

REVISÃO DE *FANSUBS*: ANÁLISE DAS PRÁTICAS DE REVISÃO DE TRADUÇÃO AUDIOVISUAL EM LEGENDAS NÃO COMERCIAIS PRODUZIDAS POR EQUIPES ORGANIZADAS

Lilian de Souza

Pontifícia Universidade Católica
de Minas Gerais - PUC Minas/
IEC

E

ste artigo debate as práticas de revisão na produção de legendas em português de séries de TV e filmes, que são disponibilizadas para *download* gratuito na internet. Essas legendas são feitas por equipes organizadas, cujos integrantes, fãs dessas produções audiovisuais, são denominados *fansubbers* ou *legenders*. O presente trabalho tem como objetivo mostrar a importância da revisão como um processo essencial para veicular um texto e prática determinante na qualidade da produção, até mesmo em um texto não profissional e que não tem como objetivo a comercialização, como as *fansubs*. Neste artigo, discutimos as especificidades do gênero textual legendas, bem como a relação dessas características com os procedimentos de revisão adotados na produção das *fansubs*. Por meio de entrevistas com *legenders* que fazem revisão, identificamos as práticas de padronizações, de verificação da tradução, de uso das normas da Língua Portuguesa culta e suas variedades linguísticas e de adoção de fontes de consultas e referências. Para construção deste trabalho também foi feita pesquisa em fóruns, blogues e mídias sociais das equipes de *legenders* e do *site* Legendas.tv, analisando textos, arquivos e tutoriais postados. A apreciação do uso das técnicas de revisão na produção das *fansubs* e do reconhecimento da qualidade dessas comprova que a revisão possibilita a melhora da qualidade do texto, destacando a importância da atividade.

Palavras-chave: Legendas. *Fansubs*. Revisão. Tradução. Audiovisual.

Resumo

Introdução

A atividade de revisão de textos como parte do processo de produção e veiculação de um texto é um exercício consolidado ao longo dos séculos. A valorização dessa prática acabou por destacar também o agente que a executa. Em seu artigo “Revisão de textos e ‘diálogo’ com o autor: abordagens profissionais do processo de produção e edição textual”, a professora de estudos de linguagens Ana Elisa Ribeiro (2009) afirma que a importância do revisor ou do preparador jamais foi negada. Ela cita Chartier¹, quando este apontou que, já no século XVI, a revisão de textos já esteve evidente em diversas fases do processo de edição de impressos. A autora ainda observa que, agora, no século XXI, com a profusão de textos publicados em diversas mídias, há campo para a atuação de editores e revisores de textos. “No entanto, ainda é evidente a demanda pela padronização, pela ‘correção’ com base em padrões preestabelecidos (por gramáticas, manuais, parâmetros predefinidos) ou pela adequação a determinado público-alvo ou mídia” (RIBEIRO, 2009, p. 4).

Conforme observado pela autora, o século XXI traz uma enorme gama de possibilidades de atuação do revisor. Até esse século, observamos a necessidade de novas formas de comunicação, o aumento do volume e da diversidade de textos produzidos e a modernização e o surgimento de novas técnicas e procedimentos de veiculação dos textos produzidos. Dessa forma, podemos concluir que aumentou também a necessidade por agentes que façam a revisão de textos.

Também nesse contexto, pode-se verificar que as diferentes atividades relacionadas à produção textual, assim como as profissões ou funções a ela associadas, tais como a revisão e a edição de textos, vêm ganhando crescente importância, ao mesmo tempo em que passam por grandes transformações, entre outros fatores, por causa do impacto das tecnologias digitais de produção e transmissão de informações no tratamento dos textos para produção editorial (RIBEIRO; D’ ANDREA, 2010, p. 65).

A atividade passou também a ser relacionada à qualidade dos textos produzidos. Ribeiro (2009) adverte que a revisão deficiente de textos pode representar riscos altos, inclusive financeiros. Ela cita exemplos da valorização da revisão e sua relação com a qualidade em textos escolares, no mercado

1 CHARTIER, Roger. **Do palco à página: publicar teatro e ler romances na época moderna – séculos XVI-XVIII.** Tradução de Bruno Feitler. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2002.

editorial e no jornalismo. Neste artigo, observamos a valorização crescente da revisão em atividade diversa às citadas pela autora. Analisamos a revisão de legendas de filmes e séries de TV, produzidas por equipes de legendagem e disponibilizadas para *download* gratuito na internet, e o *status* que essa confere ao produto final; ou seja, a revisão como atividade não profissional em textos cuja produção não tem como objetivo a comercialização.

Destacamos que as legendas para internet analisadas aqui são apenas as produzidas por equipes organizadas que as disponibilizam no *site* Legendas.tv (www.legendas.tv). Esse *site*, referido pelos produtores e consumidores de legendas apenas como LTV, é um dos maiores brasileiros que agrupam as legendas feitas para *download* gratuito.

Neste trabalho, iremos mostrar como se dá o processo de revisão das legendas para a internet, por meio do estudo da recente produção científica sobre a legendagem para a internet e a legendagem comercial, da análise de fóruns, *sites* e mídias sociais de equipes de legendagem e de *sites* que reúnem as legendas para *download*, bem como por meio do exame de reportagens veiculadas na mídia sobre o tema e de entrevistas realizadas por nós com revisores das equipes de legendagem para internet. É nosso objetivo também explicitar como a atividade de revisão vem sendo valorizada tanto pelos membros das equipes de legendagem, que no Brasil são mais conhecidos como *legenders*² ou *fansubbers*, quanto pelo público que faz o *download* dessas legendas. Ainda, apontaremos como a revisão interfere na produção desses textos.

Focaremos este artigo na legendagem não profissional para a internet, demonstrando que a revisão no processo de produção desse gênero passou a ser relacionada com a qualidade da legenda produzida, fazendo com que essas legendas extraoficiais concorram com as legendas oficiais produzidas para comercialização pelas TVs a cabo e produtoras ou distribuidoras de filmes, conforme apontado em reportagens publicadas em O Globo, Superinteressante, O Estado de S. Paulo, entre outros periódicos. A qualidade, proporcionada pela revisão, veio preencher uma deficiência do mercado, já que, ainda conforme essas reportagens, a qualidade de legendas oficiais estava sendo questionada pelo público, principalmente pelos assinantes de TV a cabo, e havia um intervalo de tempo muito grande para exibição de episódios nos canais brasileiros em relação à exibição nos Estados Unidos.

2 O termo “legender” é um neologismo criado pelos produtores brasileiros das legendas de séries e filmes para internet. O jornalista Mário Henrique Perin Bernardo, em seu livro-reportagem que aborda a legendagem feita por fãs, descreve que “o termo ‘legender’ é utilizado apenas no Brasil e se trata de uma brincadeira com a palavra portuguesa ‘legenda’ (que em inglês é *subtitle*) somado do sufixo ‘-er’, que significa alguém que pratica tal ação. Sendo assim, quem faz legendas, em inglês, é *subtitled*” (BERNARDO, 2011). Por se tratar de neologismo da Língua Portuguesa, criado no Brasil, padronizamos a redação de “legenders” sem a marcação de *italico* ao longo deste artigo.

O investimento dos legenders na produção de legendas de qualidade tem como resultado um trabalho que contribui para a inclusão social, dando a milhares de pessoas que fazem o *download* das legendas acesso à cultura, à comunicação e até mesmo à educação, como no caso de documentários que também são legendados. Afinal, sem trabalho feito por essas equipes muitos não teriam condições de compreender os filmes e as séries disponíveis na internet.

Assim, esta pesquisa deseja contribuir para dar visibilidade à percepção da revisão como uma atividade essencial para a veiculação de um texto, na medida em que aprimora sua comunicação e eficiência, interfere no processo de codificação e de decodificação pelo receptor, além de ser fator determinante em sua qualidade. Pretendemos estimular a qualificação e maior atuação de revisores tanto no mercado profissional como em outras atividades em que a revisão possibilita a produção de textos mais coesos, coerentes e eficazes para a comunicação pretendida. Esperamos ainda instigar o desenvolvimento de novas pesquisas e trabalhos relacionados aos processos e práticas de revisão, bem como à legendagem para internet.

O fenômeno fansubbing

Antes de analisarmos o processo de revisão, iremos explicar e contextualizar a legendagem de filmes e séries de TV para a internet. A origem do fenômeno, seu processo de desenvolvimento e produção e seus efeitos têm sido estudados, embora ainda de forma incipiente (FEITOSA, 2009; BOLD, 2011), em vários países. Neste artigo, faremos apenas um breve histórico da legendagem de materiais audiovisuais feita por fãs dessas mídias e focaremos na análise das legendas de séries de TV e filmes, produzidas por equipes organizadas de legenders.

A legendagem feita por fãs, ou *fansubbing*, teve origem nos Estados Unidos, no final da década de 1980, com *animes* japoneses. Conforme Díaz Cintas e Muñoz Sánchez (2006), uma *fansub* é uma versão produzida, traduzida e legendada de *animes* japoneses, e a tradição teve início com a criação do primeiro clube de *animes*. O jornalista Mário Henrique Perin Bernardo (2011), que produziu para o trabalho de final de curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Comunicação Social, área de Jornalismo, um livro-reportagem sobre as *fansubs*, explica que a prática teve início por causa da escassez de *animes* disponíveis no mercado estadunidense no idioma local

(Inglês). O jornalista indica que as legendas não oficiais de séries e filmes no Brasil, assim como as *fansubs* dos *animes* japoneses nos Estados Unidos, começaram a ser produzidas por causa da deficiência das legendas no mercado. No caso das legendas de séries e filmes, Bernardo (2011) ressalta que “no Brasil, o sistema de veiculação e disponibilização, através da TV aberta, a cabo e DVDs, de seriados e filmes passa por problemas de distribuição, tradução e atrasos”. Reportagem de Juliana Sayuri, publicada na edição de maio de 2011 da revista Superinteressante, também faz essa relação:

Antes dos Psicopatas [segundo a revista, essa equipe foi a primeira organizada e fez a legendagem da série *Lost*], essa torrente de downloads ilegais era barrada pela língua. Legendas em português não eram prioridade; muito mais interessante era investir no espanhol, que atinge o mercado hispânico nos EUA e desce para quase toda a América Latina. Restava aos brasileiros ou baixar legendas piratas ruins ou esperar pela legendagem oficial. Esse descaso fez com que no rastro dos Psicopatas surgisse uma legião de fãs incondicionais dispostos a traduzir suas séries prediletas. Hoje o portal Legendas.TV, epicentro da tradução independente, concentra o trabalho de 50 coletivos (SAYURI, 2011).

A produção dessas legendas está inserida na cultura de fãs que consiste, conforme Jenkins (1992), no envolvimento e na interação dos fãs com as produções midiáticas em diversos níveis, que pode inclusive resultar na criação de textos e outros conteúdos, por parte dos fãs, a partir da produção midiática exaltada por eles. Além das *fansubs*, podemos citar outros exemplos das produções resultantes da cultura de fãs que possuem conteúdo relacionado à produção midiática admirada, como as *fanfictions* (histórias ficcionais), *fanzines* (revistas) *fanfilms* ou *fanvideos* (videos amadores), *fansites* (*sites* que oferecem informações e possibilitam interação entre os fãs) etc. Mazetti (2009, p. 1) fala sobre “a emergência do consumidor empoderado no cenário midiático atual”:

Uma vez visto como mero fim da cadeia produtiva, coadjuvante passivo do processo de comunicação e objeto de manipulações ideológicas nas mãos das classes dirigentes, o consumidor midiático adquiriu, supostamente, capacidades antes impensáveis. Para muitos, o consumidor agora é um sujeito ativo e criativo, liberto e migratório, produtivo e sociabilizado. Ele põe em xeque hierarquias e fronteiras antes claramente estabelecidas entre produtores e consumidores ao

produzir e distribuir textos, imagens e vídeos próprios por meio de ferramentas digitais. Ao circular material midiático comercial em redes de compartilhamento, o consumidor desafia e questiona concepções de propriedade intelectual³ (MAZETTI, 2009, p. 2).

3 Apesar de não ser objetivo deste estudo discutir a legalidade, conforme a legislação brasileira vigente, da produção dessa modalidade de legendas e sua disponibilização para *download* na internet, como informação, citamos que, em outubro de 2006, o site Legendaz.com.br (antecessor do LTV) foi fechado e, em fevereiro de 2009, a Associação Antipirataria de Cinema e Música (APCM) entrou em contato com o servidor onde estava hospedado o LTV para que o site fosse retirado do ar. Procurados pela mídia, alguns especialistas do Direito comentaram a Lei de Direitos Autorais brasileira e se a legendagem para a internet se configura ou não como crime. Há especialistas renomados que defendem que as leis de direitos autorais, na maioria dos países, são muito rígidas e desatualizadas para as mídias e avanços tecnológicos do século XXI, como o professor de Direito da Universidade de Stanford (Estados Unidos), Lawrence Lessig, que, em entrevista ao *Estado de S. Paulo*, disse que “o problema não são os piratas – é a Lei” (MATIAS; MARTINS, 2009, p.18). Apesar de ter ficado fora do ar por um período, o LTV logo voltou a funcionar (BERNARDO, 2011; BLANCO, 2010).

4 O *Tumblr* é uma plataforma de criação e hospedagem de blogues na internet. O blog criado no *Tumblr* permite a publicação de textos menores, *links*, imagens, vídeos etc.

Ao analisar a origem da legendagem de séries e de filmes para a internet no Brasil como parte da cultura de fãs, Bernardo (2011) detectou que a maioria dos legenders entrevistados por ele era fã de séries que se conheceram nas comunidades das séries no Orkut (rede social na internet criada em 2004 e filiada à empresa Google) e resolveram então se organizar ou ingressar em equipes de legenders. Essas equipes funcionam de forma estruturada, com a divisão de trabalho e atuação de agentes interventores no texto, inclusive do revisor, no fim da cadeia produtiva. As etapas de produção das legendas por essas equipes incluem a sincronização, a tradução e a revisão de legendas.

Conforme percebemos em *posts* nas redes sociais e fóruns das equipes, as práticas de revisão têm sido cada vez mais valorizadas pelos legenders. Atualmente, os legenders já identificam a revisão como um processo importante e fator determinante na qualidade da legenda, conforme o *post* “Da tradução à postagem. Como é o processo?”, feito pela equipe InSUBS (2010), no Subs Tumblr (mídia da equipe no *Tumblr*⁴), para explicar como é a produção da legenda na equipe:

Aí beleza, todas as partes foram traduzidas e sincronizadas, é nessa hora que entra o revisor. Ele será o responsável pelo produto final, fará as correções de tradução, sincronia, adaptação, fluência, tempo de leitura... Essa é uma das partes mais difíceis porque ele tem que ter muita atenção, para que a legenda não seja postada com erros. E é por isso que as legendas de orkut e derivados saem mais rapidamente, elas não passam pela mesma revisão cuidadosa que as nossas legendas. Elas podem ter velocidade, mas a qualidade passa bem longe – com poucas exceções (INSUBS, 2010).

A legendagem feita pelos legenders é creditada a uma equipe, uma vez que um episódio de série ou filme é dividido em várias partes, e cada uma dessas é traduzida por um membro da equipe e, posteriormente, a revisão é feita por um ou mais integrantes da equipe responsável pela legendagem. A professora de cursos de profissionalização de legendagem e tradutora Carolina Alfaro de Carvalho (2005) descreve em sua dissertação de mestrado,

A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor, que no processo de legendagem comercial de produtos audiovisuais a revisão ou controle de qualidade é feita em produtoras ou laboratórios que são contratados por uma distribuidora que adquiriu o direito de comercialização do produto, ou pela própria distribuidora; ou seja, na produção das legendas, além do tradutor, há o envolvimento de um segundo profissional.

Nesse caso, é nítida a semelhança entre o processo de legendagem comercial e o de legendagem para internet, com a divisão do trabalho entre profissionais e o papel do revisor definido e diferenciado da função do tradutor. A seguir, iremos analisar detalhadamente a revisão realizada pelos legenders à luz dos conceitos de interpretação, subjetividade, intervenção, retextualização e outros, discutidos por autores das áreas de tradução, linguística, comunicação e cinema e audiovisual, como Díaz Cintas (2005; 2009), Eco (2005), Santos (2007), Muniz Jr. (2009), Feitosa (2009), e Jenkins (1992).

A atuação dos legenders que fazem revisão

Como já citado, o processo de revisão das legendas para internet analisado neste trabalho é feito por uma equipe. Na reportagem “A psicopata das Legendas”, publicada na revista Superinteressante, Blanco (2010) destacou a atuação da equipe Psicopatas, ilustrando o caráter heterogêneo da formação desses grupos: “São um time de 15 tradutores voluntários de vários estados do país, com diferentes profissões (estudantes, médicos, advogados...). O mais novo deles tem 15 anos; o mais velho, 66”. A heterogeneidade é algo que se repete em várias equipes. Os legenders são pessoas com perfis distintos, sendo que a maior parte tem em comum apenas o fato de serem fãs de cinema e de séries televisivas. No LTV, assim como em alguns *sites* das equipes, há *links* para que as pessoas possam manifestar interesse em ser um legender.

Algumas equipes enviam perguntas aos interessados em se tornar legender, antes de aceitar novos membros no grupo, questionando o nível linguístico do candidato nas Línguas Portuguesa, Inglesa e em outros idiomas, se o candidato tem experiência com legendagem e sincronia, se sabe manipular *softwares*⁵ de edição de legendas, quais são as séries e tipos de filmes que o interessado gostaria de traduzir, qual a disponibilidade para legendar (período do dia e horas por dia),

5 No Brasil, a maior parte das equipes de legendagem para internet utiliza o *software Subtitle Workshop* ou outros como o *Visual SubSynk* e o *Subtitle Edit*; todos podem ser baixados gratuitamente na internet.

entre outras perguntas. A maior parte das equipes requer que o candidato assuma o compromisso de cumprir demandas e prazos, algumas propõem que os interessados façam um teste e outras indicam quesitos desejáveis, como conhecimentos em Inglês:

Se você tem interesse de ingressar na equipe Legendas em Série e ser um legender Fora de Série, preencha este formulário que nós entraremos em contato com você. Legendar, apesar de um *hobby*, requer de cada um dedicação e responsabilidade além de aprendizado contínuo. Uma série pode chegar a ter 24 episódios numa temporada, ou seja, 24 semanas (por volta de seis meses) com o compromisso de fazer a legenda para ela (LEGENDAS EM SÉRIE, 2012).

Nosso trabalho é voluntário, não remunerado, na verdade um *hobby* que vem agregado com aprendizado. [...] O trabalho é dividido entre os tradutores à noite e deve retornar no dia seguinte até às 9h. Todos da equipe são comprometidos com a presença nos dias marcados e com a entrega no prazo estipulado. Para fazer parte de nossa equipe é necessário **excelente inglês, português e vocabulário**, por isso enviaremos um teste para você saber se gosta mesmo de legendar e nos dar uma ideia de como trabalha (BRIDGET, 2012a).

Para ser um legender precisa:

- Saber inglês (não SÓ saber usar o Google Translation!)
- Tempo (algumas horinhas por semana)
- Ser responsável (não deixar a equipe na mão)
- Ter uns parafusos a menos! =P

Importante: Lembramos que a GRIOTS Team desenvolve uma atuação voluntária, sem qualquer tipo de remuneração e sem fins lucrativos. Agora preencha os dados abaixo e seja feliz (GRIOTS TEAM, 2012).

Assim, as legendas são produzidas não apenas por um sujeito, mas por grupos de formação cultural e valores sociais diversos. Cada um tem um papel interventor nas legendas originais, considerando-se o conceito de intervenção textual definido por Muniz Jr. (2009, p. 7) como “ação de um ou mais sujeitos sobre um texto que surgiu pelas mãos de outro(s)”. Conforme esse autor, a textualização se torna ainda mais truncada ao ser desempenhada por mais de um sujeito:

Nesses casos, as “dramáticas do texto” passam por um arbítrio coletivo que nem sempre se reduz a um mero consenso. Pelo contrário: traz em si operações que implicam relações de força, porque põem em choque diferentes concepções de língua, estilo, comunicação, público (MUNIZ JR., 2009, p. 2).

Muniz Jr. (2009) observa que é papel do profissional interventor prever as possíveis leituras que o público pode ter do texto para propor as textualizações que correspondam a essas expectativas desse público, bem como conseguir com a textualização produzir efeitos de sentidos planejados e/ou almejados pelo autor quando esse concebeu o texto. As conjeturas de possíveis leituras e interpretações de um texto, feitas pelo leitor (e nesse caso deve-se considerar que o profissional interventor – incluindo o revisor das legendas de internet – é um leitor do texto), também são analisadas por Eco:

Um texto é um dispositivo concebido para produzir seu leitor-modelo. Repito que esse leitor não é o que faz a “única” conjetura “certa”. Um texto pode prever um leitor modelo com o direito de fazer infinitas conjeturas. O leitor empírico é apenas um agente que faz conjeturas sobre o tipo de leitor-modelo postulado pelo texto. Como a intenção do texto é basicamente a de produzir um leitor-modelo capaz de fazer conjeturas sobre ele, a iniciativa do leitor-modelo consiste em imaginar um leitor modelo que não é empírico e que, no fim, coincide com a intenção do texto. Desse modo, mais do que um parâmetro a ser utilizado com a finalidade de validar a interpretação, o texto é um objeto que a interpretação constrói no decorrer do esforço circular de validar-se com base no que acaba sendo o seu resultado. Não tenho vergonha de admitir que estou definindo assim o antigo e ainda válido “círculo hermenêutico” (ECO, 2005, p. 75-76).

Os revisores das legendas para internet fazem conjeturas sobre como o público que assiste a filmes e séries pela internet gostaria de ver essas legendas textualizadas. Eles consideram que a maioria desse público são pessoas com maior afinidade com o cinema e as séries de TV – normalmente, elas não querem esperar que os filmes ou séries sejam exibidos nos cinemas ou canais de TVs brasileiros –, ou seja, são fãs como os próprios legenders.

Assim, há uma identidade entre os membros das equipes e o público para o qual as legendas se destinam e, com isso, os

revisores de legendas para a internet têm mais capacidade de fazer conjecturas que correspondam melhor às expectativas do público que assiste a filmes e episódios de séries na internet – afinal, essas são “legendas de fãs para fãs” (DÍAZ CINTAS, 2005; DÍAZ CINTAS, 2009).

Em relação à textualização das legendas, aparece de forma recorrente em blogues e fóruns que as legendas produzidas para internet são caracterizadas por uma tendência a deixar o texto o mais próximo possível do significado da língua-fonte e que, normalmente, os legenders fazem menos interferências/cortes do que são feitas nas legendas comerciais. Esse aspecto é destacado na tese de doutorado, **Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado**, de Marcos Pereira Feitosa (2009), que fez um estudo comparativo entre as legendas de dez filmes de terror de DVDs comercializados e as legendas dos mesmos filmes feitas por fãs e disponibilizadas na internet.

No que diz respeito aos aspectos da linguagem, embora reduções, condensações e omissões sejam presentes nas legendas das legendagens piratas, esses três recursos foram mais utilizados nas legendagens comerciais em português. Em geral, os legendistas piratas parecem buscar traduzir sempre “o máximo possível”, sem buscar reduzir as legendas, sendo essa preocupação mais claramente observada nas legendagens comerciais, que apresentam legendas mais curtas, conforme o que foi encontrado no corpus desta pesquisa (FEITOSA, 2009, p. 148).

Ainda conforme os resultados encontrados nessa pesquisa, o número de caracteres é outro ponto no qual as legendas piratas diferem das comerciais, pois não houve um máximo de caracteres observado. “Os resultados apontam para uma tendência nas legendas piratas em buscar traduzir o máximo possível, ainda que não haja tempo de leitura suficiente para ler as legendas sem pausar o filme” (FEITOSA, 2009, p. 148). O autor reproduz diálogo, retirado do *site* www.videoloucos.com.br, que exemplificaria essa hipótese:

Lilica27: “Kra, vc podia da uma resumida, neh? Naum da pra le tudo sem

pausa a toda hora”

CerealKiller22: “Se vc quer aquelas tosqueras resumidas, aluga o DVD,

p****. A gente aqui traduz tudo justamente porque os fãs querem

saber tudo que os personagens falam” (FEITOSA, 2009, p. 85).

Cogitamos que, possivelmente, a opção de muitos legenders pela textualização o mais semelhante possível ao texto original se deve ao fato de as legendas para a internet terem sua origem na legendagem de *animes* japoneses. Díaz Cintas e Muñoz Sánchez (2006) consideram que os *fansubbers* de *animes* entendem que as legendas desse gênero são feitas para um público específico que tem muito interesse no universo dos *animes* e da cultura japonesa em geral e, por isso, esses *fansubbers* tendem a valorizar a aproximação da legenda e do texto original e preservar algumas idiosincrasias daquela cultura para o texto das legendas. Os *fansubbers* ou legenders de filmes e episódios de séries, possivelmente, associam a tradução fiel à preservação do contexto e da cultura em que estão inseridos o filme ou a série. A revisora da equipe Insanos FF, entrevistada por nós, fez uma ponderação nesse sentido:

Acredito que as palavras de uma fala expressam a maneira de ser do personagem e quando você coloca na legenda somente o que ele quis dizer, você mata uma parte da personalidade do personagem. Quem não entende a Língua Inglesa não vai captar as peculiaridades colocadas na fala. E por esse motivo, tento manter a legenda o mais fiel possível à fala (FF, 2012b).

Entretanto, vale lembrar que a opção da revisora, que é a de muitos legenders, motivada pelo desejo de manter a caracterização de personagens e da série, está condicionada aos padrões técnicos da equipe da qual ela faz parte, pois, conforme explicaremos melhor adiante, o LTV possui padrões técnicos para postagens de legendas no *site* e cada equipe também tem seus padrões específicos, como ratifica os depoimentos dos revisores da Griots Team:

Tento ser fiel ao que está sendo dito, mas não deixo de respeitar os padrões. Acho que os padrões acabam prevalecendo, no fim das contas. Mas quando preciso reduzir a frase, costumo eliminar alguns termos que não são tão necessários ao entendimento, como um pronome, que mesmo ausente fica subentendido por causa da conjugação do verbo. Só faço cortes/alterações em último caso. Mas geralmente conseguimos dar um jeito sem chegar a esse ponto (MILLACAE, 2012).

Seguimos as normas técnicas e da equipe sem flexibilização, para manter o padrão de qualidade. Imagine da seguinte forma: cada indústria precisa atender as obrigações técnicas de qualidade e segurança relacionadas ao seu produto, porém mantendo sua individualidade. Uma empresa que produz cadeiras precisa garantir que uma pessoa de X quilos sente e a cadeira não quebre, correto? Não há flexibilização para isso. Agora a cor, formato, design da cadeira, cada empresa produz a sua buscando oferecer o melhor para o cliente. Em legendas é o mesmo caso: temos as normas técnicas padrão que mantemos sem exceção. Além de garantir isso, cada equipe procura melhorar e inovar a todo o momento para oferecer melhores legendas (ALKMIN, 2012).

Assim, as legendas feitas por equipes organizadas de legendagem para a internet e filiadas ao *site* LTV se diferenciam de qualquer legenda que possa estar disponível na internet, pois, mesmo que elas não sejam legendas oficiais e não estejam nos padrões profissionais/comerciais, elas estão submetidas a padrões semelhantes aos comerciais, e esses padrões dos legenders também devem ser, seguidos, invariavelmente. A dicotomia enfrentada pelos legenders entre manter o texto da legenda com uma tradução mais fiel ou adequar o texto aos padrões adotados pela equipe pode ser exemplificada pela fala de Alkmin, administrador e revisor da equipe Griots Team, quando ele afirma que busca “deixar a legenda o mais fiel possível, desde que isso não a deixe fora das normas técnicas ou torne a leitura travada. Procuramos sempre deixar a legenda fluir naturalmente” (ALKMIN, 2012). Outros revisores da equipe deram depoimentos semelhantes:

6 Na legendagem de séries e filmes para a internet, a tradução fiel é vista como uma tradução que mantém todos os significados das legendas, sem resumir ou excluir o texto, de acordo com o sentido conotativo, ou seja, considerando as variações de significado que podem ocorrer de acordo com o contexto em que uma palavra ou expressão está inserida. Já a tradução literal é entendida como a tradução conforme o sentido dicionarizado das palavras, sem levar em consideração o contexto em que elas estão colocadas.

Dentro disso [dos padrões], tentamos deixar [o texto da legenda] o mais próximo possível do que foi dito. Claro que muitas vezes não é possível fazer a tradução mais adequada, mas tento sempre deixar a tradução mais fiel possível (fiel, não literal⁶), mesmo que isso implique em andar bem em cima dos padrões (OTANARIS, 2012).

Não podemos deixar a legenda fora dos nossos padrões, então embora tentamos deixar parecido o máximo possível com o que foi realmente dito, isto acontece apenas até onde os padrões podem ser mantidos (CLEBERTSF, 2012).

Outro conceito importante na análise das legendas feitas para internet que deve ser considerado é a subjetividade. Conforme já citado, Díaz Cintas e Muñoz Sánchez (2006) ressaltam a

especificidade de essas legendas serem feitas por fãs, sem que eles tenham lucro financeiro, ou seja, é um trabalho “de graça”. O fato de os legenders optarem por preservar a textualização próxima ao texto original, tentando manter os traços culturais, já revela o caráter passional da interação do revisor com o texto, uma vez que o revisor desse tipo de legenda é um fã de séries de TV ou de cinema.

Muniz Jr. (2009) observa que é necessário refletir, nos trabalhos sobre a intervenção textual, sobre a subjetividade na preparação de textos:

Nessas análises, quase sempre a subjetividade é relegada a segundo plano ou encarada como resíduo a ser expurgado em favor da eficácia na detecção de erros. [...] Ao contrário do que fazem crer esses relatos, a intervenção textual (incluída, aí, a revisão) não é uma atividade puramente objetiva, na medida em que *na* e *pela* linguagem o indivíduo que a realiza se constitui como sujeito. Mesmo que não revele traços de singularidade ou de autoria, ele toma parte numa prática linguageira que é socialmente forjada. Por isso mesmo, não é possível dizer que ele atua simplesmente na esfera da língua: a intervenção desse sujeito, mesmo quando se reduz a meras correções ortográficas, ou mesmo quando ele não faz nenhuma alteração no texto, tem natureza discursiva (MUNIZ JR., 2009, p. 8-9).

Do ponto de vista da discussão do gênero do texto – legendas –, analisamos as legendas da internet conforme características descritas por Feitosa (2009), que recorreu aos estudos de Tradução Audiovisual (TAV) de Díaz Cintas, principalmente ao livro publicado pelo pesquisador espanhol, **Teoría y práctica de la subtítulos: Inglés-Español**⁷, para desenvolver a sua tese de doutorado. Em sua publicação, Díaz Cintas analisou legendas comerciais do Inglês para o Espanhol. Segundo Feitosa (2009), as características observadas por Díaz Cintas são de redução e omissão do texto falado com eliminação de redundância e vocábulos considerados dispensáveis à compreensão. Outros aspectos notados por Díaz Cintas e destacados por Feitosa (2009) são a troca de vocábulos (condensação), com a opção por palavras com menos caracteres que ocupem menos espaço, e a segmentação do texto (divisão das legendas) que, conforme Feitosa descreveu, é uma característica já apontada em trabalhos anteriores ao de Díaz Cintas:

Uma definição mais clara é encontrada em Gottlieb (1995) que, citando Helen Reid (1990, p. 109-110),

distingue três tipos de segmentação: a) visual (pelos cortes e movimentos de câmera); b) retórica (pela pausa ou pelo ritmo da fala); e c) gramatical (pela sintaxe). (FEITOSA, 2009, p. 24-25).

Essas peculiaridades textuais da legendagem acabam por exigir do profissional que faz as legendas uma grande capacidade de sintetizar as falas, assim como podemos conferir nos trechos reproduzidos a seguir, que se referem à legendagem comercial. A primeira citação foi retirada de reportagem da tradutora Carolina Alfaro de Carvalho, que foi publicada na revista Língua Portuguesa, a segunda, de entrevista realizada por Marilena Moraes, para o jornal Plástico Bolha, com a tradutora de séries de TV e sócio-fundadora da Gemini Vídeo (uma das principais empresas responsáveis pela tradução de séries e programas de TV a cabo no Brasil), Sabrina Martinez.

Nós compreendemos informações transmitidas oralmente muito mais depressa do que decodificamos um texto escrito; isto é, a leitura é um processo mais lento que a audição. Até porque, no caso de materiais audiovisuais, não dedicamos toda a atenção a ler, mas sobretudo a assistir ao conjunto de sons e imagens, e queremos aproveitar toda essa experiência.

Por isso, a legendagem consiste não só na tradução de uma língua para outra, mas também na síntese da mensagem transmitida, para que seja passada de forma eficiente através de um texto mais enxuto (CARVALHO, 2012, p. 38).

Um bom tradutor de textos não necessariamente se adapta automaticamente à legendagem. Isso acontece principalmente por causa do nível extremo de resumo exigido pela tradução para legendas. Enquanto que na tradução de textos pode-se recorrer a notas do tradutor e a traduções explicativas, na legendagem as coerções espaçotemporais impedem isso, o que faz com que muitos tradutores de textos não se acostumem à tradução para legendas (MORAES, 2007, p. 7).

Essas características textuais do gênero também são observadas pelos legenders. Em *sites* das equipes é comum encontrar “dicas para legendagem” que destacam os aspectos apontados por esses autores. No Guia de legendação: tradução e sincronia, da equipe Nerds, destacamos o trecho de um item denominado “Síntese”:

Um aspecto que particularmente diferencia a produção de legendas da tradução de qualquer outra obra é a existência de um tempo limitado para leitura. Há uma tendência, especialmente nos iniciantes, de traduzir da forma mais completa possível, incluindo todos os termos do original. É importante notar, no entanto, que pouco interessa uma tradução primorosa se esta não permanecer na tela tempo suficiente pra ser lida. (NERDS, 2012, p. 7).

Esse guia fornece exemplos de estratégias que podem ser utilizadas pelos legenders, tais como:

- Usar:
 - Contrações coloquiais [pra, tô, né, ...].
 - Números arábicos [230, 12, ...].
- Substituir:
 - Palavras mais longas por sinônimos compactos ["Digo", em vez de "Eu quero dizer"; "algo", em vez de "alguma coisa"; "cerca de", em vez de "aproximadamente"; ...].
 - Nomes de personagens por pronomes, sendo claro na cena a quem está se referindo.
- Omitir:
 - Interjeições e onomatopéias [uh, bem, ai...].
 - Adjetivos, advérbios e pronomes:
Orig.: "Do you think you can use your mind...".
Trad.: "Você acha que pode usar a mente...".
Orig.: "I'm gonna go kiss Ben goodnight".
Trad.: "Vou dar um beijinho no Ben".
 - Omitir elementos evidentes pela cena ou contexto.
- Recriar a frase mantendo o sentido da original (NERDS, 2012, p. 7).

Considerando as especificidades da TAV citadas e a premissa de que os tradutores de *fansubs* observam essas especificidades, como é possível inferir pelo guia da equipe Nerds, o revisor desse tipo de legendas também deve estar atento às características do gênero textual para proceder à revisão do texto, caso o tradutor não as observe. Nas entrevistas que realizamos com os revisores, eles demonstraram que conhecem bem essas características e a importância delas, quando responderam se, ao fazer a revisão, eles precisam interferir/mudar o texto para deixá-lo mais sintético, cortando palavras ou as substituindo.

Na maioria das vezes, os americanos falam muita coisa e em pouco tempo. Quando tudo é traduzido, acaba estourando o nosso CPS (Caracteres por segundo - de acordo com uma pesquisa, se esse número for maior que 23, a leitura fica desconfortável), então nesses casos, temos que cortar o que não é importante, ou sintetizar ao máximo, para que o leitor consiga entender e nada de importante seja cortado (AURUS, 2012).

Alterar o texto é necessário, muitas vezes o tradutor não tem a experiência ou tempo para deixar a legenda no melhor estado técnico (cps, cpl, afins) possível. O mais frequente, no entanto, é alterar os tempos de cada linha e palavras específicas (OTANARIS, 2012).

Em alguns casos para a sincronia ficar boa é necessário esta síntese e considero esta habilidade (de sintetizar sem perder o sentido) como fundamental para um bom revisor (CLEBERTSF, 2012).

Nas citações acima, os entrevistados falam de alguns termos técnicos da legendagem que abordaremos agora. Feitosa (2009) também cita as descrições de Díaz Cintas, feitas ainda no estudo **Teoría y práctica de la subtítulos: Inglés-Español**, sobre as características técnicas da legendagem comercial, ou seja, como as legendas se apresentam no visor. No estudo de Díaz Cintas, é descrito que as legendas aparecem em, no máximo, duas linhas, com um limite máximo de caracteres por linha (CPL) que varia de 28 a 40 caracteres (FEITOSA, 2009). Entretanto, no mercado de legendagem comercial do Brasil, o número máximo de caracteres por linha é de 32 (MARTINEZ 2007; BOLD, 2011).

Ainda segundo Feitosa (2009), Díaz Cintas destaca que a duração mínima das legendas é de um segundo e a máxima é de seis segundos. Bold (2011) descreve que esse também é o padrão no mercado brasileiro. Um aspecto que Feitosa (2009) aponta no trabalho de Díaz Cintas é a importância da marcação da legenda, ou seja, que o início e o fim do texto dessa estejam sincronizados com o áudio da fala e a imagem que aparece na tela.

O trabalho de Díaz Cintas ainda aborda outros aspectos, também citados por Feitosa (2009), como padrões de cor e fontes das legendas, mas esses aspectos não interessam para análise da revisão das legendas para internet, uma vez que essas serão reproduzidas de acordo com as configurações do *player* (programa que reproduz a mídia) que o espectador utiliza. Contudo, há ainda mais um padrão técnico da legendagem, o número de caracteres por segundos (CPS), que é abordado em diversos estudos sobre o

tema, e que também é foco da atenção dos tradutores e revisores de *fansubs*. No mercado brasileiro, o CPS de uma legenda tem o limite máximo de 15 CPS (MARTINEZ, 2007; BOLD, 2011).

Nas equipes de legendagem para a internet, também é função do revisor conferir se esses aspectos técnicos da legenda traduzida estão de acordo com a padronização adotada pela equipe. Muitas delas utilizam os padrões do LTV, que são exigidos pelo *site* como condição para que uma equipe seja detentora do destaque de uma determinada série. A seguir, há a reprodução de figuras do *site*, que esclarecem o que são e como funcionam os destaques no LTV. Na figura 1, que é a imagem da página inicial do Legendas.tv, cada destaque está delimitado por um retângulo vermelho.

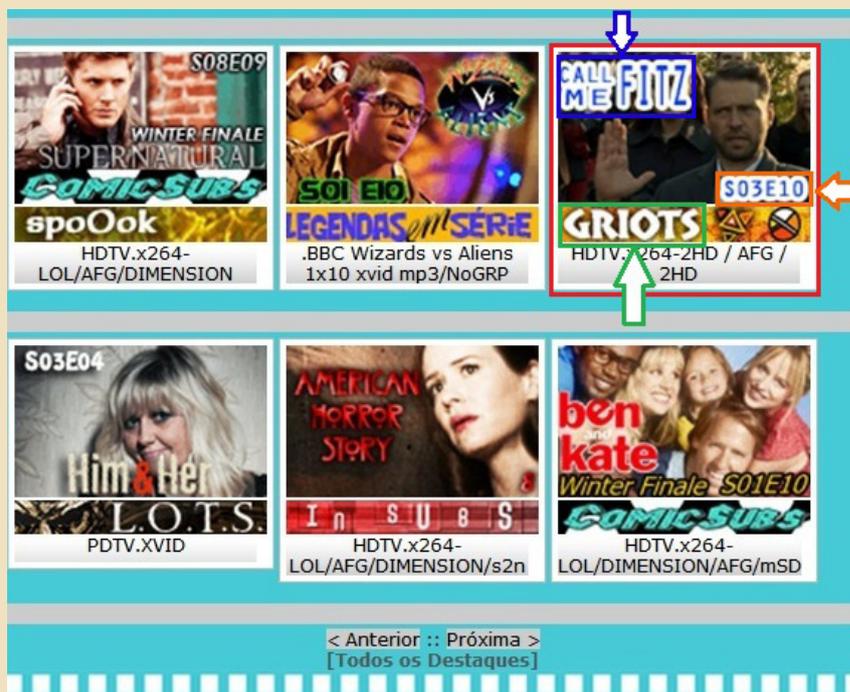
Figura 1 – Página inicial do LTV



Fonte: Legendas.tv, 2012

Como especificado na Figura 2, cada destaque é um *box* (nessa figura, delimitamos em retângulo vermelho apenas o destaque da série *Call me Fitz*, como exemplo) que contém uma imagem representativa da série ou filme (como a de um personagem), com o nome da série (indicado em azul escuro, no exemplo), o nome da equipe que é detentora do destaque e que fez as legendas para a série ou filme (indicado em verde), e, no caso dos destaques de série, a temporada e episódio da série (indicados em alaranjado).

Figura 2 – Destaques no L



Fonte: Legendas.tv, 2012

Para entender melhor como é importante a adequação da legenda aos padrões, no universo da legendagem feita pelas equipes, reproduzimos um trecho da apuração feita por Bernardo:

As regras de destaque são aquelas que definem se uma legenda será exibida na primeira página, em um *box* próprio, com foto e nome da equipe que a fez. Para possuir um destaque, a equipe tem, antes de mais nada, de fazer parte das equipes afiliadas do Legendas.tv. Para isso, algum membro da equipe tem que possuir um cadastro no fórum do site e criar um post (umanúncio) apresentando a equipe. [...] Sendo uma equipe afiliada, você participa da partilha dos seriados e filmes novos. Novamente, a divisão é feita baseada nos trabalhos apresentados anteriormente, o que leva a algumas discussões a respeito de panelinhas. [...] As equipes com destaque para algum filme ou seriado têm um prazo para entrega. Atualmente este prazo é de 48 horas para um seriado e de quatro a sete dias para filmes, dependendo se o mesmo possui legendas em inglês para facilitar a tradução. Depois disso, fica aberto para qualquer um, que não tenha o destaque, postar sua legenda, que é chamada de paralela. Se uma equipe falha em entregar uma legenda dentro do prazo por mais de quatro vezes na mesma temporada, ela perde o destaque. Uma equipe afiliada não pode fazer legendas paralelas (BERNARDO, 2011, p. 39).

A adequação aos padrões técnicos é um fator condicionante à manutenção do destaque, sendo que, na primeira página do fórum do LTV, há uma postagem com esses padrões (Figura 3). A responsabilidade do revisor, então, aumenta, uma vez que a equipe pode perder seu destaque, que no universo da legendagem para a internet representa uma posição almejada, que confere *status* e credibilidade às equipes.

Figura 3 – Padrões para concessão de destaque no LTV



Fonte: Legandas.tv, 2012

Conforme apontamos, a maior parte das equipes segue a padronização do LTV: 35 CPL, 23 CPS, máximo de duas linhas e tempo de exposição mínimo de 1,3 segundos, com admissão de 1 segundo em frases muito curtas, e sem o estabelecimento de um tempo de exposição máxima. Há equipes que possuem padrões ainda mais próximos dos padrões comerciais, como a InSubs que tem padrão de 20 CPS para a maioria das legendas, com o máximo de 23 apenas para poucas exceções (BOLD, 2011). Já a Idiotas Inferiores, de acordo com a revisora da equipe Bridget (2012b), estabelece meta de no máximo 18 CPS (com máximo de 20 CPS), limite máximo de duas linhas, máximo de 30 CPL, contabilizando espaços e pontuação, tempo mínimo de exibição da legenda de 1,3 segundos e máximo de 5 segundos, e 40 ms entre legendas.

Acreditamos em adequação cultural, interpretação que facilite a compreensão, e concisão de texto que atenda à métrica que facilita a leitura/entendimento X imagem, uma leitura confortável; a história tem

que ser compreendida no todo. Muitos termos podem ser excluídos quando **a imagem fala por si só**. Por isso, nossa métrica é a mais rígida das amadoras, apesar de estarmos longe da profissional. Além disso, acreditamos que quanto mais nos aprimoramos nisso, mais melhoramos e ampliamos nosso vocabulário em Português.

Talvez essa discussão amador X profissional se dê exatamente por isso, a métrica. Trabalhar com 15cps, métrica profissional, é muito difícil. É preciso ser muito conciso e preciso na informação e isso requer amplo vocabulário e profundo conhecimento da língua portuguesa. Existem técnicas para se chegar aos 15 CPS, estudos que apontam a métrica ideal de uma legenda e suas razões, os profissionais buscam segui-las, nós, como amadores, já não somos tão rígidos, apesar de fazermos uma legenda que siga 80% destas regras. Nosso objetivo é que o usuário veja o filme e leia com facilidade, mal percebendo que o faz; jamais colocar legendas rápidas ou longas (acima de 30 CPL) que obrigue o usuário a parar e voltar a cena de um filme para entendê-lo; ou que simplesmente leia e não assista ao filme. Em função disso, eventualmente, utilizamos outros marcadores como Velocidade de Leitura (RS = Read Speed) cujo cálculo é diferente do CPS (BRIDGET, 2012b, grifo nosso).

Nesse depoimento, retirado da entrevista que fizemos com a revisora, é possível identificar um aspecto da revisão que é inerente ao gênero textual e que o revisor também não pode perder de vista: a imagem. A fala da entrevistada, assim como o trecho do Guia de legendação: tradução e sincronia, citado na página 17, exemplifica que o revisor das legendas da internet também está atento ao campo visual para identificar possíveis redundâncias de informações (quando a mesma informação aparece tanto no texto da legenda quanto na imagem) e então sintetizar o texto na legenda, eliminando aquela informação que o espectador pode compreender pelo campo visual. Dessa forma, o revisor consegue diminuir o CPS e o CPL da legenda, aumentando a capacidade do espectador de compreender a legenda de forma mais eficaz e rápida.

Nobre (2002) aponta que a legendagem sofre influência de diversos fatores inerentes ao ambiente audiovisual, entre eles a sua composição semiótica, ou seja, a forma como os conteúdos são apresentados em múltiplos canais acústicos e visuais. Ela faz referência aos canais apontados por Gottlieb na legendagem audiovisual, sendo esses:

- a) o canal auditivo verbal (diálogos, vozes em segundo plano e algumas vezes as letras das canções);
- b) o canal auditivo não-verbal (música, sons naturais, efeitos sonoros);
- c) o canal visual verbal (créditos, letreiros, cartazes, notícias de jornal e outros textos escritos que aparecem na tela); e
- d) o canal visual não-verbal (imagens, com sua forma de composição e fluxo) (GOTTLIEB *apud* NOBRE, 2002).

Em seu artigo, Nobre (2002) explica que o entendimento do filme depende do espectador conseguir perceber e compreender as informações contidas em todos esses canais e não apenas nas legendas. O revisor das legendas de internet também tem como papel, então, estar atento a todos esses canais, e trabalhar a legenda, aproveitando as informações já contidas nos canais.

Essa autora ainda destaca que os canais visuais e auditivos devem estar em perfeita harmonia para não confundir e causar desconforto no espectador. “Há um momento adequado para cada legenda aparecer e desaparecer, de forma a preservar o sincronismo entre a fala dos personagens, as imagens e a exposição da legenda” (NOBRE, 2002).

Assim, retomamos as características técnicas da legendagem e a atenção que os revisores dispensam à sincronização. Todos os entrevistados disseram que é função do revisor conferir a sincronização e, para isso, relataram que assistem a um episódio de série ou filme, com a atenção voltada para esse aspecto, pelo menos uma vez. O relato das revisoras abaixo exemplifica a atenção dispensada à sincronização:

Antes de começar a revisar, assisto o episódio utilizando a legenda base em inglês. Em seguida, vejo o texto traduzido juntamente com o texto em inglês, para verificar se a tradução está correta e de acordo com o contexto. Por último assisto o arquivo legendado juntamente com o vídeo, vendo se há mais alguma correção a fazer, corrigindo a sincronia, caso seja necessário. Não costumo assistir o arquivo legendado mais de uma vez, apesar de que, quando estou corrigindo a sincronia, costumo voltar e assistir novamente alguns trechos duas ou três vezes (JANA, 2012).

Vemos se [a legenda] está adequada aos CPL e CPS, se há necessidade de adaptação para a métrica padrão; se a quebra de frase está adequada, se deve e pode ser

dividida em 2 outras legendas, ou ainda se será unida a uma outra por questões de necessidade métrica ou fluidez de leitura. Junto com isso ouvimos o áudio com a legenda e vemos se está na sincronia adequada; se necessário acertamos (BRIDGET, 2012b).

Bridget explica que, na *Idiotas Inferiores*, a equipe adota como metodologia, antes de iniciar a tradução, fazer uma pré-sincronia das legendas em Inglês, o que facilita o trabalho do tradutor e do revisor. Segundo Bridget, a pré-sincronia consiste em dividir novamente a legenda (com a união ou divisão de linhas de texto das legendas), fazendo a marcação dos tempos, conforme a previsão de como será uma tradução. De acordo com a revisora, para isso, “é necessário traduzir mentalmente as legendas” (BRIDGET, 2012b); ou seja, o legender que faz a pré-sincronia não traduz a legenda, mas trabalha com uma suposição de como deverá ficar a tradução. Bridget ainda esclarece que esse trabalho é feito com o objetivo de deixar o áudio sincronizado com o surgimento e desaparecimento do texto na tela e colocar a legenda já com uma métrica aproximada dos padrões da equipe.

Aurus, revisor da *ComicSubs*, relatou que um dos ajustes que mais realiza na revisão é na sincronia, “porque inglês você aprende em escolas e cursinhos, e quando uma pessoa decide nos ajudar, ela pode ser ótima em inglês, mas como ela não conhece o programa, ela aprende a sincronizar aos poucos” (AURUS, 2012). Os revisores da *Griots Team Alkmin* (2012), *Clebertsf* (2012) e *Millacae* (2012) também apontam os erros de sincronia, com os de tradução, como os mais frequentes. “Alguns têm mais dificuldade em sincronizar, já outros apresentam mais erros na tradução. Mas eu diria que, atualmente, a sincronia é o que preciso consertar com mais frequência na revisão” (MILLACAE, 2012).

Os problemas relativos à revisão de tradução também foram abordados com os revisores entrevistados. A revisora da *Idiotas Inferiores* explicou como atua: “Trabalhamos inicialmente legenda a legenda, checando a tradução em todos os seus aspectos, ou seja, tradução IN>PT em seu contexto e a correta construção da frase em PT” (BRIDGET, 2012b). Ela diz que na revisão, particularmente, se preocupa mais com a tradução, até porque, como ela explicou, “o Omimau [administrador e fundador da equipe] passa o pente fino na sincronia e muitas vezes dá seu ‘toque’ em alguma coisa. Aliás, sempre, tudo pode ser melhorado” (BRIDGET, 2012b). Ela relata ainda que, na revisão de uma legenda, para conferir tradução de uma expressão

que tinha dúvida, chegou a gastar quatro horas “apenas na busca da tradução satisfatória para uma analogia, que só me foi dada por um nativo britânico” (BRIDGET, 2012b).

Assim, percebemos que o revisor das *fansubs* acaba atuando também como tradutor, pois ao fazer a revisão e identificar algo que ele perceba que possa ser uma tradução inadequada, ele acaba interferindo na tradução feita, como identificamos na fala da revisora da Idiota Inferiores. A maior parte dos revisores que entrevistamos relatou também que começou a atuar como legender fazendo traduções e, posteriormente, se tornou revisor. Alguns entrevistados relataram que, em suas equipes, o revisor atua traduzindo uma parte da legenda que o tradutor responsável por essa, na última hora, não pôde fazer ou não conseguiu cumprir o prazo de entrega. Outros revisores relataram também que atuam como tradutores em suas equipes ou mesmo em outros grupos.

Essa característica do revisor de legendas para internet, de ter experiência como tradutor e conhecer muito bem o processo de tradução, parece se adequar a um perfil de revisor exaltado pela tradutora e revisora Clarissa Soares dos Santos, em sua dissertação de mestrado, **A revisão como atividade interventora no processo tradutório**:

No caso da revisão de tradução, um perfil ideal do revisor seria que ele também fosse tradutor, para que conhecesse bem as demandas, as escolhas e as decisões envolvidas no processo tradutório. Mais sensato seria se ele fosse também um tradutor mais experiente e mais capacitado do que os tradutores cujo trabalho revisa, pois caberá a ele a tarefa de avaliar as escolhas e as decisões tradutórias de seus colegas. Em alguns escritórios de tradução, adotou-se a prática de promover os melhores tradutores da casa a “tradutores-revisores”, ficando estes responsáveis também pela revisão e avaliação do trabalho de seus colegas e, por esse motivo, sendo mais bem remunerados do que os tradutores comuns. Essa foi a maneira, baseada na observação da experiência da revisão de tradução, que algumas empresas encontraram de melhorar a qualidade do texto final e otimizar o processo de tradução e revisão como um todo. (SANTOS, 2007, p. 110-111).

A revisora FF da Insanos contou que nem todos os legenders têm um bom nível do idioma-alvo, o Inglês, “então quando as falas são mais específicas ou utilizam uma linguagem mais figurada, as traduções tendem a ser mais literais e incorretas”

(FF, 2012a). Como a maioria dos revisores que entrevistamos, ela opina que os revisores devem ter um bom conhecimento da língua-fonte. Alkmin da Griots Team diz que é muito importante que o revisor tenha bons conhecimentos da língua de partida:

É impossível ser revisor se não tiver experiência em tradução. Para ser um bom revisor é preciso conhecer e dominar as normas gramaticais da sua língua materna, conhecer bem a língua que irá traduzir e suas variações (gírias e linguajar próprio da área – ex: série jurídica, precisa conhecer/pesquisar sobre direito) e um amplo conhecimento das normas técnicas e de sincronização (ALKMIN, 2012).

Um contraponto interessante foi feito por Otanaris da Griots Team que contou que já houve na equipe uma revisora que não dominava o Inglês, começara a fazer legendas do Francês para o Português, mas que “ainda assim revisava com maestria legendas traduzidas do inglês. Claro que tal revisão acabava se limitando a aspectos técnicos e ao bom uso do português. Logo, apesar de muito útil, não é de todo necessário o domínio da língua-fonte” (OTANARIS, 2012).

Na revisão de tradução, como explica Santos, o avaliador (como a autora também se refere ao revisor de tradução em sua pesquisa) deve considerar que “a noção de erro não pode ser vista binariamente como certo e errado” (SANTOS, 2007, p. 46). Essa autora cita o conceito de singularidade, proposto pela pesquisadora e professora de estudos linguísticos e de tradução Maria Paula Frota, em seu livro **A singularidade da escrita tradutora: linguagem e subjetividade nos estudos da tradução**, na linguística e na psicanálise, e o relaciona com a revisão de tradução:

Podemos entender a singularidade como casos em que não há um consenso no julgamento de determinada tradução em termos de certo ou errado. São escolhas que alguns falantes conseguem justificar plenamente, mas que não são de aceitação unânime, por se tratarem de escolhas inconscientes. No leque da singularidade, para fins deste trabalho, podemos incluir casos de preferência estilística e casos de escolhas mais felizes. Ou seja, casos em que uma modificação do revisor ocorre por uma questão de gosto pessoal e casos em que a alteração feita na revisão acaba por se provar uma opção mais feliz de tradução. A grande maioria dessas alterações não consegue ser justificada por ser

uma escolha subjetiva e inconsciente do revisor. Como propusemos acima, o avaliador deve levar em conta que a noção de erro não pode ser vista binariamente como certo e errado. Ele deve trabalhar com a visão 'alternativa a esses extremos' [certo e errado] que Frota propõe, analisando cada caso dentro desse 'grau variável' de aceitação, sem adotar uma postura radical ou autoritária nas correções e modificações que fizer (SANTOS, 2007, p. 46).

A maioria dos entrevistados, quando questionada sobre a ocorrência de interação entre revisor e tradutor com o objetivo de discutir a tradução das legendas, respondeu que raramente entra em contato com o tradutor para falar sobre uma tradução. Bridget (2012b), da *Idiotas Inferiores*, relata que quando o tradutor interpreta alguma expressão idiomática que ela desconhece e não achou em suas pesquisas, ou quando teve dificuldades em entender a tradução, ou ainda houve o uso de uma referência nacional para adaptação, ela contata o tradutor para questioná-lo e buscar um consenso para a tradução, entretanto, diz que essas ocasiões são raras.

Bridget ainda conta que costuma conversar com o administrador e também revisor da equipe: "Discutimos questões dúbias, [o] melhor termo para adequar à métrica e padrão" (BRIDGET, 2012a). Outros entrevistados disseram que costumam discutir as legendas com os administradores ou com outros revisores:

Não costumo contatar o tradutor para debater a tradução, isso eu faço, na maioria dos casos, com o outro revisor que está responsável pelo episódio. Enquanto fazemos a revisão, há um intercâmbio de ideias, debatemos quais termos achamos mais apropriados, como podemos, ou se devemos diminuir certas frases (JANA, 2012).

Os entrevistados apresentaram como principal motivo para a falta de debates entre o revisor e o tradutor os prazos exíguos para postagem das legendas, pois como já citamos na página 20 deste artigo, as equipes que são detentoras do destaque no LTV devem cumprir prazos para postar as legendas. Além disso, FF da equipe *Insanos* diz que "se eu for mandar e-mail e esperá-los responder, a revisão demorará mais, e não sei se você sabe, mas o pessoal que baixa as legendas não perdoa, eles caem matando perguntando o porquê da demora" (FF, 2012b). Supomos também que outra causa dessa ocorrência é o perfil específico dos revisores das legendas produzidas. Conforme inferimos pelos relatos dos entrevistados de como funciona o processo

de produção da legenda, o revisor de *fansubs* atua também como uma espécie de editor e teria uma posição hierárquica na equipe superior a dos tradutores.

Ainda em relação à revisão da tradução, destacamos a textualização de expressões chulas ou palavrões na legendagem. A omissão desses em legendas comerciais é discutida de forma recorrente por fãs de séries de TVs e cinema e já foi pautada pela mídia. Conforme a reportagem “Danem-se Bastardos” (o título é uma referência ao eufemismo “dane-se” usado pelos canais de TV para amenizar a expressão “*fuck you*”), de Gustavo Miller, publicada em O Estado de S. Paulo, por causa dos padrões e regras das produtoras e distribuidoras, a textualização de palavrões e expressões chulas nas legendas comerciais é feita de forma “amenizada” ou há omissões, o que é amplamente criticado pelo público.

Isso sempre foi comum nas legendas em português. Desde o dia em que uma mente brilhante transformou “filho da p&*#” em “bastardo” e “fo*#-se” em “dane-se”. A novidade é que agora os fãs descontentes com essas traduções podem achar na internet essas mesmas legendas em versões feitas pelos próprios fãs! (MILLER, 2008).

Essa reportagem entrevista legenders de equipes que também fazem essa crítica, citando casos de personagens em que esse tipo cuidado com o texto descaracteriza o personagem e a série. Apesar de ter mais liberdade, as equipes que legendam para a internet também observam questões como público da série, para ponderar e decidir sobre a textualização mais adequada para essas palavras. Os revisores que entrevistamos da Griots Team contam como procedem nesses casos:

[...] sempre pensamos no público de cada série. Somos responsáveis por *Femme Fatales*, uma série quase erótica, logo não medimos palavrões. E *Call Me Fitz*, série de um amor mais adulto, também podemos traduzir os xingamentos à vontade. E também temos séries como *Suits* e *Burn Notice*, por mais que sejam de canais pagos e com vários palavrões em inglês, tentamos suavizá-los nas traduções para não deixar nenhum espectador desconfortável (OTANARIS, 2012).

E já tive sim que mudar algumas traduções. Tem séries que o público também é infantil e não dá para deixar passar todo tipo de palavra, e quase sempre conseguimos achar uma palavra ou expressão mais “light” que consegue substituir bem o palavrão (CLEBERTSF, 2012).

Acho que temos um pouco mais de flexibilidade quanto ao uso de palavras chulas/palavrões, pois as legendas oficiais são ainda mais delimitadas pela empresa que contratou o serviço de legendagem, que opina sobre o uso do vocabulário. E o vocabulário também é bem influenciado pelo horário que a legenda será exibida na televisão, [...] (JANA, 2012).

E quanto aos palavrões, depende da série. Quando é mais voltada para o público adulto, não censuro nada. Quando é mais *teen*, evito coisas muito pesadas, mas não me lembro de ter precisado fazer grandes alterações por conta disso. Geralmente a própria série já evita esse tipo de linguagem (MILLACAE, 2012).

Sobre os problemas de revisão relacionados à língua-alvo, ou seja, à Língua Portuguesa, percebemos que a maior parte dos revisores está atenta a esse aspecto, recorre a fontes de pesquisas, até mesmo a dicionários da Língua Portuguesa e gramáticas. Os *sites* de equipes, como o da Idiotas Inferiores, possui *links* para dicionários on-line e *sites* com as principais dúvidas da Língua Portuguesa, como o Dicas de Português, de Sérgio Nogueira, do portal G1. No entanto, a internet, e mais especificamente o Google, também são citados como fontes. O revisor da Comic Subs Aurus diz que “tem alguns problemas com Porque’s e crases” e que sempre faz consultas, mas que “em 100% dos casos, essa pesquisa é feita no Google mesmo” (AURUS, 2012). Otanaris da Griots Team observa que “na hora de revisar a tradução em si, ter um dicionário, uma gramática, e muitas vezes o poderoso Google, é extremamente necessário” (OTANARIS, 2012).

A consulta é mais recorrente a dicionários da Língua Inglesa para conferir traduções, sendo que os mais citados pelos revisores, assim como pelos legenders nos fóruns, são os dicionários de expressões, gírias e linguagem coloquial. Obviamente, o gênero do texto revisado, a legenda, que tem como fonte um texto falado, possui um registro de linguagem mais coloquial e, por isso, as fontes de consulta dos revisores são próprias dessa modalidade de linguagem. É possível perceber que na revisão relativa à Língua Portuguesa, os revisores também consideram essas peculiaridades do gênero:

Apesar de eu ser muito exigente em relação à sincronia, acredito que o [aspecto] de maior importância são a tradução e o uso correto do Português. Quando digo “uso correto do Português”, quero dizer que tomamos cuidado para não cometer erros feios. Muitas vezes não

utilizamos a norma culta para deixar o texto mais fluido e mais próximo de como nós usamos na fala. A norma culta pode deixar a legenda um pouco artificial demais (FF, 2012a).

Na análise de *sites* e fóruns dos legenders também encontramos fontes de pesquisa específicas de uma linguagem utilizada em determinados meios, como um dicionário de termos militares que foi disponibilizado no fórum do LTV, e que, provavelmente, é muito usado por um revisor que faz parte de uma equipe responsável por legendar a série relacionada ao universo militar, filmes de guerra etc. Nos *sites* de legenders é possível encontrar glossários de gírias de ruas, de prisões, de surfistas, de usuários de drogas, palavras e expressões relacionadas ao universo paranormal, *western*, bem como ditados populares e outros. Bridget (2012b), revisora da *Idiotas Inferiores*, ainda cita como fontes de pesquisa para a revisão das legendas o contato pela internet “com amigos nativos”, quando ela revisa uma legenda com expressões específicas de um país, raras em dicionários e de difícil compreensão por ser algum tipo de analogia. Jana (2012) e Millacae (2012) da Griots Team mencionaram ainda, como fonte, o manual com as padronizações da equipe.

Além das fontes de consulta, a revisora da *Idiotas Inferiores* se referiu a outras ferramentas que utiliza. Ela explicou que “após trabalhar legenda a legenda, passamos o corretor ortográfico e o *checklist* de métrica, que aponta o que nos escapou no decorrer da revisão” (BRIDGET, 2012b).

Muniz Jr. afirma que no trabalho de intervenção textual existem sempre sistemas de normas, que ele denomina como “dispositivos de prescrição” (Muniz Jr., 2009). Esses sistemas são caracterizados como explícitos, que o autor exemplifica com manuais de redação e edição, dicionários, gramáticas, guias de usos da língua, e treinamento, além dos implícitos, exemplificados com formação acadêmica, trocas de experiências e saberes, ordens ou consensos gestados no próprio coletivo de trabalho, e concepções éticas e estéticas em relação à atividade.

Verificamos que os legenders também possuem seus “dispositivos de prescrição”. Como citamos, anteriormente, na “página 16”, a equipe Nerds produziu um guia para legendagem e, nas entrevistas que realizamos, os revisores da Griots Team também citaram que possuem manual. Cada equipe tem seus padrões, como a marcação da legenda em itálico, utilizada pela equipe Insanos “quando a fala do personagem for em outra língua além do Inglês, quando a fala for de um narrador,

quando o locutor não estiver na cena ou quando a fala vier de alguém que está na televisão ou rádio” (FF, 2012a). Analisando os comentários de revisores de outras equipes, percebemos que a padronização para uso de itálico é bastante semelhante:

[...] para falas onde a personagem não está na cena, mas seu áudio consta, como telefone, ou imagens de filmagem inseridas na cena, como TV e lembranças, por exemplo; e também citações. E algumas vezes para destacar palavras que são ditas com determinada ênfase, e que geralmente vêm marcadas [...]. Isso é flexível, conforme construção da tradução (BRIDGET, 2012b).

Há ainda padronização para utilização de outros recursos, na Comic Subs “o negrito e o sublinhado são bem raros, na maioria das vezes, são usados nos créditos” (Aurus, 2012), na *Idiotas Inferiores*, a caixa alta é “para *tags*⁸ que surgem na cena, ou textos que não têm áudio, mas a imagem seria lida em seu original; como por exemplo, o foco na capa de um livro, onde traduzimos o título, que logicamente está ligado à trama” (BRIDGET, 2012b). Em relação à marcação de diálogos entre os personagens, há equipes que padronizam o uso de travessão sem espaço antes da primeira palavra e outras que utilizam o espaço.

8 As *tags* são palavras-chave que, nas legendas para internet, podem ser, por exemplo, uma etiqueta em um produto ou uma placa em uma porta que o personagem lê, sendo que aquela informação da etiqueta ou da placa é relevante para o enredo da série ou filme.

Os revisores também estão atentos à padronização do vocabulário, como podemos perceber neste trecho da fala da revisora da *Idiotas Inferiores*: “[...] checamos se padronizamos determinados termos que se repetem e podem ser traduzidos com sinônimos, pois diversas pessoas fazem uma legenda, cada um [cada pessoa] de um canto do país, com suas influências sócio-geográficas” (BRIDGET, 2012b). Aurus da Comic Subs diz que, como revisor, uma de suas funções é “adequar a linguagem da série”. Ele explica que “se um termo foi falado como ‘X’ no primeiro episódio da primeira temporada, no último episódio da terceira, ele também terá que ser ‘X’” (AURUS, 2012). Quando falou da divisão do trabalho em sua equipe, FF da *Insanos* disse que o mesmo revisor revisa um episódio de série ou filme inteiro “para que haja a padronização dos termos” (FF, 2012a).

A metodologia de revisão das equipes varia, mas, na maior parte delas, um episódio de série ou um filme é revisado por inteiro por uma mesma pessoa. Em outras equipes a mídia pode ser dividida e cada parte ser entregue a um revisor, mas nos grupos

que fazem essa divisão, posteriormente, um terceiro revisor irá conferir a legenda completa. Assim, em algumas equipes as legendas são revisadas por mais de uma pessoa, enquanto em outras um único revisor é responsável por conferir toda a mídia.

Contudo, a maioria dos entrevistados disse que assiste às mídias fazendo a revisão das legendas mais de uma vez e, em algumas equipes, os revisores relataram que assistem à mídia antes de ser legendada para já ter o contexto dela.

O primeiro passo é ver o filme com a legenda original para captação de contexto. Daí então começamos a revisão do todo, feita sempre com acompanhamento de vídeo [...] Finalizada a revisão, assistimos ao filme para ver se escapou algo de ortografia/gramática que o programa não pega, certificamo-nos de que a legenda está fluida em sua construção [...] Em geral assistimos ao vídeo 2 vezes, dependendo se gostamos do que vimos/lemos. Para finalizar assistimos ao episódio/filme todo com a legenda e observamos se algo ainda nos escapou ou ao corretor ortográfico, se há algo que pode ser melhorado, e sempre há; para dar mais fluidez na legenda (BRIDGET, 2012b).

9 Os tutoriais são instruções ou explicações relativas a um procedimento ou assunto específico. Na internet é muito comum o uso de tutoriais para realizar certos procedimentos, como instalar ou utilizar um programa no computador, baixar ou mudar a extensão do arquivo de uma música, assistir a um filme com legenda, fazer a edição de um vídeo etc. No caso dos tutoriais utilizados pelos fansubs, identificamos, principalmente, os que ensinam a utilizar os programas de edição das legendas, sendo alguns tutoriais apresentados em forma de textos e outros em forma de vídeos gravados pelos próprios legenders e disponibilizados no Youtube.

Considerações finais

A partir das experiências relatadas pelos revisores entrevistados, da observação de materiais – *links* para dicionários, glossários e tutoriais⁹ –, disponibilizados em *sites* de legenders e fóruns na internet, bem como da análise e correlação desses depoimentos com estudos e reflexões de pesquisadores e profissionais da área de revisão e TAV citados neste artigo, podemos perceber que os legenders organizados em equipes e que postam legendas no LTV se dedicam cada vez mais a aprimorar a qualidade de sua produção e enxergam a revisão como meio para que isso ocorra.

Os legenders incorporaram práticas e procedimentos profissionais de legendagem, como aponta Bernardo:

Os padrões de legenda foram surgindo através de conhecimentos que foram sendo adquiridos com empresas profissionais de legendagem, como a Gemini e a Drei Marc. Essas técnicas foram trazidas pelos próprios empregados das empresas, que fizeram parte de alguma equipe de legenders e também por pessoas, como o deGrootte [legender entrevistado

pelo autor], que chegaram a fazer algum bico para essas empresas, mesmo que indiretamente. Esse foi o caso de wand [legender], uma ex-administradora da DarkSide [equipe de legendagem], que aprendeu as técnicas de CPS da Gemini e decidiu aplicar e espalhar o conhecimento novo para o grupo. As técnicas então foram sendo passadas de equipe em equipe e logo a maioria delas já estavam habituadas a trabalhar com os padrões profissionais (BERNARDO, 2011, p. 39-40).

Embora os padrões técnicos das legendas para internet não sejam os mesmos adotados pelo mercado comercial – principalmente no caso do número máximo de CPS, que nas legendas para internet ainda é bem maior do que o padrão profissional –, em algumas equipes, a maior parte desses padrões, como número de linhas, número de caracteres por linha, mínimo e máximo de duração das legendas, se aproxima bastante dos padrões de mercado. Além disso, conforme apontamos ao longo deste trabalho, a prática da revisão para as legendas de internet envolve procedimentos de textualização específicos da tradução e revisão audiovisual e observação do gênero textual, além do uso de fontes de consultas e referências, muita pesquisa, e adoção de padronizações de recursos de edição e de vocabulário.

As padronizações adotadas pelas equipes, a organização do trabalho, com a divisão de tarefas e atuação do revisor, acabou promovendo a melhoria da qualidade das legendas, o que despertou o interesse de mais pessoas e aumentou o número de *downloads* das legendas, chamando atenção da mídia, que já destacou a qualidade das legendas produzidas, conforme trechos reproduzidos abaixo:

Os Psicopatas [equipe que fez a legendagem do seriado *Lost*] deram o primeiro golpe que vai matar no Brasil a TV como até hoje conhecemos. De 2004 a 2010, o primeiro coletivo brasileiro de legendadores independentes fez as melhores traduções da série *Lost*. Ao baixá-las ilegalmente, fãs passaram a assistir em português poucas horas depois da transmissão nos EUA. Nada mais de esperar meses para o episódio sair no canal AXN - ou mais tempo ainda para comprar o DVD. Assim puderam discutir junto com o resto do mundo os desdobramentos do programa que transformou espectadores em usuários e fez do vídeo apenas uma face de um produto centrado na internet e em suas redes sociais (SAYURI, 2011, grifo nosso).

São as chamadas legendas de internet, ou amadoras - termo preconceituoso, pois *muitas vezes o resultado*

na web é mais fiel que o das grandes produtoras de legendagem. Porque quem legenda na web (os tais legenders) realmente assiste ao programa televisivo (MILLER, 2008, grifo nosso).

Assinalamos todo esse reconhecimento da qualidade das legendas da internet como indicador da importância da revisão para viabilizar a veiculação de um texto de forma eficiente. Assim, entendemos que a revisão é importante em qualquer contexto, contribuindo para a comunicação e a interação social.

O aumento da qualidade e da popularidade das legendas, proporcionado pela aposta das equipes no processo de revisão, teve impacto no mercado comercial, conforme reportagem de O Globo, realizada pelo jornalista Ricardo Calazans:

A associação legendas de fãs bem feitas + downloads quase imediatos de séries levou o canal AXN a reduzir para uma semana o intervalo entre a exibição dos episódios de “Lost” no Brasil, em relação aos passados nos Estados Unidos. Responsável pelo AXN, a Sony não revela se perdeu audiência para a internet. Mas se posiciona contra os “legenders” (CALAZANS, 2010).

É interessante também destacar as opiniões manifestadas por alguns profissionais do mercado da legendagem comercial:

E o que os profissionais da tradução acham do trabalho dos coletivos? “Se há legendadores amadores, é porque há espaço para essa prática”, diz Marcelo Leite, sócio-diretor da Drei Marc, empresa de legendagem com 20 anos de mercado e responsável pelas traduções e legendas oficiais de Heroes, Law & Order, Modern Family e Sex and The City.

Sabrina Martinez, diretora de tradução da Gemini Media, que legenda séries do Multishow, do Universal Channel e da Fox, também vê com bons olhos o trabalho dos fãs. “O que começa como hobby pode se tornar uma fonte de renda estável se o tradutor quiser se profissionalizar” (SAYURI, 2011).

Os tradutores de legendas profissionais, no entanto, não veem os amadores como ameaça a seu trabalho. José Roberto Valente faz legendas para cinema e TV há 15 anos. [...] Como curiosidade, resolveu conhecer o trabalho dos Psicopatas, “de tanto que falavam deles”. [...]

- A mim eles não ameaçam em nada. Até porque não têm a técnica exigida para uma legenda profissional, que tem uma série de regras bem específicas. Mesmo

assim, acho muito legal esse trabalho. Tecnicamente, as legendas são falhas, mas para o que eles pretendem, o resultado é bárbaro - avalia. [...]

Sabrina Martinez, autora de dissertação de mestrado sobre legendagem e diretora de Tradução Audiovisual da Gemini Media, uma das principais produtoras de legendas do país, vai além: ela aguarda ansiosamente o momento em que os “legenders” irão se profissionalizar.

- Quando os fansubs começaram, achamos que seria ótimo para o mercado, porque temos como absorver esta mão de obra. Mas ainda não aconteceu, poucos migraram para fazer legendas profissionalmente. Os fãs não prestam atenção nos padrões de legendagem, o que é uma pena - diz.

Ela reconhece, porém, uma grande contribuição que os amadores trouxeram para esse mercado: a criação do software Subtitles Workshop, um programa gratuito e aberto criado no Uruguai e aperfeiçoado por mais de 200 desenvolvedores em todo o mundo.

- Esse programa revolucionou o ensino da legendagem e nós também passamos a usá-lo - diz (CALAZANS, 2010).

Sabrina Martinez, da Gemini Media, entrevistada pela reportagem de O Globo, é autora da dissertação **Tradução para legendas**: uma proposta para a formação de profissionais (2007). Nesse estudo, afirma que há uma carência de profissionais no mercado de tradução para legendagem de programas de TV. Conforme ela manifestou nas reportagens citadas, há expectativa de que os legenders busquem a profissionalização, como no caso de uma legender entrevistada pela mesma reportagem de O Globo, que, após atuar em uma equipe de legenders, fez um teste para a Drei Marc e começou a trabalhar profissionalmente.

O mercado também indica perceber a viabilização das séries na internet como forma de divulgação dessas. O diretor do Universal Channel, em entrevista para reportagem do Globo.com, divulgada no blogue Sempre on (2007), fazendo referência ao *download* de episódios de séries de TV na internet, disse que “as pessoas que baixam as séries são formadores de opinião, ajudam a série a ficar conhecida, despertam a curiosidade de quem tem TV paga. E é um processo irreversível, a TV tem que se acomodar a isso”.

Percebemos então que o fenômeno de legendagem para a internet acabou por divulgar a atividade de tradução e legendagem e as séries de TV, o que passou a ser visto como positivo pelos profissionais do mercado. Fazemos a mesma analogia em relação à revisão das legendas para a internet, pois a valorização da revisão, mesmo que em uma atividade não comercial, acaba difundindo a importância dela e sua relação direta com a qualidade do texto produzido, no caso a legenda.

Da mesma forma, apontamos que a percepção dos legenders em apostar na revisão demonstra que havia também uma demanda em relação ao nível de qualidade das legendas comerciais. Reportagem do instinto *site* Séries Etc (2007), do portal Globo.com, pautou erros, pontuando que “as legendas dos episódios estão longe de primar pela qualidade”. A matéria enumera erros de tradução, de português, de digitação, de sincronia, ausência de legendas, entre outros. Vejamos um dos exemplos, reproduzido a seguir, que sugere a falta de revisão das legendas:

- Programa “**Inside the Movies**”, no Warner Channel, sobre o filme “Menores Desacompanhados”

Legendas em “portunhol”:

“Un pouco da personalidade do outro”. // “E de estarnos juntos, fez com que ficássemos mais unidos”.
// “Daí o bonito de ver com fazem parte de una família, mesmo sem terem uma” (SÉRIES ETC, 2007).

Após a repercussão dessa matéria, com discussão em vários fóruns na internet, conforme o blogue A Arte da Tradução, de Carolina Alfaro de Carvalho, foi publicada nota no Séries Etc, “em que André Braga, sócio da Bravo Filmes, responsável por uma das séries cujas tradução foi criticada, pede desculpas, justifica algumas das dificuldades e explica um pouco sobre as questões técnicas da legendagem” (CARVALHO, 2007). O texto no blogue A Arte da Tradução cita a explicação de Braga de que para “economizar tempo refazendo a sincronia das legendas, é comum aproveitar uma tradução já feita, no caso em espanhol, e substituir o texto em espanhol pela tradução em português” (CARVALHO, 2007). A autora do blogue observa que “se bem revisada, a prática é comum e eficiente. O problema é quando falta revisão, inclusive ortográfica. E falta de correção ortográfica é um erro gravíssimo em qualquer contexto” (CARVALHO, 2007).

A ocorrência desse problema – a deficiência do mercado em relação à qualidade das legendas produzidas –, seguida pela crítica da mídia e dos espectadores, demonstra que a audiência não está disposta a assumir uma posição passiva e tolerar a falta de qualidade das legendas produzidas. Foram justamente as deficiências do mercado que fizeram com que surgissem as *fansubs* e as primeiras equipes de legenders, pois os fãs não estavam satisfeitos com a qualidade das legendas e a demora de transmissão de episódios de séries. Isso evidencia que o público está cada vez mais exigente e que, nesse contexto, a revisão se torna cada vez mais valorizada e referenciada, inclusive, nas mídias digitais.

Com a análise da revisão dentro do fenômeno *fansubbing*, procuramos chamar atenção dos colegas revisores para o fato de a demanda por textos de qualidade e pelo trabalho de revisão se encontrar em diversos nichos, embora no caso das legendas para a internet o trabalho não seja profissionalizado, pois, de acordo com a ideologia propagada pela maioria dos legenders, as *fansubs* são feitas como um *hobby*, apenas por diversão, e não têm objetivos comerciais/financeiros. É importante que nós, revisores, estejamos atentos para “descobrir” e debater esses novos nichos e dispostos a analisá-los, contribuindo para o pensamento e produção científica relativa à revisão.

ABSTRACT

This paper aims to discuss the editing practices related to the making up of free downloaded Portuguese subtitles for TV series and movies, written by organized teams of fansubbers or legenders – as the fans of these audiovisual productions are known. The importance of text editing will be discussed as essential to text publishing and crucial to guarantee its quality, even of nonprofessional and noncommercial texts as the fansubs. The characteristics of the subtitle genre and its relation with the edition procedures applied to fansubs will also be discussed, and, based on interviews with legenders who also edit subtitles, practices of standardization, translation checking, manipulation of portuguese linguistic varieties and of reference sources were outlined. In addition, an analysis was made of texts, files and tutorials posted on forums, blogs and social media managed by teams of legenders and on

Legendas.tv website, which permitted us to provide some evidences of the importance of the fansubs editing techniques to improve text quality.

Keywords: Subtitles. Fansubs. Editing. Translation. Audiovisual.

REFERÊNCIAS

ALKMIN. **Formulário de Contato da Griots [#182]**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 18 nov. 2012.

AURUS. **Legendagem de séries e filmes**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 8 nov. 2012.

BERNARDO, Mário Henrique Perin. **Subtitulando**: o universo dos legenders e fansubbers no Brasil. 2011. 114f. Monografia (Pós-Graduação *Lato Sensu* em Comunicação Social, área Jornalismo) – Faculdade Cásper Líbero. Disponível em: <<http://nonameshideout.com/Monografia%20-%20Subtitulando.pdf>> Acesso em: 18 jun. 2012.

BLANCO, Gisela. A psicopata das legendas. **Superinteressante**, São Paulo, fev. 2010. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cultura/psicopata-legendas-561256.shtml>>. Acesso em: 31 jul. 2012.

BOLD, Bianca. The power of fan communities: an overview of fansubbing in Brazil. **Tradução em Revista**, Rio de Janeiro, n. 11, 2011/2, 2011. Disponível em: <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/trad_em_revista.php?strSecao=input0>. Acesso em: 20 jun. 2012.

BRIDGET. **Legendagem para a internet**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 8 nov. 2012a.

BRIDGET. **Questionário respondido**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 10 nov. 2012b.

CALAZANS, Ricardo. Mercado começa a ver com bons olhos equipes de fãs que legendam séries na internet. **O Globo**, Rio de Janeiro, 10 mai. 2010. Disponível em: <<http://oglobo>.

globo.com/cultura/mat/2010/05/07/mercado-comeca-vercom-bons-olhos-equipes-de-fas-que-legendam-series-na-internet-916531486.asp>. Acesso em: 20 de jul. 2012.

CARVALHO, Bruno. Erros de tradução, digitação, português, falta de legendas: é difícil entender as séries na tv paga, *Séries Etc*, 19 jan. 2007.

CARVALHO, Carolina Alfaro. **A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor**. 2005. 160f. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/6613/6613_1.PDF>. Acesso em: 31 jul. 2012.

CARVALHO, Carolina Alfaro. Erros de tradução nas legendas de canais pagos, **A Arte da Tradução**, 6 mar. 2007. Disponível em: <http://artedatraducao.blogspot.com.br/2007/03/erros-de-traduo-nas-legendas-de-canais.html>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

CARVALHO, Carolina Alfaro. As lógicas do audiovisual. **Revista Língua Portuguesa: Especial Tradução & Linguagem**, São Paulo, abr. 2012.

CLEBERTSF. **Formulário de Contato da Griots [#182]**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 10 nov. 2012.

DÍAZ CINTAS, Jorge. Back to the Future in Subtitling. **MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings**, Saarbrücken, May 2–6, 2005. Disponível em: <http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_DiazCintas_Jorge.pdf>. Acesso em: 03 ago. 2012.

DÍAZ CINTAS, Jorge; MUÑOZ SÁNCHEZ, Pablo. Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. **The Journal of Specialized Translation**, Londres; Espanha, v.6., 2006. Disponível em: <http://www.jostrans.org/issue06/art_Diaz_munoz.php>. Acesso em: 03 ago. 2012.

DÍAZ CINTAS, Jorge. **New trends in audiovisual translation**. Briston (Reino Unido): Multilingual Matters, 2009.

DÍAZ CINTAS, Jorge. **Teoría y práctica de la subtitulación: Inglés-Español**. Barcelona: Ariel, 2003.

ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FEITOSA, Marcos Pereira. **Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado**. 2009. 162f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras. Disponível em: <www.letras.ufmg.br/poslin/defesas/743D.pdf>. Acesso em: 31 jul. 2012.

FF. **Artigo sobre legendagem para a internet**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 8 nov. 2012a.

FF. **Artigo sobre legendagem para a internet**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 10 nov. 2012b.

FROTA, Maria Paula. **A singularidade da escrita tradutora: linguagem e subjetividade nos estudos da tradução, na linguística e na psicanálise**. Campinas e São Paulo: Pontes e Fapesp, 2000.

GOTTLIEB, H. Subtitling: Diagonal Translation. In **Perspectives: Studies in Translatology**. Dinamarca: Museum Tusculanum Press, 1994, p. 101-121.

GRIOTS TEAM, Equipe. **Griots Team**. Faça parte da Griots. Disponível em: <<http://http://griotsteam.blogspot.com.br/p/faca-parte-da-griots.html>>. Acesso em: 28 out. 2012.

HEROES é a série mais assistida da TV paga, **Sempre ON**, 17 abr. 2007. Disponível em: <<http://sempreon.blogspot.com.br/2007/04/heroes-serie-mais-assistida-tv-paga.html>>. Acesso em: 12 de set. 2012.

INSUBS, Equipe. Da tradução à postagem. Como é o processo? In **Subs Tumblr**, 2010. Disponível em: <<http://insubs.tumblr.com/post/1498996893/da-traducao-a-postagem-como-e-o-processo>>. Acesso em: 04 ago. 2012.

JANA. **Formulário de Contato da Griots [#182]**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 13 nov. 2012.

JENKINS, Henry. **Textual poachers: television fans & participatory culture**. New York: Routledge, 1992.

LEGENDAS EM SÉRIE, Equipe. Formulário de Ingresso na Equipe. Disponível em: <<https://docs.google.com/>>

spreadsheet/viewform?formkey=dFJITUdhVzhGZ3RGUHI4dVZIQ3pSYWc6MQ> Acesso em: 30 out. 2012.

LEGENDAS.TV. **Conteúdo em Destaque**. Disponível em: <<http://forum.legendas.tv/>>. Acesso em: 14 nov. 2012.

LEGENDAS.TV. **Últimos Destaques [Filmes e Séries]**. Disponível em: <<http://www.legendas.tv/>>. Acesso em: 29 nov. 2012.

LOVESICK. Conteúdo em destaque: padrões para concessão de destaque de legenda na página principal do site. **Legendas. tv**, 15 mar. 2010. Disponível em: <<http://forum.legendas.tv/>>. Acesso em: 31 jul. 2012.

MARTINEZ, Sabrina. **Tradução para legendas: uma proposta para a formação de profissionais**. 2007. 97f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Letras, Rio de Janeiro.

MATIAS, Alexandre; MARTINS, Rodrigo. “O problema não são os piratas – É a lei”. **O Estado de S. Paulo**, São Paulo, 02 fev. 2009. Caderno Link, p. L8.

MAZETTI, Henrique Moreira. Cultura participativa, espetáculo interativo: do “empoderamento” ao engajamento corporativo dos usuários de mídia. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 14, 2009, Rio de Janeiro-RJ. **Anais...** Rio de Janeiro: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2009. Disponível em: <<http://www2.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?option=trabalho&id=29589>>. Acesso em: 20 de jul. 2012.

MILLACAE. **Formulário de Contato da Griots [#182]**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 15 nov. 2012.

MILLER, Gustavo. ‘Danem-se, bastardos!’. **O Estado de S. Paulo**, São Paulo, 25 out. 2008. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/suplementos,danem-se-bastardos,266483,0.htm>>. Acesso em: 31 jul. 2012.

MORAES, Marilena. Traduzindo para a televisão. **Plástico Bolha**, Rio de Janeiro, abr. 2007. Disponível em: <<http://www.jornalplasticobolha.com.br/pb11/entrevista.htm>>. Acesso em: 30 jul. 2012.

MUNIZ JR., José de Souza. A intervenção textual como atividade discursiva: considerações sobre o laço social da linguagem no trabalho de edição, preparação e revisão de textos. In: XXXII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2009, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1079-1.pdf>>. Acesso em: 3 ago. 2012.

NERDS, Equipe. **Guia de Legendação**: tradução e sincronia. Disponível em: <<http://www.legenders.com.br/Docs/guia-nerds-de-legendagem-legendastv.pdf>>. Acesso em: 31 de jul. 2012.

NOBRE, Antonia Célia Ribeiro. A Influência do Ambiente Audiovisual na Legendação de Filmes. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 2, n. 2, 2002. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/index/search/authors/view?firstName=Antonia&middleName=C%C3%A9lia%20Ribeiro&lastName=Nobre&affiliation=&country=>>. Acesso em: 13 ago. 2012.

OTANARIS. **Formulário de Contato da Griots [#182]**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <liliansouzaal@yahoo.com.br> em 12 nov. 2012

RIBEIRO, Ana Elisa. Em busca do texto perfeito: (in)distinções entre as atividades do editor de texto e do revisor de provas na produção de livros. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUDESTE, 12, 2007, Juiz de Fora-MG. **Anais...** Juiz de Fora: Intercom, 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2007/resumos/R0011-1.pdf>>. Acesso em: 20 de jul. 2012.

RIBEIRO, Ana Elisa. Revisão de textos e “diálogo” com o autor: abordagens profissionais do processo de produção e edição textual. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32, 2009, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Intercom, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2050-1.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

RIBEIRO, Ana Elisa; D’ANDREA, Carlos F. B. Retextualizar e reescrever, editar e revisar: Reflexões sobre a produção de textos e as redes de produção editorial. **Veredas On Line**,

Juiz de Fora, Matemática, jan.2010. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2010/08/ARTIGO-5.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

SANTOS, Clarissa Soares dos. **A revisão como atividade interventora no processo tradutório**. 2007. 192f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Letras, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=10739@1>. Acesso em: 20 jul. 2012.

SAYURI, Juliana. Legendários. **Superinteressante**, São Paulo, n. 291, mai. 2011. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/tecnologia/legendarios-629057.shtml>>. Acesso em: 20 jul. 2012.