

Significação na tradução audiovisual: intersemioses na legendagem

Bill Bob Adonis Arinos Lima e Sousa*

Introdução

A atividade de tradução exige, de quem a opera, alta proficiência linguística e cultural. Além disso, exige conhecimento teórico e técnico sem prescindir de uma sensibilidade capaz de identificar nuances presentes nos mais diversos gêneros textuais. Esses atributos são especialmente mobilizados quando se opera no campo da legendagem.

Este estudo objetiva discutir diversos elementos presentes na tessitura de um texto audiovisual legendado e suas implicações no trabalho do legendista. Para isso, buscou-se, na literatura sobre linguagem fílmica, conceitos operacionais a uma descrição do texto audiovisual. Consideraram-se noções pertinentes à tradução audiovisual (TAV) e revisou-se “o estado da arte” sobre parâmetros de legendagem interlinguística. Ainda, de forma a discutir as intersemioses presentes na legendagem, remeteu-se pontualmente à semiótica pierciana.

As legendas interlinguísticas que constituem/acompanham as obras audiovisuais podem apoiar-se fortemente nas características extralinguísticas desse tipo de texto. Via de regra, as legendas não resultam em uma tradução direta, literal (decalque), o que exige do legendista manejo e criatividade ao retextualizar na língua de chegada. Esta pesquisa se soma a outras que vêm, em perspectivas próprias, descrevendo e discutindo aspectos intersemióticos envolvidos na atividade de legendagem (LUNA; BRANCO, 2019; GAUDENCIO; BRANCO; VELOSO, 2020).

* Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE..

Assim, nas seções que se seguem, contemplam-se questões relacionadas à linguagem fílmica, à TAV e, especialmente, à legendagem interlinguística. Por fim, descreve-se e discute-se a qualidade criativa das legendas de duas cenas constantes em obras audiovisuais hospedadas na plataforma de *streaming* Netflix.

Linguagem fílmica

O aspecto imagético é um dos elementos centrais em uma narrativa fílmica. A construção dos significados por meio de imagens se dá pelo uso de uma variedade enorme de recursos. Esses recursos são resultado do desenvolvimento da linguagem fílmica desde a época do cinema mudo. Nas poucas linhas que se seguem, discutem-se alguns desses recursos, iniciando-se com a noção de quadro.

Segundo Aumont (2006), a palavra “quadro” vem do italiano *quadro*, originária do latim *quadratum*, significando “figura quadrada”. O autor explica que, há muito tempo, o quadro enquanto moldura vem sendo usado na tela pintada, ao passo que a noção de enquadramento se registra nas pinturas antigas, remontando ao período helenístico. A fotografia, por sua vez, desde a sua origem, também utilizou bastante o enquadramento, como uma forma de imitar a pintura, limitando, dessa forma, por um quadro, a imagem fotográfica (AUMONT, 2006). A noção de quadro para o filme pode se configurar da seguinte forma:

No cinema, o equivalente, desse ponto de vista, é o escuro da sala, que está em volta da imagem onde se inscreve um mundo imaginário.

[...]

O quadro define, portanto, o que é imagem e o que está fora da imagem. Por isso ele foi visto muitas vezes como abrindo para um mundo imaginário (a diegese da imagem). É a famosa metáfora da “janela aberta”, atribuída a Leon Battista Alberti, pintor e teórico italiano do século XV, e retomada notadamente por Bazin. (AUMONT, 2006, p. 249-250).

De uma forma geral, o quadro no filme pode ser entendido como os limites daquilo que o espectador deve visualizar. Já o plano, como expõe Aumont (2006, p. 230), é a imagem de filme “[...] impressa e projetada em uma superfície plana: é a origem da palavra “plano” que designa, portanto, o plano da imagem.”. Ainda, esse teórico destaca que, por representar um dado campo, o plano da imagem sugere uma miríade de outros planos. É importante perceber que



Em um certo número de expressões, a palavra “plano” é considerada substituto aproximativo de “quadro” ou “enquadramento”. É o caso em todo o vocabulário da escala dos planos, ou na expressão “plano fixo”, que designa uma unidade de filme durante a qual o enquadramento permanece fixo em relação à cena filmada (é o “contrário” do “movimento de câmera”). (AUMONT, 2006, p. 249-250)

Apesar das suas particularidades, há uma certa intercambialidade ao se tratar dos conceitos de quadro, plano e campo. Aumont (2009, p. 39) reconhece esse fato ao salientar que, durante a filmagem, costuma-se utilizar “plano” como “[...] equivalente aproximativo de “quadro”, “campo”, “tomada”: designa, portanto, ao mesmo tempo, um certo ponto de vista sobre o evento (enquadramento) e uma certa duração”. Na Figura 1, abaixo, tem-se uma variedade de planos com algumas de suas respectivas funções.

Figura 1 - Alguns tipos de planos



Fonte: Sousa (2012, p. 289).

O campo está relacionado diretamente ao quadro e ao plano, entretanto, sua dimensão é essencialmente abstrata já que se define pelas sugestões visuais e psicológicas que desperta no espectador. Aumont (2006, p. 42) define campo como “[...] a porção de espaço tridimensional que é percebida a cada instante na imagem fílmica”. Partindo dessa definição, o teórico destaca o aspecto fundamental do campo: a impressão de realidade visual que este suscita tanto no que concerne à profundidade como à largura, fazendo com que o espectador crie uma imagem mental que vai para além do quadro, o chamado “fora-de-campo”. A noção de fora-de-campo é cara à teoria e à prática fílmica. Através desse recurso, o cineasta

é capaz de despertar no espectador imagens mentais, fazendo com que o filme ultrapasse a arte de mera “mostração” (MARTIN, 2005).

Muitos dos recursos dos quais a linguagem cinematográfica dispõe vêm da câmera, principalmente pelos tipos de enquadramento, ângulos de filmagem e pelos seus movimentos; “[...] muito cedo a câmara deixou de ser apenas testemunha passiva, abandonando a posição de registradora objectiva dos acontecimentos para se tornar a sua testemunha activa e a sua intérprete” (MARTIN, 2005, p. 41).

A câmara tornou-se móvel como o olho humano, como o olho do espectador ou como o olho do herói do filme. A câmara é então uma criatura em movimento, activa, uma personagem do drama. O realizador impõe os diversos pontos de vista ao espectador. Abandona-se o palco tela de Méliès. “O espectador da plateia sobe num tapete voador”. (MARTIN, 2005, p. 38)

Seria, então, sobretudo por intermédio da mobilidade da câmera de um quadro locativo a outro, a favor da passagem entre dois planos, que o grande imagista teria conseguido adquirir um dom até então reservado aos deuses (e aos romancistas), a ubiquidade. (GAUDREAU; JOST, 2009, p. 116)

A função da câmera no cinema começa a ganhar destaque a partir do momento em que ela deixa de servir tão somente como uma focalizadora de um palco de teatro (MARTIN 2005), filmando em uma posição fixa, e passa a explorar as possibilidades que o equipamento pode proporcionar, como modificar o ponto de vista do espectador, seleccionar o que será mostrado. Mantendo elementos fora do enquadramento, ela coloca em destaque um detalhe da imagem.

Quanto aos ângulos de filmagem, segundo Martin (2005), estes podem assumir um valor psicológico particular. É o que ocorre com o plano *contre-plongée* em que o assunto é filmado de baixo para cima, ou seja, “abaixo do nível normal do olhar”, objetivando causar no espectador uma sensação de imponência, atribuindo-se superioridade aos indivíduos ou a qualquer coisa em destaque na tela. Um efeito contrário, de carácter negativo, portanto, é conseguido através do plano *plongée*, em que o assunto é filmado de cima para baixo podendo sugerir uma derrota ou uma perturbação sofrida por um dado personagem, por exemplo. Em se tratando de perspectiva, Martin (2005) leciona que a câmera pode focalizar



um ponto de vista subjetivo, atribuído a uma personagem da diegese, ou objetivo, atribuído ao espectador. Finalmente, os movimentos de câmera podem ter

[...] diversas funções do ponto de vista da expressão fílmica: (a) Acompanhamento de uma personagem ou de um objecto em movimento [...]; (b) Criação da ilusão de movimento de um objecto estático [...]; (c) Descrição de um espaço ou de uma ação material possuindo um conteúdo dramático único e unívoco [...]; (d) Definição de relações espaciais entre dois elementos da ação (entre duas personagens ou entre uma personagem e um objecto) [...]; (e) Acentuar dramaticamente uma personagem ou um objecto destinado a representar uma função importante no desenrolar da acção [...]; (f) Expressão subjectiva do ponto de vista de uma personagem em movimento; (g) Expressão da tensão mental de uma personagem: ponto de vista subjectivo [...]. (MARTIN, 2005, p. 55-56, grifos do autor)

Evidentemente, os movimentos de câmera podem ser bem mais ricos em sugestões e a lista acima ilustra apenas algumas possibilidades de significação. As questões discutidas acima impactam fortemente o processo de tradução audiovisual, como se poderá ver nas seções seguintes.

Tradução Audiovisual (TAV)

O campo da tradução audiovisual (TAV) engloba muitas modalidades de tradução de textos que têm como suporte mídias diferentes do tradicional meio impresso. Em um estudo historiográfico, O'Sullivan e Cornu (2019) promovem uma discussão sobre o percurso da TAV a partir do cinema mudo, tocando na tradução de cartelas e a presença de comentaristas (*film explainers*) nas salas de cinema. Em relação ao cinema sonoro, esses autores consideram, como um advento da TAV, os primeiros filmes multilíngues, para os quais traduziam-se roteiros e refilmavam-se produções inteiras usando-se os mesmos estúdios com elencos diferentes. Todavia, quando se assume a perspectiva de Orero (2004) e inclui-se o rádio nas modalidades de TAV, uma historiografia da tradução que incluía esse meio de comunicação também parece ser pertinente.

A ampliação do campo da TAV dificulta sua definição. Chaume (2013, p. 105) declara que a TAV “[...] é uma modalidade de tradução caracterizada pela transferência de textos audiovisuais, tanto interlinguisticamente como intralinguisticamente”.¹ Essa parece ser uma forma um pouco simplista de

¹ “[...] is a mode of translation characterised by the transfer of audiovisual texts either interlingually or intralingually.”

enxergar o objeto em análise. Tome-se, por exemplo, a audiodescrição e pode-se perceber a natureza intersemiótica dessa atividade de TAV (JAKOBSON, 2011; GOTTLIEB, 2005). Mesmo as modalidades prototípicas da TAV, legendagem e dublagem, classificadas em seus aspectos intralinguísticos e interlinguísticos, envolvem a interação de alguns elementos intersemióticos pelo caráter multimodal dos textos audiovisuais. Ver-se-ão alguns desses elementos, mais abaixo, ao tratarmos do tema legendagem.

Chaume (2013) explica que, para se chegar à denominação “tradução audiovisual”, o campo experimentou diversos nomes como dublagem fílmica, tradução fílmica, tradução para tela (*screen translation*), transadaptação (*transadaptation*). A TAV engloba (mas não se restringe) as atividades de legendagem interlinguística e intralinguística, dublagem, *voiceover*², legendagem para o teatro (*surtitling*), legendagem para surdos e ensurdecidos, legendagem automatizada, legendagem amadora feita por fãs (*fansubbing*), dublagem amadora feita por fãs (*fandubbing*), audiodescrição, localização de jogos (REMAEL, 2010), comentário livre, tradução de roteiros, escrita de roteiros para animações (CHAUME, 2013) e gravações de audiolivros (GOTTLIEB, 2005) e de *podcasts* (GAMBIER, 2018).

O surgimento de muitas das novas modalidades de TAV se deve aos avanços no desenvolvimento da tecnologia digital experimentados nas últimas décadas. “O fácil acesso à tecnologia, a sedução de produções multimodais e os recursos da TAV funcionam como gatilhos para a rápida difusão de materiais audiovisuais na televisão, em computadores, *tablets*, *smartphones* e telas de cinema”³ (DÍAZ CINTAS; MASSIDDA, 2020, p. 255). Sobretudo por meio das redes sociais (*Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, para mencionar algumas) e de canais de hospedagem de vídeos como *YouTube*, o público tem contato com os mais diversos formatos de produções audiovisuais, traduzidas ou não. “As telas são, hoje, um recurso onipresente de interação social, tendo colonizado as esferas públicas e

² O uso dessa modalidade de tradução audiovisual é muito comum em documentários, nos quais há a coexistência dos discursos orais que representam o texto fonte e o texto alvo, principalmente aqueles relativos a depoimentos de pessoas que participam como informantes desse tipo de produção fílmica. O procedimento adotado para esse tipo de tradução é iniciar um segmento discursivo com o áudio original para então diminuir o volume desse áudio e aumentar o volume do áudio de tradução com a voz de um locutor. Ao final do segmento discursivo, aumenta-se novamente o volume do áudio original e baixa-se o do locutor; procedimento que visa dar credibilidade ao texto de tradução.

³ “The easy availability of technology, the seduction of multimodal productions and the affordances of AVT have all acted as triggers in the rapid spread of audiovisual materials through television, computers, tablets, smart phones and silver screens.”



privadas, tornando-se a principal ferramenta para informar, enganar, entreter, manter contato, educar e vender produtos e serviços”⁴ (DÍAZ CINTAS; MASSIDDA, 2020, p. 256).

A multisssemiose dos textos audiovisuais, entre outros fatores, impõe certas dificuldades à sua tradução. Segundo Gambier (2018), o tradutor deve estar atento ao “peso” de cada signo verbal e não-verbal para a constituição de uma cena discursiva. Deve-se, assim, considerar a importância do som em relação à imagem e desta em relação aos signos linguísticos. Em suma, deve-se avaliar e pesar a relevância das formas semióticas em interação nesse tipo de texto. Gambier considera 14 códigos semióticos distintos que se somam no processo de significação.

Quadro 1 - Códigos semióticos

	Canal auditivo	Canal visual
ELEMENTOS VERBAIS (signos)	<ul style="list-style-type: none"> – códigos linguísticos (diálogos, monólogos, comentários/vozes extradiegéticas, leitura) – códigos paralinguísticos (desempenho, entonação, sotaque) – códigos literários e teatrais (enredo, narrativa, sequências, progressão dramática, ritmo) 	<ul style="list-style-type: none"> – códigos gráficos (formas escritas: letras/cartas, manchetes/notícias, cardápios, nomes de ruas, cartelas, legendas)
ELEMENTOS NÃO-VERBAIS (signos)	<ul style="list-style-type: none"> – códigos de efeitos sonoros especiais/arranjo sonoro – códigos musicais – códigos paralinguísticos (qualidade de voz, pausas, silêncio, volume de voz, barulho vocal, choro, grito, tosse etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> – códigos iconográficos – códigos fotográficos (luz, perspectiva, cores, etc.) – códigos cenográficos (signos visuais do ambiente) – códigos fílmicos (gravação, enquadramento, montagem, convenções do gênero etc.)

⁴ “Screens are now an omnipresent feature of social interaction, having colonized the private and public spheres and having become the main tool to inform, mislead, entertain, keep in touch, educate and sell goods and services.”

-
- códigos cinestésicos (gestos, modos, posturas, expressões faciais, olhares etc.)
 - códigos proxêmicos (movimentos, uso do espaço, distância interpessoal etc.)
 - códigos de figurino (incluindo-se o penteado/estilo de corte, maquiagem etc.)
-

Fonte: Gambier (2018, p. 51, tradução nossa).

Ainda de acordo com esse autor, alguns conceitos provenientes dos Estudos da Tradução deveriam ser revisados, estendidos e repensados, quando aplicados ao campo da TAV. Dentre eles, destacamos os conceitos de texto, autoria, tradução e unidade de tradução (GAMBIER, 2018).

Considerem-se, por exemplo, os conceitos de texto e de autoria para o cinema. A narrativa cinematográfica, apesar de compartilhar muitos traços dos romances escritos, tem sua singularidade sequencial expressa especialmente no recurso de montagem. E, enquanto o autor de romance escrito lança mão, muitas vezes, de longas descrições para estimular o imaginário do leitor e “transportá-lo para o ambiente da narrativa”, os produtores de filmes fazem suas descrições, em questão de segundos, por meio de tomadas em plano geral, panorâmicas e *travellings*. Acerca da autoria, esta é mais óbvia no meio editorial impresso. Em um filme, muitas pessoas são mobilizadas (roteiristas, diretores, elenco etc.) e dão contribuições originais às produções de obras cinematográficas, não se podendo atribuir a autoria, em sentido estrito, ao diretor do filme. Na subseção seguinte, amplia-se essa discussão, considerando-se algumas particularidades do texto audiovisual legendado.

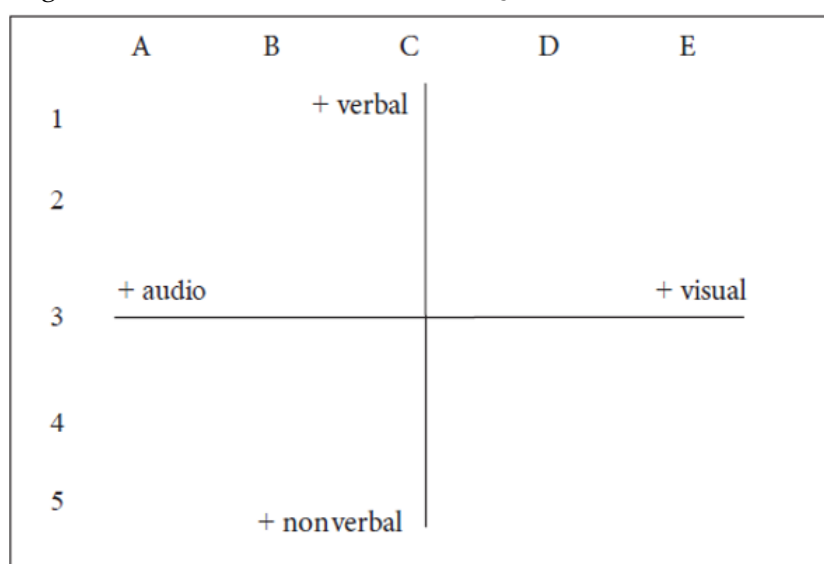
Legendagem

O objetivo desta subseção é discutir algumas especificidades da legendagem, com foco na modalidade interlinguística direcionada a ouvintes (termo usado para diferenciar a legendagem para o público surdo e ensurdecido). Para isso, inicialmente, faz-se uma breve apreciação da natureza do texto audiovisual para, em seguida, tratar-se, mais detidamente, do texto audiovisual legendado.



Ao considerar uma definição para o texto audiovisual, Zabalbeascoa (2008, p. 21) propõe que se amplie o entendimento de texto para qualquer ato discursivo e comunicativo. Nessa direção, um texto audiovisual “[...] é um ato comunicativo envolvendo sons e imagens”.⁵ Segundo Zabalbeascoa, o grau de prototipicidade de um texto audiovisual, bem como de textos de outras naturezas, está relacionado à proporção dos elementos sonoros e visuais, de ordem verbal e não-verbal, combinados. Em um texto audiovisual, “Se nós tivermos dois tipos de signos e dois canais distintos de comunicação, teremos quatro tipos de signos: verbal-sonoro (palavras faladas), não-verbal sonoro (todos os outros sons), verbal-visual (escrita), não-verbal visual (todos os demais signos visuais)”⁶ (ZABALBEASCOA, 2008, p. 24). Entende-se melhor essa questão de prototipicidade textual, no plano audiovisual, ao analisar-se a Figura 2.

Figura 2 – Os dois eixos da comunicação audiovisual



- | | |
|--------------------------------------|--|
| A: apenas sonoro | 1: basicamente verbal |
| B: mais sonoro que visual | 2: mais verbal que não-verbal |
| C: proporcionalmente sonoro e visual | 3: proporcionalmente verbal e não-verbal |
| D: menos sonoro que visual | 4: menos verbal que não-verbal |
| E: apenas visual | 5: apenas não-verbal |

Fonte: Adaptada de Zabalbeascoa (2008, p. 26.).

⁵ “[...] is a communication act involving sounds and images.”

⁶ “If we have two types of signs and two different channels of communication, we get four different types of signs: audio-verbal (words uttered), audio-nonverbal (all other sounds), visual-verbal (writing), visual-nonverbal (all other visual signs).”

O autor supracitado ilustra, de forma exaustiva, com exemplos de vários gêneros textuais, todas as possíveis combinações de números e letras usadas na legenda de seu esquema, destacando-se, aqui, a interseção entre os eixos, o ponto 3C, o qual é exemplificado da seguinte forma: “Filme audiovisual comercial prototípico. Produção teatral, especialmente quando se usam supraleendas”; seguido de sua descrição: “Neste tipo de texto, ou parte de texto, tanto os canais sonoros quanto os visuais são explorados em sua completude para expressar mensagens e signos verbais e não-verbais”⁷ (ZABALBEASCOA, 2008, p. 27). É perceptível que o texto audiovisual legendado (filmes, vídeos etc.) se encaixa nessa descrição como um gênero audiovisual prototípico bastante presente no nosso dia a dia, especialmente nos espaços virtuais abrigados pela internet.

Como visto, a atividade de TAV exige do tradutor uma atenção à combinação dos diferentes recursos semióticos presentes no texto. Isso se complexifica mais quando se trata da legendagem interlinguística para ouvintes. No texto audiovisual legendado, de acordo com Skuggevik (2009), além de os signos sonoros e visuais que aparecem e complementam-se, recíproca e concomitantemente, a língua original e a tradução coexistem e, em certos casos, competem (por exemplo, quando o espectador consegue entender, em algum nível, a língua original).

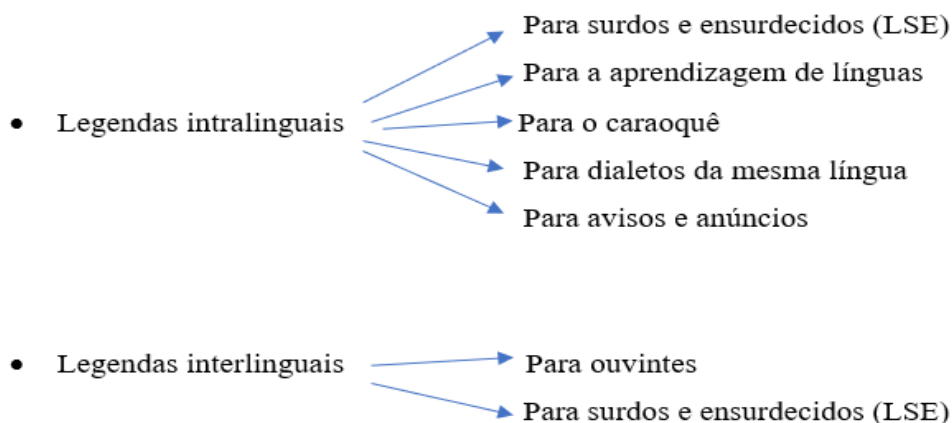
Outro complicador é o fato de o texto da tradução, as legendas, resultar do câmbio diamésico entre modalidades verbais, da modalidade oral para a escrita. Certas nuances paralinguísticas da modalidade oral, como a entonação, são reproduzidas apenas de forma parcial nas legendas. Gottlieb (2012, p. 37, grifos do autor) define legendagem como uma “[...] *tradução diamésica em uma mídia polissemiótica* (incluindo-se filmes, TV, vídeos e DVD) *na forma de uma ou mais linhas de texto escrito apresentado na tela sincronicamente ao conteúdo verbal original*”.⁸ De um modo geral, a legendagem é uma das formas de TAV mais proeminentes no mundo (NIKOLIĆ, 2018). Diversos vídeos, em diversos formatos recebem legendas, sejam por questões técnicas e financeiras ou por questões culturais (países com tradição de legendagem, por exemplo). Antes de se prosseguir com a discussão acerca da legendagem interlinguística para ouvintes, faz-se necessária

⁷ Prototypical audiovisual feature film. Opera stage production, especially one that is subtitled. In this type of text, or part of text, both the audio and the visual channels are exploited to the full to send verbal and non-verbal signs and messages.

⁸ “[...] diamesic translation in polysemiotic media (including films, TV, video and DVD) in the form of one or more lines of written text presented on the screen in sync with the original verbal content.”

uma breve consideração sobre alguns tipos de legendas produzidas para obras audiovisuais. Observe-se a Figura 3.

Figura 3 – Tipos de legendas



- Legendas bilíngues

Fonte: Díaz Cintas e Remael (2014, p. 14, tradução nossa).

Nesta discussão, para efeitos de compreensão dos tipos das legendas mais presentes nos textos audiovisuais, tocaremos apenas em quatro tipos elencados no esquema da Figura 3. O primeiro tipo, legendas intralinguísticas para surdos e ensurdecidos (LSE), é uma modalidade que visa, em uma mesma língua, tornar um texto audiovisual acessível a pessoas com deficiência, por meio da disposição de legendas que, além da tradução daquilo que é verbal-sonoro, fornecem também informações de cunho não-verbal sonoro. Já as legendas intralinguísticas para a aprendizagem de línguas, *grosso modo*, têm as mesmas características das anteriores, retirando-se a tradução daquilo que é não-verbal sonoro. As legendas interlinguísticas para ouvintes (o tipo discutido nesta seção) são as que possibilitam o acesso de pessoas que não falam a língua original do texto de partida. Por fim, as legendas interlinguísticas para surdos e ensurdecidos se diferenciam das últimas, pois, além da tradução de uma língua para outra, trazem também informações de cunho não-verbal sonoro na língua de chegada (FRANCO; ARAUJO, 2011; DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014).

Em relação ao acesso que os espectadores podem ter às legendas, de uma forma geral, estas podem ser abertas ou fechadas. As legendas abertas não

permitem que o espectador selecione o tipo de legenda que deseja ou decida se prefere assistir ao vídeo sem legendas, porque elas foram incorporadas ao vídeo, não possibilitando sua separação dele. As legendas fechadas, ao contrário, são ativadas apenas quando o espectador aciona a sua exibição, possibilitando que sejam escolhidas as legendas que mais se adequam a cada indivíduo (FRANCO; ARAUJO, 2011; DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014). Algumas empresas, como a Netflix, já disponibilizam legendas em diversas línguas e de diversos tipos para um mesmo filme.

A língua inglesa é a principal língua-fonte de diversas produções audiovisuais que circulam internacionalmente, tornando a legendagem interlinguística algo comum em muitos países (NIKOLIĆ, 2018). Conforme demonstram diversos estudos (SKUGGEVIK, 2009; GOTTLIEB, 2012; DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014), a legendagem interlinguística não visa traduzir todo o conteúdo dos enunciados falados. Ao se apoiar nos demais elementos comunicativos presentes no texto (contexto, cotexto, imagens, sons verbais e não-verbais), esse tipo de legenda tende a ser concisa, atuando em conjunção com o que se vê na tela, permitindo que o espectador aproveite ao máximo o plano imagético. As legendas “[...] são adicionadas ao filme finalizado e, para que elas funcionem efetivamente, devem interagir com todos os diferentes canais do filme e apoiar-se neles”⁹ (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014).

Em *Um misterioso assassinato em Manhattan*, há a seguinte cena. Quando Helen, atriz e modelo no filme, começa a descer um lance de escadas que parece ser perigoso, ela é advertida: “Cuidado com os degraus. É muito íngreme. Cuidado”. As legendas podem facilmente traduzir isso como “Cuidado!”, em qualquer língua, sem a necessidade de se referir aos degraus.¹⁰ (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014, p. 54).

A imanência do ícone enquanto signo (PIERCE, 2015), nesse caso a imagem, garante ao espectador o preenchimento da lacuna deixada pela legenda, não prejudicando a compreensão. É importante também considerar, no exemplo acima, o tempo de preenchimento da legenda em relação ao texto falado. O segmento discursivo “Cuidado com os degraus. É muito íngreme. Cuidado”

⁹ “[...] are an addition to the finished film, and if they are to function effectively, they must interact with and rely on all the film’s different channels.”

¹⁰ “In *Manhattan Murder Mystery* the following scene occurs. As Helen, actress and model in the film, comes down a dangerous-looking flight of stairs, she is warned: “Watch your step. It’s very steep. Be careful”. The subtitles can easily render this as ‘Be careful!’ in any language, without the need to refer to the step.”

traduzido como “Cuidado!” pode causar estranheza no espectador, perturbando a fluência da narrativa cinematográfica, pois há uma diferença considerável de simetria entre a fala e a legenda. Uma possível solução, enquanto um meio termo que pudesse privilegiar o plano imagético e ao mesmo tempo reduzir um pouco o texto escrito, mantendo uma certa proporcionalidade, seria “Cuidado com os degraus!” (PEREGO, 2009). Textos mais curtos não significam necessariamente que sejam mais fáceis de serem processados (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014, p. 148).

“A legendagem interlinguística é caracterizada pela interação de três componentes distintos, mas interdependentes [...]: a fala do texto fonte, o texto escrito e o plano visual”¹¹ (GUILLOT, 2019, p. 34). Acrescenta-se a isso o que Perego (2009) chama de verbalização dos sons não-verbais, quando o legendista percebe a necessidade de se apoiar nesses elementos comunicativos (ruídos, explosões, música etc.) para explicitar informações do discurso fílmico nas legendas. Em alguns casos, a verbalização de elementos não-verbais sonoros e visuais significa um alongamento das legendas, visando-se facilitar a compreensão do texto audiovisual. Contudo, isso não ocorre com grande frequência. A redução do texto original é algo mais constante chegando a representar uma diminuição em torno de 20% a 30% do texto fonte, a depender do gênero (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014).

Esse jogo com diversos recursos semióticos permite ao legendista fazer reduções parciais ou totais do texto de partida. Reduções parciais são condensações do texto fonte, enquanto reduções totais representam o seu apagamento (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014). O exemplo acima, “Cuidado com os degraus!”, ilustra uma redução parcial do texto original. Mas há momentos em que as legendas são simplesmente dispensáveis, pelo fato de a cena significar por si só, especialmente nos casos em que há a repetição de falas, como nos filmes policiais em que um comando é repetido várias vezes (- *Freeze!*; - Pare!).

As reduções podem ser feitas nos níveis lexical, oracional e frasal, sempre recorrendo-se ao contexto, ao cotexto e a elementos capazes de estabelecer coesão linguística ou intersemiótica¹². Seguem, no Quadro 3, alguns exemplos de reduções.

¹¹ “Interlingual subtitling is characterized by the interplay of three distinct but interdependent components [...]: source text speech, written text, visual footage.”

¹² Coesão intersemiótica na legendagem se refere ao modo como a língua é conectada diretamente à trilha sonora e às imagens na tela, lançando-se mão dessas informações disponíveis para criar um todo linguístico-visual coerente [...] (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014, p. 171).



Quadro 2 – Exemplos de reduções

Díálogo original	Legendas em francês	Tradução reversa
I should really be going actually.	Je dois partir.	I have to leave.
He's got lots of money.	Il est riche.	He is rich.
Can't you hear the difference?	Ecoutez donc!	Listen!
The murderer must have - like - hidden in this closet, right?	Le meurtrier a dû se cacher ici.	The murderer had to hide here.

Fonte: Adaptado a partir de Díaz Cintas e Remael (2014, p. 151-160).

O último exemplo do Quadro 2 ilustra bem o que se entende por coesão intersemiótica. A palavra “aqui” (*ici*), remetendo ao plano visualizado pelo espectador, traduz adequadamente a expressão “in this closet”. Neste ponto, é relevante considerar o aspecto intersemiótico na legendagem. No contexto em questão, tem-se como imagem um signo (*representâmen*) de qualidade/semelhança (ícone) com potencial significativo de representação (interpretante) do objeto significado. Esse ícone (signo) é convertido em índice (signo) por meio do uso do advérbio “aqui”, mantendo com o ícone uma relação de contiguidade ao tê-lo como seu referente (PIERCE, 2015). Essa escolha tradutória é adequada à medida que reduz o texto de legenda sem prejuízo de ordem semântica, permitindo que o espectador possa aproveitar melhor o plano imagético da narrativa.

Como pode ser visto, uma das premissas da atividade de legendagem é a produção de segmentos discursivos escritos de fácil processamento pelo espectador/leitor. Nesse sentido, a segmentação de legendas pode impactar também na recepção do texto audiovisual¹³. Díaz Cintas e Remael (2014) explicam que há dois níveis de segmentação: (1) a distribuição de uma frase entre linhas de uma mesma legenda, quebra de linha; (2) ou a sua distribuição entre duas ou mais legendas. Nesse último caso, os autores chamam a atenção para a memória de retenção dos espectadores. Frases complexas podem ser divididas em frases menores, a fim de facilitar a leitura.

No caso da quebra de linha, segmentação de uma mesma legenda, Perego (2008) sugere que a leitura de uma legenda pode ser mais difícil quando essa quebra é arbitrária. O termo arbitrário, explica a autora, refere-se à imprevisibilidade, à ilogicidade, à imprecisão ou à implausibilidade desse

¹³ Cf. Carroll e Ivarsson (1998), *Code of Good Subtitling Practice, Subtitle Spotting and Translation*, item 06.



procedimento. Assim, “Até mesmo a quebra de linhas em uma única legenda pode facilitar a compreensão e aumentar a velocidade de leitura, se a segmentação for feita respeitando-se sintagmas nominais e verbais de uma frase ou oração, em vez de fracioná-los em unidades menores”¹⁴ (GEORGAKOPOULOU, 2009, p. 24). A partir da análise de filmes, Pavesi e Perego (2008) expõem alguns casos de legendas mal segmentadas (exemplos 1 ao 4), nas quais os sintagmas nominais foram fracionados; enquanto Sousa (2021) apresenta exemplos de legendas bem segmentadas (exemplos 5 e 6) em língua inglesa (língua-fonte) e em língua portuguesa (língua-alvo).

(1) Exactly how do you mean? – There’s a
great future there. Think about it.

(2) You only talked about your married
sister. And your other married sister.

(3) So we were always stuck watching some crap
made-for-TV movie about a kid with leukaemia.

(4) Like hell! 25 years in construction
work. I’ve always had a paycheque (PEREGO, 2008, P. 216, grifos da autora).

(5) Well, your last cleaning lady
didn’t do a very good job.

(6) Bem, sua última faxineira
não fez um bom trabalho (SOUSA, 2021, p. 52-53, grifos nossos).

¹⁴ Even appropriate line breaks within a single subtitle can facilitate comprehension and increase reading speed if segmentation is done into noun or verb phrases, rather than smaller units of a sentence or clause.



Os estudos experimentais de Monteiro e Dantas (2017) e de Gerber-Morón, Szarkowska e Woll (2018) sinalizam que legendas mal segmentadas podem resultar em um maior esforço cognitivo do espectador na leitura das legendas, causando desconforto na recepção das legendas e rupturas no processo de leitura (VIEIRA; ASSIS; ARAUJO, 2020). Percebe-se que o ato de legendar, assim como outras atividades de tradução, é algo bastante complexo. Kruger (2008, p. 82) ressalta que

[...] o legendista tem que negociar o número de caracteres, a duração da legenda, a quebra de linhas, as trocas de tomada e de cenas, os ritmos visuais e auditivos, o alinhamento entre o que é dito com o momento em que é dito (sincronização), as lacunas entre as legendas e os vários sistemas semióticos que impactam no que é legendado e na forma como se legenda.¹⁵

O procedimento de tradução direta (decalque) é evitado na legendagem. As legendas precisam estar sincronizadas à imagem e à fala para trazer informações semânticas adequadas do texto de partida e permanecer na tela tempo suficiente para que os leitores possam lê-las (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014). Como nota Skuggevik (2009), as legendas tendem a ser econômicas, mas, em alguns casos, é preciso acrescentar palavras para que haja sincronia entre o tempo de leitura da legenda e o tempo de fala; consoante ao que Díaz Cintas (2005) chama de regras de ouro da legendagem — uma delas diz que a legenda deve coincidir com o início e o final de um segmento discursivo. O último autor, também, chama a atenção para o tempo em que a legenda deve permanecer na tela.

Se uma legenda permanece na tela por muito tempo, o espectador tende a relê-la. Para evitar essa situação, recomenda-se seis segundos como tempo máximo de exposição de legendas com duas linhas cheias. Por outro lado, se a legenda permanecer na tela por um tempo muito curto, os espectadores não terão tempo de ler a informação. Por isso, convencionou-se que o tempo mínimo de exposição para uma legenda deve ser um segundo, independentemente de quão curta ela possa ser. Se a informação permanecer na tela por menos tempo, corre-se o risco de ela aparecer como

¹⁵ “The subtitler has to negotiate between number of characters, duration of subtitles, line divisions, shot and scene changes, visual and auditory rhythm, alignment of what is said with when it is said (synchronicity), gaps between subtitles, and various semiotic sign systems that impact on what is subtitled and how it is subtitled.”

um *flash* e de os espectadores não conseguirem lê-la.¹⁶ (DÍAZ CINTAS, 2008, p. 95)

Acerca da quantidade de linhas em uma legenda, Díaz Cintas e Remael (2014) prescrevem, embora esses números variem, um total de duas linhas, com uma variação de 32 a 41 caracteres por linha. O tipo de tela para a qual se legenda impacta diretamente nesses números, em função do número de quadros por segundo. O cinema usa uma sucessão de 24 quadros por segundo, enquanto a TV europeia usa 25 e a TV americana 30. Dessa forma, o cinema terá um maior número de legendas quando comparado à TV, que trará legendas mais longas sincronizadas ao tempo reduzido de reprodução (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2014).

Outros elementos certamente influenciam esse processo. Fatores como cliente, público de chegada, recursos tecnológicos, objetivos da tradução, orientação ideológica do legendista/tradutor, a posição da obra em um dado polissistema fílmico (EVEN-ZOHAR, 2004; NORD, 2005; SILVA; SOUSA, 2018) e a distância ou proximidade entre culturas são elementos que também interferem diretamente nas decisões tomadas (SOUSA, 2021).

As plataformas de *streaming* têm disponibilizado legendas em uma variedade de idiomas cada vez maior e todas as especificidades da legendagem discutidas acima repercutem na qualidade dos textos de tradução disponíveis no mercado.

Legendas de duas cenas da Netflix

Nesta seção, analisam-se duas cenas fílmicas e suas respectivas legendas. Ambas as cenas advêm de duas obras audiovisuais hospedadas na plataforma de *streaming* Netflix. A primeira cena faz parte do filme *Perseguição na neve* (2020), título original: *Blood and Money*. Nessa obra, a narrativa trata de um veterano de guerra (protagonista) que, em seus últimos dias de vida (estando em fase terminal de câncer), resolve se tornar um recluso e caçar em uma região fria e isolada. Nessa área, um grupo de assaltantes deixa para trás uma bolsa abarrotada de dinheiro, a qual é encontrada pelo veterano que resolve escondê-la.

¹⁶ "If a subtitle stays on screen too long, the viewer tends to re-read it. To avoid this situation, six seconds is the recommended maximum exposure time to keep a full two-liner on screen. On the other hand, if a subtitle stays on screen too little, viewers will not have the time to read the information, and this is why it is generally agreed that the minimum exposure time for a subtitle should be one second, irrespective of how short the actual subtitle may be. If the information stays on screen less time, the risk is run that it will appear as a flash and viewers will not be able to read it."

A cena ora analisada foca o momento em que um dos assaltantes está à procura do protagonista. Nessa cena, o assaltante se encontra ao lado de um carro parado na neve. Ele é observado pelo protagonista que espera o momento ideal para se aproximar do assaltante. Os planos gerais mostram o veterano de guerra observando-o por meio de binóculos. O assaltante retira uma arma pesada de dentro do veículo. Uma tomada objetiva narra o momento em que o veterano de guerra começa a aproximar-se do assaltante que está virado de costas. Ouve-se um barulho de um líquido caindo na neve. Um plano médio descreve a expressão calma do protagonista que empunha um revólver. O barulho do líquido caindo ao solo se torna mais audível. Uma tomada objetiva focalizando o assaltante em primeiro plano e o veterano em plano geral mostra a expressão de apreensão do primeiro que foi surpreendido enquanto urinava. Este vira apenas o tronco e pergunta: “Can I at least put my dick away?”. Na legenda em português brasileiro, o legendista optou pela tradução: “Posso pelo menos fechar o zíper?”.

Avalia-se, neste estudo, essa tradução enquanto um procedimento criativo e adequado ao contexto e ao cotexto fílmico. Há algumas razões para uma argumentação nessa direção. Percebemos que essa obra não traz um apelo sexual e por isso o apagamento do vocábulo que denota a genitália masculina é perfeitamente justificável. O câmbio diamésico entre modalidades verbais também exerce um peso nessa decisão tradutória. Naquilo que concerne à carga semântica, temos o elemento de ordem não-verbal sonoro, o barulho da urina caindo na neve. Esse elemento indicial (índice) é um signo no sentido pierciano, ao passo que estabelece uma relação contiguidade com outro signo, ícone (PIERCE, 2015), a urina, que não se vê na tela, mas é apenas suscitada. Assim, novamente de forma indicial, estabelece-se uma relação entre o zíper e o ato de se vestir.

A segunda cena em análise exige uma criatividade bem maior por parte do legendista. Essa cena figura na série *Cobra Kai* (2018), inspirada na obra *Karatê Kid*. A rivalidade de outrora entre Larusso e Johnny, quando ainda eram bem jovens, vem à tona na vida adulta. Larusso se torna um empresário bem-sucedido que possui uma loja de carros e Johnny é descrito como um adulto disfuncional, enfrentando problemas com alcoolismo. No quarto episódio da primeira temporada da série, Johnny tem uma discussão com Larusso por causa de uma batida entre carros. Johnny se sente prejudicado e como vingança faz uma pichação em um *outdoor* da loja de carros Larusso.

A cena em que Larusso descobre a respeito da pichação é construída em forma de piada. É esse o elemento que mais dificulta a sua tradução e exige do

legendista muita criatividade, pois há presença do que se chama, em língua inglesa, de uma *punch line* (elemento na piada que causa surpresa/quebra de expectativa ou outra sensação capaz de provocar risos).

A situação é a seguinte: Larusso está em seu carro dirigindo até o trabalho, sua loja de carros. Sua esposa telefona dizendo que gostaria de prepará-lo para o *outdoor*. Uma tomada subjetiva narra o momento em que Larusso vê o *outdoor* de uma loja concorrente. Esse personagem diz: “Minha nossa, é enorme”; “Tom Cole deve estar /¹⁷ compensando por algo, não é?”. Este é o primeiro apelo sexual na construção do humor. No plano seguinte, sua esposa diz: “Querido, estou falando do nosso *outdoor*”; e uma tomada subjetiva descreve em um plano geral o *outdoor* da loja com a imagem de Larusso sorrindo enquanto um pênis pichado parece entrar em sua boca.

A situação se desenrola com a vinda da polícia, registro da ocorrência, insatisfação de Larusso com o trabalho da polícia e o comentário da sua esposa: “Querido, se prendessem todos que pintassem paus, [...]”; significando que isso não seria algo tão sério. Em seguida, ela diz: “Pense positivo”; Larusso replica: “O que tem de positivo nisso? / Estou com um pinto na boca”. Até aqui, chama-se a atenção para as palavras “enorme”, “paus” e “pinto”, claros apelos à questão sexual.

Após a última pergunta de Larusso, sua esposa responde: “Yeah, and you’ll *blow* / the competition away” (no original). Essa resposta é dada acompanhada de signos de qualidade, ícones (PIERCE, 2015), tomadas em primeiro plano mostrando que, enquanto Larusso franze o cenho, a expressão de sua esposa se transforma gradativamente em uma aparência de riso. Soma-se a isso, a palavra *blow* em itálico na legenda original que remete a *blowjob* (sexo oral) em consonância com a pichação do *outdoor*. Como tradução para essa *punch line*, o legendista traduziu: “Sim, e você vai detonar a concorrência”. Avaliamos essa legenda (demasiadamente literal) como algo inadequado ao contexto e ao cotexto fílmico. Toda a construção da narrativa desse trecho fílmico sugere humor calcado no apelo sexual, o qual se perde na última legenda (*punch line*) em português brasileiro. Como uma alternativa a essa tradução, com potencial de resgatar o humor presente na cena, entende-se que uma tradução mais adequada seria “Sim, e você vai *engolir* a concorrência.”.

¹⁷ Quebra de linha.



Como visto, todos os elementos do texto audiovisual devem ser ponderados ao se produzirem legendas fílmicas. Ignorar os elementos não-verbais, mormente, os ícones e índices presentes na narrativa fílmica pode resultar em um texto de legenda inadequado. Ademais, a linguagem própria do cinema deve ser compreendida pelo legendista, a fim de que este possa significar no texto de tradução da forma mais efetiva possível.

Considerações finais

Atualmente, plataformas de *streaming* como Netflix e Prime disponibilizam filmes e séries com legendas em diversas línguas. A produção em escala industrial de obras audiovisuais pode aumentar a demanda pela produção rápida de legendas o que, em última instância, pode impactar a qualidade desses tipos de textos.

Como se pôde ver, legendar exige muito mais do que a habilidade de intercambiar significados entre línguas. Há, na legendagem, vários complicadores que exigem do legendista atenção. O primeiro é a mudança da modalidade oral para escrita (câmbio diamésico). Além disso, têm-se a coexistência e competição do original com a tradução, o espaço restrito para as legendas e a negociação de significados apoiados em informações de ordem não-verbal.

Sobre esse último ponto, percebeu-se que os aspectos indiciais e icônicos dos filmes podem influenciar, em grande medida, aquilo que se lê nas legendas. Como índices, destacamos principalmente os elementos sonoros, capazes de despertar no espectador os mais diversos significados e sentimentos. Estes remetem a um outro signo, do qual são parte constitutiva ou estão com ele em uma relação de contiguidade (*cf.* PIERCE, 2015). Já os ícones, elementos centrais em qualquer narrativa fílmica, trazem significados em potencial enquanto signos de qualidade/semelhança (PIERCE, 2015). São as imagens, as cores, a iluminação. O legendista pode, durante o seu ofício, tirar grande vantagem desses elementos, especialmente quando se depara com problemas de tradução que exigem dele o talento necessário à recriação.

Referências

- AUMONT, J. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papirus, 2006, p. 9-222.
- CHAUME, F. The Turn of Audiovisual Translation: New Audiences and New Technologies. **Translation Spaces**, v. 2, 2013, p. 105–123.

COBRA KAI. Criadores: Jon Hurwitz; Hayden Schlossberg; Josh Heald. Produtores: Katrin L. Goodson; Bob Wilson. Estados Unidos: Hurwitz & Schlossberg Productions, 2018.

DÍAZ CINTAS, J. Back to the Future in Subtitling. **MuTra – Challenges of Multidimensional Translation**: Conference Proceedings. London, p. 1-17, 2005.

DÍAZ CINTAS, J (Ed.). **The Didactics of Audiovisual Translation**. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 2008. 263 p.

DÍAZ CINTAS, J.; MASSIDDA, S. Technological advances in audiovisual translation. In: O'HAGAN, M. (Ed.). **The Routledge Handbook of Translation and Technology**. London: Routledge, 2020, p. 255-270.

DÍAZ CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual Translation**: subtitling. New York: Routledge, 2014.

EVEN-ZOHAR, I. The Position of Translated Literature within the Literary Polysystem. In: VENUTI, L. (Ed.). **The Translation Studies Reader**. New York: Routledge, 2004, p. 192-197.

FRANCO, E. P. C.; ARAÚJO, V. L. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). **Tradução em Revista**. Rio de Janeiro, n. 11, p. 1-23, 2011.

GAMBIER, Y. Translation Studies, Audiovisual Translation and Reception. In: DI GIOVANNI, E.; GAMBIER, Y. **Reception Studies and Audiovisual Translation**. Amsterdam: John Benjamins, 2018.

GAUDREAULT, A.; JOST, F. **A narrativa cinematográfica**. Tradução de Adalberto Müller, Ciro Inácio Marcondes e Rita Jover Faleiros. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009. 228 p.

GAUDENCIO, P. H. P.; BRANCO, S. O.; VELOSO, L. R. Tradução intersemiótica como fator de produção de legendas mediante processamento digital de imagens e narrativa fílmica. **Belas Infiéis**, Brasília, v. 9, n. 4, p. 201-227, jul./set., 2020.

GEORGAKOPOULOU, P. Subtitling for the DVD Industry. In: DÍAZ CINTAS, Jorge; ANDERMAN, Gunilla (Ed.). **Audiovisual Translation**: Language Transfer on Screen. London: CPI Antony Rowe, Chippenham and Eastbourne, 2009, p. 21-35.

GERBER-MORÓN, O.; SZARKOWSKA, A.; WOLL, B. The impact of text segmentation on subtitle reading. **Journal of Eye Movement Research**, Berna, 11(4):2, 2018.

- GOTTLIEB, H. Multidimensional Translation: Semantics turned Semiotics. In: GERZYMISCH-ARBOGAST, H.; NAUERT, S. **Challenges of Multidimensional Translation**. Saarbrücken: Muta, 2005, p. 33-61.
- GOTTLIEB, H. Subtitles – Readable Dialogue? In: PEREGO, E. **Eye Tracking in Audiovisual Translation**. Roma: MMXII ARACNE editrice S.r.l., 2012, p. 37-82.
- GUILLOT, M. Subtitling on the Cusp of its Futures. In: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (Ed.). **Routledge Handbook of Audiovisual Translation**. New York: Routledge, 2019, p. 31-47.
- JAKOBSON, R. **Linguística e Comunicação**. Tradução Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. 26 ed. São Paulo: Cultrix, 2011, p. 63-72.
- KRUGER, J. Subtitler Training as Part of a General Training Programme in the Language Professions. In: DÍAZ CINTAS, Jorge (Ed.). **The Didactics of Audiovisual Translation**. Amsterdam: John Benjamins, 2008, p. 71-88.
- LUNA, R.; BRANCO, S. O. O papel da tradução intersemiótica para a legendagem de séries: analisando as falas de Lady Violet na 1T de *Downton Abbey*. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 39, nº 3, p. 132-155, set-dez, 2019.
- MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005. 333 p.
- MONTEIRO, S. M. M.; DANTAS, J. F. Tradução audiovisual acessível (TAVa): a segmentação linguística na Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) da campanha política na televisão em Fortaleza. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, n. (56.2): 527-560, mai./ago. 2017.
- NIKOLIĆ, K. Reception Studies in Audiovisual Translation – Interlingual Subtitling. In: DI GIOVANNI, E.; GAMBIER, Y. **Reception Studies and Audiovisual Translation**. Amsterdam: John Benjamins, 2018, p. 179-198.
- NORD, C. **Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis**. 2 ed. New York: Rodopi, 2005. 257 p.
- ORERO, P. (Ed.). **Topics in Audiovisual Translation**. Amsterdam: John Benjamins, 2004. 225 p.
- O’SULLIVAN, C.; CORNU, J. History of Audiovisual Translation. In: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (Ed.). **Routledge Handbook of Audiovisual Translation**. New York: Routledge, 2019, p. 15-30.
- PAVESI, M.; PEREGO, E. Tailor-Made Interlingual Subtitling as a Means to Enhance Second Language Acquisition. In: DÍAZ CINTAS, Jorge (Ed.). **The**

Didactics of Audiovisual Translation. Amsterdam: John Benjamins, 2008. p. 215-226.

PEREGO, E. The Codification of Nonverbal Information in Subtitled Texts. In: DÍAZ CINTAS, J. **New Trends in Audiovisual Translation.** Warwick: Multilingual Matters, 2009, p. 58-69.

PERSEGUIÇÃO NA NEVE (Blood and Money). Direção: John Barr. Produção: Suza Horvat. Estados Unidos: Allagash, 2020. (89 min.).

PIERCE, C. S. **Semiótica.** Tradução de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2015.

REMAEL, A. Audiovisual Translation. In: GAMBIER, Y.; DOORSLAER, L. (Ed.). **Handbook of Translation Studies.** v. 1. Amsterdam: John Benjamins, 2010, p. 12-17.

SILVA, R. F.; SOUSA, B. B. A. A. L. Funcionalismo tradutório: implicações teóricas e práticas. **Revista da Anpoll**, v. 1, n. 44, p. 51-63, Florianópolis, 2018.

SKUGGEVIK, E. Teaching Screen Translation: The Role of Pragmatics in Subtitling. In: DÍAZ CINTAS, J.; ANDERMAN, G. (Ed.). **Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen.** Londres: CPI Antony Rowe, Chippenham and Eastbourne, 2009, p. 197-213.

SOUSA, B. B. A. A. L. A legendagem e suas implicações para o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras. In: SALES, A, J. *et al.* **Estudos da Tradução: Algumas vertentes.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2021. p. 37-68.

SOUSA, C. G. de. A linguagem cinematográfica na constituição do sentido na obra fílmica “Abril Despedaçado”. **Revista Eventos Pedagógicos.** v. 3, n. 1, p. 287-297, abr. 2012.

VIEIRA, P. A; ASSIS, I. A. P.; ARAUJO, V. L. S. Tradução audiovisual: estudos sobre a leitura de legendas para surdos e ensurdecidos. **Cadernos de Tradução,** Florianópolis, v. 40, n. esp. 2, p. 97-124, set-dez, 2020.

ZABALBEASCOA, P. The Nature of the Audiovisual Text and its Parameters. In: DÍAZ CINTAS, J. **The Didactics of Audiovisual Translation.** Amsterdam: John Benjamins, 2008. p. 21-37.

Resumo

A legendagem interlinguística é uma das modalidades de tradução audiovisual mais praticadas atualmente. Este estudo objetiva discutir diversos elementos presentes na tessitura de um texto audiovisual legendado e suas implicações no trabalho do legendista. Nesse sentido, buscou-se embasamento teórico nas

literaturas acerca da linguagem fílmica, tradução audiovisual e legendagem. O caráter descritivo deste trabalho exigiu, ainda, a consideração de noções advindas da semiótica pierciana. Enquanto objeto a ser descrito e analisado, discutiu-se a qualidade criativa das legendas de duas cenas constantes em obras audiovisuais hospedadas na plataforma de *streaming* Netflix. Percebeu-se a forte pressão que os ícones e os índices impõem na produção dos textos de legendas, exigindo que o legendista tenha conhecimento técnico e criatividade ao retextualizar na língua de chegada.

Palavras-chave

Legendagem; Linguagem audiovisual; Significação; Signos; Intersemioses.

Abstract

Interlingual subtitling is one of the most widely practiced audiovisual translation modes nowadays. The purpose of this study is to discuss several elements present in the composition of a subtitled audiovisual text and their implications for the subtitler's work. In this regard, a theoretical framework in the literature on filmic language, audiovisual translation and subtitling was conducted to support this study. Additionally, the descriptive nature of this research also called for considering notions of Peirce's semiotics. As an object to be described and analyzed, the creative quality of subtitles in two scenes from audiovisual works hosted on the streaming platform Netflix was discussed. Thus, it was observed that the strong influence icons and indexes exerted on the production of subtitled texts required that the subtitler have technical knowledge and creativity to rephrase the original text.

Keywords

Subtitling; Audiovisual Language; Meaning Making; Signs; Intersemiosis.