas; *The Bridge*.

ABSTRACT

The purpose of the present research is to propose creative subtitles to the first season episodes of TV show *The Bridge* (2013) that highlight the mixture between the Spanish and English languages. The specific objectives are: i) to categorize the alternances between English and Spanish according to the theory of Gumperz (1982); ii) to analyze and comparing the Brazilian official and non-official subtitles, observing the choices made regarding to this languages mixture by Netflix translators (professionals) and L.O.T.Subs (fansubbers); iii) to analyze/justify the proposed creative subtitle in comparison with Netflix and L.O.T.Subs subtitles. The theory used in this research is composed by the theory of Languages in Contact of Gorovitz (2012), Codeswitching by Gumperz (1982), subtitling by Cintas (2007) and creative subtitling by de McClarty (2012). The subtitles proposed in the research highlight the codeswitching through the use of subtitles with distinct colors for each kind of switch and it also keeps the Spanish untranslated in the subtitles to reinforce the situation of code mixing.

Keywords: Audiovisual translation, languages in contact, colored subtitles, codeswitching, *The Bridge*.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Exemplo de síntese nas legendas	29
Tabela 2 – Exemplo de omissões nas legendas	29
Tabela 3 - Exemplo de omissões de pronomes nas legendas	29
Tabela 4 - Exemplo de omissões de pronomes pessoais nas legendas	30
Tabela 5 – Exemplo de spotting nas legendas.....	31
Tabela 6 – A função de citação no episódio 3 de The Bridge.....	45
Tabela 7 – A função de especificação do interlocutor no episódio 2 de The Bridge.....	46
Tabela 8 – A função de interjeição no episódio 8 de The Bridge.....	47
Tabela 9 – Função de reiteração no episódio 1 de The Bridge	48
Tabela 10 – Função de qualificação da mensagem no episódio 7 de The Bridge	48
Tabela 11 – Função de objetivação no episódio 1 de The Bridge	49
Tabela 12 – Função de personalização no episódio 1 de The Bridge	50
Tabela 13 – Marco fala sobre drogas com seu filho.....	74
Tabela 14 – Charlotte descobre o túnel.....	81
Tabela 15 – Graciella visita Charlotte.....	85
Tabela 16 – Steven visita Eva.....	89
Tabela 17 – Sonya janta na casa de Marco.....	91
Tabela 18 – Gus visita o pai na delegacia.....	96

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tradução diagonal de Gottlieb (1992)	22
Figura 2 – Categorias de legendagem de Cintas e Remael (2007)	23
Figura 3 – Exemplos de legenda criativa intralingual em La Antena (2007)	35
Figura 4 – Exemplo de legenda criativa intralingual em A Culpa é das Estrelas	36
Figura 5 - Exemplo de legenda criativa intralingual em A Culpa é das Estrelas	37
Figura 6 – Exemplo de legenda criativa em Quem quer ser um milionário?	37
Figura 7 – Exemplo de legenda criativa interlingual em Baby Cart in the Land of Demons.....	38
Figura 8 – Abertura de The bridge (2013) com legenda explicativa	72
Figura 9 - Legenda explicativa para a cor branca	72
Figura 10 – Legenda explicativa para a cor amarela	73
Figura 11 – Legenda explicativa para a cor azul	73
Figura 12 – Legenda explicativa para a cor verde	73
Figura 13 – Exemplo 1 da proposta de legendagem criativa	76
Figura 14 - Exemplo 2 da proposta de legendagem criativa	76
Figura 15 - Exemplo 3 da proposta de legendagem criativa	77
Figura 16 - Exemplo 4 da proposta de legendagem criativa	79
Figura 17 - Exemplo 5 da proposta de legendagem criativa	80
Figura 18 - Exemplo 6 da proposta de legendagem criativa	81
Figura 19 – Exemplo 1 das legendas NETFLIX.....	83
Figura 20 – Exemplo 7 da proposta de legendagem criativa	84
Figura 21 – Exemplo 8 da proposta de legendagem criativa	84
Figura 22– Exemplo 9 da proposta de legendagem criativa	87
Figura 23 – Exemplo 10 da proposta de legendagem criativa	87
Figura 24 – Exemplo 11 da proposta de legendagem criativa	88
Figura 25 – Exemplo 12 da proposta de legendagem criativa	90
Figura 26 - Exemplo 13 da proposta de legendagem criativa	90
Figura 27 - Exemplo 14 da proposta de legendagem criativa	93
Figura 28 - Exemplo 15 da proposta de legendagem criativa	94
Figura 29 - Exemplo 16 da proposta de legendagem criativa	95

Figura 30 - Exemplo 17 da proposta de legendagem criativa	95
Figura 31 - Exemplo 18 da proposta de legendagem criativa	96
Figura 32 - Exemplo 19 da proposta de legendagem criativa	98
Figura 33 - Exemplo 15 da proposta de legendagem criativa	98
Figura 34 - - Exemplo 15 da proposta de legendagem criativa.....	99
Figura 35 Exemplo 15 da proposta de legendagem criativa	99

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO 1: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA.....	17
1.1 Tradução Audiovisual e Legendagem	17
1.1.1 Legendagem	21
1.1.2 Aspectos técnicos da legendagem.....	27
1.1.3 Legendagem Criativa	34
1.2 Contatos de Línguas e <i>Codeswitching</i>.....	39
1.2.2 Categorias de Alternância de Línguas	43
1.3 Metodologia da pesquisa.....	51
1.3.1 – Tipo de pesquisa	51
1.3.2 – Sistematização da pesquisa.....	52
CAPÍTULO 2: LEGENDAS DE FÃ vs. LEGENDAS PARA FINS COMERCIAIS	54
2.1. Perfil dos Legendadores Oficiais e Legendadores não oficiais.....	55
CAPÍTULO 3: ANÁLISE DAS LEGENDAS	71
CONSIDERAÇÕES FINAIS	101
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	104
APÊNDICES.....	107
Apêndice A – Questionários	108
Apêndice B – Respostas dos questionários de tradutores oficiais.....	111
Apêndice C – Respostas dos questionários de tradutores não-oficiais.....	119
ANEXOS.....	128
Anexo A: <i>GUIA LOTS DE LEGENDA</i>	128

INTRODUÇÃO

Os filmes e séries contribuem para a distribuição de conteúdo e a propagação de conhecimentos de línguas e culturas de todo o mundo. Desde seu início, o cinema tomou proporções internacionais, pois, como explica Cronin (2009, p.2), este é um meio que “apela para jovens e velhos, urbanos e rurais, letrados e iletrados, nativos e novatos, ricos e pobres”¹. O autor também relata que filmes são uma ferramenta de distribuição de cultura em massa, e que um dos fatores para o sucesso dos filmes é a evidência visual ser muito persuasiva. Com a globalização, o trânsito de materiais audiovisuais entre os países aumentou e com isso surgiu a necessidade de traduzir esse conteúdo, fazendo com que mecanismos como a dublagem e a legendagem passassem a ser desenvolvidos.

Enquanto a dublagem caracteriza uma tradução interlingual – que transfere o conteúdo de áudio de uma língua para a outra –, a legendagem constitui uma dupla operação, visto que não só traduz o conteúdo de uma língua de partida para uma língua de chegada, mas também envolve a transferência do conteúdo do oral para o escrito. Além das traduções interlingual e intersemiótica, Nobre ressalta que a legendagem ainda enfrenta a restrição da redução textual:

[...] cabe ao legendista encontrar formas de transmitir a mesma mensagem com menos palavras, às vezes sendo necessário suprimir informações. Portanto, ele precisa conhecer o público alvo para saber quais informações podem ser suprimidas sem prejudicar o entendimento do filme, ou até acrescentar informações, quando necessário. (NOBRE, 2002, p. 79)

Embora tenham restrições técnicas, como explica a citação acima, as legendas costumam ser mais elogiadas que a dublagem, já que dão a possibilidade de o espectador ouvir os diálogos originais e as vozes dos atores dos filmes. Além disso, elas têm se destacado no cenário nacional e mundial devido à rapidez e baixo custo em relação à dublagem. Nobre comenta que, tal qual a importância da dublagem, a legendagem também se destaca como “meio de proporcionar entendimento de filmes estrangeiros por imensas plateias no mundo inteiro” (NOBRE, 2002, p.75).

O fenômeno da legendagem amadora (ou *fansub*) de filmes e séries de televisão é bastante recente e tem tido crescimento exponencial. Palavra de origem inglesa criada a partir da junção de *fã* (*fan*) e da abreviação de legenda (*subtitle: sub*), as *fansubs* são criadas por fãs

¹ Here was a medium that could appeal to young and old, urban and rural, literate and illiterate, native and newcomer, rich and poor (CRONIN, 2009, p.2).

dos programas que se organizam para legendar os episódios de suas séries e filmes favoritos, para que outros fãs tenham acesso ao material audiovisual com rapidez.

Fascinada por esse fenômeno e graças ao encantamento que sempre tive pelo cinema, me motivei a trabalhar com o processo de legendagem na pesquisa de mestrado. Durante o primeiro semestre, enquanto cursava a disciplina de Sociolinguística e Tradução, surgiu o interesse de pesquisar filmes que envolvessem o contato de duas línguas ou mais, para averiguar como esses contatos eram traduzidos nas legendas. O processo de elaboração de legendas “estabelece, a priori, uma relação de conflito com a totalidade do produto” (GOROVITZ, 2015, p.22), uma vez que as legendas são produzidas posteriormente à produção do conteúdo audiovisual, e não fazem parte do projeto do diretor.

Como dito anteriormente, os filmes e séries circulam por todo o mundo, e com a globalização, cada vez ocorrem mais interações de indivíduos com a língua e a cultura do outro. Esses contatos também têm sido bastante retratados nas telas, sendo possível listar dezenas de filmes e séries que apresentam, de alguma forma, contatos entre línguas. Esta pesquisa pretende trazer novas soluções para a legendagem de filmes e séries que retratam essa situação de contato, visto que na cultura de chegada nem sempre o espectador tem conhecimento das línguas envolvidas e isso pode afetar a compreensão do conteúdo como um todo, tendo em conta sobretudo que esses contatos são elementos marcados nos filmes e constituem características essenciais da obra.

Para tanto, *The Bridge* (2013) foi escolhida como objeto de estudo desta pesquisa. A série de TV estadunidense é uma adaptação da série dinamarquesa-sueca homônima (*Bron/Broen*), foi produzida por Meredith Stiehm e Elwood Reid, sendo transmitida entre julho de 2013 e outubro de 2014 no canal da FOX. Nesta versão, a trama se passa entre as cidades fronteiriças de Juárez (México) e El Paso (Estados Unidos), tendo a Ponte das Américas como elo de ligação entre as duas cidades (e conseqüentemente entre os dois países). A série se enquadra no gênero policial, e os episódios das duas temporadas do programa retratam os protagonistas – o detetive mexicano Marco Ruiz e a detetive estadunidense Sonya Cross – sendo acionados para investigar crimes que acontecem nessa fronteira entre México e Estados Unidos.

A interação entre os personagens da série *The Bridge* ilustra a situação que geralmente acontece com moradores de regiões fronteiriças que sentem a necessidade de se deslocarem

entre um país e outro, seja para trabalhar, fazer compras, estudar, ou simplesmente como forma de lazer. Por causa desse trânsito entre países e da proximidade com a cultura e a língua do outro, muitos indivíduos costumemente falam mais de um idioma. Os personagens cruzam a Ponte das Américas diariamente com os objetivos de trabalhar ou estudar. Os estereótipos de mexicanos que tentam migrar ilegalmente para os Estados Unidos e estadunidenses que vão ao México para comprar drogas, ou para se divertirem em bordéis com prostitutas também são retratados.

A série conta com interações do núcleo estadunidense com o mexicano: os personagens principais transitam entre os dois países com frequência e os diálogos com alternância entre inglês e espanhol são constantes. A hipótese levantada para a presente pesquisa é que esses contatos de línguas praticamente não são levados em consideração nas legendas para o português, e as alternâncias de línguas são apagadas, resultando num produto final que não expressa essa situação linguística.

Como forma de averiguar essa hipótese, utilizarei exemplos de legendas que encenam situação de contatos de línguas nos diálogos, para checar como esse fenômeno é tratado pelo legendista; em seguida, será desenvolvida a análise de entrevistas feitas com legendistas no intuito de checar como eles tratam casos específicos de alternância de línguas. A partir da análise desses dados, buscarei responder o seguinte questionamento:

- Como destacar a situação de alternância de línguas nas legendas da série *The Bridge*?

Por fim, esta pesquisa tem como **objetivo geral** propor legendas para os episódios da primeira temporada da série *The Bridge* que destaquem a mistura de línguas de forma criativa, para que os contatos entre inglês e espanhol não sejam apagados nas legendas para o português brasileiro. São também objetivos:

- Categorizar as alternâncias entre inglês e espanhol da série de acordo com a teoria de Gumperz (1982);
- Traçar um perfil para os tradutores profissionais e para os tradutores/ fãs a partir da análise dos questionários aplicados aos dois grupos;
- Analisar e comparar as legendas brasileiras feitas por fãs e por profissionais da tradução, observando as escolhas que os legendistas da Netflix (profissionais) e

os da LOTSubs (*fansubs*) produziram quando em face a essa mistura de línguas presente na série *The Bridge*.

- Analisar/justificar a legenda criativa proposta nesta pesquisa em comparação com as legendas da Netflix e da LOTSubs.

Este trabalho está dividido em quatro capítulos. No capítulo 1, é feita uma discussão teórica, em que introduzo conceitos de Legendagem e Contatos de Línguas. A seção de Legendagem é iniciada com um panorama da Tradução audiovisual e suas modalidades. Em seguida, alguns aspectos técnicos da legendagem, e a Teoria de Legendagem Criativa são abordados. Em Contatos de Línguas, há subseções que tratam sobre fronteira, atos de identidade, alternância de línguas e categorias de *codeswitching*. Ainda neste capítulo, utilizo trechos da primeira temporada de *The bridge* (2013) para exemplificar as categorias de alternância propostas por Gumperz (1982), com a intenção de ter uma base descritiva e sistematizada que auxilie na elaboração de uma proposta coerente de legendas para o português. Por fim, exponho a metodologia e o passo a passo da formulação desta pesquisa.

O capítulo 2 trata do fenômeno de legendagem de fãs em contraste com as legendas de profissionais da área da tradução. Os termos Tradutor oficial e Tradutor não oficial são definidos, bem como os termos Legenda oficial e Legenda não oficial, para designar o produto desses dois grupos distintos. Em seguida é feita a análise de questionários que foram aplicados aos Tradutores oficiais e não oficiais com objetivo de averiguar como os dois grupos tratam as questões de mistura de línguas na elaboração das legendas. O objetivo dessa análise é de averiguar se existe entre os tradutores alguma reflexão a respeito desse desafio.

No terceiro capítulo é realizada uma análise comparativa entre as legendas da Netflix e as da LOTSubs para a primeira temporada de *The bridge* (2013), juntamente com a apresentação da minha proposta de legenda criativa para a série. A comparação entre as legendas tem a finalidade de verificar se e como esses contatos de línguas são expostos em legendas oficiais e não oficiais, considerando os padrões expostos no *Manual LOTS para legendas* (que é o guia que padroniza o trabalho dos tradutores não oficiais) e as informações levantadas nos questionários aplicados aos tradutores oficiais e não oficiais. Minha proposta de legenda tem como objetivo destacar os contatos de línguas e propor uma exposição criativa das legendas pertinente a proposta de legendagem criativa.

CAPÍTULO 1: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO- METODOLÓGICA

Este capítulo é composto pelo arcabouço teórico que fundamenta o desenvolvimento da proposta de legendas e a análise contrastiva das legendas da Netflix e da L.O.T.Subs. A princípio, a discussão inicia-se com um panorama sobre a tradução audiovisual, os conceitos de legendagem e seus aspectos técnicos, legendagem criativa, finalizando esse percurso com as teorias de contatos de língua e as categorias de *codeswitching* propostas por Gumperz (1982).

1.1 Tradução Audiovisual e Legendagem

A tradução audiovisual (TAV) pode ser conceituada como toda tradução que envolve produtos audiovisuais (midiáticos), tais como DVDs, filmes, cinema, internet, dentre outros. Cintas e Anderman (2009, p.1) relatam que a mídia é onipresente no século XXI e que ela tem a função de informar (ou mal informar), de entreter e de educar². Os autores completam que, em todo o mundo, houve um aumento significativo na quantidade de canais de televisão disponíveis nas redes abertas e fechadas, e conseqüentemente, a importação de programas de países diversos para preencher as lacunas de programação nesses canais também aumentou.

Ainda segundo os autores, na indústria de filmes, o cinema, que passou por um período difícil há alguns anos, não só se recuperou, como também parece estar em crescimento. Os festivais de cinema que florescem por todo o mundo também ganham força, e testificam a necessidade de uma tradução audiovisual. Os autores também comentam que, no teatro, em óperas e em outros eventos, a tradução pode ser requisitada em forma de legendagem eletrônica (*surtitles*). Presenciamos ainda, o crescimento exponencial na acessibilidade das mídias para pessoas com deficiência auditiva ou visual. Jogos de computadores e *softwares* interativos têm utilizado legendas que cruzam as fronteiras entre TAV e localização, uma vez que são legendados e adaptados às sensibilidades culturais do público de chegada de cada região (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p. 13).

O trabalho de tradução de filmes, séries de televisão, documentários, desenhos animados, concertos musicais, entre outros materiais audiovisuais, aumentou à medida em que

² “[trad. minha] In the twenty-first century, the media is omnipresent: to inform, arguably sometimes to misinform, to sell, to entertain and to educate” (DIAZ CINTAS; ANDERMAN, 2009, p.1).

a globalização foi se instaurando. Mais recentemente, a tradução audiovisual tem evoluído “[...] ao ponto que, como disciplina, atualmente é um dos campos mais vibrantes e vigorosos dos Estudos da Tradução”³ (DIAZ CINTAS; ANDERMAN, 2009, p.8). Embora esse aumento seja significativo tanto no interesse quanto na atividade de tradução audiovisual, essa subárea da tradução ainda carece de atenção e estudo acadêmico mais detalhado. Cintas e Anderman (2009, p.15), mencionam que a tradução audiovisual está intimamente ligada à tecnologia, e como a tecnologia evolui em um ritmo frenético, qualquer novo avanço gera um grande efeito nos estudos da disciplina.

Durante os anos 1980, e início de 1990, o termo tradução audiovisual começou a configurar no meio acadêmico. A partir de então, adjetivos como “restrito” e “subordinado”, que costumavam ser usados em relação a esse tipo de tradução, passaram a ter uma conotação negativa. O uso do termo “tradução audiovisual” não foi o único cunhado pelos teóricos; termos como “tradução para cinema” ou “tradução fílmica” tiveram seu espaço em textos teóricos da área, mas, como o campo de tradução se estende para outros tipos de mídia (como séries de TV, documentários, desenhos e vídeos de diversos formatos), esses termos parecem deixar de cobrir toda a extensão de produtos disponíveis no mercado atual. Outro termo capaz de abarcar a extensão dos materiais audiovisuais é o termo Tradução da Tela (*Screen Translation*), que engloba todos os produtos distribuídos em telas: sejam de cinemas, de televisões, de computadores ou de *smartphones* (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p. 11-12).

Anteriormente, grande parte da discussão sobre a tradução audiovisual se concentrava na polarização entre defensores da legendagem e da dublagem. Porém, com o avanço dos estudos na área, a atribuição de juízo de valor a um tipo de TAV em detrimento de outro não configura relevância; pelo contrário, a escolha por abordagens tradutórias distintas se dá de acordo com as demandas individuais de cada trabalho. Cintas e Anderman (2009) relatam que “a escolha de um método em preferência a outro vai simplesmente depender de fatores como hábito e costume, restrições financeiras, gênero do programa, formato de distribuição e perfil da audiência”⁴ (DIAZ CINTAS; ANDERMAN, 2009, p.4). Os autores ainda apresentam nesta

³ “[...] evolved to the point where, as a discipline, it is now one of the most vibrant and vigorous fields within Translation Studies”

⁴ The choice of one method in preference to another will simply depend on factors such as habit and custom, financial constraints, programme genre, distribution format and audience profile – to mention just a few.” (DIAZ CINTAS; ANDERMAN, 2009, p.4)

obra os diferentes métodos de tradução audiovisual, especificando ao que cada um se propõe, conforme apresentados a seguir.

Para Diaz Cintas e Remael (2007, p.9), o conceito de legendagem pode ser definido como a prática de apresentar um texto escrito, geralmente na parte inferior da tela que se propõe a recontar o diálogo dos falantes, bem como outros elementos discursivos que apareçam na imagem, como placas, cartas, letreiros, inscrições e etc.; a legenda ainda traduz informações presentes na trilha sonora (músicas, vozes em *off*). Contudo, a legendagem possui restrições técnicas e temporais. Elas devem aparecer em “sincronia com a imagem e diálogo, proporcionando uma narrativa adequada do diálogo na língua fonte, e permanecendo por tempo suficiente para que espectadores possam lê-las”⁵ (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p.9).

No campo da legendagem, destacam-se também as modalidades de Legendagem para Surdos ou Ensurdidos (LSE) e *surtitling*. O *Guia para produções audiovisuais acessíveis* produzido pelo Ministério da Cultura e a Secretaria do Audiovisual descreve a LSE como

a tradução das falas de uma produção audiovisual em forma de texto escrito, podendo ocorrer entre duas línguas orais, entre uma língua oral e outra de sinais ou dentro da mesma língua. Por ser voltada, prioritariamente, ao público surdo e ensurdido, a identificação de personagens deve ser feita sempre que necessário. (NAVES et al., 2016, p. 16)

Franco e Araújo (2011, p.6) atentam para o fato de que, ao contrário do que muitos pensam, a LSE não é sinônimo de *closed caption*. Esta última, segundo as autoras, consiste em um “sistema de *legendagem fechada ou oculta* (o espectador precisa acessá-la no seu controle remoto do aparelho de TV ou DVD), em oposição à *legendagem aberta*” (FRANCO; ARAÚJO, 2011, p.6).

A modalidade de *closed caption*, por sua vez, é definida por Diaz Cintas e Remael como “o conteúdo oral do diálogo dos atores convertido em discurso oral apresentado em legendas de três, e até quatro, linhas”⁶ (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2009, p.5). Os autores colocam que, nesse tipo de legenda, é comum a utilização de cores diferentes para diferenciar cada ato. Além do diálogo, essa modalidade também inclui informações paralinguísticas que ajudam no enredo

⁵ “Subtitles must appear in synchrony with the image and dialogue, provide a semantically adequate account of the SL dialogue, and remain displayed on screen long enough for the viewers to be able to read them.” (DIAZ CINTAS, 2007, p.9)

⁶ “The oral content of the actors’ dialogue is converted into written speech, which is presented in subtitles of up to three, or occasionally four, lines” (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2009, p.5).

e na criação de uma atmosfera para os surdos e ensurdecidos, ou para aqueles que não têm acesso à trilha sonora (risadas, aplausos, som de telefone tocando, explosões, etc.).

As legendas eletrônicas, ou *surtitles*, são utilizadas em teatros e mostras de cinema. Essa modalidade também é chamada de *supertitles* nos Estados Unidos, e *supratitles* por alguns teóricos. Diaz Cintas e Remael (2007, p.25) conceituam as legendas eletrônicas como “a tradução das palavras que estão sendo cantadas”⁷ quando se referem ao uso dessa modalidade em óperas. Desde o início de sua utilização, no Canadá, esse tipo de legenda tem ganhado espaço em performances ao vivo por todo o mundo. Diaz Cintas e Anderman (2007) consideram essa modalidade de TAV como uma “parente” da legenda, enquanto muitos profissionais da tradução, inclusive no Brasil, consideram-na como um tipo de legenda. Essa modalidade de legenda geralmente é projetada em telões nos teatros, em faixas de tela abaixo da tela principal nas mostras de cinema e, em alguns casos, em telas individuais localizadas na parte de trás dos assentos de teatro (possibilitando a projeção em mais de uma língua).

Franco e Araújo (2011, p. 8) também destacam as modalidades de dublagem e *voice-over* como modos de revocalização, i.e., são traduções que são traduzidas sempre de forma interlingual: de um discurso oral em uma língua de partida para outro discurso, também oral, na língua de chegada. A dublagem foi, de acordo com as autoras, amplamente divulgada na TV aberta brasileira por um motivo de cunho social: fazer com que os filmes e programas importados fossem compreendidos também pela parcela analfabeta numerosa no país. Dentre as características principais da dublagem, destacam-se a eliminação total das vozes do discurso original (que são substituídas por gravações da língua de chegada) e a regência do sincronismo labial, para que o público receptor tenha a impressão de que o personagem está falando um discurso não traduzido. Esta modalidade de TAV é geralmente utilizada em materiais de ficção.

A modalidade de *voice-over*, por outro lado, não se preocupa com a sincronia labial (*lip-sync*). Da mesma forma que na dublagem, o *voice-over* também se caracteriza como a tradução de um discurso oral para outro; mas ao contrário da dublagem, o *voice-over* não elimina a trilha sonora original, e sim grava o discurso traduzido “por cima” do discurso original. Essa modalidade é usada em produtos não-ficcionais como documentários, entrevistas, entre outros. O *voice-over* se preocupa com o sincronismo cinético - em que a tradução fica em conformidade com as ações e gestos do conteúdo que está sendo traduzido -

⁷ “They are the translation of the words being sung” (DIAZ CINTAS; REMAEL; 2007, p.25).

e geralmente começa poucos segundos após o discurso original, como estratégia para dar credibilidade ao discurso traduzido.

Por fim, a Audiodescrição (AD) é conceituada por Franco e Araújo (2011, p. 17) como “a tradução em palavras das impressões visuais de um objeto, seja ele um filme, uma obra de arte, uma peça de teatro, um espetáculo de dança ou um evento esportivo”. Essa modalidade tem por objetivo tornar materiais acessíveis para pessoas com deficiência visual. As autoras afirmam que essa modalidade de TAV pode ser pré-gravada ou ao vivo. A pré-gravada geralmente é utilizada em filmes e programas de TV, em que um locutor tem um roteiro e sua voz é gravada nos intervalos das falas dos atores.

No caso da AD ao vivo, é possível que ela seja realizada com ou sem roteiro. No caso de peças de teatro, por exemplo, é passado para o audiodescritor o roteiro da peça, e a filmagem do último ensaio, no caso das danças é passada somente a filmagem, visto que não há roteiro. No dia da apresentação, o audiodescritor/locutor fica em uma cabine ou sala de som e sua narração chega aos ouvintes a partir de fones de ouvido e aparelhos de transmissão.

1.1.1 Legendagem

Dentre as modalidades de Tradução Audiovisual descritas na seção anterior, destaca-se nesta pesquisa a modalidade da Legendagem. Embora haja um conhecimento geral do que são legendas, Luyeken *et al.* (1991, p. 31) as define como

traduções escritas condensadas do diálogo original que aparecem como linhas de texto, geralmente posicionadas ao pé da tela. As legendas aparecem e desaparecem de modo a coincidir temporalmente com a porção correspondente do diálogo original e quase sempre são adicionadas à imagem da tela em uma data posterior como atividade de pós-produção.⁸ (LUYEKEN *et al.*, 1991, p.31)

O trabalho de tradução do áudio de um filme para legenda é bastante diferenciado do trabalho de tradução de textos escritos. Gottlieb (2004) denomina as legendas como uma forma de tradução diagonal, dado que se trata da adaptação de um texto oral para um escrito. Esse

⁸ [tradução minha] “condensed written translations of original dialogue which appear as lines of text, usually positioned towards the foot of the screen. Subtitles appear and disappear to coincide in time with the corresponding portion of the original dialogue and are almost always added to the screen image at a later date as a post-production activity”. (LUYEKEN, 1991, P.31)

modelo diagonal se refere ao duplo processo que ocorre quando se traduzem legendas: o da tradução interlingual, que é a transferência de uma língua para outra, e o intersemiótico, que é a transferência de um meio oral para o escrito. A figura abaixo exemplifica o conceito de tradução diagonal desenvolvido pelo autor:

Figura 1 – Tradução diagonal de Gottlieb (1992)

	Texto Oral	Texto Escrito
Língua-fonte	ÁUDIO	
Língua-alvo		LEGENDAS



Fonte: dados da pesquisa.

Diaz Cintas e Remael (2007, p.9), por sua vez, destacam que, para alguns pesquisadores, a legenda sequer é considerada como uma modalidade de tradução propriamente dita, devido a todas as limitações temporais e técnicas impostas pelo próprio meio, o que restringe o resultado final do trabalho. Tais pesquisadores preferem usar o termo adaptação e, segundo Gottlieb, é por causa dessa visão que os estudos sobre TAV ainda são tão escassos no meio acadêmico.

Porém, os autores discordam desta visão, e consideram a legendagem uma modalidade de tradução, dentro do campo do audiovisual. Para tanto, os teóricos enquadram essa modalidade em alguns parâmetros, e as categorizam. De acordo com o parâmetro linguístico, Diaz Cintas e Remael (2007, p.14) diferenciam as legendas em três categorias: as legendas intralinguais, as legendas interlinguais e as legendas bilíngues, conforme pode ser observado na Figura 2 abaixo:

Figura 2 – Categorias de legendagem de Cintas e Remael (2007)

Legenda Intralingual	- para pessoas surdas e ensurdecidas
	- para ensino/aprendizagem de línguas
	- para karaokê
	- para dialetos da mesma língua
	- para avisos e pronunciamentos
Legenda Interlingual	- para ouvintes
	- para pessoas surdas e ensurdecidas
Legenda Bilíngue	

Fonte: DIAZ CINTAS, J; REMAEL, A., *Audiovisual Translation: Subtitling*. New York: Routledge. 2007, p. 14.

As legendas intralinguais envolvem a tradução do oral para o escrito, porém dentro de uma mesma língua. Neste tipo de legenda, os autores estabelecem a subcategoria para pessoas surdas e ensurdecidas. Os autores destacam que na televisão estadunidense esse tipo de legenda geralmente utiliza cores diferentes para destacar quem está falando e usa informações paralinguísticas como risadas, ironia, sussurros, som de um telefone tocando ou de uma campainha, por exemplo.

Outra subcategoria das legendas intralinguais é a com o propósito de aprendizado, geralmente de uma segunda língua. Muitos DVDs trazem a opção de legendas na própria língua do material audiovisual e, por conseguinte, aprendizes dessa língua estrangeira acessam esse conteúdo com o intuito de melhorar suas habilidades de compreensão oral e escrita, como também para a atualização e aquisição de vocabulário da língua. Diaz Cintas e Remael (2007, p.15) destacam que o uso da legenda intralingual para fins didáticos é positivo não só para expandir as habilidades linguísticas, como também para auxiliar na contextualização cultural dos outros países. Essa contextualização ajuda o aluno a compreender hábitos, gestos, formas de se vestir e de se relacionar e demais características retratadas nos vídeos.

As legendas para karaokê são geralmente utilizadas em vídeos musicais, com finalidade de lazer. Alguns DVDs de musicais incluem a legenda com a letra da música para que a

audiência tenha a oportunidade de cantar junto com os atores. Os DVDs de shows e concertos também costumam trazer essa opção, como também os desenhos infantis. Outra forma bastante popular de uso desse tipo de legenda é em bares e locais próprios para karaokê em que as legendas acompanham somente o fundo musical e o consumidor canta a letra sem o acompanhamento da voz original da música.

Quando um sotaque é considerado de difícil compreensão, ou quando há uso de algum dialeto local, é possível que uma legenda intralingual seja usada para facilitar a compreensão do espectador. Essa modalidade de legenda é bastante utilizada nos Estados Unidos quando os vídeos incluem falas com sotaque britânico, irlandês, escocês, etc. No Brasil, o filme *Cine Holliúdy* (2013), dirigido por Halder Gomes, é um exemplo que se destaca na produção audiovisual brasileira pelo uso de legendas intralinguais. O filme em questão é carregado de expressões nordestinas e ditados populares da década de 1970, que, graças à legenda, são mais facilmente compreendidos pelo público brasileiro de outras regiões. O último tipo de legenda intralingual citada pelos autores geralmente aparece na parte de baixo de programas de notícias como forma de atualizar os espectadores sobre as últimas notícias, ou para fazer alguma propaganda do canal em que está sendo transmitido.

As legendas interlinguais são aquelas que seguem o modelo de tradução diagonal, de Gottlieb (2004), já previamente citado: elas não só são traduzidas do oral para o escrito, como também de uma língua para outra. Dentro desse tipo de legenda, Diaz Cintas e Remael (2007) dividem dois subgrupos: as legendas interlinguais para ouvintes e as legendas interlinguais para surdos e ensurdecidos.

As legendas para surdos e ensurdecidos têm como função gerar acessibilidade para as pessoas com deficiência auditiva. Os autores destacam que países como França, Alemanha, Espanha e Itália favoreciam a dublagem de conteúdos internacionais importados e, por causa disso, as pessoas com deficiência auditiva ficavam impossibilitadas de ter acesso a esses materiais. Porém, com a chegada do DVD, os autores colocam

que grupos de pressão em países como Alemanha, Reino Unido e Itália conseguiram que muitos dos filmes internacionais fossem comercializados nos seus países com duas faixas de legendas interlinguais: uma direcionada a ouvintes e outra direcionadas a surdos e ensurdecidos⁹. (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p. 18)

⁹ [Tradução minha] Pressure groups in countries such as Germany, UK and Italy have managed to get many foreign films marketed in their countries with two different tracks of interlingual subtitles: one for the hearing population and a second one that addresses the needs of the deaf. (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p. 18)

Como resultado disso, muitos DVDs comercializados, hoje, nos três países, apresentam duas legendas interlinguais: uma para ouvintes, e outra direcionada para pessoas surdas e ensurdecidas.

E no caso das legendas bilíngues, a utilização geralmente é feita em regiões geográficas em que duas línguas ou mais línguas são faladas. Diaz Cintas e Remael (2007, p. 18) citam locais onde essas legendas são comuns: na Bélgica, onde utilizam-se legendas simultâneas em flamengo e em francês no cinema e na Finlândia, onde o sueco é uma língua oficial, e o par de legendas aparece em sueco e em finlandês na televisão e no cinema. Os autores ainda citam que, na Jordânia e em Israel, o hebraico e o árabe coabitam as telas em harmonia. Nos casos de uso de legenda bilíngue, os tradutores costumam fazer uso de linhas duplas para evitar a poluição da imagem, porém o uso de quatro linhas também é utilizado, em menor frequência.

As legendas bilíngues também podem ser utilizadas em festivais de cinema internacionais. Segundo os autores, esse é um recurso que é utilizado para atrair uma audiência maior. A dupla legenda utiliza uma linha em inglês, devido à grande abrangência, como língua universal, e outra na língua do país que está sediando o festival.

No que diz respeito à elaboração das legendas, Nobre (2012) destaca que inúmeros aspectos são levados em consideração durante o processo de legendagem. Dentre as recomendações, destaca-se que as legendas devem ser discretas e não causar estranheza no telespectador - nem por sua aparência, nem por seu texto. Elas não podem distrair o telespectador de seu objetivo principal, que é o filme. A autora diz que é importante que as legendas “sejam tão discretas que, no decorrer da projeção do audiovisual, deem a ilusão de que nem estão na tela, embora permaneçam ali bem legíveis” (2012, p. 78).

Seguindo essa ideia, Nobre recomenda que as fontes das legendas sejam bem visíveis e disponham de um contorno preciso, sendo exibidas “numa velocidade e numa posição que permitam a sua leitura, e ainda sobre tempo e espaço para o espectador apreciar as imagens e demais elementos verbais e não verbais do audiovisual” (NOBRE, 2002, p. 78). Há também outros elementos rígidos na disposição das legendas e que tornam o trabalho dessa tradução mais delicado, como restrições de espaço e tempo para a colocação das legendas: a legenda deve ter entre 32 e 40 caracteres – que dependerão do sistema de projeção e do tipo de *software* utilizado na legendagem – nos filmes de 35mm e nos filmes de 16 mm, elas não podem ultrapassar a contagem de 24 caracteres por linha.

A legenda também não deve ocupar mais de duas linhas, nem mais de dois terços da largura da tela. Nobre (2002) ainda diz que há de se respeitar a velocidade de leitura dos telespectadores. Portanto, o tempo da exibição das legendas é tributário da quantidade de texto. Cada linha da legenda corresponde a até dois segundos de exibição, e há a necessidade técnica de deixar aproximadamente meio segundo de intervalo entre uma legenda e outra.

A autora ressalta também que é importante atentar para o fato de a legenda ser a tradução de um texto oral para um escrito, resultado de uma “redução textual, pois é comum utilizar-se menos palavras quando se escreve do que quando se fala para transmitir uma mesma mensagem” (NOBRE, 2002, p. 79). Além disso, autora diz que, no que se refere à sincronização das legendas, não é sempre que esse passo é realizado pelo próprio legendador, mas sim por técnicos que podem (ou não) conhecer a língua do produto audiovisual – o que pode resultar em falhas na marcação do tempo das legendas. Nobre aponta que, por vezes, o tradutor só tem acesso ao áudio ou ao script do filme, o que impossibilita a percepção de todos os elementos imagéticos que constituem o vídeo.

Baseando-se em outros aspectos que interferem no processo de legendagem, Moura (2010, p. 191) afirma que as legendas significam coisas distintas para grupos distintos. Partindo do pressuposto de que todo filme é estrangeiro para alguém em algum lugar, o autor questiona como se pode traduzir o conjunto dos elementos culturais e valores expressos na obra. Com efeito, as legendas são intermediações *cross-cultural*s (que cruzam culturas) em que a inter-relação da imagem com o texto proporciona uma negociação cultural do filme estrangeiro com o espectador (MOURA, 2010, p. 189). Segundo o autor, embora a globalização seja um dos fatores responsáveis pelo avanço e desenvolvimento das técnicas de legendagem, o processo de tradução de legendas geralmente delimita e restringe a heterogeneidade e o estrangeirismo dos filmes. Uma vez que o propósito da legenda é alcançar uma simetria entre discursos (texto, voz, imagens) e, assim, facilitar a recepção do filme estrangeiro, ela geralmente se apresenta em uma forma que apaga a alteridade da outra cultura, com o objetivo de impedir a confusão e o estranhamento vivenciado pelo receptor que não tem conhecimento dessas alteridades.

Ainda abordando a questão da legenda na distribuição de filmes para o estrangeiro, Moura (2010, p. 192) relata o exemplo do filme *O mundo* (2004), do diretor Jia Zhangke, em que dois bailarinos (a russa Anna e o chinês Tao) interagem. A exemplo de uma infinidade de obras, os diálogos (embora bilíngues), são legendados de forma monolíngue. Assim, as dificuldades de compreensão entre os dois personagens, que constitui elemento essencial do

filme, é neutralizada. Essa ausência coloca em xeque as questões de alteridade e o estranhamento inaugurados pelos diálogos do filme. Assim, podemos sugerir que as legendas poderiam tornar todos os elementos do vídeo perceptíveis, recontextualizando ambiguidades e introduzindo elementos ausentes nas cenas do filme.

As recomendações para a produção das legendas tendem a variar de país para país e até de uma companhia para outra. Diaz Cintas e Anderman (2009, p. 8), questionam se a criação de um documento para a padronização das legendas seria realmente viável, necessário ou mesmo praticável, e, caso o sejam, os autores se questionam se um guia como esse deveria ser desenvolvido num nível local, nacional ou internacional.

1.1.2 Aspectos técnicos da legendagem

A respeito da padronização do trabalho dos legendadores brasileiros a nível local, ainda não há um documento oficial com parâmetros para a tradução de legendas no Brasil. Além das orientações de livros teóricos traduzidos ou do material acadêmico produzido no país, os legendadores costumam seguir os padrões estipulados pelas empresas contratadoras, ou se norteiam pelos manuais de tradutores conhecidos no campo profissional como o *Manual de legendagem de Drei Marc* (2003) e o *Manual de legendagem de César Alarcón* (2006). Esses dois materiais amplamente divulgados na internet caracterizam o trabalho de duas grandes empresas de tradução brasileiras: a Drei Marc e a 4estações, que é a empresa fundada por César Alarcón.

Recentemente, o Ministério da Cultura, em conjunto com a Secretaria do Audiovisual, lançou o *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (NAVES *et al.*, 2016), um material que direciona, dentre outros assuntos, a padronização para a produção de legendas para surdos e ensurdecidos e para a produção da audiodescrição. No mesmo ano, também foi lançado o livro *O Guia Definitivo de Tradução para Dublagem* (2016), das autoras e dubladoras Mabel Cezar e Rayani Immediato, cujo foco é o processo de tradução para dublagens. Dessa forma é possível perceber que a atenção voltada para o campo da tradução está aumentando exponencialmente no país.

As equipes de *fansubbers* brasileiras costumam criar manuais que auxiliam o trabalho do legendador/fã, dado que é comum a falta de conhecimento na área da legendagem anterior

à experiência com a equipe, por parte de muitos colaboradores, como veremos adiante no Capítulo 3. Esses guias têm por finalidade determinar os padrões de legendagem da equipe e instruir com relação aos aspectos técnicos para a produção de legendas. Dentre os aspectos que são trabalhados nos manuais, evidenciam-se as regras que atentam para a gramática e ortografia, bem como as questões de síntese, *spotting* (divisão das legendas), estética, tempo e ritmo. Alguns manuais também alertam sobre o uso de traduções literais, tradução de nomes próprios e de países, traduções de expressões idiomáticas, entre outros.

O manual escolhido para exemplificação dos aspectos técnicos da legendagem nesta pesquisa foi o *Guia LOTS de legendas*, que é o material criado pela equipe de *fansubs* LOTSubs. A justificativa para essa escolha se dá pelo fato de a análise da pesquisa envolver a produção de legendas feita por esta equipe, para que, a partir do conhecimento deste material, seja possível pensar as escolhas que os legendadores/fãs fizeram perante situações de mistura de línguas. O manual em questão foi disponibilizado pelos administradores da página do grupo em formato de *Portable Document Format* (.pdf), mediante contato feito via a rede social, Facebook. É importante ressaltar que o contato com integrantes dessas equipes é feito unicamente por meio virtual, devido a questões de exposição pessoal e ausência de proteção adequada à propriedade de direitos autorais. Os legendadores/ fãs não realizam encontros presenciais, nem se identificam, e, quando se identificam, utilizam apelidos que garantem o sigilo da identidade de cada membro visto que a atividade que realizam constitui infração aos direitos autorais.

A partir das orientações traçadas no guia, os legendadores/ fãs se organizam e padronizam o trabalho da equipe. O manual da LOTSubs (ver Anexo A) é bastante sucinto, contando com apenas 11 páginas, sendo escrito pelo *fansubber* que se identifica como Gaboro e dividido da seguinte maneira: Introdução; Síntese; Omissões; Evitar repetições; *Spotting*; e *Subtitle Workshop*.

De antemão, o *Subtitle Workshop* é a ferramenta indicada pela LOTSubs para seus colaboradores. Trata-se de um *software* gratuito, que possibilita a criação, edição e conversão de arquivos de legendas e que pode ser encontrado para *download* oficial no site do desenvolvedor. No *Guia LOTS de legendas*, além de um tutorial para a utilização e configuração desse *software*, há também uma condensação de informações referentes à padronização da equipe, sincronização das legendas, caracteres por segundo, o processo de verificação de erros, e como salvar o arquivo de legenda.

No *Guia LOTS de legendas* (Anexo A) há uma introdução que atenta para o que o autor considera como os “dois problemas básicos da legendagem”, e dos quais, segundo ele, derivam todos os outros (*Guia LOTS de legendas*, p. 2): i) o reduzido tempo de exposição; e ii) o tempo de leitura do leitor comum. Levando esses dois aspectos em consideração, Gaboro explica que a solução para essas duas situações é o uso da síntese, de que o tradutor pode lançar mão para diminuir a quantidade de caracteres por segundo, como mostra o exemplo abaixo:

Tabela 1 – Exemplo de síntese nas legendas

		caracteres
Inglês	Let me show you something about Jane.	37
Tradução literal	Deixe-me mostrar uma coisa para você sobre a Jane.	50
Tradução ideal	Vou lhe mostrar algo sobre a Jane.	20
		13

Fonte: *Guia LOTS de legenda*, p. 2. (Anexo A)

O caso da síntese é também reforçado quando o guia orienta a omissão de elementos como: “*Uh, Ah, Yeah, Hey, Wow, Okay, You know, Now, So, I Mean, Look, Like, Anyway, Well, Nomes Próprios, Pronomes*” (*Guia LOTS de legendas*, p. 2). O manual traz o exemplo abaixo para destacar como pode ser feita a omissão desses termos:

Tabela 2 – Exemplo de omissões nas legendas

Omissão de Well e You Know		Caracteres
Inglês	Well, isn't that, you know, a problem?	38
Tradução literal	Bem, isso não é, você sabe, um problema?	40
Tradução ideal	E isso não é um problema?	25

Fonte: *Guia LOTS de legenda*, p. 2. (Anexo A)

Com relação à omissão de pronomes, o guia destaca que, em português, temos desinências verbo-nominais, e, ao contrário da língua inglesa, a omissão dos pronomes pessoais não acarreta dano à compreensão das legendas, graças à conjugação diferenciada que temos para cada pessoa, como mostram as Tabelas 3 e 4 a seguir:

Tabela 3 - Exemplo de omissões de pronomes nas legendas

Eu gosto dela!	Gosto dela!
- E o seu sobrinho?	- E o seu sobrinho?
- Ele foi viajar.	- Foi viajar.

Fonte: *Guia LOTS de legenda*, p. 3. (Anexo A)

Tabela 4 - Exemplo de omissões de pronomes pessoais nas legendas

Omissão de pronomes pessoais (Eu, você, nós, etc)		Caracteres
Inglês	- And now you're working for Ben?	33
	- I do not work for Ben.	24
Tradução literal	- E agora você está trabalhando para o Ben?	43
	- Eu não trabalho para o Ben.	29
Tradução ideal	- E agora trabalha para o Ben?	30
	- Não trabalho para ele.	24

Fonte: Guia LOTS de legenda, p. 3. (Anexo A)

Ainda com relação à omissão nas legendas, é recomendado no guia que os tempos verbais utilizados sejam os mais simples possíveis, pois isso facilita a leitura e compreensão do espectador. O guia também prevê o uso excessivo do gerúndio, que é uma tendência para os brasileiros, e pede que os colaboradores evitem esse tempo verbal, já que a evidência visual já retrata o ato em progressão.

A seção sobre omissão de legendas no guia traz ainda algumas observações para o legendista e para o sincronizador. O guia informa ao legendista que a adição da conjunção “e” tem a intenção de causar mais fluidez à tradução e ainda explica o contexto do exemplo utilizado:

o contexto é uma cena de *Lost*, onde Hurley está hesitante. Esta hesitação é externizada [sic] por meio de dois canais: o verbal e o corporal. Na tradução ideal (para legendagem), suprimimos toda a hesitação verbal para que a leitura possa fluir de forma rápida e clara. O entendimento [sic] não é de maneira alguma prejudicado, pois o telespectador conseguirá ler rapidamente a legenda e ter tempo para perceber a hesitação de Hurley por meio da tonalidade da sua voz (mesmo quem não entende inglês é capaz de entender o tom de voz) e também de suas expressões corporais (cabeça baixa, olhar esguio, etc), além de todo o enredo, trilha sonora, etc. Fazer legendas torna-se extremamente fácil quando se compreende que há diversos outros elementos além do textual para ajudar a passar a “mensagem” ao telespectador! (Guia LOTS de legenda, p. 2. Anexo A [grifo do original])

Para o sincronizador, o *Guia LOTS de legendas* orienta que, embora as palavras tenham sido omitidas, a sincronização deve ser feita a partir delas, pois, assim, ganha-se mais tempo para a exibição da legenda. A partir do excerto acima, é possível observar que o guia tem uma linguagem muito simplificada, e apresenta alguns trechos truncados e/ou com problemas ortográficos. Essa situação pode ser justificada pela natureza informal do guia e do trabalho de legendagem dos fãs, de um modo geral. Alguns manuais de equipes, como *NERDS*, trazem inclusive uma seção relacionada à gramática, em que apontam problemas com o uso dos “porquês”, diferenciação entre “onde” e “aonde”, uso de pontuação, entre outros aspectos. O *Guia LOTS* também não informa quem estabeleceu as normas do guia, ou de quais as

referências retiraram essas regras, por outro lado, o guia da equipe *NERDS* tem uma seção com as referências bibliográficas que incluem títulos de livros e artigos acadêmicos. Possivelmente, o *Guia LOTS* utilizou algum dos manuais das outras equipes como base para a elaboração de seu documento.

Em sequência, o *Guia LOTS* inicia a seção sobre *spotting*, nome que se dá ao processo de divisão da legenda em linhas. Esse recurso é utilizado quando uma linha de legenda ultrapassa os 32 caracteres recomendados. Essa recomendação acontece para que a linha fique centralizada na tela, ocupando cerca de dois terços do tamanho horizontal da tela. O *Guia LOTS* aponta que “a leitura é mais rápida e eficaz quando se lê um conjunto de palavras que expressam uma ideia, em vez de se ler palavra a palavra. Inclusive, em cursos de leitura dinâmica aprende-se a otimizar esta ‘técnica’” (Guia LOTS de legenda, p. 5). Levando em consideração a ideia supracitada, o guia exemplifica formas em que a divisão das legendas fica mais clara e natural, conforme exposto na Tabela 5:

Tabela 5 – Exemplo de *spotting* nas legendas

ERRADO	CERTO
E uma mão passando pelo cabelo, significava uma coisa:	E uma mão passando pelo cabelo significava uma coisa:
E aceitaram você para medicina em Harvard,	E aceitaram você para medicina em Harvard,
É uma viagem grátis e elas não vêm fácil.	É uma viagem grátis e elas não vêm fácil.
A bolsa Robison vai para alguém que...	A bolsa Robison vai para alguém que...
Também estou envolvido numa competição de ciências...	Também estou envolvido numa competição de ciências...
Bem, tenho as duas pernas.	Bem, tenho as duas pernas.
Precisa nos explicar o que o faz especial.	Precisa nos explicar o que o faz especial.
Também vou dormir com ele, e ganhar 8 dólares por hora.	Também vou dormir com ele e ganhar 8 dólares por hora.
Em primeiro lugar, não se trata de "se", mas sim de quando.	Em primeiro lugar, não é “se”. É “quando”.
Daí ele falou: Miles, não acha muito excessivo?	Daí ele falou: Miles, não acha muito excessivo?
Em todo caso, contar cartas não é ilegal.	Em todo caso, contar cartas não é ilegal.

Fonte: Guia LOTS de legenda, p. 6. (Anexo A)

A divisão da legenda em linhas deve ser feita levando em consideração tanto a questão estética, quanto a estrutura gramatical das orações: verbos e substantivos não podem ser

separados de seus complementos; em períodos compostos, não se deve deixar a conjunção na oração principal, etc. Também é importante não separar os adjetivos dos substantivos; não separar pronomes, nomes e sobrenomes; e não separar artigo do substantivo. Caso seja necessário dividir uma oração em mais de uma legenda, orienta-se tentar dividi-la de forma equilibrada e adequada esteticamente, para que uma legenda não fique com muitos caracteres e a outra com poucos.

Por fim, a última seção do *Guia LOTS*: a *Subtitle Workshop*. Nela, os administradores indicam este programa como a ferramenta para criação e sincronização das legendas e reforçam que a utilização de outro *software* pode acarretar em distorções nas legendas, visto que vários legendistas traduzem o mesmo episódio e o produto final é agrupado em um único arquivo pelo sincronizador. O manual estabelece neste momento o padrão da equipe para as legendas: **CPS** (caracteres por segundo): até 20 caracteres por segundo; **CPL** (caracteres por linha): até 32 caracteres; **Número de linhas**: até 2 linhas; **Tempo mínimo de exposição**: 1,300 segundos; **Tempo máximo de exposição**: 5,00 segundos.

Tendo sido expostos os padrões da equipe LOTSubs, o guia prossegue definindo como são alteradas as configurações do programa *Subtitle Workshop* para que as legendas sejam criadas dentro dos padrões estabelecidos. Para esta execução o guia define o seguinte passo a passo:

Vá em “Configurações” → “Idioma” → “Português Brasileiro”;
Vá em “Ferramentas” → “Erros e Informações” → “Configurações” → “Avançado”;
Altere “Duração Muito Longa” para 5000 (a legenda não pode aparecer por mais de 5,000 segundos);
Altere “Duração muito Curta” para 1300 (a legenda não pode aparecer por menos de 1,300 segundos);
Altere “Linha Muito Longa” para 33 (cada linha não pode conter mais do que 32 caracteres, incluindo espaços, pontos, vírgulas, pontos de interrogação e exclamação e outros). (Guia LOTS de legenda, p. 7. Anexo A)

A delimitação de caracteres por segundo é posterior aos resultados de estudos de recepção que levam em consideração o tempo médio de leitura de cada legenda. Para o brasileiro, esse tempo é delimitado entre 18 e 20 caracteres por segundo. Para evitar que uma linha fique muito longa, é recomendada a segmentação, i.e., a divisão da linha de legenda em duas, levando em consideração a segmentação previamente apresentada na seção sobre *spotting*.

A seção seguinte do guia refere-se à sincronia das legendas. A recomendação é bastante sucinta, e o guia indica o *link* do vídeo explicativo, Sincronia, (<http://youtu.be/g65BjW5zj8o>) que ensina o processo de sincronia no programa *Subtitle Workshop*. Além da sugestão do vídeo, o guia traz os atalhos básicos para auxiliar o processo de sincronização:

Inicie a exibição do vídeo;
À medida que as falas ocorrerem, tecle [Alt+C] para marcar o tempo inicial;
Ao fim de cada fala da linha de legenda tecle [Alt+V] para marcar o tempo final;
O fim da legenda anterior vai determinar automaticamente o início da seguinte, se forem próximas o bastante nem será preciso redefinir o tempo inicial, bastará determinar o tempo final. (Guia LOTS de legenda, p. 9. Anexo A)

Além dessas informações, o guia recomenda que o tempo mínimo de exposição da legenda na tela seja de 1,3 segundos (1300 milissegundos). Independentemente do tamanho da legenda, esse valor deve ser respeitado, pois é o tempo médio estipulado para que o espectador tenha tempo de ler a legenda. Além disso, as legendas devem aparecer antes da fala dos personagens, no máximo de 75 a 125 milissegundos, para que não confunda o leitor. Da mesma forma, deve continuar na tela no máximo 200 milissegundos após o fim da fala.

O guia se encerra abordando a verificação de erros. Nele, há a recomendação para a revisão tanto de aspectos como tradução, *spotting* e sincronização, quanto de verificação de erros ortográficos e gramaticais. Para a primeira verificação, o guia ensina o seguinte passo a passo para a verificação de revisão da tradução: deve-se usar a combinação CTRL+I para que o *Subtitle Workshop* faça uma varredura e encontre erros nas legendas.

O guia também indica que no processo de revisão sejam observadas as legendas com linhas muito longas, e que, nesses casos, realize-se o *spotting* ou seja feita uma nova tradução do conteúdo de forma mais abreviada. Também é necessário verificar se há sobreposição de duas legendas, i.e., quando o tempo de duração de uma legenda termina depois que a seguinte já começou. Para resolver esse problema, é necessário realizar uma nova sincronização. Por fim, é preciso que o legendista/sincronizador conserte as legendas com exposição muito curta na tela, para evitar que o espectador não tenha tempo hábil para ler a legenda.

Para a verificação ortográfica e gramatical, é possível utilizar o *Subtitle Workshop* em conjunto com o software *MS Word* (ferramenta de criação e edição de textos). Para tanto, é necessário habilitar o programa clicando na aba “ferramentas” e, em seguida, em “verificar ortografia e gramática”. O *MS Word* realizará a verificação do texto e marcará com uma linha vermelha os problemas ortográficos e gramaticais encontrados.

O guia se encerra indicando que os colaboradores assistam outros tutoriais de legendagem na internet, contudo, alerta que os padrões expostos no guia LOTS devem continuar sendo seguidos caso haja conflito com quaisquer métodos desses tutoriais. O guia, como já dito, é bastante sucinto e não aborda questões específicas sobre técnicas de tradução de legendas e nem indica como lidar com produtos audiovisuais multilíngues (que é o objeto de estudo desta pesquisa). Outros materiais de equipes de fãs e de legendadores profissionais são mais detalhados e se preocupam com questões referentes à tradução, que não foram considerados neste guia. A análise feita no capítulo 4 desta pesquisa desenvolve alternativas para a solução dessas questões.

1.1.3 Legendagem Criativa

McClarty (2012, p. 135) corrobora a ideia de que há restrições impostas à prática da legendagem, e relembra que um dos termos atribuídos à legenda era “tradução restrita”. Com a intenção de regulamentar essas questões e restrições técnicas, manuais e guias para a legendagem foram desenvolvidos ao longo do tempo. Porém, uma nova tendência que traz mais visibilidade e maleabilidade às legendas foi desenvolvida como forma de ultrapassar as normas que restringiam o trabalho dos tradutores: a legendagem criativa.

A autora chama a atenção para os intertítulos do cinema mudo, que já usavam temas com textos em linhas curvas, bordas desenhadas e animações simples, ainda no século XX. Com o advento da tecnologia computacional, muito mais pôde ser feito para o desenvolvimento de legendas criativas. McClarty ainda ressalta que as práticas padrão de legendagem são frequentemente definidas como negativas, devido a suas restrições, enquanto a legendagem criativa permite “uma visão mais positiva das qualidades (em oposição as restrições) dessa forma de tradução” (McCLARTY, 2012, p. 139)¹⁰. Ao invés de estar sufocada por uma grande quantidade de normas, a legendagem criativa consegue atingir qualidades específicas do texto, dando ao legendador mais liberdade. Obviamente, as escolhas feitas dependerão sempre do filme traduzido e da subjetividade inaugurada pelo texto fonte.

¹⁰ [Tradução minha] “the creative subtitling practice allows a more positive view of the qualities (not constraints) of this form of translation” (McCLARTY, 2012, p. 139).

As legendas criativas interagem com as imagens do filme: elas podem aparecer como animações que se harmonizam e ressaltam o tom do filme, podem ser dispostas em qualquer lugar da tela, fazendo uso de cores e fontes diversas. Elas ainda podem interagir com a sonoplastia do filme, como por exemplo, caracteres que são derrubados após haver disparos com armas, letras que escorrem como sangue em filmes de terror, palavras que aparecem em caixa alta quando pessoas gritam na cena, e assim por diante, como mostram os exemplos abaixo:

Figura 3 – Exemplos de legenda criativa intralingual em La Antena (2007)

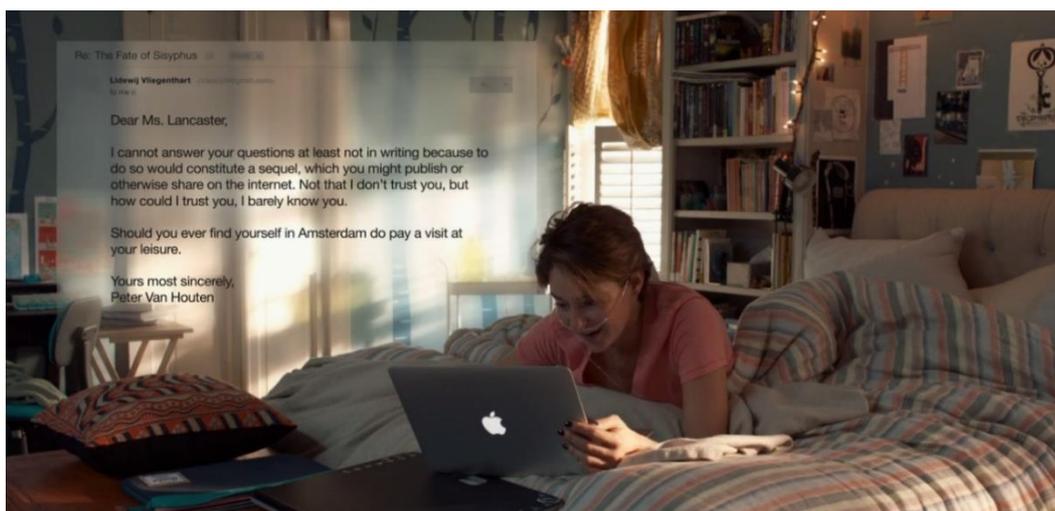


Fonte: La antena (2007), direção de Esteban Sapir.

O filme argentino *La antena* (2007), de criação e direção de Esteban Sapir, é um filme em preto e branco que retoma a era do cinema mudo e que conta a história de uma cidade que teve sua voz roubada pelo antagonista Mr. TV. A imagem acima, retirada do filme em questão, mostra como a legenda é usada de forma criativa para se integrar com a imagem e com o áudio. Em *La antena*, a legenda criativa é usada como auxílio, já que o filme é mudo, e reproduz os sons (onomatopeias), como o barulho do sino, e sons de tiros (quadros 2, 3 e 4 da Figura 3, acima). No exemplo do primeiro quadro, onde a legenda é usada com a função de dar voz aos personagens silenciosos de *La antena*, a câmera foca no gesto de um personagem que indica apontando com a mão uma direção. A legenda se integra a esse gesto, aparecendo por cima do braço do personagem com os dizeres *Es por ahí* (é por ali). Assim, a legendagem criativa tem como objetivo dar visibilidade ao conteúdo textual, quebrando as normas dos manuais de legendagem e integrando essas legendas a outros elementos do conteúdo audiovisual.

A proposta de legendagem criativa começou a ser difundida em filmes independentes e alternativos, mas já tem conquistado espaço em séries televisivas e grandes produções de Hollywood. No filme *A Culpa é das Estrelas* (2014), a legenda criativa intralingual é utilizada como um apoio nos momentos em que os personagens interagem com aparelhos tecnológicos: quando recebem um e-mail, um layout semelhante a uma caixa de e-mail aparece na tela, e a mensagem vai surgindo letra por letra, como se estivesse sendo digitada, como vê-se na Figura 4:

Figura 4 – Exemplo de legenda criativa intralingual em *A Culpa é das Estrelas*



Fonte: *A Culpa é das Estrelas* (2014), direção de Josh Boone.

Figura 5 - Exemplo de legenda criativa intralingual em *A Culpa é das Estrelas*



Fonte: *A Culpa é das Estrelas* (2014), direção de Josh Boone.

Quando trocam mensagens no celular, balões de fala (que lembram o layout de aplicativos de troca de mensagens em *smartphones*) surgem na tela enquanto a personagem segura o celular e lê a mensagem em silêncio (Figura 5). Os exemplos acima mostram como a legendagem criativa pode assumir um papel de destaque no processo de produção fílmica. A prática vem sendo adotada ainda de maneira tímida e quase sempre com o uso de legendas intralinguais, uma vez que essas legendas são incorporadas durante o processo de produção e edição dos filmes.

McClarty (2012) relata que o processo de inserção de legendas tipográficas e com efeitos elaborados aos filmes ainda é um luxo da legenda intralingual (McCLARTY, 2012, p. 142). As legendas interlinguais, como já dito anteriormente, são adicionadas ao filme pronto. Frequentemente, o tradutor legendador é quem faz o processo de inserção da legenda interlingual ao filme/série, e esse profissional não dispõe dos mesmos recursos que o designer gráfico que insere as legendas intralinguais.

Figura 6 – Exemplo de legenda criativa em *Quem quer ser um milionário?*



Fonte: *Quem quer ser um milionário?* (2008), direção de Danny Boyle.

Já a produção de legendas criativas para surdos e ensurdecidos geralmente envolve o uso de recursos como cores e fontes diferenciadas, e a posição das legendas pode ser alterada, deixando de figurar somente na parte inferior da tela – lugar cativo da grande maioria das legendas – e assumindo posições diferenciadas. Alguns diálogos mantêm as falas dos personagens próximas ao personagem que as produz (como na Figura 4), para aumentar a acessibilidade para surdos e ensurdecidos.

No filme japonês *Baby Cart in the Land of Demons* (1973), as legendas interlinguais para o inglês foram elaboradas usando uma proposta criativa com diferentes cores. A cor amarela é a cor base para a tradução dos diálogos, para legendas de uma ou duas linhas e para a voz do narrador. Em casos de, na mesma legenda, haver a voz de dois personagens, a fala do primeiro personagem aparece na cor amarela, e a fala do segundo personagem aparece em verde (Figura 7).

Figura 7 – Exemplo de legenda criativa interlingual em *Baby Cart in the Land of Demons*



Fonte: *Baby Cart in the Land of Demons* (1973), direção de Kenji Misumi.

Outros filmes também seguem esse modelo, utilizando cores branco como cor principal e azul como cor secundária, por exemplo. Diaz Cintas (2005) relata que alguns filmes usam a cor verde para traduzir diálogos *off-screen*, i.e., que acontecem fora da tela, e segundo o autor, a cor verde também pode ser usada para traduzir músicas ou para instâncias que (pelos manuais

de legendagem) requerem o uso de itálico (DIAZ CINTAS, 2005, p. 9). A proposta de utilização de cores diferentes em filmes é bastante comum nas legendas de filmes japoneses e de alguns países europeus, porém essa prática ainda causa de estranhamento para o público brasileiro.

O uso das legendas criativas será sempre específico e acentuará a subjetividade/expressividade estética da obra, pois esse processo está intimamente ligado ao enredo e ao tom do filme. Não há de fato como repetir os mesmos efeitos criativos em legendas de filmes diferentes. No máximo, pode-se utilizar uma técnica similar em filmes semelhantes. O que há de mais interessante sobre o uso dessa técnica em meios audiovisuais é a desconstrução das imposições anteriores: a ideia de que as legendas não devem interferir nas cenas, visto que são elementos estranhos e externos à obra. Assim, por oposição às legendas-padrão, as legendas criativas interagem com o filme e impõem uma nova experiência de visualização do produto audiovisual.

1.2 Contatos de Línguas e *Codeswitching*

Da mesma forma que ocorrem contatos de línguas na série *The Bridge* (2013), na vida real, as pessoas que vivem em regiões de fronteira geralmente interagem com os indivíduos do país vizinho. O fenômeno em que os indivíduos são levados a fazer uso de duas ou mais línguas em situações sociais é denominado de contatos de línguas e pode se dar de forma institucionalizada em alguns países como, por exemplo, na Suíça (que tem como línguas oficiais o francês, o suíço-alemão, o italiano e o romanche). Essa pluralidade de línguas é resultado da interação social desses indivíduos com moradores de países vizinhos, que ao longo do tempo se tornaram bilíngues ou até plurilíngues.

Gorovitz (2012, p. 71) explica que essa situação também pode ocorrer entre indivíduos de países distantes como consequência do comércio e das diversas formas de intercâmbio, de modo que o sujeito sente a necessidade de usar ora sua língua, ora a língua do outro. A autora cita que Uriel Weinreich (1953) cunhou o termo “línguas em contato” e que considera que as línguas estão em contato quando são usadas alternadamente por indivíduos de uma mesma comunidade linguística. No caso de *The Bridge* (2013), por exemplo, os personagens interagem

alternando suas línguas maternas e a língua do outro, produzindo assim uma situação de contato entre as línguas espanhola e inglesa, respectivamente.

Um dos objetos da Sociolinguística, em especial no estudo de falares bilíngues, é o fenômeno do *codeswitching*, isto é, o uso alternado de dois códigos linguísticos nas interações conversacionais entre indivíduos bilíngues. Porto, em seu estudo sobre *codeswitching* explica que

os falantes monolíngues, em geral, comandam diversas variantes (registro, estilo) das línguas que falam e devem selecionar uma variante particular sempre que decidem iniciar uma conversa. Bilíngues, por sua vez, além de alternar entre variantes, podem alternar entre códigos ou mesmo misturá-los na interação, criando, deste modo, enunciados híbridos no processo denominado *codeswitching*. (PORTO, 2007, p.1)

Para entender a situação de alternância entre as línguas, é necessário considerar as definições sobre o bilinguismo. Haugen (1953, p.7) conceitua como bilíngue qualquer indivíduo capaz de “produzir enunciados completos e significativos em duas línguas”. Porto (2006, p. 21) relembra que Grosjean (1982) afirmou que metade da população mundial é bilíngue. A autora confirma que há “razões claras para acreditar que esse número tem crescido vertiginosamente nos últimos anos” (PORTO, 2007, p. 21), já que, por meio do processo de globalização, as fronteiras culturais são dissolvidas gradualmente e o mundo se une pela comunicação, regras e práticas comuns.

Os desafios do falar bilíngue podem ser comparados com aqueles do falar monolíngue, com a escolha de uma determinada variante da língua de acordo com fatores pragmáticos. Assim, a escolha dessas variantes vai depender do contexto (*setting*) e da situação, como uma reunião de trabalho, ou uma festa em família, por exemplo. Os interlocutores também são levados em consideração enquanto fator de variação, a partir de variáveis sociodemográficas tais como sexo, idade, situação socioeconômica, ocupação, origem, etnia e posição social em relação aos outros participantes da conversa. Outro fator de variação é o tópico da conversa (política, religião, esportes, entre tantos outros). E por fim, existe variação tributária da função da interação (que pode ser uma solicitação, uma declaração, um agradecimento, etc.).

No caso do falante bilíngue, além das mesmas escolhas de variantes que fazem os monolíngues, acrescentam-se as escolhas conscientes (ou não) de uma língua ou outra, utilizando-as (ou não) em alternância, quando em situação de fala com outro falante bilíngue das mesmas línguas. Alguns questionamentos passíveis de reflexão são: seria considerado bilíngue somente quem tem o controle das duas línguas? E sendo assim, o *codeswitching* é a

marca de quem não tem esse controle nativo? O presente estudo defende a ideia de que seja qual for o nível e a competência do falante, a comunicação já é considerada bilíngue.

Porto (2007, p. 56) descreve que Barker (1947) notou que a escolha dos códigos envolvidos estava relacionada a interações sociais específicas. O estudo de Barker antecipou os métodos sociolinguísticos ao investigar as funções sociais das variedades linguísticas. Vogt (1954, p.365) foi o primeiro a usar o termo *code-switching*. A autora conta que o termo partiu da expressão *switching code* que era costumeiramente usada por engenheiros da comunicação. Porto ainda explica que

com a lexicalização deste termo, o autor promoveu uma quebra saliente de uma compreensão de *switching code* como uma mistura randômica entre sistemas fonêmicos a serem codificados e decodificados em situações de bilinguismo e a ideia de *codeswitching* como um código próprio de alternância, que reflete a dupla identidade étnico-cultural do falante bilíngüe. (PORTO. 2007, p. 51)

Porto (2006) relata que, muito antes do uso dos termos *codeswitching* ou *switching code*, W. F. Leopold elaborou um diário da evolução das alternâncias entre alemão e inglês no desenvolvimento de sua filha bilíngue. O diário foi escrito e publicado em quatro volumes (1939, 1947, 1949a, 1949b) e é, até hoje, o diário mais citado na literatura da área. O estudo extenso foi feito a partir de gravações de mais de quinze anos de desenvolvimento da criança. Os volumes publicados pelo pesquisador já se dedicavam às alternâncias e à prevalência de uma língua sobre a outra – que alguns estudos, bastante contestados por pesquisadores da área, como Peter Auer (1999), chamam de língua dominante. Dessa forma, é possível perceber que, embora o artigo de Blom e Gumperz (1972) seja considerado como o precursor das pesquisas sobre o *codeswitching*, há muitos estudos, nesse campo de pesquisa, que antecedem os da década de 1970.

Grosjean (1982, p. 145) relata que o conceito de *codeswitching* diz respeito ao “uso alternado de duas ou mais línguas no mesmo enunciado ou interação”. Corroborando com a visão de Grosjean, Milroy e Muysken (1995, p.7) o definem como o “uso alternado de duas ou mais línguas por bilíngues da mesma conversação”. Já Heller (1988, p.1) completa que este conceito pode ser definido como o “uso de mais de uma língua no curso de um episódio comunicativo”.

Blom e Gumperz (1972) dividiram o *codeswitching* em duas categorias de acordo com sua função: situacional e metafórico. Para os autores, o *codeswitching* situacional acontece quando as línguas utilizadas mudam de acordo com a situação em que os falantes se encontram.

Esse tipo de alternância “assume uma relação direta entre língua e situação social” (BLOM; GUMPERZ, 1972, p. 424). No caso do *codeswitching* metafórico, os autores comentam que ele se relaciona “a tipos particulares de tópicos ou assuntos mais que na situação social” (BLOM; GUMPERZ, 1972, p. 425). Esse tipo de *codeswitching* tem uma dimensão afetiva, que muda de uma linguagem formal para uma informal, de um tom sério para um tom de humor (e vice-versa), a depender da necessidade.

Em 1982, Gumperz deixa de lado a teoria de *codeswitching* metafórico e *codeswitching* situacional e elabora a teoria de *codeswitching* conversacional. O autor enfatiza o uso criativo da alternância entre códigos e afirma que a seleção de variantes é em grande parte devida a processos inconscientes. Gumperz (1982, p.59) define o *codeswitching* conversacional como a “justaposição dentro de um mesmo segmento de fala de passagens pertencentes a dois sistemas ou subsistemas gramaticais diferentes”.

As instâncias de *codeswitching* também podem ser definidas de acordo com a sua posição na frase ou enunciado e/ou de acordo com seu tamanho. Poplack (1985, p.64) sugere três categorias de *codeswitching* que dependem da posição em que se encontram as alternâncias: i) *tag switching*, em que o falante produz todo o enunciado em uma língua, exceto por uma expressão, que pode ser inserida sem violar as regras sintáticas da língua; ii) *codeswitching* intersentencial envolve frases inteiras ou segmentos maiores de uma língua dentro de um enunciado em outra língua. Para o autor, esse tipo de *codeswitching* também pode ocorrer entre turnos de falas; iii) e *codeswitching* intrasentencial que é a última categoria na escala de Poplack (1985, p. 64), o qual ocorre no interior de uma frase ou oração, logo, apresenta maior risco sintático, sendo que esse tipo de alternância demanda maior competência em ambas línguas envolvidas.

O estudo de Porto (2006, p. 35) ressalta que esses três tipos de *codeswitching* podem acontecer num mesmo evento discursivo. Outro fato merecedor de destaque é que os teóricos dos estudos sobre alternância de línguas não entraram em um consenso no que diz respeito à nomenclatura das categorias de *codeswitching*. O que Poplack chama de *codeswitching* intrasentencial, outros teóricos denominam de *code mixing*. O termo *codeswitching* intersentencial pode ser chamado apenas de *codeswitching*, pois alguns teóricos só consideram como *codeswitching* as alternâncias que ocorrem fora da frase.

1.2.2 Categorias de Alternância de Línguas

A alternância entre códigos linguísticos é também percebida como um recurso a mais de variação, e que reveste funções comunicativas e identitárias (como toda escolha de variantes). Pesquisadores sociolinguistas e funcionalistas buscam analisar as funções da prática do *codeswitching* no discurso, uma vez que essas abordagens procuram relacionar e aproximar a língua do grupo social do falante, observando como o discurso desse falante é realizado, em face do conhecimento e do mundo (PORTO, 2006, p. 59).

Diversos pesquisadores tentaram analisar esse fenômeno relacionando o comportamento discursivo com as funções sócio-pragmáticas da interação. A tipologia mais difundida até os dias atuais dentro do campo dos estudos interacionais foi a do autor John Gumperz (1982), que estabeleceu os conceitos de *we-code* e *they-code*. A terminologia está intimamente relacionada às questões de identidade do sujeito e do grupo, e se referem à situação de solidariedade *versus* autoridade em uma conversação bilíngue (PORTO, 2007, p.4). Para Gumperz,

a tendência é que a minoria lingüística, etnicamente específica, seja vista como ‘we-code’ e se associe às atividades informais e dentro do grupo, e para a maioria lingüística servir como o ‘they-code’ associado às relações fora do grupo, mais formais, cerimoniosas, e menos pessoais. (GUMPERZ, 1982, p. 66)

Gumperz estabelece uma relação entre as escolhas estilísticas dos monolíngues e o *codeswitching*, ao afirmar que as escolhas de alternância dos bilíngues se equiparam e equivalem às escolhas feitas em ambientes monolíngues e que se materializam por meio de processos lexicais e sintéticos (PORTO, 2006, p. 61). Porto diz que, para Gumperz, as escolhas linguísticas são estratégias sociais, i.e., os falantes “não utilizam a linguagem somente por conta de suas identidades sociais ou de fatores situacionais, relativamente estáveis, mas sim, buscam explorar as potencialidades das escolhas para transmitir significados de natureza sócio-pragmática” (PORTO, 2006, p. 61).

Portanto, as escolhas das variantes são consideradas, por Gumperz, como estratégias discursivas, uma vez que a escolha de uma variante ou outra tem relevância intencional para o significado da mensagem. Para o autor, a fala pode projetar aspectos da natureza sociocultural do falante nas relações interpessoais, o que caracterizaria o *codeswitching* como um princípio interacional. O *codeswitching* de Gumperz corrobora com a teoria dos atos de identidade de Le Page e Tabouret-Keller (1985), que, por sua vez, indica que o comportamento linguístico dos

indivíduos se assemelha ao do grupo (ou grupos) com o qual ele deseja ser identificado. Os autores relatam que, como os indivíduos são conscientes dos aspetos de prestígio ou de estigma da comunidade, eles tendem a criar padrões de comportamento linguístico que se assemelham àqueles dos grupos a que eles desejariam pertencer, ou que os diferenciam dos grupos que consideram como menos prestigioso. As projeções que estes indivíduos fazem para pertencer a determinado grupo podem ser mudadas ou reforçadas, de acordo com os *feedbacks* que eles recebem.

Os atos de fala desses indivíduos são tratados por Le Page e Tabouret-Keller (1985, p.182) como atos que podem ser exemplificados com o auxílio da metáfora de um projetor refletindo uma imagem na parede, de modo que, ao verbalizar algo, um indivíduo projeta no outro o seu universo interior, na tentativa implícita de que outros compartilhem seus modelos de mundo. De acordo com o *feedback* recebido pelo outro indivíduo, essas projeções serão reforçadas ou alteradas de modo que, se reforçadas, seu comportamento em determinado contexto se tornará mais *focado*, mais regular e assim a “imagem” da identidade do sujeito ficará mais nítida. Já, se o indivíduo tentar modificar seu comportamento para se encaixar no padrão do outro, a princípio, seu padrão estará mais *difuso*, mais variável, e a imagem projetada na parede não terá tanta nitidez. À medida que o indivíduo se aproxima do padrão que deseja atingir para se encaixar em determinado grupo, seu padrão volta a ficar focado em relação àquele grupo, e a imagem do projetor se torna mais visível e clara. A habilidade do indivíduo de entrar em *foco* com o grupo com que deseja se identificar tem por base o que Le Page e Tabouret-Keller (1985) descrevem como atos de identidade, motivados por pressões que forçarão o indivíduo a sair de sua zona de conforto para superá-las.

Dentre as tipologias funcionais mais difundidas, a proposta por Gumperz (1982) teve o maior destaque no estudo de *codeswitching*. O teórico organizou as funções do *codeswitching* de acordo com seis categorias, ao separar as limitações causadas por restrições sintático-morfológicas das que são motivadas por fatores linguísticos, por motivações psicológicas e sociais. Gumperz nomeia então as seguintes categorias: função de citação, função de especificação do interlocutor, função de interjeição, função de reiteração, função de qualificação da mensagem, e a função de personalização *versus* a função de objetivação. Abaixo, exemplos de alternância na série *The Bridge* (2013) são apresentados para ilustrar as seis categorias de *codeswitching* propostas Gumperz. Em seguida, é feito um levantamento quantitativo da porcentagem de tipos de alternâncias de línguas em *The Bridge* (2013).

1) A função de citação

O *code-switching* pode ser utilizado para reportar algo exatamente como foi ouvido na outra língua. Porto (2006, p. 65) conta que citações e discurso direto geralmente são reportados na mesma língua em que são faladas em cenários bilíngues. Em *The Bridge*, a função de citação é utilizada especialmente quando mexicanos conversam entre si, e quando há um estadunidense presente em uma conversa predominantemente entre mexicanos. No exemplo abaixo, Marco Ruiz e Sonya Cross entrevistam uma testemunha no caso que estão investigando. Marco utiliza a citação como função para traduzir para Sonya o discurso de Maria.

Tabela 6 – A função de citação no episódio 3 de *The Bridge*

MINUTAGEM	ÁUDIO
0:20:53 – 0:20:56	Maria: Caminé acerca de la carretera...
0:20:56 - 0:20:58	y vi un carro.
0:20:58 - 0:21:01	Marco: She says she saw a car.
0:21:01 - 0:21:02	Sonya: What did it look like?
0:21:03 - 0:21:04	Marco: ¿Qué carro era?
0:21:05 - 0:21:07	Maria: No mándame de regreso.
0:21:07 - 0:21:09	Maria: Por favor.
0:21:13 - 0:21:15	Maria: Tengo que llegar a Houston.
0:21:16 - 0:21:19	Marco: ¿Viste algo que pode ayudarnos en el caso?
0:21:21 - 0:21:22	Maria: Sí.
0:21:22 - 0:21:24	Marco: ¿Tienes algún familiar en Houston?
0:21:24 - 0:21:26	Maria: Tengo mi bebé.
0:21:27 - 0:21:29	Marco: Eso no ayuda.
0:21:29 - 0:21:31	Sonya: What is she saying?
	Marco: Hold on.
0:21:31 - 0:21:33	Marco: No vas a hacer nada hasta que te ofrezcan
0:21:33 - 0:21:35	asilo político. ¿Entiendes?
0:21:35 - 0:21:36	Maria: Sí.
0:21:36 - 0:21:39	Marco: She wants asillum.

2) Função de especificação do interlocutor

A função de especificação do interlocutor envolve a situação em que, em uma interação com mais de dois interlocutores, um deles dirige a mensagem a um interlocutor específico realizando a alternância de línguas. Essa função pode ser usada para chamar a atenção de um interlocutor específico, para incluir um participante na conversa, ou para excluir um participante que não tem acesso à língua usada.

Em *The Bridge* é possível observar essa função em uso quando Sonya vai ao departamento de polícia de Chihuahua para investigar a morte de Cristina Fuentes. Enquanto conversa com o detetive Marco em inglês, o capitão Alejandro Robles se apresenta também em inglês, mas a conversa toma rumos diferentes quando o capitão começa a se dirigir a Marco em espanhol com o intuito de excluir Sonya da conversa. Também é possível perceber que Marco alterna entre uma língua e outra quando se dirige à detetive estadunidense ou a seu superior, o que também caracteriza o uso da função de especificação do interlocutor de Gumperz (1982).

Tabela 7 – A função de especificação do interlocutor no episódio 2 de *The Bridge*

MINUTAGEM	ÁUDIO
0:15:01 - 0:15:04	Capitão: Capitan Alejandro Robles.
0:15:04 - 0:15:07	Capitão: You must be detective Sonya Cross.
0:15:08 - 0:15:10	Sonya: Yes.
0:15:12 - 0:15:14	Capitão: Welcome to Juárez, detective.
0:15:22 - 0:15:24	Capitão: How are they hanging detective?
0:15:24 - 0:15:27	Marco: Muy bien... muy bien, Capitan.
0:15:27 - 0:15:28	Marco: Straight and true.
0:15:28 - 0:15:30	Capitão: That's not what I've heard.
0:15:32 - 0:15:36	Capitão: Oh, perharps you can show us how the Americans do it?
0:15:36 - 0:15:39	Marco: Oh, no... Capitan, the task force is only for Cristina's case.
0:15:39 - 0:15:42	Capitão: I know what the task force is for, detective...
0:15:42 - 0:15:44	Capitão: The Chihuahua State Police doesn't promote fools.
0:15:48 - 0:15:50	Sonya: Why wasn't this case investigated?
0:15:52 - 0:15:53	Capitão: What case?
0:15:56 - 0:16:01	Sonya: Twenty-three cartel members dumped in the same house as Cristina Fuentes.
0:16:02 - 0:16:06	Capitão: Twenty-two... not twenty-three.
0:16:07 - 0:16:09	Capitão: Isn't that right detective?
0:16:09 - 0:16:10	Marco: Sí, señor.
0:16:10 - 0:16:13	Sonya: Okay... so why wasn't it investigated?
0:16:17 - 0:16:18	Capitão: Quiero hablar contigo...
0:16:18 - 0:16:19	Marco: Sí, señor.
0:16:22 - 0:16:24	Capitão: Oh... nice meeting you, detective.
0:16:34 - 0:16:38	Capitão: ¿Cuándo tomaste este caso sabias de lo que se trataba?
0:16:38 - 0:16:39	Marco: No Señor.
0:16:39 - 0:16:41	Capitão: ¿Y ahora ella sabe de Rafa Galvan?
0:16:41 - 0:16:44	Marco: No, pero ella lo llevo que le importa pelo caso de la muchacha.
0:16:44 - 0:16:47	Capitão: Mas vas valer que estás seguro que así se sea...
0:16:47 - 0:16:51	Capitão: Y te asegurate tambien de mantener los americanos fuera de nostros assuntos.

0:16:51 – 0:16:53	Marco: Sí, señor. Capitão: ¿Entendido?
-------------------	---

3) Função de interjeição

A função de interjeição é uma das mais características nas alternâncias de código. Ela se refere à mudança que é feita com a inserção de uma interjeição de uma língua B em um enunciado de uma língua A. Porto (2006, p. 66) fala que esse tipo de função também pode ser aplicada aos preenchedores de espaço (ou preenchedores de pausa), que são as expressões utilizadas entre uma frase e outra causadas pela perda da linearidade de pensamento. Em *The bridge*, há diversos exemplos da função de interjeição em *codeswitching*. Na tabela 6, observa-se o uso da interjeição em espanhol no meio de uma conversa predominantemente em inglês. Na cena em questão, a polícia estadunidense e mexicana se encontra na cena de um crime e o Capitão Robles (mexicano) conversa com o Tenente Wade (estadunidense). O tenente pede permissão para assumir o caso, visto que o assassinato está ligado ao *serial killer* que estão investigando. O capitão não parece disposto a ajudar, e quando o mesmo se afasta, o tenente solta a interjeição *Este cabrón!* (Esse imbecil!).

Tabela 8 – A função de interjeição no episódio 8 de *The Bridge*

MINUTAGEM	ÁUDIO
0:39:45 – 0:39:46	Capitan Robles: You have someone in custody, no?
0:39:46 - 0:39:48	Tenant Wade: We do.
0:39:48 - 0:39:50	Capitan Robles: I guess everyone makes mistakes...
0:39:53 - 0:39:56	Tenant Wade: I'd like my dectetives to collect it, please.
0:40:00 – 0:40:01	Capitan Robles: You can trust my people.
0:40:06 – 0:40:08	Tenant Wade: Este cabrón!

Fonte: dados da pesquisa

4) Função de reiteração

Por vezes, a alternância de códigos é usada quando uma mensagem transmitida em uma língua A é estritamente parafraseada (ou com pequenas modificações) na língua B pelo próprio interlocutor da mensagem. Essa ação pode ter como objetivo clarificar a mensagem ou também manifestar uma forma de persuasão pelo interlocutor. No exemplo abaixo, Marco Ruiz utiliza uma expressão popular mexicana para explicar o nível de criminalidade que existe em Juárez, justificando porque ele não investiga todos os crimes que acontecem na cidade. Após usar o

ditado, o personagem percebe que Sonya não compreendeu a expressão, então ele reitera a mensagem repetindo-a em inglês.

Tabela 9 – Função de reiteração no episódio 1 de *The Bridge*

MINUTAGEM	ÁUDIO
0:37:20 – 0:37:23	Sonya: How was she killed?
0:37:26 – 0:37:27	Marco: I don't know.
0:37:29 – 0:37: 31	Sonya: Your name is on the report.
0:37:31 – 0:37:32	Marco: My name is in a lot of reports.
0:37:33 – 0:37:35	Sonya: There are no interviews. Not even with her parents
0:37:38 – 0:37:39	Marco: There is a saying in Juárez:
0:37:40 – 0:37:43	“Del plato a la boca, se cae la sopa”.
0:37:45 – 0:37:48	“From the bowl to the mouth the soup falls”.
0:37:49 – 0:37:51	Sonya: What does that has to do with this?
0:37:51 – 0:37:56	Marco: Cristina Fuentes is only one of 250 girls
0:37:56 – 0:37:59	who disappeared last year

5) Função de qualificação da mensagem

A função de qualificação é utilizada quando a alternância qualifica ou dá extensão a algo mencionado em outra língua. Ela pode ser produzida com o uso de uma descrição, um adjetivo, uma locução, etc., de modo a qualificar um argumento ou complemento. No sétimo episódio de *The Bridge*, Marco recorre a essa função para qualificar Childress quando lê seu livro sobre a fronteira entre México e Estados Unidos. O Título do capítulo é bastante ofensivo para o povo mexicano, então a alternância é utilizada por Marco para xingar o personagem de louco, como pode-se perceber na tabela abaixo.

Tabela 10 – Função de qualificação da mensagem no episódio 7 de *The Bridge*

MINUTAGEM	ÁUDIO
0:14:48 – 0:14:49	Marco: “Chapter nine -
0:14:48 – 0:14:54	On the extraterrestrial origins of the Mexican people”
0:14:55 – 0:14:57	Este cabrón está loco!
0:14:57 – 0:14:58	He is insane.

6) Função de personalização vs. função de objetivação

O contraste entre a função de personalização e a objetivação tem a ver com a intenção e o grau de envolvimento com a mensagem, uma conversa em que a alternância é produzida para criar uma atmosfera de experiência compartilhada. Por exemplo, uma interação em que um falante alterna a língua para que o outro interlocutor se sinta mais envolvido na conversa caracteriza a função de personalização. Nesse caso, a alternância cria uma maior intimidade com o receptor, como se fosse um produto que foi personalizado para agradar um cliente. A língua que causa essa intimidade no falante pode ser relacionada com o conceito de Gumperz de *we-code*, já que estabelece uma relação interna à identidade do falante, enquanto a língua anterior (que causa maior estranheza) se reflete no conceito de *they-code*, isto é, interações feitas fora da comunidade.

A objetivação, por outro lado, tem a intenção de causar estranheza, afastamento e uma relação menos íntima entre os interlocutores. Essa função também pode ser mobilizada para diminuir a carga semântica negativa de uma mensagem, como forma de aliviar o peso de uma expressão ou situação. No caso de *The Bridge* (2013), pode-se perceber, no exemplo abaixo, o uso de expressões em espanhol usadas pelo detetive mexicano Marco Ruiz em uma conversa por telefone com a detetive Sonya Cross.

Tabela 11 – Função de objetivação no episódio 1 de *The Bridge*

MINUTAGEM	ÁUDIO
0:28:49 – 0:29:13	Marco Ruiz: Cristina Fuentes,
0:28: 52 – 0:28:54	nineteen,
0:28:54 – 0:28: 58	Came north to work in the maquiladoras
0:28:58 – 0:29:00	Partial remains...
0:29:00 – 0:29:01	Señor?
0:29:01 – 0:29:03	Partial remains found
0:29:03 – 0:29:05	in a death house with twenty-two others.
0:29:06 – 0:29:07	Sonya Cross: Death house?
0:29:07 – 0:29:09	Marco Ruiz: Old buildings...
0:29:09 – 0:29:11	Where the sicarios dump bodies.
0:29:11 – 0:29:13	Fill up one, find another.

O contexto da conversa envolve a descrição da ficha policial de um corpo encontrado pelo policial mexicano. Ele utiliza as palavras *maquiladoras* e *sicarios* para suavizar a

conotação que essas palavras podem ter para a interação entre os dois. Dessa forma, o assunto que já é denso por se tratar de uma conversa sobre um corpo encontrado não fica ainda mais pesado, uma vez que a palavra *maquiladoras* (fábricas) remete a uma situação social que leva jovens mexicanas a cruzarem a fronteira para trabalhar em fábricas estadunidenses. As condições de trabalho das jovens mexicanas insalubres são retratadas na série, mostrando que muitas garotas de Chihuahua se submetem a um trajeto diário com condições precárias de trabalho e transporte, sendo comum que, nesse percurso, muitas sejam sequestradas e mortas. As mortes, por sua vez, são tidas como responsabilidade de *sicarios*. Na série de TV, os sicários são definidos como sanguinários, matadores de aluguel, membros de cartéis de drogas, que abusam e matam as garotas de Juárez. A **objetivação** da mensagem retira o peso das duas palavras com a intenção de focar na descrição da garota morta que é o objetivo da mensagem reproduzida na tabela acima.

Tabela 12 – Função de personalização no episódio 1 de *The Bridge*

MINUTAGEM	ÁUDIO
0:31:45 – 0:31:47	Steven: You hurt yourself.
0:31:47 – 0:31:49	Eva: Donde estamos?
0:31:50 – 0:31:52	Steven: In a safe place.
0:32:23 – 0:32:25	No te muevas, por favor.
0:32:49 – 0:32:50	You must be tired.
0:32:57 – 0:32:58	Duermes tu!
0:33:05 – 0:33:06	I'll be back.
0:33:07 – 0:33:08	Eva: Ei, no, no, no, no...
0:33:08 – 0:33:10	Ey, no te vayas!
0:33:10 – 0:33:13	No me dejes aqui, por favor!
0:33:19 – 0:33:20	Ey!
0:33:21 – 0:33:23	No te vayas!

Inversamente, percebe-se, no exemplo da tabela 10, que no diálogo entre o estadunidense Steven Linder e a mexicana Eva Guerra as alternâncias estão ocorrendo entre os interlocutores. Cada um utiliza sua primeira língua na conversa e o espectador não consegue definir se os personagens entendem as duas línguas ou não, até o momento em que Linder realiza duas trocas de língua, com o intuito de fazer com que a personagem o compreenda. A alternância personaliza a mensagem, aproximando Eva de Steven.

Porto comenta que a distinção entre as funções de personalização e objetivação também dizem respeito ao “grau de envolvimento ou distanciamento do falante em relação à mensagem,

isto é, se a afirmação diz respeito à opinião pessoal ou se provém de outra fonte” (PORTO, 2006, p. 69).

1.3 Metodologia da pesquisa

1.3.1 – Tipo de pesquisa

Esta pesquisa tem caráter exploratório, de natureza aplicada, com abordagem quali-quantitativa. Conforme explicam Silva e Menezes, a pesquisa exploratória

[...] visa proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses. Envolve levantamento bibliográfico; entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; análise de exemplos que estimulem a compreensão. Assume, em geral, as formas de Pesquisas Bibliográficas e Estudos de Caso. (SILVA; MENEZES, 2005, p. 21)

A intenção da presente pesquisa é propor uma solução, a partir do desenvolvimento de hipóteses aplicáveis à problemática da legendagem criativa de contatos das línguas inglesa e espanhola na série *The Bridge*. Nesse contexto, exploro os conceitos de alternância de línguas e de legendagem criativa como auxílio à resolução da problemática da pesquisa, dado que a finalidade principal da pesquisa segundo Gil é “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias”, e “habitualmente envolvem levantamento bibliográfico e documental, entrevistas não padronizadas e estudos de caso” (2008, p. 28).

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos, esta pesquisa se caracteriza como um estudo de caso. De acordo com Gil, o estudo de caso é caracterizado

[...] pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado, tarefa praticamente impossível mediante os outros tipos de delineamentos considerados. (GIL, 2008, p. 57)

O pesquisador alerta que o estudo de caso pode ser um modelo difícil de ser utilizado, devido à falta de rigor dos procedimentos metodológicos característica desse tipo de pesquisa. O teórico ainda ressalta que o tempo destinado à pesquisa deve ser distribuído com cautela pelo pesquisador para evitar que ao fim da pesquisa reste um amontoado de dados não analisados. No que diz respeito à natureza da pesquisa, Silva e Menezes (2005, p. 20) afirmam que a pesquisa aplicada “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática e dirigidos à solução de problemas específicos”. Esta geralmente é desenvolvida envolvendo verdades e interesses

locais, em contraste à pesquisa de natureza básica, que envolve verdades e interesses universais, mas que não se detém a uma aplicação prática.

Por fim, a tipologia dessa pesquisa é, por um lado, qualitativa, já que busca explorar características de indivíduos e cenários que dificilmente poderiam ser expressos por números e tabelas. Moreira e Caleffe (2008) afirmam que os dados são geralmente coletados pela observação do objeto, que, neste caso, é a série *The Bridge*, com o contraste entre a legenda em português oficial da Netflix e a legenda criativa proposta neste trabalho. A pesquisa também conta com a entrevista de legendadores, a fim de ter um parâmetro sobre as decisões do processo tradutório.

Por outro lado, a tipologia desta pesquisa é também quantitativa, dado que no segundo capítulo é feito um levantamento das alternâncias de línguas em *The Bridge*, contabilizando as ocorrências das alternâncias entre inglês e espanhol na série e dividindo-as em categorias e cruzando-as com fatores extralinguísticos. A pesquisa quantitativa, para Silva e Menezes, envolve tudo que pode “ser quantificável, o que significa traduzir em números opiniões e informações para classificá-las e analisá-las” (2005, p. 20). Esse tipo de pesquisa requer o uso de recursos e de técnicas estatísticas como a mediana, percentagem, média, desvio padrão, entre outros procedimentos matemáticos.

1.3.2 – Sistematização da pesquisa

O primeiro passo da pesquisa foi encontrar um material audiovisual que se encaixasse na proposta. Após assistir os primeiros episódios de *The bridge* (2013), foi possível perceber que as alternâncias entre línguas eram frequentes, e a situação de contatos de línguas foi um dos pontos ressaltados na produção dessa série. Após a escolha do objeto de estudo, formulou-se um projeto inicial que pudesse servir de apoio ao andamento da pesquisa. Iniciaram-se então as leituras teóricas que iriam embasar e orientar a produção das legendas.

A seguir, os episódios foram assistidos e a coleta de dados foi iniciada. Como o plano era analisar as legendas de fãs em contraste com as legendas oficiais da Netflix, tabelas foram elaboradas contendo as seguintes informações: minutagem, áudio, legendas da LOTS e legendas da Netflix. Posteriormente, as tabelas foram preenchidas a partir da transcrição dos áudios de momentos que continham alternâncias entre as línguas, o tempo em que as

alternâncias acontecem no vídeo foram marcados e as traduções das duas legendas foram coletadas.

O passo seguinte foi criar questionários que pudessem ser aplicados em dois grupos distintos: os tradutores que trabalham profissionalmente com legendagem (tradutores oficiais) e os tradutores que legendam por *hobby* (tradutores não oficiais). O intuito da aplicação desses questionários era averiguar como os tradutores se sentem com relação ao uso da Legendagem Criativa e quais eram as sugestões que os dois grupos poderiam dar para a tradução de produtos audiovisuais multilíngues. A partir das respostas coletadas, também seria possível ter uma orientação sobre como os distintos grupos trabalham, quais são as suas restrições, quais são as orientações dos clientes (no caso de TO) ou da equipe de *fansub* (caso sejam TNO).

Posteriormente, foi iniciada a escrita da presente pesquisa e concomitantemente a proposta de legendagem criativa dos episódios foi elaborada, padronizada e testada. Tendo um padrão definido para as legendas e iniciando-se o trabalho de tradução dos episódios, os questionários foram formatados para o modo de aplicação online, via *Google Forms*. A seguir, os dados dos questionários foram coletados e analisados, e por conseguinte inseridos na pesquisa.

O último passo da pesquisa foi a junção dos exemplos coletados nas tabelas para a elaboração de uma análise comparativa entre as duas legendas (oficiais e não oficiais) e a legenda criativa proposta nesta pesquisa. O contraste é realizado levando em consideração como os contatos de línguas foram traduzidos pelos TO e TNO e, em seguida, indica-se uma sugestão que destaque para as alternâncias de línguas na legenda para o português brasileiro.

CAPÍTULO 2: LEGENDAS DE FÃ vs. LEGENDAS PARA FINS COMERCIAIS

Antes de partir para a análise das legendas, é necessário conceituar um fenômeno crescente no meio da legendagem: as *fansubs*. Diaz Cintas e Remael (2007, p. 26) relatam que o fenômeno de legendagem de fãs tem suas origens na década de 1980, quando os fãs ocidentais de desenhos animados japoneses (conhecidos como *animes*) começaram a legendar seus desenhos favoritos, na tentativa de divulgar esses programas. O avanço tecnológico e a criação de programas de legendagem acessíveis geraram grandes mudanças no mundo da tradução audiovisual. Com o crescimento do acesso à internet, esse material midiático passou a ser acessado globalmente em uma velocidade maior do que em tempos passados.

Essa nova forma de legendagem feita “de fãs para fãs” é, segundo os autores, uma tendência que se encontra às margens dos imperativos do mercado e é “bem menos dogmática e mais criativa e individualista” (DIAZ CINTAS; REMAEL, 2007, p. 26) que o modelo que é proposto tradicionalmente. Dentre as características das legendas de fã, os autores destacam o uso de cores, o posicionamento na tela e o uso de legendas cumulativas que diferenciam o trabalho dos *fansubbers*. Diaz Cintas e Remael comentam que o campo carece de mais pesquisas que analisem e estabeleçam os pontos de convergência e divergência com o modelo de legendas utilizado profissionalmente.

Independente das questões legais e de direitos autorais, o trabalho dos *fansubbers* é, de fato, um fenômeno na área de TAV. Aqui no Brasil, existem grupos de legendagem de fãs que se organizam de modo a produzir legendas para dezenas de séries de televisão e filmes internacionais. Essas equipes são formadas por pessoas que realizam o trabalho somente por *hobby*, prestando um serviço aos demais fãs que não compreendem a língua de partida do vídeo. Esses *fansubbers* são organizados de tal forma que as séries mais famosas chegam a receber as legendas em português no dia seguinte ao da exibição no país de origem.

Os tradutores/fãs geralmente ficam responsáveis por algum número de séries recorrentes, e, no dia que o episódio vai ao ar no país de origem, o trabalho dos *fansubbers* se divide em gravar, legendar, revisar e disponibilizar. Um membro tem a responsabilidade de gravar o programa e repassar para os legendadores. Em seguida começa o processo de legendagem que, por vezes, é feito de ouvido, ou com uma transcrição da língua de origem. Dependendo do tamanho da equipe de legendagem, cerca de quatro a oito pessoas legendam

partes daquele episódio. Em seguida, um ou dois revisores fazem o trabalho final de correções das legendas, e elas são disponibilizadas na internet. O maior site de divulgação das legendas de *fansubs* no país é o legendas.tv. Nele, o espectador pode navegar procurando pelos nomes das séries/filmes, e até diretamente na área que reúne as equipes de *fansubbers*.

Dentre as equipes de legendagem mais conhecidas no país, podemos destacar o trabalho da Maniacs, InSanos, Queens of the lab, InSubs e LOTSubs, cada uma em sua área de interesse. A Maniacs legenda séries como *How to get away with murder*, *Jane the virgin*, *Quantico*, *Supergirl*, *No tomorrow*, entre outras. A InSanos traduz as legendas de séries como *Vikings*, *Once upon a time*, *Humans* e *Beauty and the beast*. A equipe Queens of the lab é formada somente por garotas e legendam, entre outras, as séries: *Bones*, *Castle*, *Law & Order SVU*, *Longmire* e *Outlander*. A InSubs foca principalmente na tradução de séries e filmes de super-heróis como: *DC's legends of tomorrow*, *The Flash*, *Arrow*, *MacGyver*, etc. e a LOTSubs legenda séries mais alternativas como, *Les Revenants*, *Inside no 9*, *Faking It*, *Hatufim*, *Polseres Vermelles*, *Bron* e *The Bridge*.

Por vezes o trabalho do legendador/fã é cunhado como “amador”, em detrimento do termo “profissional”, que é atribuído ao legendador que exerce o trabalho de forma remunerada. Pensando nesse aspecto, os termos usados nessa pesquisa foram elaborados de forma a não apresentar juízo de valor com relação aos envolvidos, até porque um profissional da legendagem pode também se enquadrar no papel de legendador/fã. Portanto, conceitua-se, como legenda oficial, o produto que tem finalidade comercial, produzido pelo profissional da tradução, distribuído por meio de DVDs, TV à cabo, TV aberta, plataformas de *streaming*, etc., e que recebe remuneração pelo seu processo de criação. Por outro lado, escolhi a nomenclatura “legenda não oficial” para definir o produto de legendagem elaborado sem fins lucrativos, feito por *hobby*, por fãs (denominados *fansubbers*), organizados (ou não) em equipes de legendas, podendo ser profissionais ou não da área da tradução, cujo trabalho não gera qualquer tipo remuneração e que caracteriza-se pela falta de autorização para a comercialização do produto.

2.1. Perfil dos Legendadores Oficiais e Legendadores não oficiais

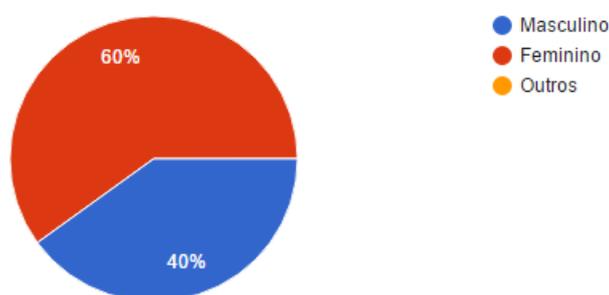
Com a intenção de traçar um parâmetro sobre o perfil dos legendadores brasileiros, criamos dois questionários (ver Apêndice 1) que foram disponibilizados para os participantes responderem via internet, com o auxílio da ferramenta de formulários da Google, o Google Forms. O primeiro questionário foi direcionado para os legendadores não oficiais – *fansubbers*

que trabalham em equipes de legendagem brasileiras (formulário disponível em: <https://goo.gl/forms/RLU8jhP0Oewfu0Ff1>); o segundo, teve como público receptor os legendadores oficiais – que trabalham em empresas como profissionais da tradução (formulário disponível em: <https://goo.gl/forms/0KAIx8QgTLKNowgT2>). O alcance da pesquisa era restrito, mas nela foi possível coletar dados de cinco tradutores oficiais e oito tradutores não-oficiais. A máscara escolhida para os participantes foi: TO1, TO2, ...TO5, para tradutores oficiais; e TNO1, TNO2, ...TNO8, para tradutores não oficiais. Sendo cada máscara atribuída a cada um de acordo com a ordem cronológica de resposta dos participantes.

No intuito de afinar os perfis dos informantes, as três primeiras perguntas de ambos questionários indagavam a idade, o gênero e o grau de escolaridade dos participantes da pesquisa. No caso dos tradutores oficiais, os participantes responderam que tinham entre 33 e 64 anos – TO1, 37 anos; TO2, 64 anos, TO3, 33 anos; TO4, 35 anos e TO5, 45 anos. Já a média da idade dos tradutores não-oficiais variou de 18 a 26 anos de idade – TNO1, não especificado; TNO2, 18 anos; TNO3, 20 anos; TNO4, 18 anos; TNO5, 25 anos; TNO6, 22 anos; TNO7, 18 anos e TNO8, 26 anos de idade. Os *fansubbers* nas equipes brasileiras de legendagem costumam estar entre a faixa etária universitária, pois, dentre as motivações de muitos, está a ideia de legendar como uma forma de praticar o idioma. A distinção de gênero dos entrevistados foi parecida para as categorias de tradutor oficial e não oficial, ambas tendo como predominante o gênero feminino, conforme os gráficos abaixo:

Gráfico 1 - Gênero dos Tradutores Oficiais (TO)

Gênero (5 respostas)



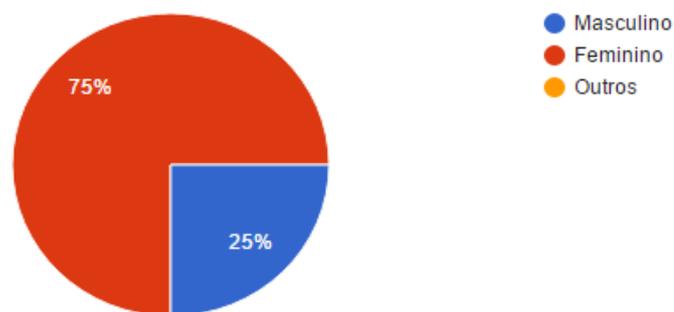
Fonte: dados da pesquisa

Como é possível ver no gráfico acima, 60% dos participantes do questionário para tradutores oficiais se identificaram como sendo do gênero feminino, e 40% como gênero

masculino. Foram três respostas para o gênero feminino e duas do gênero masculino. Há também uma predominância feminina nas respostas do questionário para os tradutores não-oficiais: o Gráfico 2 (abaixo) mostra a porcentagem de 75% dos participantes identificados com o gênero feminino e 25% se identificaram com o gênero masculino. A partir dos dados coletados é possível perceber que tanto no meio oficial como no não oficial há a predominância do gênero feminino, porém, não é possível chegar a um consenso sobre o resultado desses dados somente com esse levantamento de dados. Estudos posteriores são necessários para averiguar a predominância feminina na tradução audiovisual de legendas.

Gráfico 2 – Gráfico do gênero dos Tradutores Não-oficiais (TNO)

Gênero (8 respostas)

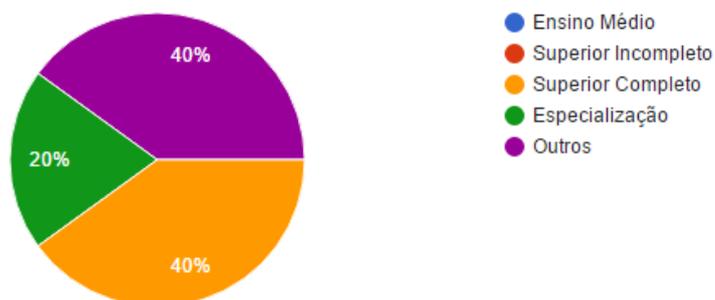


Fonte: dados da pesquisa

No que diz respeito ao nível escolaridade dos participantes, há informações heterogêneas na comparação entre tradutores oficiais e não oficiais, algo que já era esperado, levando em consideração a diferença de faixa etária média entre os grupos participantes.

Gráfico 3 – Nível de escolaridade dos Tradutores Oficiais (TO)

Nível de escolaridade (5 respostas)

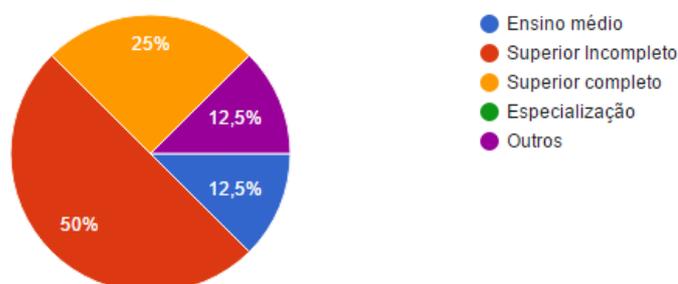


Fonte: dados da pesquisa

O nível de escolaridade dos Tradutores oficiais participantes da pesquisa varia desde título de graduação até título de mestrado. O TO1 tem Graduação na área de tradução e interpretação, e o TO2 é formado em engenharia mecânica e é tradutor juramentado. A TO3 tem graduação e especialização em Tradução, e a TO4 é estudante de mestrado na área de Tradução e tem curso em tradução audiovisual. Por fim, a TO5 é Bacharel em Jornalismo, graduada em Tradução, Especialização em Tradução e Mestrado em Estudos da Linguagem (Tradução). Ela também tem o certificado da ABRATES, de tradutora credenciada. Um ponto interessante que pode servir para pesquisas posteriores é que, embora as participantes desta pesquisa sejam em média mais jovens do que os do sexo oposto, todas declararam ter níveis acadêmicos mais elevados que seus colegas de profissão.

Gráfico 4 – Nível de escolaridade dos Tradutores Não-oficiais

Nível de escolaridade (8 respostas)



Fonte: dados da pesquisa

Os tradutores não-oficiais, em sua maioria, declararam estar cursando o ensino superior. O gráfico acima mostra que o grau de escolaridade dos participantes varia de ensino médio a ensino superior completo. A TNO1 declarou que cursa Engenharia e a TNO2, Direito. A TNO3 e a TNO4 cursam Letras (Tradução). O TNO5 tem curso superior completo e declarou que é Economista/Tradutor/Estudante de Teologia. A TNO6 está cursando Engenharia Civil. O TNO7 tem ensino médio, e a TNO8 tem graduação completa em Computação.

Analisando esses dados, é possível perceber a heterogeneidade de áreas de conhecimento dos Tradutores não-oficiais. Isso se dá não só porque qualquer fã que tenha conhecimento da língua a ser traduzida é bem-vindo nos grupos de *fansubbers*. As equipes de legendas de fãs no Brasil se organizam legendando séries afins: por exemplo, uma equipe fica responsável por séries criminais, outra por séries que envolvem a temática médica, e assim por diante. Também é comum que os legendadores da equipe sejam dessas áreas de conhecimento: uma pessoa que cursa direito vai legendar séries que têm termos jurídicos (como *Law and Order* ou *How to get away with murder*). Sayuri (2011) conta que na equipe NERDS há um colaborador fluente em Klingon (língua artificial criada para a série *Star Trek*), um *geek* colecionador de quadrinhos, além de estudantes de física, engenharia e informática que garantem que as referências técnicas e de cultura *nerd* sejam traduzidas apropriadamente. Na equipe *InSubs* há um terapeuta, um enfermeiro e um estudante de medicina que contribuem traduzindo séries médicas como *House M.D.* e *Grey's Anatomy*. Diaz Cintas e Sánchez (2006, p. 50) destacam que a atividade de *fansubbing* envolve uma quantidade de trabalho significativa, pois, enquanto as tarefas de sincronização e segmentação podem ser aprendidas em um curto

período de tempo, a tradução é uma tarefa bem mais complicada e que demanda um maior período de tempo para ser dominada.

Os tradutores não-oficiais também responderam questões sobre quais línguas falam, de qual língua traduzem e se têm algum curso ou certificação na língua. A intenção dessa questão era averiguar o nível de proficiência dos entrevistados. A TNO1 informou que fala português e inglês, sendo português sua língua materna e inglês a língua estrangeira. Ela afirma que fez curso de inglês e que tem fluência na língua. A TNO1 também informa que traduz do inglês. A TNO2 também declara falar inglês e português, sendo esta última sua primeira língua. Ela informa que fez curso de inglês em escola de idiomas, e que também trabalhou nesta escola como monitora e professora. Ela afirma ter nível avançado de inglês e traduzir tanto do inglês como do português.

A TNO3 declarou falar francês e inglês, tendo feito curso para aprender os idiomas. Ela relata que tem nível avançado em inglês e nível intermediário em francês, porém só traduz do inglês. A TNO4 declarou falar inglês, holandês e espanhol, e traduzir dos três idiomas. Ela afirma que aprendeu inglês em curso de idioma e que tem nível avançado na língua. No holandês, a TNO4 afirma ter nível básico, e diz que aprendeu o idioma no ensino médio, enquanto morava fora do país. Ela afirma que tem nível intermediário de espanhol. O TNO5 fala português como primeira língua e inglês como língua estrangeira, a qual aprendeu em curso e tem nível avançado na mesma. O TNO5 afirma traduzir do inglês para português.

A TNO6 declara falar português, inglês e francês, e traduzir somente do inglês. Ela declara ter nível proficiente nas línguas estrangeiras, e certificação do exame TOEFL para a língua inglesa. O TNO7 declara falar português, como língua materna, e inglês e espanhol, como línguas estrangeiras. Ele afirma traduzir do inglês, cujo nível de proficiência é avançado. O participante informa ainda que seu espanhol é de nível básico. Ele declara ter estudado inglês por 6 anos em curso de idiomas e tem certificação internacional na língua pela escola de Cambridge no nível B2, e informa que aprende espanhol estudando sozinho e mantendo contato com falantes da língua. A TNO8 fala português e inglês, e declara traduzir do inglês. Ela considera ter nível intermediário da língua e afirma ter feito curso de idiomas por três anos quando era criança.

Diaz Cintas e Sánchez (2006) declaram que, no cenário de *fansubbing*, dado o fato de que as traduções são gratuitas e que os tradutores nem sempre são preparados para realizar tais

tarefas, não é “[...] surpresa que a qualidade de traduções que circulam na internet seja muito frequentemente abaixo da média, contudo, algumas traduções não tem nada a invejar da qualidade de traduções licenciadas”¹¹ (DIAZ CINTAS; SÁNCHEZ; 2006, p. 46). No que diz respeito a busca pela qualidade na produção das legendas de fãs, o cenário brasileiro e mundial mudou bastante ao longo desses dez anos. Atualmente, não só os *fansubbers* têm uma organização bem maior, como o acesso à internet de alta velocidade, a diversas ferramentas de tradução gratuitas e acessíveis, bem como o uso de parâmetros como os vistos no *Guia LOTS* no capítulo anterior, mostram que hoje as *fansubs* são traduções tão boas quanto as produzidas por profissionais da tradução.

Os tradutores oficiais também foram questionados acerca dos idiomas que falam, e a partir de qual traduzem. O TO1 declarou falar português, inglês, russo, espanhol, alemão, croata, ucraniano e lituano. Ele afirmou traduzir a partir do russo, inglês e português, e se declarou fluente nesses idiomas. O TO2 declarou falar português, inglês, italiano, francês, espanhol, traduzindo apenas do inglês e do português. Sobre o nível de proficiência nas línguas mencionadas, o TO2 declara “Português, inglês - domínio completo, italiano, francês - suficiente para não passar apertado; NÃO traduzo espanhol - aprendi a falar com fluência, mas por osmose, não sei escrever” [sic] (ver Apêndice 2). A TO3 afirma falar inglês com fluência e traduzir do inglês e português. A TO4 é nativa na língua portuguesa e relata falar inglês e espanhol com fluência e traduzir a partir das três línguas citadas. A TO5 fala inglês e português, e declara ter fluência na língua inglesa e traduzir a partir dela.

A partir desses dados, é possível perceber que os tradutores oficiais apresentam um grau adequado de proficiência em maior variedade de línguas do que os tradutores não oficiais, provavelmente pelas razões apresentadas acima sobre grau de escolaridade, motivação e faixa etária. A variedade de línguas que os tradutores oficiais declaram ter é um diferencial no meio profissional, dado que essa multiplicidade de conhecimentos aumenta o leque de possibilidades na hora de conseguirem projetos de tradução. No caso dos *fansubbers* o conhecimento geralmente se limita as línguas inglesa e espanhola, visto que os materiais que são traduzidos pelos fãs são originários predominantemente de países anglo e hispano falantes. Outra variedade não demonstrada nos dados dessa pesquisa são os fãs que falam japonês e coreano e

¹¹ [Tradução minha] Given this state of affairs, it is not surprising that the quality of the translations circulating on Internet is very often below par, although on occasions some fansubs do not have anything to envy to the quality of the licensed translations, commercially distributed on DVD or broadcast on television. (DIAZ CINTAS; SÁNCHEZ; 2006, p. 46).

traduzem animes japoneses e novelas de K-pop. Esses grupos não contemplados são diminutos pois frequentemente os produtos audiovisuais em línguas asiáticas são traduzidos no Brasil a partir da tradução em inglês.

Diaz Cintas e Sánchez (2006, p. 50) também afirmam que o aumento constante dos padrões de qualidade e da velocidade de entrega que os fãs de animes demandam dos *fansubbers* faz com que muitos se cansem rapidamente e decidam abandonar o cenário de *fansubbing* após trabalharem por um curto período. Em contradição com a afirmação dos autores, as respostas ao questionário para TNO mostram que, no cenário de *fansubbing* brasileiro atual, os colaboradores se envolvem com essa atividade por longos períodos, mesmo quando não tiveram experiências anteriores com a legendagem ou com a tradução. A TNO1 relata que faz legenda de fãs há dois anos, mas que nunca teve experiências com tradução ou legendagem antes de entrar na equipe de *fansubbers*. A TNO2 também não tinha experiência anterior e está legendando há oito meses. A TNO3, que cursa tradução, afirma ter tido experiências com traduções técnicas e literárias na faculdade e declara estar legendando há oito meses. A TNO4 faz legenda de fãs há dez meses e, com relação à experiência anterior em tradução/legendagem, afirma: “quando estudava fora sempre traduzia textos para o português, inglês ou holandês. Porém, sempre para me ajudar a estudar e focar nas aulas, nunca havia legendado filmes e séries antes de entrar para a equipe” (ver Apêndice 3).

O TNO5 declara que faz legendas de fãs há cinco anos, mas não teve experiência com tradução até entrar na equipe. Já a TNO6 faz *fansubbers* há seis anos e também não teve outra experiência com tradução ou legenda. O TNO7 ainda declara fazer legendas há cinco anos, e afirma que, antes de fazer parte da equipe Maniacs, já participou de outro grupo de legendas de fãs, “a Legendis, na qual fazíamos legendas para seriados como *The Newsroom*, *Tron* etc. e também já fiz legendas por conta própria, quando legendei alguns filmes” [sic] (ver Apêndice 3). Por fim, a TNO8 afirma não ter outra experiência com traduções e legendas além da equipe de *fansubs*. Ela também declara que traduz legendas de fãs há oito anos.

Os tradutores oficiais (TO) foram questionados sobre há quanto tempo trabalham com legendagem profissionalmente e se tinham alguma experiência não profissional com legendas. Todos os participantes negaram ter tido qualquer experiência não profissional. No que diz respeito ao tempo de experiência profissional, o TO1 declarou legendar há cinco anos profissionalmente. O TO2 afirmou que trabalha com legendagem há 13 anos, e que trabalha também com dublagem, desde 1987 (há 30 anos). A TO3 legenda profissionalmente há 12 anos,

e a TO4 faz legendas há dois anos. A TO5 declarou trabalhar profissionalmente com legendas desde 1995 (há 22 anos). É perceptível a diferença no tempo de experiência com o trabalho de legendagem entre os dois grupos, sendo que, para ambos, esses períodos de tempo podem ser considerados longos.

Posteriormente, foi perguntado em quais empresas os TO trabalhavam e há quanto tempo, com a intenção de ter uma noção do ambiente e tipo de trabalho. O TO1 respondeu somente que trabalha em diversas empresas e que está na mais recente há três anos. O TO2 não respondeu à pergunta. A TO3 respondeu que já fez trabalhos autônomos para várias empresas como Drei Marc, Gemini Media, Quatro Estações e recentemente Iyuno Media Group. A TO4 respondeu que trabalha “com várias agências nacionais e do exterior como *freelancer*” (ver Apêndice 2), desde que iniciou sua carreira há dois anos. E a TO5 trabalhou (e foi fundadora) da Gemini Media. Ela relata que hoje trabalha para empresas estrangeiras e clientes diretos. Além disso, deve-se levar em consideração a profissionalização dos tradutores oficiais, o que não acontece para os não oficiais, e como esse fator pode afetar a continuidade dos *fansubbers* nos grupos. Porém, nem a educação formal, nem o tempo de envolvimento com o trabalho de TAV garantem a qualidade do produto final. É de se esperar que os TO produzam traduções adequadas, mas isso não exclui a possibilidade de uma legenda de fãs que se equipare no padrão de qualidade da tradução oficial.

A sondagem inicial encerra-se com o questionamento sobre qual tipo de material audiovisual os Tradutores Oficiais costumam trabalhar. O TO1 afirma que costuma legendar filmes, documentários e séries. O TO2 responde que sua especialidade são vídeos empresariais – de treinamento, institucionais, de lançamento de produtos. Ele acrescenta que, “normalmente, são de empresas que não entendem NADA de vídeo, terceirizaram a produção, e ele vem sem script, sem mais nada; apenas o vídeo. Entrego o produto pronto, legendado” [grifo dela] (ver Apêndice 2). O TO2 ainda afirma que também traduz filmes de longa-metragem e seriados de TV para legendagem. A TO3 conta que traduz filmes e séries. A TO4 comenta que, além dos filmes e séries, também costuma legendar programas de TV, vídeos educacionais e institucionais. A TO5 responde que seu material geralmente são programas jornalísticos (principalmente entrevistas), filmes, documentários, séries, vídeos institucionais.

Feita a sondagem inicial, a qual permite traçar um perfil do tradutor oficial e do tradutor não-oficial, inicia-se a segunda série de perguntas, voltada para o objetivo da presente pesquisa: legendagem de material audiovisual multilíngue. Para alcançar tal objetivo, investigou-se se os

tradutores (oficiais e não-oficiais) conheciam, ou já utilizaram a legendagem criativa, e foram questionados sobre as recomendações das empresas (ou das equipes de legendagem) nas ocorrências de alternância de línguas, e por fim, sobre como esses tradutores sugerem que essas misturas sejam tratadas no caso da tradução para legendas.

Quando questionados se conheciam ou faziam uso da proposta de legendagem criativa (por exemplo, uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela, etc.), os tradutores oficiais foram categóricos ao expor suas opiniões sobre essa proposta e sobre a falta de autonomia que enfrentam no mercado de trabalho. O TO1 afirma que conhece esse tipo de legenda, mas acha “horrível para ler” (ver Apêndice 2).

O TO2 afirma que também conhece essa proposta, e que o uso dela “é raro, mas às vezes o vídeo se presta a isso” [sic] (ver Apêndice 2). Ele explica que, em um caso de legendagem cruzada, ele legendou o que estava em inglês para português usando letras amarelas; e o que estava em português, foi traduzido para o inglês, usando a fonte branca. Ele também afirma que, em um vídeo de treinamento, um cliente pediu que “os títulos rápidos” que apareciam com nomes de técnicas fossem legendados, e o TO2 colocou essas legendas no topo da tela. Ele termina seu pensamento com a seguinte reflexão: “Acho que quem estava lendo as legendas de baixo não teria tempo de ler aquilo, mas o cliente quis...” (ver Apêndice 2). A opinião do TO2 corrobora com a ideia exposta por Diaz Cintas e Sánchez (2006, p. 47) de que essas convenções nunca foram usadas no passado da legendagem profissional uma vez que “uma das regras de ouro sempre foi que as melhores legendas são aquelas que passam despercebidas pelo espectador”¹². Essa noção exposta por Cintas está sendo mudada ao longo dos anos, pois hoje tradutores e empresas de tradução atendem a demandas em que a legenda tem papel de destaque na tela, como já exposto no capítulo anterior.

A TO3 responde o questionamento apenas com “Não”, sem deixar claro se conhece a proposta de legendagem criativa, mas não a utiliza, ou sequer conhece a abordagem. A TO4 comenta que não tem autonomia nos trabalhos, o que reflete bem o mercado de tradução de legendas. Ela conta que, em seu trabalho, “os clientes pedem o arquivo de legendas padrão, sem cor, efeito, nada. Isso fica a cargo da produtora/cliente, colocar os efeitos. O máximo que

¹² [Tradução minha] “[...] one of the golden rules has always been that the best subtitles are those that pass unnoticed to the viewer” (DIAZ CINTAS; SÁNCHEZ; 2006, p. 47).

eu faço é indicar itálicos e elevação de legenda” (ver Apêndice 2). Por fim, a TO5 também comenta que a proposta de legendagem criativa não é uma prática tão comum em sua rotina. Ela conta que só recentemente fez uso da legenda criativa quando um cliente exigiu que usasse negrito nos nomes de países que apareciam nas legendas.

A partir dos relatos acima expostos, percebe-se que o mercado de legendas no país ainda é muito fechado para novas propostas, como a da legendagem criativa. Observa-se também que, como os TO precisam do aval de seus clientes, a autonomia para uso de formas não convencionais de TAV fica restrita aos tradutores profissionais. Os Tradutores não oficiais, por sua vez, não respondem a um superior, nem sofrem restrições por parte de seus clientes, o trabalho desses legendadores sendo mais livre e fluido. A legendagem criativa já é uma proposta bastante usada no Japão e em alguns países da Europa. Aqui no Brasil e nos Estados Unidos é mais comum ver esse tipo de TAV somente em legendas intralinguais para surdos e ensurdecidos. Diaz Cintas e Sánchez (2006) comentam que

as *fansubs* compartilham algumas características da legendagem profissional, mas são claramente mais ousadas na apresentação formal, tirando vantagem do potencial oferecido pela tecnologia digital. Essa nova forma de legendagem “por fãs e para fãs” na internet jaz às margens dos imperativos do mercado e é bem menos dogmática e mais criativa e individualista do que as que são tradicionalmente feitas para outros meios como televisão, cinema e DVD. (DIAZ CINTAS; SÁNCHEZ; 2006, p. 51)¹³

Quando questionados sobre as legendas criativas, a TNO1 e a TNO2 afirmam conhecer a proposta, mas nunca ter usado. A TNO3 e a TNO4 relatam que não conhecem, e nunca usaram a legendagem criativa. O TNO5 responde que conhece essa proposta, mas não confirma se já usou esse tipo de legenda. A TNO6 relata que não conhece a legendagem criativa. O TNO7, relata que, embora não utilize as legendas criativas, a equipe de *fansubbers* Addic7ed faz uso desse recurso com frequência. Por fim, a TNO8 afirma que não faz uso da legendagem criativa, e só utiliza o recurso de itálico para marcar os locutores não presentes, prática consolidada na legendagem.

Em seguida, foi perguntado se os tradutores já se depararam com materiais audiovisuais que envolvessem duas ou mais línguas. Os tradutores não oficiais, em sua maioria, citaram

¹³ [Tradução minha] “Fansubs share some of the characteristics of professional subtitling, but they are clearly more daring in their formal presentation, taking advantage of the potential offered by digital technology. This new form of Internet subtitling ‘by fans for fans’ lies at the margins of market imperatives and is far less dogmatic and more creative and individualistic than that which has traditionally been done for other media like the television, the cinema or the DVD.” (DIAZ CINTAS; SÁNCHEZ; 2006, p. 51).

interações do inglês e espanhol em séries de televisão. A série mais citada pelos *fansubbers* foi *Jane the virgin* (2014), uma série de TV estadunidense que é uma adaptação da novela venezuelana *Juana la virgen*. A TNO1, a TNO2, a TNO4 e o TNO7 citam essa série e relatam que ela apresenta momentos de mistura de línguas. A TNO3 relatou apenas que viu um episódio predominantemente em inglês, em que uma personagem utiliza a palavra “por favor” (em espanhol) quando fala com seu filho. O TNO5 comenta que já presenciou o uso de francês e alemão em séries feitas nos Estados Unidos. A TNO6 conta que sempre vê expressões em outras línguas sendo usadas, ou também personagens que só falam espanhol. Somente a TNO8 afirmou não ter visto esse tipo de interação nas telas.

Os tradutores oficiais, por outro lado, comentaram mais a presença de alternância de línguas em documentários. O TO1 conta que presenciou alternâncias em um documentário em russo, mas com algumas pessoas falando em alemão, francês, inglês e italiano. O TO2 também conta que, em um documentário sobre o novo sistema de ar condicionado da Capela Sistina, os entrevistados falavam inglês, italiano, francês e espanhol. Ele explica que quando falavam uma dessas línguas havia legendas em inglês sobre uma tarja preta que ele teve que cobrir com outra tarja. A TO3 explica que frequentemente se depara com diálogos em outros idiomas dentro do mesmo produto, e exemplifica que em séries originalmente sul-coreanas as alternâncias de línguas são traduzidas para o inglês, e por sua vez, a TO3 as traduz para o português.

A TO4 relata que traduziu um filme em inglês onde alguns personagens falavam russo, pois o enredo se passava na Rússia. Em outro filme, ela conta que alguns personagens falavam chinês. Por fim, a TO4 narra a experiência de um documentário em que algumas pessoas falavam alemão. A TO5 indica que atualmente é bem comum ocorrer alternância de línguas em produtos audiovisuais. Ela relata que recentemente recebeu um documentário cuja língua principal era o inglês, mas também havia entrevistas em francês, cujo idioma ela não domina. A TO5 conta que resolveu esta situação marcando, no arquivo de legendas, os pontos dessas entrevistas. Ela, então, comunicou a situação ao cliente, que repassou o vídeo para um tradutor de francês.

Os tradutores não oficiais responderam à mesma pergunta de forma bastante heterogênea. A TNO1 conta que legenda os casos de mistura de línguas de acordo com a recomendação da sua equipe, que instrui que os *fansubbers* utilizem itálico na língua que não é o inglês. Ela também explica que realiza a tradução com base na tradução para o inglês fixa no vídeo. A TNO2 também cita que faz a tradução a partir da legenda fixa em inglês. A TNO3

afirma que em expressões em outra língua, como “papi” ou “por favor” do espanhol, a recomendação da equipe é manter na língua original, marcada com o itálico. A TNO4 concorda com a TNO3: mantendo a expressão sem tradução, mas marcada com itálico.

O TNO5, por outro lado, indica que não deve traduzir a mistura com a outra língua, mas não explica se produz a legenda com a fala na língua original (sem tradução para o português), ou se simplesmente não coloca nenhuma legenda. A TNO6 corrobora com as TNO1 e TNO2 e acrescenta que, no caso de falas grandes em outra língua “menos comum” e não havendo legenda fixa em inglês, o intuito talvez seja realmente o de criar tensão, para que o telespectador de fato não entenda o diálogo, nem sempre sendo necessário traduzir, para não afetar a intenção do estranhamento que o vídeo quer causar. O TNO7 explica que a recomendação da equipe é de traduzir esses contatos, e, no episódio em que se deparou com legendas em espanhol, ele conseguiu traduzir sem problemas o diálogo. Como a TNO8 relatou na pergunta anterior que não se deparou com produtos audiovisuais multilíngues, ela não respondeu essa questão.

Por fim, a última pergunta tenta averiguar o que esses dois grupos sugerem como solução para a legendagem de materiais multilíngues. A intenção foi observar se algum grupo sugeriria uma legenda criativa (utilizando marcações que destacassem a alternância das línguas, etc.). As respostas dos tradutores oficiais envolvem, predominantemente, sugestões relacionadas ao campo linguístico. O TO2, a TO3 e a TO5 sugeriram um trabalho em conjunto com um tradutor do outro idioma. O TO1 apenas sugere que tudo seja traduzido. A TO4 e a TO5 destacam que, se houver a tradução da língua para o inglês, seja em legenda fixa, ou seja, caso seja em *script*, deve-se traduzir. Somente a TO3 sugere o uso de marcas estéticas na legenda. Ela fala que se deve utilizar destaques como o itálico e a tarja preta, mas tudo depende das recomendações do cliente.

Os *fansubbers*, por outro lado, tem uma grande autonomia, pois, embora as equipes tenham manuais que direcionam o trabalho dos membros da equipe, muitas permitem a utilização de informações paralinguísticas, uso de itálico, notas do legendador, entre outras possibilidades de legendagem. Um reflexo dessa liberdade pode ser percebido nas respostas dos legendadores participantes desta pesquisa. A TNO1 indica que a legenda só seja feita caso o vídeo apresente a tradução para a língua mais recorrente. Ela explica que “se não tiver legenda do próprio vídeo, a fala pode não ser pertinente ao contexto ou o não entendimento do telespectador pode ser intencional” (ver Apêndice 3).

A TNO4 e a TNO8 indicam o itálico como a solução para marcar essas alternâncias. A TNO4 justifica que o uso dessa marca ajuda o espectador a se situar no contexto de mistura de línguas nas falas dos personagens. O TNO5 sugere a utilização de cores diferentes nas legendas de materiais multilíngues. A TNO6 e o TNO7 indicam que o trabalho de pesquisa e o conhecimento de outras culturas ajudarão na tradução de interações multilíngues.

Os dados compilados e analisados nesta pesquisa ajudam a delinear os perfis dos tradutores de legendas de dois grupos distintos, porém muito presentes no cenário da TAV brasileira: os legendadores oficiais e os legendadores não oficiais.

Ao final dessa análise é possível traçar um perfil para os tradutores oficiais e não oficiais que contribuem na compreensão sobre o trabalho de ambos os grupos. O tradutor oficial (TO) no Brasil tem, segundo os dados desta pesquisa, o seguinte perfil:

- Mulher (60%);
- Entre 33 e 64 anos;
- Tem nível superior completo (100%);
- Tem pós-graduação na área de tradução (40%);
- Tem proficiência em mais de dois idiomas (60%);
- Traduz do português < > inglês (100%);
- Trabalha profissionalmente com tradução entre 2 e 22 anos;
- Tem experiências exclusivamente profissionais com a tradução;
- Trabalha como *freelancer* (100%);
- Legenda filmes, séries de TV, vídeos educacionais e institucionais, documentários e programas de televisão;
- Conhece a proposta de Legendagem criativa (80%), não acha uma proposta adequada (40%) e já fez uso dessa proposta ao menos uma vez e a pedido do cliente (60%);
- Já traduziu algum material audiovisual multilíngue (100%) e legendou as falas completamente para o português;
- Sugere apenas traduzir os contatos de línguas para o português sem usar a proposta de legendagem criativa (80%).

O perfil traçado para o Tradutor não oficial (TNO) difere bastante do perfil do TO, visto que engloba as seguintes características:

- É mulher (75%);
- Tem entre 18 e 26 anos;
- Está cursando o nível superior (62,5%) em tradução (37,5%);
- Participa da equipe Maniacs (62,5%);
- Tem fluência em língua inglesa (100%);
- Fala mais de dois idiomas (50%);
- Traduz do inglês (100%);
- Fez curso de idiomas por pelo menos 7 meses;
- Trabalha com legenda de fãs entre 1 mês e 8 anos;
- Não tinha experiência com tradução/legendagem até entrar na equipe de *fansubbers* (75%);
- Conhece a proposta de legendagem criativa, mas nunca fez uso da proposta (50%);
- Já se deparou com material audiovisual multilíngue (75%);
- Sugere a tradução de todas as falas multilíngues para o português (50%);
- Sugere utilizar marcas como itálico/ uso de cores em casos de legendas multilíngues (37,5%).

A análise dos dados demonstra que os tradutores oficiais ainda possuem muitas restrições e que algumas delas já foram ultrapassadas pelos tradutores não oficiais. O uso da proposta de legendagem criativa ainda é minoritário nas traduções não oficiais e oficiais, e os próprios legendadores esboçam certo estranhamento com relação ao uso de marcas tipográficas nas legendas. O perfil dos TO e TNO se distanciam no que diz respeito a sondagem inicial de idade e escolaridade, mas se aproximam nos aspectos relacionados ao trabalho com legendas de material audiovisual multilíngues. Vale ressaltar que, embora os teóricos (como Cintas e Remael, 2007) indicam que o uso da proposta criativa seja mais comum entre os *fansubbers*, os padrões de legenda do TNO brasileiro se aproximam bastante do padrão do TO, conforme confirma o *Guia LOTS* (Anexo A). É de se esperar que o público sinta um estranhamento inicial ao se deparar com novos estilos de legendagem (como a legendagem criativa), porém, o trabalho das legendas de fãs - que é amplamente divulgado no Brasil - comprova que o espectador se adapta aos novos modelos, podendo passar a preferi-los. Pois como asseveram

Diaz Cintas e Sánchez (2006, p. 47): “só o tempo dirá se todas essas convenções se tornarão características da legendagem futura”.¹⁴

¹⁴ [Tradução minha] “Only time will tell whether all these conventions will become a feature of future subtitling” (DIAZ CINTAS; SÁNCHEZ, 2006, p.47).

CAPÍTULO 3: ANÁLISE DAS LEGENDAS

A análise a seguir examina duas legendas para o português brasileiro da primeira temporada da série *The Bridge* (2013) feitas, respectivamente, por profissionais da Netflix e por fãs da equipe LOTSubs. Serão considerados para a análise os trechos que envolvem alternância de línguas, onde as legendas de fãs (legendas não-oficiais) e as legendas de profissionais (legendas oficiais) serão contrastadas e analisadas à luz das teorias de contatos de línguas, *codeswitching* e tradução de produtos audiovisuais multilíngues. Após cada exemplo analisado, segue minha proposta de legenda pensada de modo a destacar a situação de mistura de línguas e elaborada com o embasamento da teoria de legendagem criativa.

Nesta pesquisa, a solução encontrada para destacar a situação de *codeswitching* entre as línguas inglesa e espanhola envolve a proposta do uso de cores para diferenciar os momentos de fala no par de línguas. A ideia inicial era utilizar as cores branca e amarela, determinando o uso de uma cor para cada língua utilizada, como por exemplo, o uso da cor branca para os discursos em língua inglesa e a cor amarela para as realizações de fala em espanhol.

Partindo do pressuposto que as cores branca e amarela já são comuns em legendas brasileiras e de todo o mundo, a hipótese inicial era a de que o uso das duas cores seria mais adequado pois não causariam estranhamento no espectador que já está acostumado com o uso de uma cor ou outra. Porém, a proposta de legendagem criativa incentiva o tradutor a dar mais visibilidade às legendas, transformando-as de acordo com a função que se deseja alcançar. Sendo assim, fez-se necessária a criação de um novo padrão que pudesse de fato destacar quem realiza as alternâncias e como cada um dos dois grupos (mexicano e estadunidense) mistura o inglês e o espanhol. Dessa maneira, foi estipulado o uso de quatro cores que pudessem atender as seguintes demandas: i) sempre que um estadunidense usa a língua inglesa (sua língua materna), as legendas foram marcadas com a cor **branca**; ii) quando um mexicano utiliza a língua espanhola, as legendas foram alteradas para a cor **amarela**; iii) em casos de uso de segunda língua, a cor **azul** foi utilizada para destacar o uso do espanhol por estadunidenses; iv) quando os mexicanos usam o inglês, a alternância foi marcada com a cor **verde**. Para que a legenda ficasse visível na tela em todos os momentos, utilizou-se também a borda preta que garante a visibilidade dos contornos da fonte para qualquer cor utilizada.

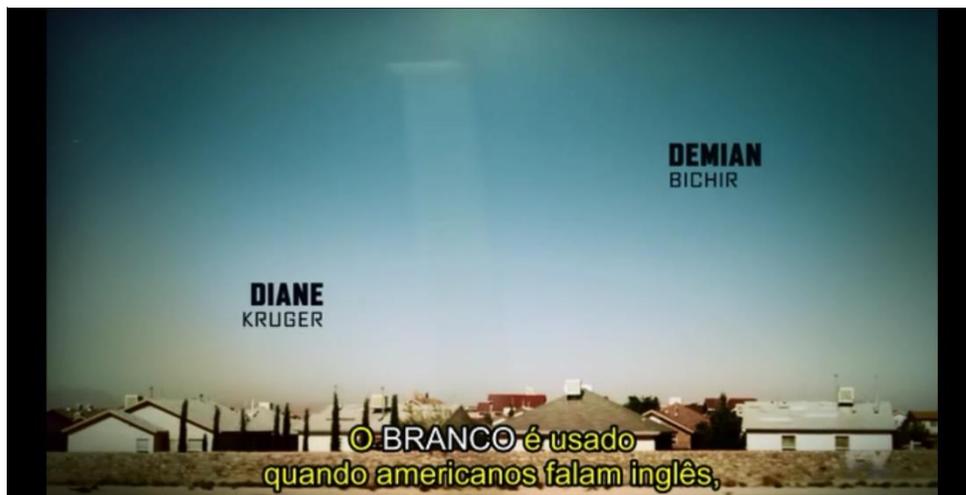
Com o intuito de deixar o espectador a par do uso das cores distintas na legendagem dos episódios, uma espécie de “legenda” do uso de cores nas situações de alternância foi elaborada, e ela aparece como nota do tradutor durante a abertura da série em todos os episódios, conforme mostram as figuras 8, 9, 10, 11 e 12 abaixo:

Figura 8 – Abertura de *The bridge* (2013) com legenda explicativa



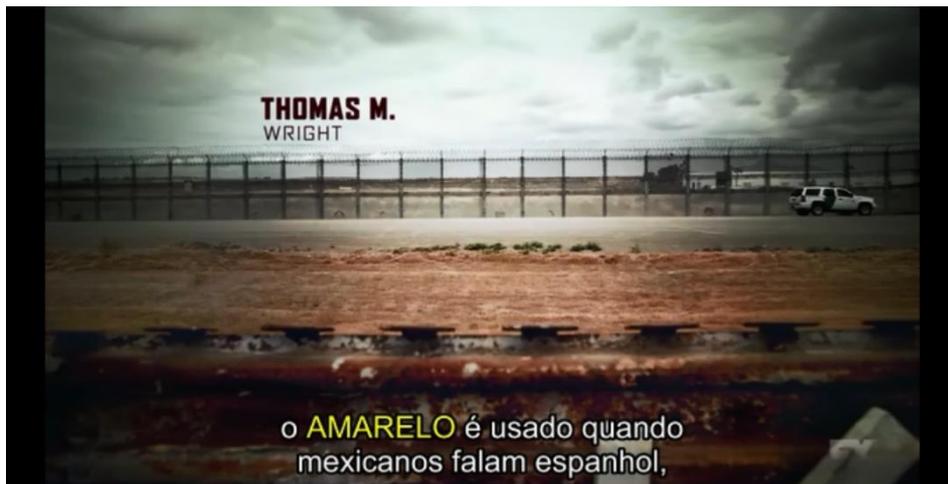
Fonte: dados da pesquisa.

Figura 9 - Legenda explicativa para a cor branca



Fonte: dados da pesquisa

Figura 10 – Legenda explicativa para a cor amarela



Fonte: dados da pesquisa

Figura 11 – Legenda explicativa para a cor azul



Fonte: dados da pesquisa

Figura 12 – Legenda explicativa para a cor verde



Fonte: dados da pesquisa

A elaboração desse padrão de legendagem visa garantir que as alternâncias entre línguas tenham mais visibilidade nas legendas. O intuito é conscientizar o espectador a respeito das situações de contatos de línguas. Para tanto, o uso de cores nas legendas tem a função de destacar essas alternâncias e, a partir disso, valorizar e trazer à tona o contexto de bilinguismo em situação de fronteira.

No primeiro episódio da série, já se pode perceber que a questão linguística é um dos destaques no desenvolvimento da trama. A série retrata o cotidiano de duas cidades fronteiriças e o trabalho integrado de detetives das duas cidades. O uso de alternâncias intersentenciais e intrasentenciais acontece geralmente quando personagens das duas nacionalidades interagem. O estranhamento linguístico e cultural também é retratado na série. Na tabela 1 abaixo, é feita a transcrição de uma cena em que o detetive Marco Ruiz chega em casa após um dia de trabalho e se dirige ao quarto do filho. Ele entra no quarto e chama pelo nome de Gus, mas o rapaz demora a perceber a presença do pai, pois está usando fones de ouvido. A conversa é iniciada em inglês, mas ela se desenvolve utilizando alternâncias entre o inglês e o espanhol. Marco sentiu o cheiro de maconha no quarto do filho adolescente e conversa sobre o uso de drogas com o rapaz.

Tabela 13 – Marco fala sobre drogas com seu filho

MINUTAGEM	ÁUDIO	LOTS	NETFLIX
0:15:04 – 0:15:07	Marco: I can smell it. Gus: What?	-Posso sentir o cheiro. -O quê?	- Sinto o cheiro. - De quê?
0:15:07 – 0:15:09	Marco: Como “what”? The dope. La MOTA.	Como o quê?	Como “de quê”?
		A droga, a erva.	Da droga, maconha.
0:15:09 – 0:15:11	Marco: Where did you get it?	Onde a conseguiu?	- Onde arranjou? - Com o Tico, na escola.
0:15:15 – 0:15:17	Gus: De Tico, from school.	Do Tico, na escola.	
0:15:18 - 0:15:20	Marco: Do you know who Tico’s uncle is?	Sabe quem é o tio do Tico?	Você sabe quem é o tio do Tico?
0:15:23 - 0:15:25	Marco: Aurelio Gueta.	Aurelio Guetta.	Aurelio Guetta.
0:15:27 - 0:15:28	Marco: Ring a bell?	Lembra de algo?	Sabe quem é?
0:15:30 - 0:15:32	Marco: That’s where your dope comes from	É daí que vem sua droga.	- É de onde vem sua droga.
0:15:32 - 0:15:34	Gus: It was just a joint.	Foi só um baseado.	- Foi só um baseado.
0:15:34 - 0:15:36	Marco: Well, now you owe him.	Bem, agora você deve a ele.	Agora, você deve a ele.
0:15:36 - 0:15:41	Marco: Maybe his uncle will ask you to make a delivery from him...	Talvez o tio dele te peça para fazer uma entrega.	Talvez o tio dele te peça

			Que você faça uma entrega.
0:15:41 - 0:15:43	Marco: Drive him somewhere...	Levá-lo a algum lugar.	Que o leve a algum lugar.
0:15:43 - 0:15:46	Gus: It's not what it is, ok? Marco: No.	-As coisas não são assim. -Não.	- Não é assim, está bem? -Não.
0:15:46 - 0:15:47	Marco: Así és como és.	É como é.	É assim, sim.
0:15:47 - 0:15:49	Marco: That is exactly the way it is.	É exatamente assim.	É exatamente assim.
0:15:54 - 0:15:56	Marco: That is how you get caught up.	É assim que se é pego.	É assim que eles te pegam.
0:15:57 - 0:16:00	Marco: Huh, esses culleros, They reach out...	Certo, esses idiotas, eles chegam...	Esses desgraçados se achegam
0:16:00 - 0:16:04	Marco: And get you like that... Como un mosquito.	e te pegam assim! Como um mosquito!	E te pegam assim, Como um mosquito.
0:16:19 - 0:16:21	Gus: Okay, si tu dizes...	Tudo bem, se você diz.	- Tudo bem, se você diz...
0:16:21 - 0:16:23	Marco: Sí. Yo digo, Gus.	Sim, eu digo, Gus.	- Eu digo, Gus.

Fonte: dados da pesquisa.

A tabela 11 também mostra as legendas feitas por tradutores não oficiais (LOTSubs) e as feitas por tradutores oficiais (Netflix). O detetive Marco inicia a conversa dirigindo-se ao filho em inglês: *I can smell it* (posso sentir o cheiro). O adolescente se faz de desentendido e questiona o pai (também em inglês): *What?* (Do quê?). O pai, um pouco contrariado, responde o filho realizando uma alternância intrasentencial que Gumperz (1982, p.76) define como função de citação: *Como "what"?* (Como "do quê?"), no qual recorre a sua língua materna (o espanhol), mas rapidamente retoma o inglês para citar exatamente o conteúdo proferido por seu filho. Ao longo dos episódios é possível perceber que, quando acontece uma situação inesperada, os personagens costumam retomar a suas línguas maternas, mesmo que rapidamente, como faz Marco nessa situação, ao usar a conjunção *"como"* em espanhol.

As legendas não oficiais (da LOTSubs) traduzem essa situação de contato apagando completamente a marca dessa mistura de línguas, conforme mostra a tabela 11. Os fãs também não levam em consideração essa mudança e apresentam uma legenda com a seguinte tradução: "Como o quê?". Já no caso das legendas da Netflix, o tradutor marca essa função de citação com o uso de aspas: "Como 'do quê?' ". Porém, observa-se que essa marcação não significa exatamente que o tradutor oficial escolheu destacar a alternância de línguas, mas os dados

seguintes confirmam a hipótese de que o tradutor oficial usou as aspas tão somente para destacar a repetição do discurso anterior.

As legendas elaboradas nesta pesquisa utilizam a proposta criativa, marcando as variantes das línguas com cores distintas. As imagens 14 e 15 abaixo apresentam o resultado final da solução encontrada para o trecho, em que o *codeswitching* com função de citação aparece em destaque no momento da alternância realizada por Marco:

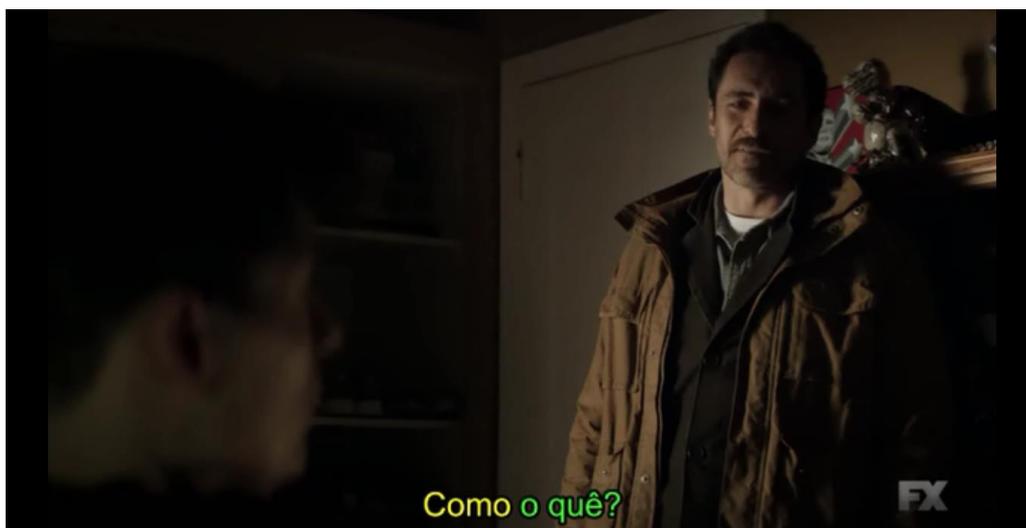
Figura 13 – Exemplo 1 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

A conversa que foi iniciada em inglês sofre alternância com o uso do “como” em espanhol:

Figura 14 - Exemplo 2 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

Ainda nesta cena, o uso de alternância com função de reiteração acontece na continuação da fala de Marco: “The dope. La MOTA”. Como Gumperz (1982, p. 78) explica, essa alternância acontece quando uma mesma expressão é repetida nos dois idiomas com a intenção de reforçar algum conteúdo, clarificar ou persuadir. No caso desse trecho em especial, a alternância tem uma dupla função: no que diz respeito à interação dos personagens (pai e filho) que são ambos bilíngues, a repetição funciona como uma forma de persuasão, visto que o pai está aconselhando o filho sobre um assunto delicado, cujo interesse do pai é persuadir o filho a abandonar as drogas. Mas enquanto material audiovisual produzido e distribuído no Estados Unidos, a série utiliza diversas vezes essa função como forma de clarificar o conteúdo em espanhol para os espectadores monolíngues.

Dope é uma gíria do inglês comumente utilizada por leigos para se referir à maconha ou qualquer tipo de drogas. La MOTA, por sua vez, se refere ao acrônimo: **M**omentos de **O**sio en el **T**emplo del **A**jusco. O acrônimo é usado para referência à maconha ou a drogas ilícitas como um todo. Nas legendas oficiais e não oficiais analisadas, os termos “dope” e “MOTA” perdem sua função de reiteração categorizada por Gumperz (tabela 11). O trecho “The dope. La MOTA” é traduzido pelos legendadores oficiais como “Da droga, maconha”, e os não-oficiais traduziram o trecho como “A droga, a erva”. Nesse contexto, ambos tradutores utilizaram o termo geral (droga) e a repetição foi marcada com o uso de um termo específico (maconha, erva). Em nenhum dos casos, as legendas destacam a situação de alternância entre as duas línguas. Portanto, a estratégia utilizada na tradução deste exemplo foi pensada de modo a utilizar não só as cores para reforçar a alternância, como também manter uma das línguas no original. Como a língua espanhola é mais próxima do português brasileiro, decidi manter a

Figura 15 - Exemplo 3 da proposta de legendagem criativa



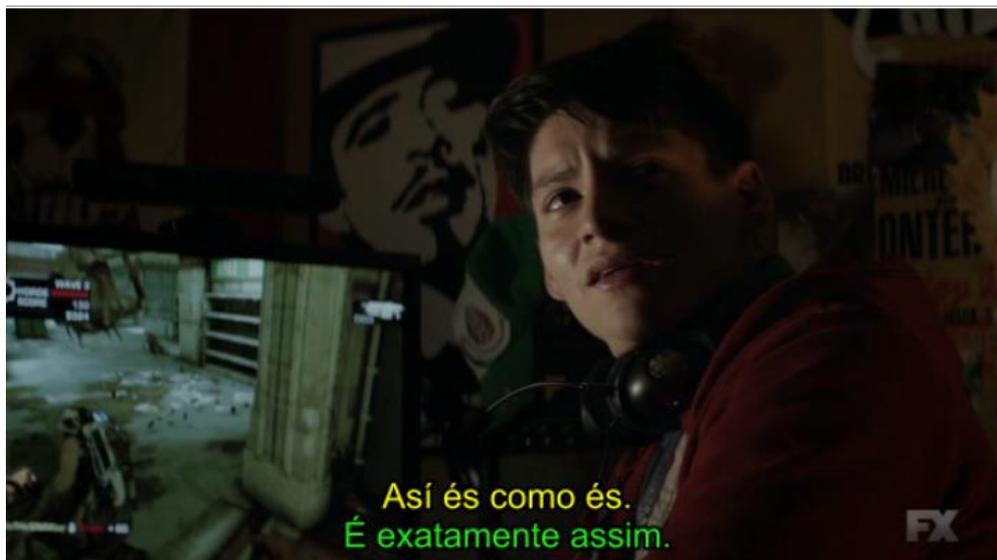
Fonte: dados da pesquisa.

expressão “la MOTA” no original, marcado com a cor amarela – que é designada para mexicanos utilizando o espanhol, conforme mostra a figura 15 abaixo:

A conversa continua e Marco pergunta onde Gus conseguiu a droga: *Where did you get it?* Gus responde realizando uma pequena alternância entre inglês e espanhol: *De Tico, from school*. Os legendadores oficiais e os não-oficiais mais uma vez traduzem o conteúdo desconsiderando essa alternância e o resultado dessas traduções é: “Do Tico, na escola” (legendadores não-oficiais) e “Com o Tico, na escola” (legendadores oficiais). A legenda elaborada nesta pesquisa manteve o trecho em espanhol sem tradução (*De Tico*), e traduziu somente o “*from school*” para “na escola”. Foi feita a marcação com as cores amarela (para o espanhol) e verde (para o inglês), segundo o padrão de cores para legendagem criativa explicitado no início deste capítulo.

Marco chama a atenção do filho para o fato de o tio de Tico ser um traficante conhecido de Juárez. Quando o detetive fala ao filho que aceitar a droga do amigo pode implicar em um débito com seu tio traficante, Gus tenta se defender dizendo que não é bem assim (*It's not what it is, ok?*). Marco responde recorrendo, mais uma vez, ao uso de uma alternância com a função de reiteração: *Así és como és. That is exactly the way it is*. O personagem neste exemplo repete a mesma mensagem em espanhol e em inglês. Os tradutores mais uma vez optaram por apagar a situação de contato. O tradutor oficial (TO) traduziu a fala em duas linhas no mesmo quadro: “É assim, sim. É exatamente assim”, e o tradutor não-oficial preferiu separar as legendas em dois momentos e colocou “É como é” e “É exatamente assim”. A reiteração é um recurso usado com frequência na série: a mesma informação é repetida nas duas línguas para deixar o espectador a par do que está acontecendo. Como a proposta desta pesquisa é de destacar os contatos entre as duas línguas na série, sempre que possível, o espanhol foi deixado sem tradução para chamar a atenção do espectador. A legenda proposta ficou da seguinte maneira:

Figura 16 - Exemplo 4 da proposta de legendagem criativa

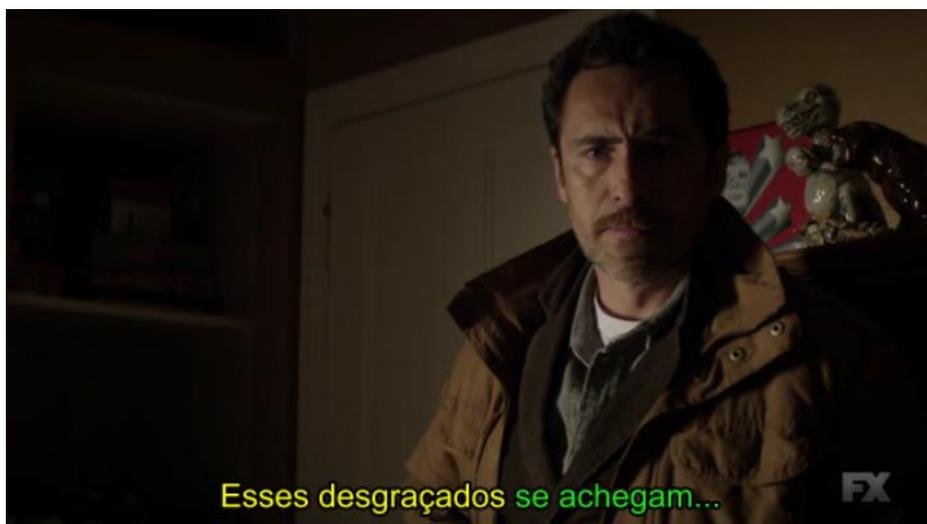


Fonte: dados da pesquisa.

O último caso de alternância do exemplo é quando Marco justifica que as pessoas acabam entrando para o mundo do tráfico por causa de favores que devem aos traficantes. O pai do garoto justifica: *Essos culleros... they reach out and get you like that... como un mosquito*. A função utilizada aqui, segundo as categorias de Gumperz (1982), é a função de qualificação em que as alternâncias são utilizadas com a função de emitir uma opinião, apreciação, ou avaliação da mensagem. Quando Marco adjetiva os traficantes como *culleros* (imbecis, idiotas) e quando exemplifica a forma com que esses traficantes inserem as pessoas no mundo do tráfico, prendendo-os *como un mosquito* (como um mosquito), é feita a troca para o espanhol. Os tradutores oficiais e não oficiais traduziram o texto da seguinte forma: “Esses desgraçados se achegam. E te pegam assim, / como um mosquito” (Netflix) e “Certo, esses idiotas, / eles chegam... e te pegam assim! / Como um mosquito!” (LOTSubs).

A tradução proposta nesta pesquisa preferiu manter as alternâncias em espanhol traduzindo apenas a expressão *essos culleros* para “esses desgraçados”, visto que não seria facilmente compreendida pelos espectadores e a frase *como um mosquito* foi mantida sem tradução. Ambas foram marcadas com a cor amarela, que é dedicada aos casos de produção em espanhol por mexicanos. O conteúdo em inglês foi traduzido e destacado com a cor verde, segundo o padrão de cores estipulado para essa pesquisa. O resultado final da proposta de tradução desses trechos pode ser visto nas figuras 18 e 19:

Figura 17 - Exemplo 5 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa

O próximo trecho analisado foi selecionado no segundo episódio da série e retrata uma interação entre Charlotte e Cesar (funcionário da fazenda e braço direito do falecido Karl). Charlotte, que acabou de perder o marido, começa a descobrir segredos que o falecido escondia. O empresário é citado na série como o homem mais rico de El Paso, mas, na verdade, Karl tinha passado por uma grave crise econômica e só se recuperou graças à parceria com a mexicana Graciella. Karl construiu um túnel em sua fazenda que ligava Juárez a El Paso, e nele Graciella realizava a passagem de imigrantes mexicanos até os Estados Unidos. A mulher que

Figura 18 - Exemplo 6 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

transportava os imigrantes através da fronteira pagava altas quantias para utilizar o túnel do empresário. Na tabela 14 (abaixo), Cesar mostra o túnel para Charlotte e, enquanto o faz, o personagem alterna entre inglês e espanhol:

Tabela 14 – Charlotte descobre o túnel

MINUTAGEM	ÁUDIO	LOTS	NETFLIX
0:00:58 – 0:01:00	Charlotte: What's in there?	O que tem aí?	O que tem lá dentro?
0:01:29 – 0:01:31	Charlotte: What's this? Cesar: It's a tunnel.	-O que é isso? -É um túnel.	-O que é isso? -O túnel.
0:01:32 - 0:01:36	Charlotte: Where does it go? Cesar: Across... to Mexico.	-Onde ele dá? -Do outro lado. No México.	-Para onde ele vai? -Para o outro lado. Para o México.
0:01:38 - 0:01:39	Charlotte: Karl was running drugs?	Karl traficava drogas?	-Karl contrabandeava drogas? - No, señora.
0:01:39 - 0:01:42	Cesar: No, señora. Ilegals.	Não, senhora. Imigrantes ilegais.	-Imigrantes. - Eu preciso ver.
0:01:42 - 0:01:44	Charlotte: I...I need to see it.	Preciso ver isso.	
0:01:44 - 0:01:47	Charlotte: Cesar, I need to see it.	Cesar, preciso ver isso.	Cesar, eu preciso ver.
0:01:49 - 0:01:50	Cesar: Está bien.	Tudo bem.	Esta bien.
0:01:53 - 0:01:54	Cesar: Lo que usted mande, señora.	Como quiser, senhora.	A senhora é quem manda.
0:02:05 – 0:02:08	Charlotte: Who else knows about this? Cesar: Nobody.	-Quem mais sabe sobre isso? -Ninguém.	-Quem mais sabe disso? -Ninguém.

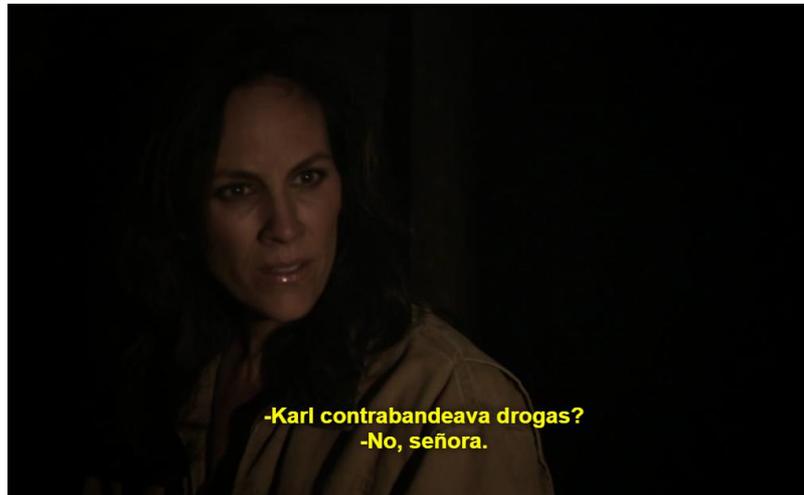
0:02:09 - 0:02:11	Cesar: Just señor Karl and...	Só o Senhor Karl e...	Só o Senhor Karl e...
0:02:12 - 0:02:15	Charlotte: Who's on the other side? Cesar: I don't know...	-Quem está do outro lado? -Não sei.	-Quem está do outro lado? -Eu não sei.
0:02:16 - 0:02:18	Charlotte: I know it wasn't Karl's idea.	Sei que não foi ideia do Karl.	Sei que isso não foi ideia do Karl.
0:02:19 - 0:02:22	Cesar: We should go back. It's not good to be down in here.	Precisamos voltar. Não é bom ficar aqui.	Devemos voltar. Não é bom ficar aqui em baixo.
0:02:45 - 0:02:46	Charlotte: What is that?	O que é isso?	-O que é aquilo? - Um altar.
0:02:47 - 0:02:49	Cesar: It's an altar.	É um altar.	
0:02:53 - 0:02:55	Charlotte: What is it doing here?	O que isso faz aqui?	O que ele está fazendo aqui?
0:02:57 - 0:02:58	Cesar: Somebody died.	Alguém morreu.	Alguém morreu.
0:03:01 - 0:03:04	Charlotte: Here? Cesar: Sí señora.	-Aqui? -Sim, senhora.	-Aqui? -Sí, señora.
0:03:05 - 0:03:06	Cesar: It was an accident.	Foi um acidente.	Foi um acidente.
0:03:20 - 0:03:22	Charlotte: Just get rid of it.	Livre-se disso.	Livre-se disso. Lacre o túnel.
0:03:22 - 0:03:24	Charlotte: Board it up.	Interdite.	
0:03:24 - 0:03:26	Cesar: I don't think that's a good idea, señora.	Não acho uma boa ideia, senhora.	-Não é uma boa ideia, señora. -Não posso lidar com isso agora.
0:03:26 - 0:03:28	Charlotte: Please, Cesar. I can't deal with this right now.	Por favor, Cesar, não posso lidar com isso agora.	

Fonte: dados da pesquisa.

Quando Charlotte pergunta a Cesar se Karl traficava drogas através do túnel, César responde: *No, señora. Ilegals*, realizando uma pequena alternância entre as duas línguas. Sempre que o personagem se dirige a Charlotte, ele usa os pronomes de tratamento em espanhol. Para Gumperz (1982, p. 80), essa alternância funciona como uma personalização da mensagem, uma vez que é uma maneira que o personagem encontra de se aproximar do outro interlocutor. Nas traduções para as legendas, o tradutor oficial (TO) realiza uma escolha interessante: ele mantém a expressão em espanhol sem tradução nas legendas. Essa estratégia é utilizada ao longo dessa interação (conforme a tabela 12) e em outros momentos de alternância dos episódios seguintes. O uso dessa estratégia provavelmente foi uma orientação do cliente pois, como já foi discutido no capítulo 3 desta pesquisa, os tradutores oficiais relatam ter menos autonomia para tomar decisões como esta. Os trechos da legenda oficial não utilizam qualquer marca tipográfica (como uso de itálico, por exemplo) para destacar esse contato entre as línguas, como se pode ver na figura 19 (abaixo). Os TNO, por outro lado, apagam essa alternância e traduzem todo o conteúdo para o português, algo que contradiz a ideia que as

fansubs são mais dinâmicas e propensas a expor e explicar conteúdos culturais, tradições e celebrações em suas legendas, como propõe Cintas (2006, p.47). A hipótese levantada para essa situação, e que se espera solucionar ao cabo desta pesquisa, é que os TNO têm procurado aproximar suas legendas das que são produzidas profissionalmente.

Figura 19 – Exemplo 1 das legendas NETFLIX



Fonte: dados da pesquisa.

Embora Cesar não ache que seja uma boa ideia, Charlotte insiste em ver o túnel. Após os pedidos repetitivos da mulher, o mexicano responde: *Está bien. Lo que usted mande, señora*. Apesar de não ficar claro se Charlotte entende espanhol, a fala de Cesar é justificada com a ação seguinte em que ele abre a porta que leva ao túnel. A tradução do TNO para o trecho foi “Tudo bem. Como quiser, senhora”. A tradução não oficial mais uma vez apaga a situação de contato entre as duas línguas, algo que não acontece na tradução oficial da Netflix. Nela, o TO mantém o trecho *Esta bien* em espanhol, e traduz o conteúdo do inglês para “A senhora é quem manda”. A solução encontrada pelo TO se aproxima da proposta de legendas desta pesquisa, algo que mantém a presença da outra língua, possibilitando que a situação de alternância seja transmitida para o espectador brasileiro. Acrescenta-se à proposta de legendagem criativa a escolha de manter o trecho *Lo que usted mande, señora* sem tradução com o intuito de destacar a alternância e justificando que o trecho pode ser facilmente compreendido pelo expectador brasileiro. A legenda proposta ainda utiliza a marcação com as cores determinadas, como mostram as figuras 21 e 22 abaixo:

Figura 20 – Exemplo 7 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

Figura 21 – Exemplo 8 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa

A seguir, a tabela 14 apresenta uma cena que acontece na fazenda dos Millright. Durante o enterro de Karl, Charlotte percebe a presença de uma mulher observando Rio, o cavalo favorito de Karl. A mulher em questão é Graciella, a antiga parceira de negócios do falecido. Charlotte se aproxima da mulher que conversa em espanhol com o cavalo: *Ay, que bonito estás!* Charlotte, tenta chamar a atenção da mulher, mas esta continua conversando com o cavalo: *Como te quizó Karl!* Charlotte volta a tentar chamar a atenção da mulher que desta vez se volta para Charlotte e começa a interagir com ela em inglês. Para Gumperz (1982, p.77), esse tipo de alternância tem a função de especificar o interlocutor, visto que Graciella se dirige ao cavalo em espanhol, mas toda interação com Charlotte é feita em inglês. A alternância afasta Charlotte nos momentos em que Graciella utiliza o espanhol, e ela o faz com a intenção de se dirigir somente ao cavalo (marca de cumplicidade), excluindo a mulher da conversa, como se pode ver na tabela.

Tabela 15 – Graciella visita Charlotte

MINUTAGEM	ÁUDIO	LOTS	NETFLIX
0:13:27 - 0:13:30	Graciella: Ay, que bonito estás!	Que bonito está!	Como você está bonito!
0:13:36 - 0:13:37	Charlotte: Excuse me...	Com licença...	Com licença.
0:13:39 - 0:13:40	Graciella: Como te quizó Karl!	Karl não te amava?	Karl o adorou, não é?
0:13:41 - 0:13:44	Charlotte: Excuse me, you're on private property.	Perdão, está numa propriedade particular.	Com licença. Você está em propriedade particular.
0:13:45 - 0:13:46	Graciella: This is Rio, no?	Este é Rio, não?	-Este é Rio, não é? -Quem é você?
0:13:47 - 0:13:48	Charlotte: Who are you?	Quem é você?	
0:13:48 - 0:13:50	Graciella: You and I spoke on the phone	Não conversamos pelo telefone?	Nós duas falamos ao telefone... brevemente?
0:13:50 - 0:13:51	Graciella: Briefly?	Rapidamente?	
0:13:54 - 0:13:55	Charlotte: You sent that lawyer...	Você mandou aquele advogado.	Você mandou aquele advogado.
0:13:55 - 0:13:58	Graciella: I understand you didn't enjoy the casserole?	Entendo que não gostou do ensopado.	Eu soube que você não gostou da sopa.
0:13:59 - 0:14:00	Charlotte: I told him...	Eu disse a ele.	Eu disse a ele.
0:14:00 - 0:14:03	Charlotte: Whatever deal you had with Karl, it's over.	Seja lá o trato que tinha com Karl, está acabado.	Seja qual for o negócio que você tinha com Karl, acabou.
0:14:03 - 0:14:06	Graciella: I thought we could talk. Woman to woman.	Pensei que pudéssemos conversar de mulher para mulher.	Pensei em conversarmos, de mulher pra mulher.
0:14:09 - 0:14:10	Charlotte: Look:	Olhe.	Olhe. Meu marido...
0:14:10 - 0:14:11	Charlotte: My husband...	Meu marido...	
0:14:14 - 0:14:15	Charlotte: is not who I thought he was.	não é quem eu pensava que era.	-Não é quem eu pensava. -É claro que não.
0:14:15 - 0:14:17	Graciella: Of course not.	Claro que não.	
0:14:18 - 0:14:20	Charlotte: But I have to figure out my life now.	Mas tenho que pensar na minha vida agora.	Mas agora, eu preciso resolver minha vida.
0:14:21 - 0:14:23	Charlotte: This can't be a part of it.	Isso não pode ser parte dela.	Isso não pode fazer parte dela.
0:14:25 - 0:14:26	Graciella: You're scared...	Está com medo?	Você está com medo.
0:14:29 - 0:14:31	Graciella: This is your ranch now	Este é seu rancho agora.	Esta é sua fazenda, agora. Suas terras.
0:14:31 - 0:14:33	Graciella: Your land. Charlotte: Yes.	-Sua terra. -Sim.	-É. -Então, vamos ser sócias.
0:14:33 - 0:14:35	Graciella: So we'll be partners.	Vamos ser sócias.	

0:14:37 - 0:14:38	Charlotte: No.	Não.	Não. Desculpe, mas não sou como você.
0:14:38 - 0:14:40	Charlotte: I'm sorry. I'm not like you.	Desculpe, não sou como você.	
0:14:40 - 0:14:42	Graciella: But you are.	Mas é.	-É, sim. - Você não me conhece.
0:14:42 - 0:14:45	Charlotte: You don't know me. Graciella: You were poor.	-Não me conhece. -Você foi pobre.	Você era pobre,
0:14:45 - 0:14:48	Graciella: And you did shitty things to put yourself up again.	E teve que fazer muita merda para prosperar.	E fez coisas deploráveis para se reerguer.
0:14:48 - 0:14:50	Graciella: And you are not going back.	E você não vai voltar.	E você não vai voltar.
0:14:52 - 0:14:55	Charlotte: The tunnel has got to go away.	O túnel tem que desaparecer.	Aquele túnel tem que sumir.
0:14:58 - 0:14:59	Graciella: Bueno pues.	Certo, então...	Está bem.
0:15:02 - 0:15:03	Graciella: Adiós, guapo.	Adeus bonito.	Adiós, guapo.

A conversa entre as mulheres acontece exclusivamente em inglês e a alternância só é feita no início da conversa, quando Graciella se dirige ao cavalo Rio, e no final da conversação quando a mulher encerra a conversa com Charlotte e, em seguida, se despede de Rio. No primeiro momento, Graciella conversa com o cavalo que está galopando pelo redondel do haras: *Ay, que bonito estás!* O resultado da legenda oficial da Netflix foi: “como você está bonito!”, enquanto a legenda da LOTS traduziu o termo como: “Que bonito está!”. Em ambas legendas o conteúdo foi traduzido sem levar em consideração a alternância. O mesmo apagamento acontece no trecho seguinte, quando Graciella enuncia: *Como te quizó Karl!* Além de as legendas para o português apagarem a alternância, elas não traduzem a ideia implícita na fala de Graciella. A proposta de legendagem criativa para ambos os trechos foi feita realizando a marcação com a cor amarela (que indica o uso de espanhol por personagem mexicano); no primeiro caso, o trecho foi mantido em espanhol e, no segundo, a tradução tenta resgatar a iniciativa implícita na fala da personagem. O resultado pode ser visto nas figuras 22 e 23 abaixo.

Figura 22– Exemplo 9 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

Figura 23 – Exemplo 10 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

Graciella inicia a conversa com Charlotte em inglês. A intenção da mulher é convencer Charlotte a reabrir o túnel para que ela continue seu negócio como coio. Então nada mais natural que apelar para o uso do inglês que é a língua materna de Charlotte. O uso da alternância para a especificação do locutor é apenas uma das estratégias de Graciella: ao longo da conversa ela tenta mostrar que entende o passado de Charlotte, já que ambas eram pobres; apela ainda para o fato de que veio pessoalmente conversar com ela de “mulher para mulher”. As estratégias usadas por Graciella não funcionam e Charlotte decide manter o túnel fechado. Chateada, Graciella termina a interação com Charlotte alternando a fala para o espanhol, algo que

demonstra um afastamento entre as personagens, como indica Gumperz (1982, p. 77). Embora a alternância seja linguisticamente muito significativa, as legendas oficiais e não oficiais a omitiram na tradução para o português. O TNO traduziu o *Bueno pues* de Graciella para “Certo, então...” enquanto o TO traduziu como “Está bem”. Na proposta de legenda desenvolvida nesta pesquisa, preferiu-se dar destaque a essa situação mantendo o trecho em espanhol, conforme mostra a figura 24. O apagamento dos trechos por parte dos tradutores oficiais e não oficiais corrobora com a afirmação de Heiss (2004) sobre a tendência de apagamento dos contatos de línguas nas traduções de materiais audiovisuais

[...] além de problemas de tradução resultantes de limitações financeiras, os achatamentos linguísticos são por vezes realizados devido a uma concepção equivocada sobre o público-alvo. Isso acontece por medo de que o espectador fique confuso, e talvez também pelo medo de afastar os cinéfilos, reduzindo assim o sucesso e o rendimento com o produto¹⁵. (HEISS, 2004, p. 215)

Figura 24 – Exemplo 11 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

Por fim, Graciella volta a se dirigir a Rio e despede-se do cavalo em espanhol: *Adiós, guapo*. A tradução para as legendas não oficiais foi “Adeus bonito”, solução que apaga as os contatos de línguas do trecho. As legendas oficiais, por outro lado, mais uma vez marcaram a

¹⁵ [Tradução minha] besides translation problems resulting from financial limitations, linguistic flattenings out are undertaken, sometimes due to a misguided consideration of the target audience. This is for fear that the average watcher will be confused, and perhaps there is also a fear of frightening filmgoers away, thus reducing the success and earnings. (HEISS, Christine. 2004, p. 215)

situação de alternância mantendo o trecho em espanhol. Essa tendência recorrente nas legendas da Netflix comprova que as empresas e o meio comercial de legendagem estão se abrindo mais para as questões referentes à tradução multilíngue, o que representa um grande avanço.

O exemplo a seguir retrata uma interação entre Linder e Eva. Steven Linder salvou Eva de seu namorado violento e a levou para um rancho ermo, onde pudesse se esconder. Eva tem medo que Hector a encontre. A conversa se inicia com Linder afirmando que o local é seguro e Hector não irá achá-la lá. Eva responde realizando uma alternância entre espanhol e inglês: *No lo conoces... That's what he does. He hunts people.* Essa alternância corresponde à função de qualificação da mensagem de Gumperz (1982, p. 79), em que a personagem alterna entre línguas para definir quem é Hector, i.e., qualificando o ex-namorado (ver Tabela 15).

Tabela 16 – Steven visita Eva

MINUTAGEM	ÁUDIO	LOTS	NETFLIX
0:25:06 – 0:25:11	Linder: This is a safe place. Hector can't find you here.	Esse é um lugar seguro. Hector não te encontrará aqui.	É um lugar seguro. Hector não a encontrará aqui.
0:25:11 - 0:25:12	Eva: No lo conoces...	Você não conhece ele.	Você não o conhece.
0:25:12 - 0:25:15	Eva: That's what he does. He hunts people.	É isso que ele faz. Ele caça pessoas.	Ele caça pessoas.
0:25:16 - 0:25:18	Eva: He'll find me	Ele me encontrará.	Ele vai me encontrar.
0:25:20 - 0:25:23	Linder: Well, Bob here is like a right hand to God.	Bem, o Bob aqui é como a mão de Deus.	Bem, o Bob aqui é a mão direita de Deus.
0:25:23 - 0:25:28	Linder: He will protect you from people who seek to do you harm.	Ele te protegerá de pessoas que querem lhe fazer mal.	Ele a protegerá de quem quiser fazer-lhe mal.
0:25:35 - 0:25:37	Eva: How long do I have to stay?	Por quanto tempo tenho que ficar?	Por quanto tempo tenho de ficar?
0:25:39 - 0:25:40	Linder: I don't know,	Não sei,	Não sei, mas...
0:25:42 - 0:25:43	Linder: But you can't go back, he'll kill you	mas não pode voltar. Ele te matará.	não pode voltar. Ele vai matá-la.
0:25:43 - 0:25:45	Eva: I know.	Eu sei.	Eu sei.
0:25:50 - 0:25:52	Eva: What do I owe you?	O que te devo?	O que devo a você?
0:26:03 - 0:26:04	Linder: A kiss.	Um beijo.	Um beijo.
0:26:07 - 0:26:08	Eva: That's it?	Só isso?	Só isso?
0:26:08 - 0:26:10	Eva: Un beso?	Um beijo?	Un beso?

0:26:10 - 0:26:12	Linder: Yes, I would like that.	Sim, eu gostaria disso.	Sim, eu gostaria.
-------------------	--	-------------------------	-------------------

Ambas legendas (oficiais e não oficiais) apagam essa interação e traduzem os trechos da seguinte forma: na tradução oficial, o resultado foi “Você não o conhece. / Ele caça pessoas” e o resultado da tradução não oficial foi “Você não conhece ele. / É isso que ele faz. Ele caça pessoas”. A proposta de legendagem criativa elaborada nesta pesquisa produziu as legendas nas cores definidas (amarelo para o trecho em espanhol e verde para o trecho em inglês), e, mais uma vez, deixou o trecho em espanhol sem tradução, com o intuito de marcar a situação de contato entre as duas línguas, como se pode ver nas figuras 25 e 26, abaixo.

Figura 25 – Exemplo 12 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

Figura 26 - Exemplo 13 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

Em seguida, Eva pergunta a Linder o que lhe deve pela travessia da fronteira e pelo abrigo e condições de vida longe de Hector. Por estar apaixonado pela mulher, Steven pede apenas um beijo como forma de pagamento. A moça parece surpresa com o pedido e se exclama, realizando a alternância do inglês para o espanhol: *That's it? Um beso?* Na tradução feita para a legenda oficial, escolheu-se manter o trecho em espanhol sem tradução, marcando dessa forma a mudança de uma língua para outra. A legenda não oficial, por outro lado, omite o contato entre as duas línguas ao traduzir tudo para o português.

A tabela 16, a seguir, mostra uma interação que acontece na casa do detetive Marco Ruiz. Ele, sua esposa e seus três filhos estão na sala de jantar e conversam em espanhol, até que alguém bate à porta. O pai pede que Gus abra a porta (*Abre, mi hijo*) e, quando ele o faz, Sonya anuncia a sua chegada em inglês (*Hi. Sonya Cross, El Paso, P.D.*). Gus responde a mulher, e nesse momento Marco se aproxima, fala com a mulher em inglês, e em seguida alterna para o espanhol para pedir que o filho saia do local (*Gus, vaia*). Essa alternância é definida por Gumperz (1982, p. X) como uma alternância com a função de especificação do interlocutor, isto é, Marco escolhe usar o inglês com Sônia e o espanhol com seu filho, levando em consideração a língua materna de cada um dos dois. Nas legendas para o português brasileiro, tanto os TO como os TNO omitiram essa situação de alternância e legendaram todo o trecho em português, como mostra a Tabela 16.

Tabela 17 – Sonya janta na casa de Marco

MINUTAGEM	ÁUDIO	LOTS	NETFLIX
0:04:40 – 0:04: 41	Marco: Abre, mi hijo.	Atenda, filho.	Abra, filho.
0:04:47 - 0:04:50	Sonya: Hi. Sonya Cross, El Paso, P.D.	Oi, Sonya Cruz, polícia de El Paso.	Oi, Sonya Cross, polícia de El Paso.
0:04:50 - 0:04:52	Gus: I know. Marco: Hey.	-Eu sei. -Oi.	-Eu sei. -Oi.
0:04:53 - 0:04:55	Sonya: You don't answer your phone.	Você não atendeu seu telefone.	-Você não atende o telefone.
0:04:55 - 0:04:56	Marco: Sunday night?	Numa noite de domingo?	- Domingo à noite?
0:04:57 – 0:04:59	Marco: Gus, vaia.	Gus, para dentro.	Gus, com licença...
0:04:59 – 0:05:01	Marco: What are you doing here?	O que está fazendo aqui?	- O que faz aqui? -Fui ao Palm Motel.
0:05:01 - 0:05:03	Sonya: I went to the Palm Motel.	Fui para o Motel Palm.	
0:05:03 - 0:05:05	Marco: By yourself? Yes.	-Sozinha? -Sim.	-Sozinha? -É.
0:05:05 - 0:05:06	Sonya: They ID-ed Ralph Gedman.	Eles identificaram Ralph Gedman.	Reconheceram Ralph Gedman.

0:05:06 - 0:05:09	Sonya: He visited Cristina Fuentes every week.	Ele visitou Cristina Fuentes semanalmente.	Ele visitava Cristina Fuentes toda semana.
0:05:09 - 0:05:11	Marco: Ok, ok... Have dinner with us.	Certo, jante conosco.	Está bem, está bem. Jante conosco.
0:05:11 - 0:05:13	Sonya: Gedman was a personal kill.	Gedman foi um assassinato direto.	Gedman foi uma morte pessoal.
0:05:13 - 0:05:15	Sonya: Why else cut his head off?	Ou então, por que teria cortado a cabeça dele?	Por que mais cortar sua cabeça?
0:05:15 - 0:05:16	Sonya: And who's gonna be next?	E quem será o próximo?	E de quem será a próxima?
0:05:16 - 0:05:19	Marco: Twenty minutes, and then we'll talk about beheadings.	Vinte minutos, e aí falamos de decapitações.	Vinte minutos. Depois falamos sobre decapitações.
0:05:22 - 0:05:24	Alma: No se rega la leche, mamita.	Confio que não vai derramar.	Cuidado para não derramar.
0:05:35 - 0:05:37	Marco: Venga, venga, venga... no sé pasó nada...	Está tudo bem.	Não foi nada, não foi nada.
			Já passou. Pronto.
0:05:41 - 0:05:44	Sonya: Why do you keep looking at me?	Por que continua olhando para mim?	Por que fica olhando para mim?
0:05:44 - 0:05:47	Gus: No. I'm not	Eu não. Não estou.	Não fico.
			Não estou.
0:05:50 - 0:05:52	Marco: Gus has been following the case on the internet.	Gus vem acompanhando o caso na Internet.	Gus está seguindo o caso pela Internet.
0:05:53 - 0:05:55	Gus: How is the girl from the desert?	Como está a garota do deserto?	-Como está a garota do deserto? - Inconciente.
0:05:55 - 0:05:58	Marco: Still unconcious.	-Ainda inconsciente.	Não devemos falar sobre isso.
	Sonya: We're not supposed to talk about that.	-Não devemos falar sobre isso.	
0:06:00 - 0:06:01	Marco: Right.	Certo.	Certo.
0:06:03 - 0:06:06	Sonya: Ahh... and you left your wallet at Charlotte Milright's.	Você deixou sua carteira na casa de Charlotte Millwright.	Deixou sua carteira na casa da Charlotte Millwright.
0:06:09 - 0:06:11	Marco: Thank you.	Obrigado.	Obrigado.
0:06:11 - 0:06:13	Alma: Who is Charlotte Millwright?	Quem é Charlotte Millwright?	-Quem é Charlotte Millwright?

			- A mulher da ponte.
0:06:13 - 0:06:15	Marco: The woman on the bridge. Part of the case.	A mulher na ponte. Faz parte do caso.	Faz parte do caso.
0:06:19 - 0:06:21	Alma: Not very hungry?	Não está com muita fome?	Não está com fome?
0:06:21 - 0:06:23	Sonya: It doesn't taste good.	Não parece bom.	Não está bom.
0:06:27 - 0:06:29	Alma: Well, you don't have to finish it.	Não precisa terminar.	Não precisa comer tudo.
0:06:29 - 0:06:32	Menina: Tampoco quiero mi comida...	Também não quero minha comida.	Também não quero minha comida.
0:06:32 - 0:06:33	Alma: No, mamita.	Não, querida.	Não, querida.
0:06:33 - 0:06:35	Alma: Usted tendrá que terminar solita.	Você tem que terminar a sua.	Precisa comer a sua.
0:06:35 - 0:06:36	Alma: Abre.	Abre.	Abra.

Fonte: dados da pesquisa

A proposta de legendagem criativa elaborada nessa pesquisa não só escolheu não traduzir os trechos em espanhol, como também realizou a marcação dessa alternância com as cores estabelecidas no início deste capítulo. O resultado foi o seguinte:

Figura 27 - Exemplo 14 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa

O *codeswitching* com função de especificação do interlocutor é uma estratégia que se repete durante todo esse trecho. Sempre que a conversa envolve Sonya, os personagens interagem em inglês. Já nos momentos que envolvem a interação entre os membros da família de Marco, a língua utilizada é o espanhol. No caso a seguir, Alma conversa com sua filha mais nova advertindo que tenha cuidado com seu copo de leite. A mulher fala: *No se regalá leche, mamita*. A advertência é seguida da ação da menina derrubando o copo de leite na mesa e, em

seguida, Marco se levanta para limpar o leite derramado enquanto fala para sua filha *Venga, venga, venga... No sé pasó nada...*

As traduções oficiais e não oficiais apagam essa mudança e traduzem todo o trecho para o português. Por outro lado, a proposta de legendagem se propôs a destacar essas situações realizando a marcação com as cores predefinidas e mantendo em espanhol o trecho *Venga, venga... no sé pasó nada...* com a intenção de ressaltar a situação de contato, como se pode ver na figura 28, abaixo:

Figura 28 - Exemplo 15 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

Enquanto Marco e Sonya conversam sobre o caso que estão resolvendo, Sonya menciona que Marco esqueceu sua carteira na casa de Charlotte Millright, entregando-o enquanto estão à mesa. Alma, esposa de Marco, questiona quem é Charlotte e parece intrigada. Em seguida, pergunta se Sonya não está com fome, pois seu prato está intocado. Sonya simplesmente responde que não quer comer porque a comida não está gostosa. A sinceridade da personagem vem da Síndrome de Asperger da personagem, que até então não foi mencionada no enredo da série. Alma responde que Sonya não precisa comer se não quiser. Nesse momento, a filha mais nova do casal fala que também não quer sua comida (*Tampoco quiero mi comida*). Alma se dirige à filha também em espanhol e fala: *No, mamita. Usted tendrá que terminar solita. Abre.*

As legendas dos TO e TNO não marcaram a alternância e traduziram toda a interação para o português. A legenda proposta nesta pesquisa manteve os trechos em espanhol e marcou as legendas com a cor amarela, que foi designada para os casos em que mexicanos usam o espanhol. O resultado final pode ser visto nas figuras 29, 30 e 31, abaixo.

Figura 29 - Exemplo 16 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados de pesquisa.

Figura 30 - Exemplo 17 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa

Figura 31 - Exemplo 18 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa

O próximo trecho analisado é um recorte de uma conversa de Marco com seu filho. Gus visita o pai na delegacia e tenta convencê-lo a voltar para casa. Alma o havia expulsado ao saber que ele a traiu com Charlotte Millright. A conversa é iniciada em espanhol, conforme vê-se na tabela 17, e segue alternando entre inglês e espanhol. No primeiro momento, Marco cumprimenta Gus em espanhol (*Hey, mi hijo. Como estás?*). As legendas não oficiais marcam esse trecho mantendo *mi hijo* em espanhol e em itálico, apesar do erro de transcrição (*mijo*, ver Tabela 17). O TO traduz tudo para o português sem marcar a situação de contato.

Tabela 18 – Gus visita o pai na delegacia

MINUTAGEM	ÁUDIO	LOTS	NETFLIX
0:10:43 – 0:10:45	Marco: Hey, mi hijo. Como estás?	Ei, <i>mijo</i> . Como está?	-Oi filho. Como está? -Bem.
0:10:45 – 0:10:47	Gus: Todo bien. Shouldn't you be in school?	Tudo bem. Não deveria estar na escola?	-Não deveria estar na escola? -Só tive uma aula hoje.
0:10:47 – 0:10:49	Gus: I only have one class today, so...	Não, só tenho uma aula hoje,	
0:10:49 - 0:10:51	Gus: maybe I can get a ride home with you.	daí pensei que poderia ir para casa com você.	Pensei em ir pra casa com você.
0:10:51 - 0:10:54	Marco: Well, I've gotta work and...	Bem, é que, tenho que trabalhar e...	-Tenho que trabalhar, e... -Quando vai voltar para casa?
0:10:54 - 0:10:55	Gus: When are you coming home?	Quando volta para casa?	

0:10:57 - 0:10:59	Gus: Are you coming home?	Voltará para casa?	-Vai voltar para casa?
0:10:59 - 0:11:00	I don't know. It's up to Alma.	Eu não sei. Cabe a Alma.	-Não sei. Depende da Alma.
0:11:00 - 0:11:02	This is the second time you've done this!	Mas é a segunda vez que fez isso.	-É a segunda vez que você faz isso.
0:11:02 - 0:11:06	Marco: No, no, no, no, no... That... That was different.	Não, não, não... Aquilo foi diferente.	-Não, não... nada disso.
0:11:07 - 0:11:11	Gus: Different? Okay.	Diferente? Beleza.	-Aquilo foi diferente. -Diferente?
0:11:14 - 0:11:15	Gus: ¿Es tu cochinerero, ok?	Esta confusão é coisa sua.	A bagunça é sua. Está bem?
0:11:16 - 0:11:18	Gus: Fix it!	Dê um jeito.	-Arrume.
0:11:18 - 0:11:20	Marco: No, no, no... Wait, wait, wait...	Não, não, não. Espera, espera!	-Não, não, espere.
0:11:20 - 0:11:22	Marco: Gus, wait!	Gus, espere!	Gus, espere. Olhe nos meus olhos. Olhe nos meus olhos.
0:11:22 - 0:11:24	Marco: Verme a los ojos, verme a los ojos...	Me olhe nos olhos. No olhos.	
0:11:25 - 0:11:26	Gus: Alma doesn't deserve this.	Alma não merece isso.	Alma não merece isso.
0:11:26 - 0:11:29	Marco: Lo que sé que pasa entre mi esposa y yo...	O que acontece entre minha esposa e eu...	O que acontece entre minha esposa e eu não é problema seu.
0:11:29 - 0:11:30	Marco: ...no és problema tuyo.	não é problema seu.	
0:11:30 - 0:11:32	Marco: -Ok? Gus: -Sí.	-Certo? -Sim...	-Está bem? -Sim.
0:11:32 - 0:11:34	Gus: ...és mi problema.	é problema meu.	É problema meu.
0:11:34 - 0:11:35	Gus: Ok?	Beleza?	-
0:11:35 - 0:11:37	Gus: Why would you do this?	Por que fez isso?	Por que você fez isso?
0:11:41 - 0:11:43	Marco: You know what? Just go home.	Quer saber? Vá para casa.	-Quer saber? Vá para casa. -Não.
0:11:43 - 0:11:44	Gus: No.	Não.	
0:11:44 - 0:11:46	Gus: No. I don't wanna go.	Não, eu não quero ir.	Não, eu não quero ir.

Fonte: dados da pesquisa.

Os interlocutores vão alternando entre as duas línguas e Gus volta a usar o espanhol para falar que: *¿Es tu cochinerero, ok? Fix it!* Esta alternância pode ser encaixada na categoria de objetivação de Gumperz (1982, p. 80), visto que Gus realiza a troca de códigos para se afastar do interlocutor (seu pai), diminuindo o peso do imperativo (*Fix it!*) que lhe dirige. Nenhuma das legendas (oficial e não oficial) destacaram a alternância nesse trecho ou nos trechos que se

seguem ao longo desse recorte. Já a proposta de legendagem criativa explicita esses momentos dando destaque aos contatos a partir das duas estratégias já mencionadas neste capítulo: o uso de cores diferenciadas que marcam as alternâncias entre as línguas e a estratégia de manter as falas em espanhol sem tradução nos momentos de alternância para dar mais destaque à situação linguística da fronteira entre México e El Paso, tão bem retratada pela série analisada. Abaixo, as Figuras 32, 33, 34 e 35 demonstram o resultado final das legendas propostas nesta pesquisa.

Figura 32 - Exemplo 19 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa

Figura 33 - Exemplo 15 da proposta de legendagem criativa



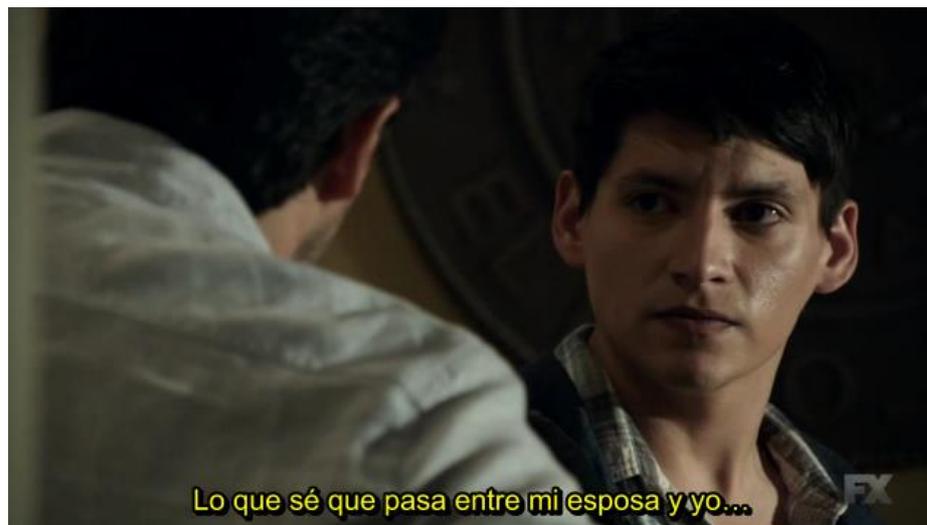
Fonte: dados da pesquisa

Figura 34 - - Exemplo 15 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa.

Figura 35 Exemplo 15 da proposta de legendagem criativa



Fonte: dados da pesquisa

Entre os exemplos analisados percebe-se que, na maior parte do tempo, há uma tendência entre os TO e TNO de omitir as situações de contatos de línguas em materiais audiovisuais multilíngues. Porém, ao contrário do que afirmam as teorias estudadas e a análise de dados das entrevistas realizadas, no caso das legendas da LOTSubs e da Netflix, percebeu-se que a legenda proposta para o meio oficial foi mais atenta às situações de contatos de línguas e marcou as alternâncias entre inglês e espanhol em alguns trechos de episódios. As legendas de fãs por outro lado, preferiram traduzir para o português as situações de alternância. A

proposta de legendas elaborada durante esta pesquisa foi desenvolvida de modo a destacar as situações de contatos. O uso de cores distintas tem a função de ser uma dica linguística para o espectador que não tem conhecimento das línguas envolvidas no produto audiovisual bilíngue, para que assim, a interação bilíngue entre personagens seja transmitida de forma clara para o espectador, dando destaque a situação de interação que convivem os habitantes de cidades fronteiriças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A série de televisão *The Bridge* (2013) traz à tona questões linguísticas cotidianas de cidadãos moradores de cidades fronteiriças. No entanto, a fronteira que divide dois povos, línguas e culturas pode ser nada mais que uma linha imaginária. A ideia da fronteira que foi originalmente pensada para dividir, separar e delimitar, pode ser transformada para permitir a interação entre povos e suas bagagens linguísticas e culturais. A situação de contatos de línguas relembra o encontro do rio com o mar: a colisão entre águas causa transtorno, mas a mistura é o resultado final: a partir daí as águas doce e salgada não poderão mais ser restituídas à situação anterior ao contato. A ponte retratada na série é a alegoria da possibilidade de ligação entre os dois países, mas ao mesmo tempo que une, a ponte também separa. O rito de passagem da fronteira é desigual: a ponte só conecta quem deseja. Ela concretiza a institucionalização do privilégio de um povo que cruza a ponte livremente, enquanto, por outro lado, se torna impedimento para a migração do povo estigmatizado.

Um fator importante a ser levado em consideração é o fato de que a globalização se propõe a estreitar e extinguir as fronteiras. O processo de globalização, na analogia da ponte, realiza uma alteração geográfica que diminui o abismo de compreensão entre uma fronteira e outra, assim a extensão da ponte fica cada vez menor e mais fácil de se cruzar. Moura (2010, p. 43) afirma que com a globalização “a impressão que se tem é que cada vez mais as pessoas cruzam fronteiras e transformam suas experiências em uma poderosa herança de resistência”. A globalização também influencia no modo com que o cinema é produzido. Atualmente, a temática de interação intercultural está presente em diversos filmes e séries de televisão, que direcionam os olhares do mundo para situações do cotidiano das fronteiras, da migração, do turismo, e de outras formas de interação com a língua e a cultura do outro. Assim como em *The Bridge* (2013), as produções têm se preocupado cada vez mais em destacar a realidade do outro ao invés de perpetuar os estereótipos como faziam anteriormente.

Esses cineastas estão longe de repetir as imagens de marginalidade ou violência habitualmente ligadas aos imigrantes da classe popular ou mostrar o estrangeiro como exótico. Eles se voltam para o assunto da língua, da classe social, do trabalho e sua inserção na sociedade. O cinema se torna, assim, uma mídia portadora de significação para essa comunidade e um meio privilegiado de comunicação e experimentação artística. É sobretudo através de um olhar integrador, de transferência, de adaptação e de aceitação do “Outro” (sua cultura, sua língua) que eles mostram que fazem parte da sociedade e que eles devem reivindicar seus *lugares*. A sociedade não é mais a mesma, assim como as imagens que ela produz. (MOURA, 2010, p. 46)

A tradução, tantas vezes definida como ponte, tem por missão sempre permitir o cruzamento do abismo, possibilitando a passagem do desconhecido e a união que gera a compreensão do falar do outro. A legendagem, por sua vez, tem a incumbência de realizar essa tarefa seguindo padrões e normas que a restringem e delimitam seu espaço, tamanho, forma, cor e tempo de exibição, como visto no guia analisado. Todas as restrições técnicas impostas à essa forma de tradução estreitam a ponte e dificultam a passagem de um ponto a outro, algo que pode ser contornado com o uso da legendagem criativa. A possibilidade de superar algumas das restrições infligidas ao trabalho do legendador gera material e mão-de-obra necessários para o alargamento dessa ponte. A intenção é a de gerar formas de traduzir o desconhecido promovendo a interação e abarcando as necessidades do espectador/ migrador de culturas.

Com o desejo de divulgar e possibilitar o acesso a materiais audiovisuais que demoravam anos para serem traduzidos (e se chegassem algum dia), os fãs de animes dos Estados Unidos começaram a legendar (ainda na década de 1980) animes japoneses que gostavam. Esses materiais que eram importados em fitas VHS passavam por um processo de legendagem e seguiam para permitir a compreensão de fãs que não tinham conhecimento da língua japonesa. Posteriormente, a legendagem de fãs (*fansubs*) rompeu as fronteiras mundiais e de gênero textual e produtos diversos passaram a ser legendados e redistribuídos pelos fãs. Os avanços da internet (consequentes também da globalização) impulsionaram o movimento de produtos audiovisuais e hoje, no Brasil e no mundo, os *fansubs* fazem parte do cenário de distribuição cinematográfica. Embora encontrem barreiras como as questões de direitos autorais, a atividade prossegue em crescimento.

Os *fansubbers* se escondem por trás de máscaras (codinomes, apelidos) e se organizam em equipes que se responsabilizam pelo entretenimento de centenas de milhares de fãs. Eles são a mistura de coiotes com Robin Hood da TAV que cruzam os desertos, atravessam túneis transportando gratuitamente o material que as empresas demoravam semanas para transportar. No Brasil, o trabalho das equipes de *fansubbers* não só dá acesso ao fã, como também, foi por causa do trabalho desses anônimos que os canais brasileiros de TV paga “começaram a ceder à pressão dos legendadores independentes. Com tantos *downloads* ilegais, os canais pagos abreviaram de meses para apenas uma semana o atraso em relação à transmissão americana” (SAYURI, 2011).

Tendo em vista a influência desses grupos na TAV, foi investigado nessa pesquisa qual seria o perfil do tradutor fã em contraste com o perfil do tradutor oficial (de empresas de

legendagem). A partir do levantamento dos dados coletados em questionários, foi descoberto que embora os tradutores não-oficiais tenham menos idade, nível de educação formal menor, e em média menos tempo de experiência que o TO, os TNO estão cada vez mais preocupados com a formação na área e muitos conseguem posteriormente empregos na área de legendagem devido à experiência com os coletivos de fãs (SAYURI, 2011).

No que diz respeito ao conhecimento e uso de legendagem criativa, ambos os grupos demonstraram ter tido contato ou legendado materiais audiovisuais multilíngues, embora somente o grupo de TNO sugere o uso de legendagem criativa. Os TO demonstram que estão limitados às especificações e aos padrões estabelecidos por seus clientes, algo que já era esperado. Porém, a análise das legendas produzidas pelos dois grupos mostrou que os legendadores oficiais marcaram os contatos de línguas com mais frequência do que os TNO, demonstrando um dado que discorda do exposto na teoria estudada e dos dados analisados nos questionários. Essa discordância pode demonstrar que o meio formal está se abrindo mais aos recursos que a teoria de legendagem criativa tem a oferecer.

Ao longo desta pesquisa foi elaborado um modelo de legendagem criativa que visa dar destaque às questões de alternância de línguas a fim de promover uma experiência enriquecedora para o espectador brasileiro que não tem conhecimento das línguas envolvidas na série. O uso de trechos de legendas em espanhol também foi uma estratégia encontrada para responder à pergunta de pesquisa elaborada no início do presente estudo. O estudo realizado pode ser aprofundado posteriormente com a realização de uma pesquisa de recepção para comprovar a viabilidade do uso de legendas criativas em materiais audiovisuais multilíngues. Futuras pesquisas também podem averiguar como é feito o processo de legendagem criativa (com suas escolhas e possibilidades), e como a formação (ou a ausência de formação) na área de tradução influencia no uso de cores, itálico e outras marcas tipográficas tanto por grupos de TNO quanto em grupos de TO.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALARCÓN, César - 4ESTAÇÕES – Tradução, Legendagem e Interpretação (2006). Manual de Legendagem. Rio de Janeiro, arquivo de texto, inédito.

ALVARENGA, L.; ARAÚJO, V. L. S.; FRANCO, E. P. C. *Audiovisual Translation Research in Brazil and in Europe*. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, 2002, v. 2, n. 2, p. 65-74.

ARAÚJO, V. L. S. *Ser ou não ser natural, eis a questão dos clichês de emoção na tradução audiovisual*. Tese de Doutorado, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2000, Universidade de São Paulo, São Paulo.

BLOM, J.; GUMPERZ, J. J. Social meaning in linguistic structures: Codeswitching in Northern Norway. In: J. J. Gumperz; D. Hynes (Eds.) *Directions in Sociolinguistics: the ethnography of communication*. New York: Holt, Rinehart; Winston; 1972. p. 407-434.

CARROL, Mary. *Subtitling: Changing Standards for New Media? Globalization Insider*, 2004, Volume XIII, Issue 3.3. Disponível em: <http://www.translationdirectory.com/article422.htm>. Acesso em 18/05/2007

CARVALHO, Carolina A. de. *A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, Departamento de Letras, 2005.

CRONIN, Michael. *Translation goes to the movies*. New York: Routledge, 2009.

DIAZ CINTAS, J. *El subtitulado en tanto que modalidad de traducción fílmica dentro del marco teórico de los Estudios sobre Traducción (Misterioso asesinato en Manhattan, Woody Allen, 1993)*. Tese de Doutorado, Valencia: Universitat de Valencia, 1997.

_____. *Audiovisual translation in the third millennium*. In: Translation today: trends and perspectives. G.M. Anderman (org.), Clevedon: Multilingual Matters, 1997.

_____. *Back to the Future in Subtitling*, In: MuTra Conference Proceedings, 17p., 2005. Disponível em: http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_proceedings.html

DIAZ CINTAS, J.; ANDERMAN, G. org. *Audiovisual translation: Language transfer on screen*. New York: Palgrave Macmillan, 2009.

DIAZ CINTAS, J.; REMAEL, A., *Audiovisual Translation: Subtitling*. New York: Routledge. 2007.

DIAZ CINTAS, J.; SÁNCHEZ, P. M., Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. In: *The Journal of Specialised Translation*, v. 6, 2006. p. 37-52.

DREI MARC. *Manual de legendagem*. Rio de Janeiro, arquivo de texto, inédito, 2003.

FRANCO, E. P. C.; ARAÚJO, V. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). In: *Tradução em Revista* 11, 2011/2. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18884/18884.PDFXXvmi=>>. Acesso: 16/07/16.

GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas, 2008. 6. ed.

GOTTLIEB, H. Subtitles and international anglicization. *Nordic Journal of English Studies*. Volume 3, nº1, 2004. Disponível em: <<http://ojs.ub.gu.se/ojs/index.php/njes/article/view/244>>. Acesso em: 25/05/2016.

GOROVITZ, Sabine. *A tradução como contato de línguas*. v.1, n.2. Brasília: Traduzires, 2012. pp. 75-85. ISSN 2238-7749.

_____. *Os Labirintos da Tradução: A legendagem cinematográfica e a construção do imaginário*. Brasília: Universidade de Brasília, 2015, 1ª reimpressão.

GROSJEAN, F. *Life with two languages: an introduction to bilingualism*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1982.

GUMPERZ, *Discourse strategies*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1982.

HAUGEN, E. *The Norwegian language in America: a study in bilingual behavior*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1953.

HELLER, M. Codeswitching. Anthropological and sociolinguistics perspectives. Berlin: Mouton de Gruyeter, 1988.

LE PAGE, R. B. & TABOURET-KELLER, A.: *Acts of Indentity: Creole-based approaches to language and ethnicity*. Cambridge: University Press, 1985.

Manual Nerds, 2015. Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/guia-nerds-de-legendagem-legendastv.html>>. Acesso em 10/03/2016.

McCLARTY, Rebecca. *Towards a Multidisciplinary Approach in Creative Subtitling*. 2012. Disponível em: http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26944/1/MonTI_04_07.pdf. Acesso em 10/10/2015.

MILROY, L.; MUYSKEN, P. Introduction: Code-switching and bilingualism research. In: *One speaker two languages: Cross-disciplinary perspectives on code-switching*. New York: Cambridge University Press, 1995. p. 1-14.

MOURA, Hudson. *Subtitling Jia Zhangke's films: intermediality, digital technology, and the varieties of foreignness in Global Cinema*. 2010. Disponível em: <<https://utoronto.academia.edu/HudsonMoura/Articles>>. Acesso em 07/10/2015.

_____. *O Cinema Intercultural na Era da Globalização*. 2010. Disponível em: <<https://utoronto.academia.edu/HudsonMoura/Articles>>. Acesso em 07/10/2015.

MOREIRA, H. CALEFFE. L. G. *Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador*. 2.

ed. São Paulo: DP&A, 2008.

NAVES, S. B.; MAUCH, C.; ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S.; Guia para produções audiovisuais acessíveis, Ministério da Cultura, 2016. Disponível em: <https://www.camara.gov.br/internet/agencia/pdf/guia_audiovisuais.pdf>. Acesso em 03/01/2017.

NOBRE, Antonia Célia Ribeiro. *A Influência do Ambiente Audiovisual na Legendação de Filmes*. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, v. 2, n. 2, p. 75-82. Belo Horizonte: UFMG, 2002. Versão eletrônica disponível em: HTTP://www.lettras.ufmg.br/rbla/2002_2/artigo5.pdf. Acesso em 03/08/2008.

O'SULLIVAN, Carol. *Translating Popular Film*. London: Palgrave Macmillan, 2011.

POPLACK, S. Contrasting patterns of code-switching in two communities. In *Methods V: papers from the V International Conference on Methods in Dialectology*, ed. by Warkentyne, H. J. Victoria, B.C.: University of Victoria. 1985. p. 363-385.

PORTO, Renata Sobrinho. *Code-switching: perspectivas multidisciplinares*. 2006. 161 f. Dissertação de Mestrado – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras, Rio de Janeiro.

_____. Os estudos sociolinguísticos sobre o *code-switching*: uma revisão bibliográfica. *Revista Virtual de Estudos da Linguagem – ReVEL*. Vol. 5, n. 9, agosto de 2007. ISSN 1678-8931[www.revel.inf.br].

RIDD, M.D. *Legendagem: corda bamba entre oral e escrito*. In : ANAIS do I Encontro Nacional de Interação em Linguagem Verbal e Não-Verbal. Universidade de Brasília, 1995.

RODRIGUES, R. *Por trás das imagens: um estudo da legendação no Brasil*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.

SAYURI, Juliana. *Legendários*. 2011. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/tecnologia/legendarios/>>. Acesso em: 21/07/2016.

SILVA, Edna Lúcia & MENEZES, Estera Muszkat. *Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação*. Florianópolis: UFSC, 2005. 4. Ed. 139p.

VOGT, H. Languages Contacts. *Word*. v. 10, n. 2-3, p. 365- 374, 1954.

APÊNDICES

Apêndice A – Questionários

Questionário – Tradutores oficiais

As informações pessoais contidas neste questionário são de caráter sigiloso. Os participantes da pesquisa não terão seus nomes divulgados e serão identificados por etiquetas (Ex.: TO1, TO2, TO3, etc.)

Idade:

Gênero:

Nível de escolaridade:

Qual sua formação? Você tem alguma certificação específica na área de tradução/legendagem? *

Qual(is) língua(s) você fala? *

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Há quanto tempo trabalha com legendagem profissionalmente? *

Você tem alguma outra experiência não profissional com legendagem/tradução? *

Você trabalha em qual(is) empresa(s) de legendagem? Há quanto tempo? *

Qual(is) tipo(s) de produto audiovisual você costuma legendar? (ex. filmes, documentários, séries, desenhos, programas de televisão, etc). *

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Já se deparou com algum material audiovisual que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e digas quais as línguas envolvidas). *

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua empresa? *

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Questionário – Tradutores não oficiais

As informações pessoais contidas neste questionário são de caráter sigiloso. Os participantes da pesquisa não terão seus nomes divulgados e serão identificados por etiquetas (Ex.: TNO1, TNO2, TNO3, etc.)

Idade:

Gênero:

Nível de escolaridade:

Qual sua área de trabalho/estudo? *

Você participa de qual equipe de legendas? *

Qual(is) língua(s) você fala? *

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Você fez algum curso de idiomas? Tem alguma certificação na área? *

Há quanto tempo trabalha com legendas de fãs (fansubbers)? *

Já legendava (ou traduzia) antes de entrar no grupo? Fale dessa experiência. *

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Já se deparou com algum episódio que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e digas quais as línguas envolvidas). *

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua equipe de legendagem? *

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Apêndice B – Respostas dos questionários de tradutores oficiais.

Máscara: TO1

Idade: 37

Gênero: Masculino

Nível de escolaridade: Superior Completo

Qual sua formação? Você tem alguma certificação específica na área de tradução/legendagem? *

Tradutor e intérprete

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português, inglês, russo, espanhol, alemão, croata, ucraniano, lituano

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Russo, inglês, português

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Fluente

Há quanto tempo trabalha com legendagem profissionalmente? *

5 anos

Você tem alguma outra experiência não profissional com legendagem/tradução? *

Não

Você trabalha em qual(is) empresa(s) de legendagem? Há quanto tempo? *

Diversas empresas. A com mais tempo de permanência, são 3 anos.

Qual(is) tipo(s) de produto audiovisual você costuma legendar? (ex. filmes, documentários, séries, desenhos, programas de televisão, etc). *

Filmes, documentários e séries.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Conheço, já usei e acho horrível para ler.

Já se deparou com algum material audiovisual que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e diga quais as línguas envolvidas). *

Sim. Um documentário, onde vários senhores com mais de cem anos, falavam sobre suas vidas. O documentário era russo, mas alguns falavam em alemão, francês, inglês e italiano.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua empresa? *

Traduzi tudo, mas não era exigência da empresa.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Não há sugestão, apenas traduzir.

.....

Máscara: TO2

Idade: 64

Gênero: Masculino

Nível de escolaridade: Superior Completo

Qual sua formação? Você tem alguma certificação específica na área de tradução/legendagem? *

Formação: Engenheiro Industrial Mecânico / **Em tradução:** tradutor juramentado

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português, inglês, italiano, francês, espanhol

De qual(is) língua(s) você traduz? *

inglês > português BR português > inglês (EUA)

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Português, inglês - domínio completo, italiano, francês - suficiente para não passar aperto; NÃO traduzo espanhol - aprendi a falar com fluência, mas por osmose, não sei escrever

Há quanto tempo trabalha com legendagem profissionalmente? *

Desde 2004 (e com dublagem desde 1987)

Você tem alguma outra experiência não profissional com legendagem/tradução? *

Não

Você trabalha em qual(is) empresa(s) de legendagem? Há quanto tempo? *

Varia muito. Dependendo do cliente, faço só a tradução, posso fazer a marcação, e também a queima. Como eu digo, num caso extremo (já fiz), posso partir de uma fita VHS + uma apresentação em PowerPoint e terminar com um DVD legendado ou dublado (terceirizo com um estúdio) interativo, que para automaticamente nas telas (traduzidas) de PPT, que são menus do DVD, e que permitem escolher o que fazer em seguida.

Qual(is) tipo(s) de produto audiovisual você costuma legendar? (ex. filmes, documentários, séries, desenhos, programas de televisão, etc). *

Minha especialidade é vídeo empresarial - treinamento, institucionais, lançamento de produtos. Normalmente são de empresas que não entendem NADA de vídeo, terceirizaram a produção, e ele vem sem script, sem mais nada; apenas o vídeo. Entrego o produto pronto, legendado. Às vezes traduzo filmes de longa-metragem e seriados de TV para legendagem, trabalhando em "templates".

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Sem dúvida. É raro, mas às vezes o vídeo se presta a isso. Um caso, legendagem cruzada, legendar o que está em inglês em português (uso letras amarelas) e o que estiver em português, colocar em inglês (uso letras brancas). Outro: Um filme de treinamento tinha títulos rápidos (sobre as técnicas que estavam usando naquele momento), que coloquei em legendas no topo da tela. Acho que quem estava lendo as legendas de baixo não teria tempo de ler aquilo, mas o cliente quis...

Já se deparou com algum material audiovisual que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e diga quais as línguas envolvidas). *

Sim, um documentário sobre o novo sistema de ar condicionado da Capela Sistina. Falavam inglês, italiano, francês, e espanhol. Quando não falavam inglês havia legendas nesse idioma numa tarja preta em baixo (que eu tive de cobrir com outra tarja). Felizmente eu falo todas, traduzi do original, e até achei uns errinhos de tradução para o inglês naquelas legendas. O vídeo tinha menos de 10 minutos, e... 23 mudanças de idioma!

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua empresa? *

Tudo em português, como pediram. Normal.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Estuda-se caso a caso. Apenas recomendo que ninguém faça o que não sabe. Já recusei trabalhos de legendagem (com tradução de terceiros) em línguas de que não entendo nada. Quando envolve as línguas que falo mas não traduzo, encomendo a tradução com colegas e faço o resto. Francamente, eu não conseguiria queimar legendas em, por exemplo, japonês (já me pediram). Não saberia se estão de cabeça para cima, e se não estão do avesso!

.....

Máscara: TO3

Idade: 33

Gênero: Feminino

Nível de escolaridade: Especialização

Qual sua formação? Você tem alguma certificação específica na área de tradução/legendagem? *

Graduação em Letras e Pós-graduação em tradução

Qual(is) língua(s) você fala? *

Inglês

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Português e inglês

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Fluente

Há quanto tempo trabalha com legendagem profissionalmente? *

12 anos

Você tem alguma outra experiência não profissional com legendagem/tradução? *

Apenas profissional

Você trabalha em qual(is) empresa(s) de legendagem? Há quanto tempo? *

Ja fiz trabalhos autônomos para várias empresas como Drei Marc, Gemini Media, Quatro Estações e recentemente Iyuno Media Group

Qual(is) tipo(s) de produto audiovisual você costuma legendar? (ex. filmes, documentários, séries, desenhos, programas de televisão, etc). *

Filmes e séries

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Não.

Já se deparou com algum material audiovisual que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e diga quais as línguas envolvidas). *

Sim. Frequentemente me deparo com diálogos em outros idiomas dentro do mesmo produto, e séries originalmente sul-coreanas, por exemplo, que são traduzidas para o inglês e que preciso traduzir para o português.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua empresa? *

No primeiro caso eu não legendo, eles encaminham para um tradutor do idioma em questão. No segundo caso, como já dito, o script primeiro é passado para o inglês para depois eu passar para o português.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Um trabalho em conjunto com um tradutor do idioma em questão, seguindo as regras de formato do cliente (itálico, fundo preto, etc.)

.....

Máscara: TO4

Idade: 35

Gênero: Feminino

Nível de escolaridade: Estudante de mestrado

Qual sua formação? Você tem alguma certificação específica na área de tradução/legendagem? *

Sim. Pós-graduação em tradução e curso de tradução audiovisual.

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português (nativo), inglês e espanhol

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Português, inglês e espanhol

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Fluente

Há quanto tempo trabalha com legendagem profissionalmente? *

Dois anos

Você tem alguma outra experiência não profissional com legendagem/tradução? *

Não.

Você trabalha em qual(is) empresa(s) de legendagem? Há quanto tempo? *

Trabalho com várias agências nacionais e do exterior como freelancer. Desde que iniciei, há dois anos.

Qual(is) tipo(s) de produto audiovisual você costuma legendar? (ex. filmes, documentários, séries, desenhos, programas de televisão, etc). *

Filmes, documentários, séries, programas de TV, vídeos educacionais e institucionais.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Não tenho autonomia nos meus trabalhos para isso. Os clientes pedem o arquivo de legendas padrão, sem cor, efeito, nada. Isso fica a cargo da produtora/cliente colocar os efeitos. O máximo que eu faço é indica itálicos e elevação de legenda.

Já se deparou com algum material audiovisual que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e digas quais as línguas envolvidas). *

Sim. Traduzi um filme em inglês e alguns personagens falavam russo, pois se passava na Rússia. Outro filme, alguns personagens falavam chinês. E um documentário em que algumas pessoas falavam alemão.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua empresa? *

O script estava todo em inglês. A recomendação da empresa foi tentar encontrar pausas na fala para inserir a tradução e a legenda. Claro, não faço ideia se a tradução, de fato, correspondia ao que estava sendo falado. Fiz o melhor que pude.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

O script deveria vir com a transcrição desta língua e a tradução para o inglês paralelamente. Assim, poderíamos ter uma frase em alemão, por exemplo, sua tradução em inglês e, ao ouvir o áudio, acredito ficar mais fácil para identificar a frase que está sendo falada e que deve ser legendada.

.....

Máscara: TO5

Idade: 45 anos

Gênero: Feminino

Nível de escolaridade: Mestrado

Qual sua formação? Você tem alguma certificação específica na área de tradução/legendagem? *

Bacharel em Jornalismo, Formação em Tradução (nível graduação), Especialização em Tradução e Mestrado em Estudos da Linguagem (Tradução). Tenho o certificado da Abrates (tradutora credenciada).

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português, Inglês

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Inglês

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Fluente

Há quanto tempo trabalha com legendagem profissionalmente? *

Desde 1995.

Você tem alguma outra experiência não profissional com legendagem/tradução? *

Não.

Você trabalha em qual(is) empresa(s) de legendagem? Há quanto tempo? *

Trabalhei (fui fundadora) da Gemini Media. Hoje trabalho para empresas estrangeiras e clientes diretos.

Qual(is) tipo(s) de produto audiovisual você costuma legendar? (ex. filmes, documentários, séries, desenhos, programas de televisão, etc). *

Programas jornalísticos (principalmente entrevistas), filmes, documentários, séries, vídeos institucionais.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Isso só aconteceu uma vez, muito recentemente. Foi solicitação de um cliente direto, que me pediu para usar negrito em algumas palavras das legendas (nomes de países).

Já se deparou com algum material audiovisual que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e diga quais as línguas envolvidas). *

Já, isso é bem comum, inclusive. A última vez que aconteceu também foi muito recentemente. Recebi um documentário cuja língua principal era o inglês, mas também havia entrevistas em francês, que não domino. Eu marquei no arquivo de legendas os pontos dessas entrevistas e avisei o cliente. Ele, por sua vez, repassou o vídeo para um tradutor de francês traduzir os pontos.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua empresa? *

Como expliquei, não legendei, pois não domino o francês. Segui a recomendação da empresa. Mas, se houvesse um roteiro em inglês das entrevistas em francês, eu teria traduzido, pois meu nível de francês é intermediário, e eu consigo traduzir se houver um material de apoio em inglês.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Acho que a solução ideal é primeiro buscar um tradutor das duas ou mais línguas envolvidas. Se não for possível, prefiro a solução empresa que enviou o vídeo para um tradutor de francês depois da minha entrega. A terceira opção é, havendo um script/template em inglês (ou na língua de tradução do tradutor), que o tradutor se guie por esse script. Eu já traduzi alguns documentários em árabe e hebraico, por exemplo, a partir exclusivamente de legendas em inglês.

Apêndice C – Respostas dos questionários de tradutores não-oficiais.

Máscara: TNO1

Idade: --

Gênero: Feminino

Nível de escolaridade: Superior Incompleto

Qual sua área de trabalho/estudo? *

Engenharia.

Você participa de qual equipe de legendas? *

Insanos

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português e Inglês.

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Inglês.

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Fluência.

Você fez algum curso de idiomas? Tem alguma certificação na área? *

Curso, sim.

Há quanto tempo trabalha com legendas de fãs (fansubbers)? *

2 anos fazendo legendas.

Já legendava (ou traduzia) antes de entrar no grupo? Fale dessa experiência. *

Não.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Conheço, mas nunca usei.

Já se deparou com algum episódio que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e diga quais as línguas envolvidas). *

Sim. Jane The Virgin contém falas em inglês e espanhol.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua equipe de legendagem? *

A tradução é feita normalmente com base na tradução em inglês fixa no vídeo e a fala é italizada. Sim, é um padrão da equipe.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Só legende se o vídeo apresentar a tradução para a língua em que você está trabalhando (no nosso caso, Inglês). Se não tiver legenda do próprio vídeo, a fala pode não ser pertinente ao contexto ou o não entendimento do telespectador pode ser intencional.

.....

Máscara: TNO2

Idade: 18

Gênero: Feminino

Nível de escolaridade: Superior Incompleto

Qual sua área de trabalho/estudo? *

Direito

Você participa de qual equipe de legendas? *

LOTSubs

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português e inglês

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Português e inglês

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Avançado

Você fez algum curso de idiomas? Tem alguma certificação na área? *

Sim, formei no curso de inglês do CCAA e trabalhei como monitora e professora lá.

Há quanto tempo trabalha com legendas de fãs (fansubbers)? *

Cerca de 8 meses.

Já legendava (ou traduzia) antes de entrar no grupo? Fale dessa experiência. *

Não.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Conheço, mas nunca fiz uso.

Já se deparou com algum episódio que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e digas quais as línguas envolvidas). *

Sim, como em "Jane the virgin"

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua equipe de legendagem? *

No próprio seriado há legenda em inglês do que é falado em espanhol, então é tranquilo para traduzir.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Não sei



Máscara: TNO3

Idade: 20

Gênero: Feminino

Nível de escolaridade: Superior Incompleto

Qual sua área de trabalho/estudo? *

Tradução

Você participa de qual equipe de legendas? *

Maniacs

Qual(is) língua(s) você fala? *

Inglês e francês

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Inglês

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Avançado (inglês) e intermediário (francês)

Você fez algum curso de idiomas? Tem alguma certificação na área? *

Sim; não.

Há quanto tempo trabalha com legendas de fãs (fansubbers)? *

Há pouco mais de um mês.

Já legendava (ou traduzia) antes de entrar no grupo? Fale dessa experiência. *

Não legendava, mas tive experiências com tradução (técnica e literária) na faculdade.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Não conheço.

Já se deparou com algum episódio que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e digas quais as línguas envolvidas). *

Já, mas nada muito extremo. Era uma mulher colombiana falando "por favor" em espanhol para o filho, mas todo o resto do diálogo é em inglês.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua equipe de legendagem? *

Como "por favor" é a mesma coisa no português, deixei isso mesmo, sem itálico. Mas a recomendação quando a mesma personagem fala "papi", por exemplo, é manter "papi" na legenda em itálico.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Depende do caso. Se forem palavras pequenas (como no exemplo de "papi") e servem para caracterizar a nacionalidade da personagem, eu manteria as palavras na língua de origem. Se fossem trechos muito extensos, frases completas, eu traduziria para o português.

.....

Máscara: TNO4

Idade: 18

Gênero: Feminino

Nível de escolaridade: Superior Incompleto

Qual sua área de trabalho/estudo? *

Cursando Letras - Tradução

Você participa de qual equipe de legendas? *

ManiacS

Qual(is) língua(s) você fala? *

Inglês e Espanhol

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Inglês, espanhol e Holandês

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Avançado, intermediário e básico.

Você fez algum curso de idiomas? Tem alguma certificação na área? *

Sim, em inglês fiz 7 meses de extensivo, mas sem certificação. Já holandês, eu tenho certificado de ensino médio.

Há quanto tempo trabalha com legendas de fãs (fansubbers)? *

10 meses

Já legendava (ou traduzia) antes de entrar no grupo? Fale dessa experiência. *

Sim, quando estudava fora sempre traduzia textos para o português, inglês ou holandês. Porém, sempre para me ajudar a estudar e focar nas aulas, nunca havia legendado filme e séries antes de entrar para a equipe.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Não, nunca usei esse tipo de legenda.

Já se deparou com algum episódio que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e digas quais as línguas envolvidas). *

Sim, na série Jane The Virgin contém várias falas em espanhol.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua equipe de legendagem? *

Sempre uso itálico ao me deparar com outras línguas. Sim, é um padrão da equipe.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Colocar em itálico, para ajudar o espectador a se situar melhor durante as falas.

Máscara: TNO5

Idade: 25

Gênero: Masculino

Nível de escolaridade: Superior completo

Qual sua área de trabalho/estudo? *

Economista/Tradutor/Estudante de Teologia

Você participa de qual equipe de legendas? *

Insanos

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português e Inglês.

De qual(is) língua(s) você traduz? *

EN>PT-BR

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Avançado

Você fez algum curso de idiomas? Tem alguma certificação na área? *

Sim

Há quanto tempo trabalha com legendas de fãs (fansubbers)? *

5 anos.

Já legendava (ou traduzia) antes de entrar no grupo? Fale dessa experiência. *

Não.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Sim.

Já se deparou com algum episódio que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e diga quais as línguas envolvidas). *

Francês e Alemão.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua equipe de legendagem? *

Não traduz.

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Tradução em fonte de outra cor.

.....

Máscara: TNO6

Idade: 22

Gênero: Feminino

Nível de escolaridade: Superior Incompleto

Qual sua área de trabalho/estudo? *

Engenharia Civil

Você participa de qual equipe de legendas? *

ManiacSubs

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português, inglês, francês.

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Inglês

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Alto

Você fez algum curso de idiomas? Tem alguma certificação na área? *

Sim. Toefl

Há quanto tempo trabalha com legendas de fãs (fansubbers)? *

6 anos

Já legendava (ou traduzia) antes de entrar no grupo? Fale dessa experiência. *

Não.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Não

Já se deparou com algum episódio que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e digas quais as línguas envolvidas). *

Sim. Algumas expressões de outras línguas, e alguns personagens que só falam espanhol por exemplo.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua equipe de legendagem? *

Quando não é uma expressão apenas em outra língua, geralmente em tela aparece a legenda em inglês do que está sendo falado. Se for uma fala grande em outra língua menos comum e não houver legenda em tela, talvez o intuito seja realmente o de criar tensão, para que o telespectador de fato não entenda o diálogo, então nem sempre é necessário

Qual sua sugestão para a legendação de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Conhecer um pouco da cultura do país de onde língua/expressão veio, para conseguir trazer para o português a interpretação correta do tempo, e não apenas sua tradução literal

.....

Máscara: TNO7

Idade: 18

Gênero: Masculino

Nível de escolaridade: Ensino médio

Qual sua área de trabalho/estudo? *

Turismo

Você participa de qual equipe de legendas? *

ManiacS

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português, Inglês e Espanhol

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Inglês

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Inglês fluente; espanhol básico.

Você fez algum curso de idiomas? Tem alguma certificação na área? *

Eu fiz 6 anos de inglês no CNA e, no final do curso, fiz uma prova e obtive o certificado de Cambridge de fluência (FCE - First Certificate in English) nível B2. Já para o espanhol eu não fiz curso algum, apenas estudo ele sozinho e tenho contato com falantes da língua.

Há quanto tempo trabalha com legendas de fãs (fansubbers)? *

Há cerca de 5 anos.

Já legendava (ou traduzia) antes de entrar no grupo? Fale dessa experiência. *

Sim, já. Já legendei em uma outra equipe, a Legendis, na qual fazíamos legendas para seriados como The Newsroom, Tron etc. e também já fiz legendas por conta própria, quando legendei alguns filmes.

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Sim, conheço; não, nunca fiz uso desses recursos. Os legendadores do site Addic7ed usam bastante esses recursos.

Já se deparou com algum episódio que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e diga quais as línguas envolvidas). *

Não lembro do episódio em específico, mas foi um episódio do seriado Jane the Virgin; é bastante comum o uso do espanhol nesse seriado.

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua equipe de legendagem? *

Como as falas em espanhol são simples, eu consegui legendar. A recomendação é, na maioria das vezes, traduzir.

Qual sua sugestão para a legendagem de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Pesquisa. Pesquisar não só ajuda nos casos em que há mais de uma língua como também na língua em que você tem fluência.

.....
Máscara: TNO8

Idade: 26

Gênero: Feminino

Nível de escolaridade: Superior completo

Qual sua área de trabalho/estudo? *

Computação

Você participa de qual equipe de legendas? *

Maniacs, FeministSubs

Qual(is) língua(s) você fala? *

Português, inglês

De qual(is) língua(s) você traduz? *

Inglês

Qual o seu nível de proficiência nessa(s) língua(s) estrangeira(s)? *

Eu considero um nível intermediário.

Você fez algum curso de idiomas? Tem alguma certificação na área? *

Não, apenas 3 anos de inglês infantil

Há quanto tempo trabalha com legendas de fãs (fansubbers)? *

Por volta de 8 anos

Já legendava (ou traduzia) antes de entrar no grupo? Fale dessa experiência. *

Não

Você conhece exemplos de legendagem criativa (uso de cores e fontes diferentes, fontes com tamanhos diferentes e/ou com algum efeito, ou localizadas em um local incomum da tela)? Já fez uso desse tipo de legenda? Fale sobre essa experiência. *

Não utilizo, apenas itálico para locutores não-presentes.

Já se deparou com algum episódio que continha mais de uma língua? Cite algum exemplo (e diga quais as línguas envolvidas). *

Não

Como você legendou essa situação de mistura entre as línguas? Essa é uma recomendação da sua equipe de legendagem? *

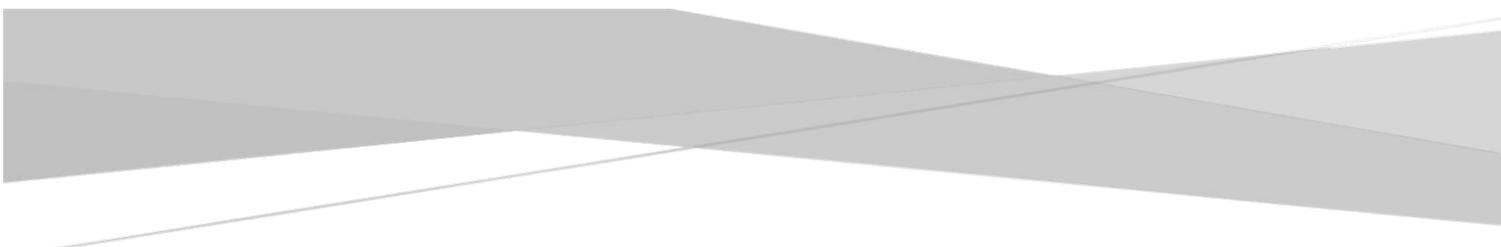
--

Qual sua sugestão para a legendagem de casos envolvendo duas ou mais línguas? *

Talvez marcar um dos idiomas com itálico...

ANEXOS

Anexo A: *GUIA LOTS DE LEGENDA*



GUIA LOTS DE LEGENDA

INTRODUÇÃO

SÍNTESE

OMISSÕES

EVITAR REPETIÇÕES

SPOTTING

SUBTITLE WORKSHOP

Padrões da equipe

Configurações

Caracteres por segundo

Sincronia

Intervalos de Tempos

Salvando

Verificando erros

Verificando a ortografia e a gramática

Outros tutoriais

Elaborado por Gaboro – Copyright © legendas.tv

INTRODUÇÃO

Há dois problemas básicos na legendagem (e dos quais derivam todos os outros):

- 1 – Reduzido tempo de exposição;
- 2 – Tempo de leitura do leitor comum.

Em ambos os casos, é preciso lançar mão de um conjunto de artifícios que ajudam o legender a contornar estes problemas. Nos exemplos abaixo, note a preocupação para se diminuir ao máximo possível o número de caracteres da tradução (naturalmente, o grau de simplificação e síntese da tradução dependerá, também, do tempo disponível para mostrá-las na tela. Veremos mais sobre isso mais à frente):

SÍNTESE

Vídeo-tutorial elaborado pela Wand explicando como sintetizar algumas frases que são grandes demais, sem fazer com que elas percam o sentido, assim como reduzir parâmetros de detalhes técnicos como CPS, CPL, tudo utilizando o SW como ferramenta de trabalho.

Assista-o aqui: <http://youtu.be/hQKRdBHkTbA>

		Caracteres
Inglês	Let me show you something about Jane.	37
Tradução literal	Deixe-me mostrar uma coisa para você sobre a Jane.	50
Tradução ideal	Vou lhe mostrar algo sobre a Jane.	20
		13

OMISSÕES

Uh, Ah, Yeah, Hey, Wow, Okay, You know, Now, So, I Mean, Look, Like, Anyway, Well, Nomes Próprios, Pronomes.

Omissão de Well e You Know		caracteres
Inglês	Well, isn't that, you know, a problem?	38
Tradução literal	Bem, isso não é, você sabe, um problema?	40
Tradução ideal	E isso não é um problema?	25

ATENÇÃO SINCRONIZADOR: embora tais palavras não sejam traduzidas, comece a sincronia a partir delas, pois assim ganha-se tempo para mostrar o texto todo.

Observação I: Note que a conjunção “E” foi usada para dar maior fluidez à tradução.

Observação II: O contexto é uma cena de Lost, onde Hurley está hesitante. Esta hesitação é externizada por meio de dois canais: o verbal e o corporal. Na tradução ideal (para legendagem), suprimimos toda a hesitação verbal para que a leitura possa fluir de forma rápida e clara. O entendimento não é de maneira alguma

prejudicado, pois o telespectador conseguirá ler rapidamente a legenda e ter tempo para perceber a hesitação de Hurley por meio da tonalidade da sua voz (mesmo quem não entende inglês é capaz de entender o tom de voz) e também de suas expressões corporais (cabeça baixa, olhar esguio, etc), além de todo o enredo, trilha sonora, etc. Fazer legendas torna-se extremamente fácil quando se compreende que há diversos outros elementos além do textual para ajudar a passar a “mensagem” ao telespectador!

Omissão de pronomes pessoais (Eu, você, nós, etc)		Caracteres
Inglês	- And now you're working for Ben?	33
	- I do not work for Ben.	24
Tradução literal	- E agora você está trabalhando para o Ben?	43
	- Eu não trabalho para o Ben.	29
Tradução ideal	- E agora trabalha para o Ben?	30
	- Não trabalho para ele.	24

Atenção: “now” no diálogo traz um sentido realmente temporal, por isso não foi omitido.

Observação I: Em português, diferentemente do inglês, temos as desinências verbo- nominais (pesquise no Google!). Trocando em miúdos, os verbos em português trazem consigo informações sobre quem está falando, quantas pessoas estão falando e quando praticaram a ação. Em inglês isto não existe, por isso tem “You work”, “They work”, etc. Portanto, em vez de “Nós saímos”, utilize “Saímos”. Além do mais, sempre que possível opte pelo sujeito oculto. Mais exemplos:

Eu gosto dela!	Gosto dela!
- E o seu sobrinho?	- E o seu sobrinho?
- Ele foi viajar.	- Foi viajar.

Observação II: Evite construções do tipo “está trabalhando” (gerúndio). Sempre que possível, use construções reduzidas: “trabalha”. A própria cena já traz a pessoa “praticando” o verbo, por isso é possível reduzir sem prejudicar o significado.

Omissão de pronomes demonstrativos		Caracteres
Inglês	- What is that?	16
	- It's the secondary protocol.	30
Tradução literal	- O que é isto?	15
	- Isto é o protocolo secundário.	32
Tradução ideal	- O que é isto?	15
	- O protocolo secundário.	25

Observação I: It, this, that etc podem ser omitidos.

Observação II: Note que apenas o segundo ‘isto’ foi retirado por questão de fluidez do texto e estética

Omissão de nomes		Caracteres
Inglês	- What do you think about it, John? -	36
	I don't know, Jack.	21
Tradução literal	- O que você acha sobre isso, John?	36
	- Eu não sei, Jack.	19

Tradução ideal	- O que acha disso?	20
	- Não sei.	10

Observação: Note que foram omitidos os pronomes (você, eu) e os nomes próprios (John, Jack), além de “sobre isso” virar “disso”. Na cena em questão, temos Jack e John sozinhos numa sala conversando. Logo, a própria imagem já diz a quem as falas estão sendo direcionadas.

Omissão de nomes		Caracteres
Inglês	We're waiting, John, because	20
	Charles Widmore	24
Tradução literal	Nós estamos esperando, John, por causa de Charles Widmore.	28
		29
Tradução ideal	Estamos esperando por causa do Charles Widmore.	17
		29

Observação I: Algumas vezes não é possível omitir todos os nomes, apenas quando são vocativos (quando se fala com a pessoa, não dela!).

Observação II: Quando um nome é muito conhecido, como “Charles Widmore” passou a ser em Lost, pode-se economizar uns caracteres usando ‘Widmore’, apenas.

Omissão de nomes (usando pronomes)		caracteres
Inglês	Let's help Jack with that.	26
Tradução literal	Vamos ajudar o Jack com isso.	29
Tradução ideal	Vamos ajudá-lo com isso.	24

EVITAR REPETIÇÕES

		caracteres
Inglês	And his dad? Where's his dad?	29
Tradução literal	E o pai dele?	13
	Onde está o pai dele?	21
Tradução ideal	E o pai dele, onde está?	24

Muito bem. Como vimos, é possível contornar o problema de tempo de exibição através do modo como traduzimos. Para o problema seguinte, do tempo de leitura do telespectador, precisamos facilitar a leitura o máximo possível, o que já é feito parcialmente sintetizando-se a legenda.

É sabido que a leitura é mais rápida e eficaz quando se lê um conjunto de palavras que expressam uma ideia, em vez de se ler palavra a palavra. Inclusive, em cursos de leitura dinâmica aprende-se a otimizar esta “técnica”.

Em legendagem, dá para dividir as legendas valendo-se de certos padrões para facilitar a leitura (este processo recebe o nome de spotting).

Tomemos a frase abaixo como exemplo:

Temos 76 solicitações de bolsas, e só um poderá recebê-la.

Esta frase possui 58 caracteres. No máximo, devemos utilizar 32 caracteres por linha nas legendas.

Então será necessário dividir esta frase segundo este limite de 32 caracteres pré-estabelecidos.

Antes de dividi-la, podemos claramente perceber que há duas ideias bem definidas na frase:

Temos 76 solicitações de bolsas,

e só um poderá recebê-la

Então o bom spotting consistirá em dividir as linhas sem “quebrar” nenhum sentido ou frase:

Temos 76 solicitações de bolsas, e

só um poderá recebê-la.

No quadro de exemplos abaixo, analise as alterações feitas, em especial o que foi feito com preposições e conjunções.

ERRADO	CERTO
E uma mão passando pelo cabelo, significava uma coisa:	E uma mão passando pelo cabelo significava uma coisa:
E aceitaram você para medicina em Harvard,	E aceitaram você para medicina em Harvard,
É uma viagem grátis e elas não vêm fácil.	É uma viagem grátis e elas não vêm fácil.
A bolsa Robison vai para alguém que...	A bolsa Robison vai para alguém que...
Também estou envolvido numa competição de ciências...	Também estou envolvido numa competição de ciências...
Bem, tenho as duas pernas.	Bem, tenho as duas pernas.
Precisa nos explicar o que o faz especial.	Precisa nos explicar o que o faz especial.
Também vou dormir com ele, e ganhar 8 dólares por hora.	Também vou dormir com ele e ganhar 8 dólares por hora.
Em primeiro lugar, não se trata de "se", mas sim de quando.	Em primeiro lugar, não é "se". É "quando".
Daí ele falou: Miles, não acha muito excessivo?	Daí ele falou: Miles, não acha muito excessivo?
Em todo caso, contar cartas não é ilegal.	Em todo caso, contar cartas não é legal.



SUBTITLE WORKSHOP

O SW é a ferramenta que possibilita a tradução, sincronia, correções, verificações de ortografia (desde que tenha o MS Word instalado), e é o programa utilizado pelos nossos legenders.

Então, nem pense em utilizar outro programa para realizar as legendas, pois mesmo que estes façam e gravem legendas, podem ocorrer pequenas distorções que gerarão problemas na hora da revisão.

Baixe-o aqui: <http://bit.ly/YaGpRs>

ATENÇÃO

Se você utiliza o Windows 8 ou superior, provavelmente o MS Word não irá funcionar. Verifique com o adm da sua equipe o que fazer nesse caso.

Padrões da equipe

CPS (caracteres por segundo): até 20 caracteres por segundo

CPL (caracteres por linha): até 32 caracteres

Número de linhas: até 2 linhas

Tempo mínimo de exposição: 1,300 segundos

Tempo máximo de exposição: 5,00 segundos

Configurações

Vídeo-tutorial para dar uma introdução ao software, tal como as configurações necessárias para facilitar a nossa vida de legender. Créditos: Wand

Assista-o aqui: <http://youtu.be/KI5atRdzXCc>

-
- Vamos configurar os padrões do SW para que fiquem iguais aos dos nossos legenders:
 - Vá em “Configurações” → “Idioma” → “Português Brasileiro”;
 - Vá em “Ferramentas” → “Erros e Informações” → “Configurações” → “Avançado”;
 - Altere “Duração Muito Longa” para 5000 (a legenda não pode aparecer por mais de 5,000 segundos);
 - Altere “Duração muito Curta” para 1300 (a legenda não pode aparecer por menos de 1,300 segundos);
 - Altere “Linha Muito Longa” para 33 (cada linha não pode conter mais do que 32 caracteres, incluindo espaços, pontos, vírgulas, pontos de interrogação e exclamação e outros).

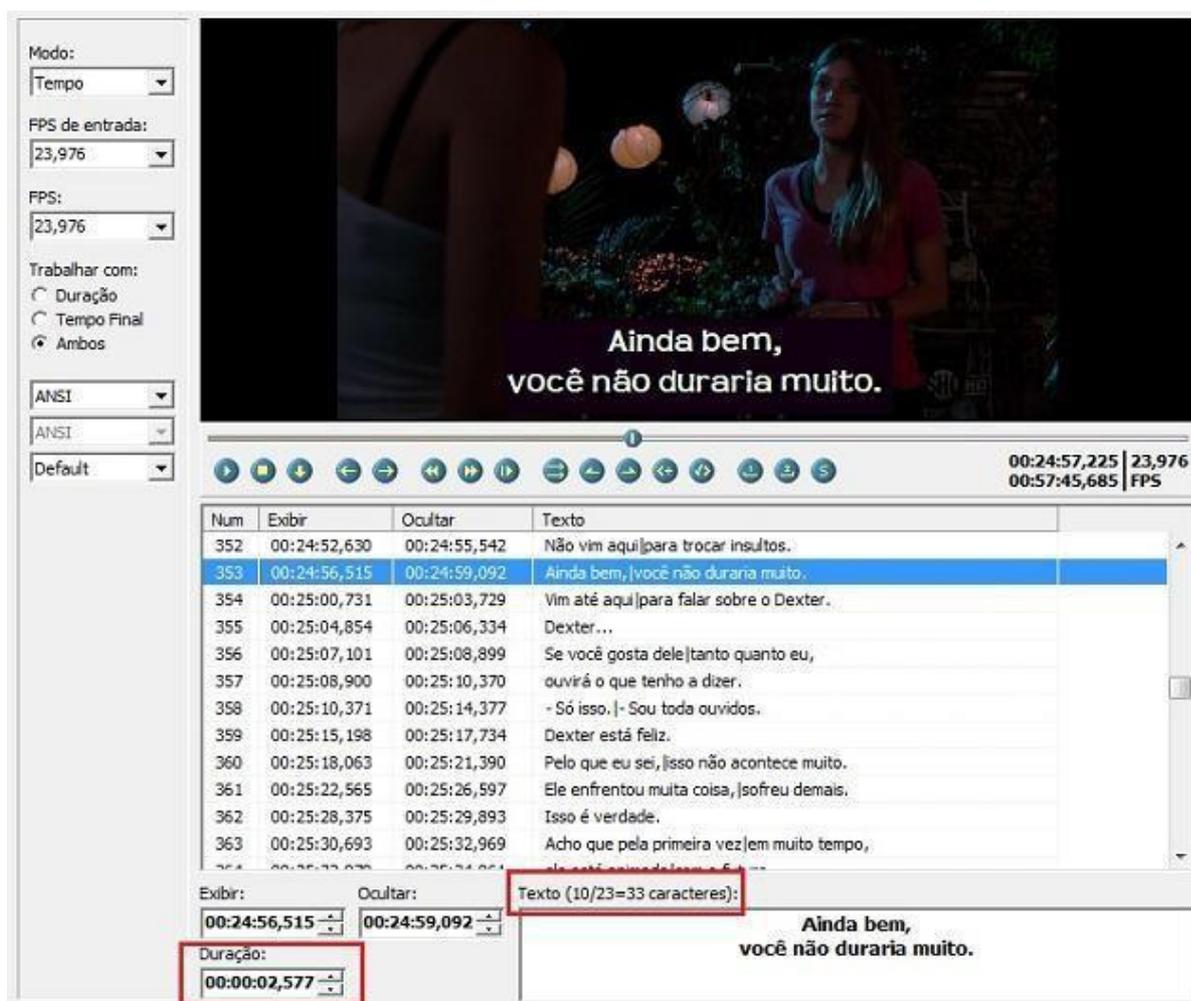
Caracteres por segundo

Algumas pessoas acham errado e até têm aversão a certas adaptações nas legendas. Normalmente quem pensa assim não parou para levar em conta todos os aspectos de uma legenda, principalmente no que se refere ao tempo de exibição.

De que adianta traduzir todas as palavras de uma frase se o telespectador não vai conseguir ler tudo? É preciso muitas vezes fazer uma escolha entre se traduzir toda uma sentença ou fazer alguma adaptação para reduzi-la, e esta escolha pode ser feita tomando como base o número de caracteres por segundo de exibição que a tradução ocupará.

O limite de leitura máximo do brasileiro é de 18 a 20 caracteres por segundo. Acima disso, nem todos conseguirão ler, e aqueles que puderem fazê-lo não terão tempo para ver o vídeo, causando com certeza um grande desconforto.

O Subtitle Workshop não traz nativamente ferramentas para se analisar quantos caracteres por segundo tem uma legenda (apenas informa o número de caracteres, sem cruzar esta informação com o tempo). Mas realizar esta tarefa é simples, analise a imagem a seguir:



Modo: Tempo

FPS de entrada: 23,976

FPS: 23,976

Trabalhar com:

- Duração
- Tempo Final
- Ambos

ANSI

ANSI

Default

00:24:57,225 | 23,976
00:57:45,685 | FPS

Num	Exibir	Ocultar	Texto
352	00:24:52,630	00:24:55,542	Não vim aqui para trocar insultos.
353	00:24:56,515	00:24:59,092	Ainda bem, você não duraria muito.
354	00:25:00,731	00:25:03,729	Vim até aqui para falar sobre o Dexter.
355	00:25:04,854	00:25:06,334	Dexter...
356	00:25:07,101	00:25:08,899	Se você gosta dele tanto quanto eu,
357	00:25:08,900	00:25:10,370	ouvirá o que tenho a dizer.
358	00:25:10,371	00:25:14,377	- Só isso. - Sou toda ouvidos.
359	00:25:15,198	00:25:17,734	Dexter está feliz.
360	00:25:18,063	00:25:21,390	Pelo que eu sei, isso não acontece muito.
361	00:25:22,565	00:25:26,597	Ele enfrentou muita coisa, sofreu demais.
362	00:25:28,375	00:25:29,893	Isso é verdade.
363	00:25:30,693	00:25:32,969	Acho que pela primeira vez em muito tempo,

Exibir: 00:24:56,515 Ocultar: 00:24:59,092

Duração: 00:00:02,577

Texto (10/23=33 caracteres):

Ainda bem, você não duraria muito.

O número de caracteres nessa legenda é 33, então o tempo de exposição máximo dela deverá ser 1,650 segundo. Chegar nesse valor é simples! Basta dividir o 33 por “2” (na realidade é 20, mas dividir por 2 é uma tarefa bem simples, que nem requer calculadora).

Sincronia

Vídeo-tutorial elaborado pela Wand ensinando como acertar detalhes de sincronia.

Assista-o aqui: <http://youtu.be/g65BjW5zj8o>

Inicie a exibição do vídeo;

A medida que as falas ocorrerem tecle [Alt+C] para marcar o tempo inicial;

Ao fim de cada fala da linha de legenda tecle [Alt+V] para marcar o tempo final;

O fim da legenda anterior vai determinar automaticamente o início da seguinte, se forem próximas o bastante nem será preciso redefinir o tempo inicial, bastará determinar o tempo final.

Intervalos de Tempos

As legendas, por menores que sejam, devem ter duração mínima de 1,3 segundo (1300 milissegundos);

Aparecer antes da fala dos personagens: 75-125ms no máximo (com pouquíssimas exceções);

E sumir depois da fala dos personagens no mínimo: 200ms.

Salvando

Primeiro, vá em “Preferências” → “Configurações” e na caixa do lado esquerdo clique em “Salvar”. Marque todas as caixas e determine o tempo de 1 minuto para salvar automaticamente o trabalho. Desta forma, se acontecer algo inesperado, você perde no máximo 1 minuto de tradução. O arquivo é salvo com a extensão “xxx.srt.bak”.

Outro modo de salvá-la é ir em “Arquivo” → “Salvar”. (Sempre que a legenda estiver concluída vá em “Arquivo” → “Salvar como” e escolha a opção “SubRip” para entrega-la a quem te mandou).

Verificando erros

Após concluir a legenda é hora de fazer uma revisão e ver se está tudo nos conformes (Sempre lembrando que alguém irá revisar a sua legenda, então tente caprichar o máximo possível para que o revisor não tenha muitos problemas).

Basta usar a combinação CTRL+I

O SW irá fazer uma varredura na legenda e mostrar os erros que encontrou, de acordo com os parâmetros pré-definidos.



Agora vá de linha em linha vermelha corrigindo os erros encontrados.
Para linhas muito grandes, verifique se pode sintetizar ainda mais, se pode excluir algum pronome, e se não puder, divida a linha em duas.
Para sobreposição com a legenda anterior, corrija o tempo, diminuindo o tempo de “ocultar” anterior ou aumentando o tempo de “exibir” da legenda com erro.
Para legenda com tempo de exposição muito curto, acerte os tempos de exposição de acordo com o diálogo do filme.

Verificando a ortografia e a gramática

É normal em uma legenda que erros de digitação sejam cometidos.

Vá em “Ferramentas” → “Verificar ortografia e Gramática”. (Deve ser usado como no MS Word)

Corrija o que estiver errado.

ATENÇÃO

Se você utiliza o Windows 8 ou superior, provavelmente o MS Word não irá funcionar. Verifique com o adm da sua equipe o que fazer nesse caso.

Outros tutoriais

Existem vários tutoriais de legendagem pela internet, e é de grande utilidade ler alguns deles.

MAS LEMBRE-SE: Ler outros tutoriais não significa que você deverá passar a adotar os métodos deles. Você deverá continuar seguindo os padrões da LOTS, principalmente ao que se refere à sincronia (tempo antes/depois de cada fala) e ao uso proibido de certos scripts!

Legendar é dividir o conhecimento, é ajudar, é disseminar cultura.

Obrigado pelo seu tempo!