

# A INTER-RELAÇÃO LEGENDA-IMAGEM NO CINEMA: A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA NO FILME *O BURACO*

Janailton Mick Vitor da Silva (Bolsista PIBIC/CNPq)  
Universidade Federal de Campina Grande  
Sínara de Oliveira Branco (Orientadora PIBIC/CNPq)  
Universidade Federal de Campina Grande

## 1 INTRODUÇÃO

O artigo que apresentamos é um recorte da pesquisa PIBIC (CNPq/UFCG), ciclo 2013-2014, intitulada “Legendar ou não? Os *gaps* e seus sentidos no filme *O Buraco*”, cujo objetivo foi descrever o uso da tradução intersemiótica no filme *O Buraco*, a partir da compilação, quantificação e estudo de cenas, com o intuito de analisar as implicações de tal técnica tradutória e seu resultado em tal contexto.

Para o desenvolvimento deste trabalho, apoiamos-nos nas concepções acerca de legendagem, cinema e tradução intersemiótica, trazendo em discussão, respectivamente: i) características para confecção e apresentação de legendas; ii) planos que organizam a sequência de imagens no cinema; iii) a interpretação de signos verbais para não verbais e vice-versa.

Com base nessas concepções, o objetivo deste artigo é mostrar a inter-relação legenda-imagem no filme *O Buraco*, com o afã de comprovar que, tanto legenda quanto imagem são recursos capazes de transmitir significados que se complementam e, a partir do momento que a tradução intersemiótica toma efeito, não há problemas na compreensão da trama.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 Legendagem

Legendas são “[...] traduções escritas e condensadas provenientes de diálogo original que aparecem como linhas de texto, usualmente posicionadas ao fim da tela.”<sup>1</sup> (LUYKEN et. al., 1991, p. 31, tradução nossa).

Georgakopoulou (2009) apresenta alguns passos para a confecção das legendas. Antes de tudo, é preciso que elas sigam uma adequação ao espaço, tempo e apresentação. A regra é que haja duas linhas de texto, uma vez que a legibilidade da legenda é muito importante (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007). Além disso, seu comprimento está relacionado à sua duração de tempo na tela. Por fim, a exibição da legenda não pode ocupar mais do que 20%

---

<sup>1</sup> [...] condensed written translations of original dialogue which appear as lines of text, usually positioned towards the foot of the screen. (LUYKEN et. al., 1991, p. 31).

do espaço da tela, tendo que obedecer a fatores como legibilidade, tamanho dos caracteres, posição na tela e a tecnologia utilizada para projeção no cinema (GEORGAKOPOULOU, 2009).

Em alguns casos, algumas legendas são omitidas devido a algumas restrições, como o próprio espaço na tela, mas os espectadores podem compreender determinada cena percebendo o contexto no qual as ações ocorrem. Nesse sentido, Georgakopoulou (op. cit., p. 25, tradução nossa) complementa que “a informação visual frequentemente ajuda os espectadores a processarem as legendas, e até certo ponto isto compensa a quantidade limitada de conteúdo verbal que elas contêm.”<sup>2</sup>

## 2.2 Cinema

De acordo com Bernardet (2006, p. 11), os irmãos Lumière foram os inventores do cinema a partir da criação do “cinematógrafo”. Nem mesmo eles acreditavam que o cinema se tornaria uma grande fonte de entretenimento no futuro.

O cinema trabalha com a impressão da realidade, pois cria a ilusão de que o que vemos na tela realmente existe no cotidiano. “Essa ilusão de verdade, que se chama *impressão de realidade*, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema.” (BERNARDET, op. cit., p. 12, grifo do autor).

O modo como as imagens são filmadas e organizadas na tela são denominadas de planos. Para o autor supracitado, há sete variantes das escalas dos planos:

Quadro 01 – Planos elencados por Bernardet (2006, p. 38)

PLANOS	DEFINIÇÕES
Plano Geral (PG)	“[...] mostra um grande espaço no qual os personagens não podem ser identificados [...]”
Plano de Conjunto (PC)	“[...] mostra um grupo de personagens, reconhecíveis, num ambiente [...]”
Plano Médio (PM)	“[...] enquadra os personagens em pé com uma pequena faixa de espaço acima da cabeça e embaixo dos pés [...]”
Plano Americano (PA)	“[...] corta os personagens na altura da cintura ou da coxa [...]”
Primeiro Plano (PP)	“[...] corta no busto [...]”
Primeiríssimo Plano (PPP)	“[...] mostra só o rosto [...]”
Plano de Detalhe	“[...] mostra uma parte do corpo que não a cara ou um objeto.”

<sup>2</sup> *The visual information often helps viewers process the subtitles, and to a certain extent this compensates for the limited verbal information they contain.* (GEORGAKOPOULOU, 2009, p. 26-27).

Os planos acima serão utilizados na descrição das cenas estudadas neste artigo.

### 2.3 Tradução Intersemiótica

Enquanto indivíduos sociais, comunicamos e interagimos com o mundo através de diferentes linguagens a partir da leitura e produção de diversas formas, bem como por meio “[...] de imagens, gráficos, sinais, setas, números, luzes... Através de objetos, sons musicais, gestos, expressões, cheiro e tato, através do olhar, do sentir e do apalpar” (SANTAELLA, 2005, p. 10).

Dessa forma, ambientamos um contexto formado por múltiplas linguagens. A esse respeito, Oustinoff (2011) pontua que precisamos reconhecer que a tradução envolve o campo oral e escrito, verbal e não verbal. Considerando esse fato, o teórico reforça três espécies de tradução desenvolvidas por Jakobson (2000, p. 114): i) a “tradução intralingual”, que é a interpretação de signos verbais por outros signos da mesma língua; ii) a “tradução interlingual”, que acontece a partir da tradução de signos verbais por significados verbais de outro idioma; iii) e a “tradução intersemiótica”, que é a interpretação de signos linguísticos para não linguísticos e vice-versa.

Nesse trabalho com os signos, Plaza (1987) aponta que a expressão do pensamento humano é limitada pela linguagem, por isso sua relação com o universo é permeada pelos signos para uma melhor compreensão do mundo. Desse modo, surge a necessidade de trabalhar a tradução intersemiótica como uma forma de compreender o processo da transmutação de um signo linguístico para outro não linguístico e vice-versa. No contexto fílmico, por exemplo, observa-se como a imagem pode ser traduzida na legenda ou a legenda na imagem, de modo que uma possa complementar a outra para uma melhor significação.

É nesse processo que um signo depende de outro para poder significar, já que a compreensão sobre um evento só se dá por outra compreensão mediada por uma tradução intersemiótica. Dito de outra forma, os signos em foco acabam formando “[...] novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original.” (PLAZA, op. cit., p. 30). Contudo, muito embora o original tenha dado vazão a novas estruturas, ele ainda se faz presente no processo tradutório, dando origem a novos sentidos, sejam mais idênticos ou um pouco distintos do original.

### 3 METODOLOGIA

Este artigo se relaciona ao Projeto de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq/UFCG), ciclo 2013-2014, intitulado “Legendar ou não? Os *gaps* e seus sentidos no filme *O Buraco*”. Para a realização deste artigo, baseamo-nos no paradigma interpretativista, na metodologia descritiva e na tipologia qualitativa (MOREIRA; CALEFFE, 2008), e seguimos estes passos:

- i) seleção de 43 cenas legendadas do filme *O Buraco*, através do programa *Fraps*, tomando como critério a presença de aspectos intersemióticos, tais como expressões emotivas (raiva, alegria, euforia, dor, medo, tristeza, humor, rancor, angústia etc.) e outros elementos (expressões faciais e corporais, efeitos sonoros, cenários etc.);
- ii) escolha aleatória de 4 cenas para o estudo específico da inter-relação legenda-imagem;
- iii) análise dos dados com base em concepções teóricas acerca de legendagem, cinema e tradução intersemiótica abordadas neste trabalho.

A compilação das 43 cenas foi feita pelo *Fraps*<sup>3</sup>, programa disponível gratuitamente para *download* na internet. Ele seleciona, de filmes, jogos e vídeos em geral, *benchmarks* (quantificação de sequência de imagens em movimento, por segundo), trechos de imagem em movimento (segmentos menores de vídeos) e captura de tela em até quatro formatos de imagem (BMP, JPG, PNG, TGA).

Utilizamos a versão 3.5.99. Após a instalação no computador, escolhemos 43 cenas curtas, que variaram de 01 segundo a 29 segundos, representando os aspectos intersemióticos aqui definidos. Em seguida, das várias imagens em movimento que formam essas cenas, pressionando o botão F10, obtivemos imagens estáticas que resumem, mais especificamente, os aspectos intersemióticos que os trechos apresentam. Das 43 imagens congeladas, escolhemos 4, aleatoriamente, para o estudo da inter-relação legenda-imagem no filme *O Buraco*.

A trama em estudo foi dirigida por Dante e lançada em 2009. Ela narra a história de dois adolescentes e uma criança: os irmãos Dane e Lucas, que, depois de se mudarem para um novo bairro com a mãe, conhecem a vizinha, Julie. Juntos, os três descobrem um buraco no sótão da casa nova. Curiosos, eles não imaginam que, ao abrirem o buraco, além de não ter fundo, ele funciona como um portal para que cada um deles enfrente seus medos. Em meio a assombrações e pesadelos que ganham vida, eles são compelidos a encarar seus traumas mais profundos: Lucas (palhaços); Julie (o fantasma da sua melhor amiga de infância, Annie Smith); Dane (o pai bêbado que lhe batia).

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://www.fraps.com/>>. Acesso em: 09 ago. 2014.

## 4 A INTER-RELAÇÃO LEGENDA-IMAGEM NO FILME *O BURACO*

### 4.1 Cena 01 (00:35:58–00:36:25)

Imagem 01 – Julie expressa sua opinião sobre o buraco que encontrou no porão com Dane e Lucas.



O BURACO. Direção: Joe Dante. Produção: Chris Bender; J. C. Spink; Gary Michael Walters. Los Angeles: Bold Films; BenderSpink, 2009.

Esta primeira cena em estudo apresenta Dane, Lucas e Julie. Os personagens estão com capacetes e em porte de algumas ferramentas, como martelo e armas de brinquedo, para se defenderem de alguma ameaça que possa sair do buraco.

Sendo enquadrados num plano americano, os personagens são cortados na altura da coxa, comendo pizza (BERNARDET, 2006). Como já é tarde da noite, Lucas cogita ligar para sua mãe e avisar que fizeram uma descoberta no porão da nova casa. Dane o contraria, argumentando que precisam saber o que há dentro dele antes de falar qualquer coisa com a mãe.

Em seguida, Julie se aproxima do buraco, olha-o e diz: “Tem um portão para o inferno na sua casa”. A legenda apresentando esta fala toma um pequeno espaço com duas linhas na tela (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007; GEORGAKOPOULOU, 2009). A imagem 01 (00:36:20) ilustra esse momento, no qual a câmera fixa-se apenas na tampa da abertura para o buraco. Depois, Julie aparece no primeiro plano, cortada no busto, comendo pizza (BERNARDET, op. cit.).

Abaixo, apresenta-se parte do diálogo dessa cena.

Tabela 01 – Diálogo sobre o buraco no porão da nova casa.

	LEGENDAS EM INGLÊS	LEGENDAS EM PORTUGUÊS
Dane	<i>I just think we should, you know, see</i>	Devemos ter certeza

	<i>what we've got before we say anything.</i>	do que é, antes.
Julie	<i>I know what you've got.</i>	Eu sei o que é.
	<i>You've got a gateway to hell under your house.</i>	Tem um portão para o inferno na sua casa.
	<i>And that's really cool.</i>	E é bem legal.

SILVA, J. M. V.; BRANCO, S. O. A inter-relação legenda-imagem no cinema: a tradução intersemiótica no filme *O Buraco*. In: ENCONTRO NACIONAL DE LITERATURA INFANTO-JUVENIL E ENSINO, 5., 2014, Campina Grande. *Anais...* Campina Grande: Editora Realize, 2014. No prelo.

Nessa cena, percebe-se a tradução intersemiótica entre o que se fala com o que é focalizado pela câmera, ou seja, entre os signos verbais “portão” e “inferno” com o signo não verbal representando a imagem da tampa que cobre a entrada para o buraco (JAKOBSON, 2000; OUSTINOFF, 2011; PLAZA, 1987).

Considerando a proposta do filme, nota-se que Julie usou a palavra “inferno” figurativamente para designar as assombrações que moram naquele espaço e o fato de o buraco não ter fim, como se fosse um caminho para o inferno, isto é, o local debaixo da Terra, onde chamas e espíritos habitam um mundo de trevas.

Assim, a legenda e a imagem se complementam de modo a reforçar a abordagem dos traumas dos três personagens principais. Quando a tradução intersemiótica tomou efeito, pode-se compreender que aquele portão no porão era mais do que a entrada para qualquer buraco, mas o local onde os traumas de cada personagem viviam e pelo qual estavam voltando à realidade.

#### 4.2 Cena 02 (01:05:21–01:07:34)

Imagem 02 – Julie e o fantasma de sua amiga de infância, Annie Smith, conversam no topo da montanha-russa.



O BURACO. Direção: Joe Dante. Produção: Chris Bender; J. C. Spink; Gary Michael Walters. Los Angeles: Bold Films; BenderSpink, 2009.

A cena 02 em estudo traz a solução do conflito de Julie com o fantasma de sua amiga de infância, Annie Smith, no exato lugar em que Julie deixara sua amiga morrer, quando ambas eram crianças.

Elas são filmadas num plano de conjunto, mostrando-as sentadas, lado ao lado, olhando adiante (BERNARDET, 2006). Annie comenta que Julie crescera e, quando a adolescente percebe que esse comentário remete ao fato de Annie não ter crescido, Julie pede desculpas. Em seguida, após apresentar os rostos de Julie e Annie, a câmara procede detalhando o enlaçar das mãos de ambas as personagens num plano de detalhe (BERNARDET, op. cit.).

A imagem 02 (01:06:24) capta o momento em que Julie e Annie são enquadradas num plano americano, sendo cortadas na altura da cintura (BERNARDET, op. cit.). Nesse momento, Annie relembra a atmosfera passada de como se encontrava com Julie anos atrás, dizendo: “Estamos tão alto, como antes”. A legenda correspondente é curta, com boa legibilidade, tomando pequeno espaço na tela e apresentando apenas uma linha (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007; GEORGAKOPOULOU, 2009).

Em seguida, com bastante amargura e dizendo “Você me deixou cair!”, Annie testa até que ponto Julie pode lhe “salvar”. O fantasma, cuja face acabara de ser mostrada num primeiríssimo plano (BERNARDET, op. cit.), joga-se e fica pendurado pela mão de Julie, tendo essas ações do pulo e resgate filmadas num plano de conjunto (BERNARDET, op. cit.).

Abaixo, observa-se parte do diálogo entre Annie e Julie.

Tabela 02 – Diálogo entre Annie Smith e Julie.

	LEGENDAS EM INGLÊS	LEGENDAS EM PORTUGUÊS
Annie	<i>You got bigger, Julie.</i>	Você cresceu, Julie.
Julie	<i>I know.</i>	Eu sei.
	<i>I'm sorry.</i>	Sinto muito.
Annie	<i>It's okay.</i>	Tudo bem.
	<i>We're so high. Just like before.</i>	Estamos tão alto, como antes.
	<i>You let me fall!</i>	Você me deixou cair!
Julie	<i>No!</i>	Não!
	<i>Hang on!</i>	Segure!
	<i>Annie, hold on.</i>	Annie, segure firme!

SILVA, J. M. V.; BRANCO, S. O. A inter-relação legenda-imagem no cinema: a tradução intersemiótica no filme *O Buraco*. In: ENCONTRO NACIONAL DE LITERATURA INFANTO-JUVENIL E ENSINO, 5., 2014, Campina Grande. *Anais...* Campina Grande: Editora Realize, 2014. No prelo.



A tradução intersemiótica pode ser notada na correspondência dos signos verbais “estamos” e “alto” com a representação imagética não verbal de duas personagens, Annie e Julie, estando sentadas no topo da montanha-russa (JAKOBSON, 2000; OUSTINOFF, 2011; PLAZA, 1987).

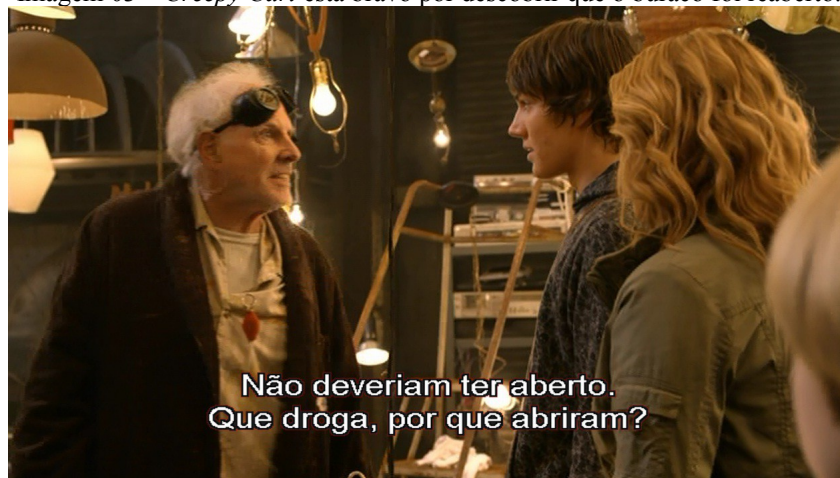
Considerando que ambos os signos se complementam, reforçando o fato de haver duas pessoas em certa altitude, chama-se atenção para “antes”, que também ganha relevância por mencionar o passado de tragédia de Annie e Julie numa certa noite.

Se “alto” representa o local onde tudo ocorrera, “antes” reforça que o trauma de Julie voltou e que agora precisa lidar com ele mais do nunca, naquela mesma altitude onde estivera anos atrás com Annie. Essa ação também é mostrada na sequência imagética, logo após o momento congelado na imagem 02, quando Annie se joga e Julie tem que segurá-la pela mão.

Nessa perspectiva, a legenda traduziu a imagem e vice-versa, ilustrando mais do que simplesmente duas personagens no alto da montanha-russa, mas trazendo à tona o trauma de Julie e sua dissolução.

#### 4.3 Cena 03 (00:44:00–00:45:48)

Imagem 03 – *Creepy Carl* está bravo por descobrir que o buraco foi reaberto.



O BURACO. Direção: Joe Dante. Produção: Chris Bender; J. C. Spink; Gary Michael Walters. Los Angeles: Bold Films; BenderSpink, 2009.

A cena 03 exhibe a visita dos irmãos e Julie a *Creepy Carl*, antigo morador da nova casa de Dane e Lucas. Dane diz que tirou os cadeados que trancavam a tampa do buraco e que agora ele está aberto. Por este motivo, *Carl* está bastante irritado.

Na imagem 03 (00:44:38), os personagens estão enquadrados num plano americano, na altura da cintura (BERNARDET, 2006), enquanto *Carl* diz: “Não deveriam ter aberto. Que droga, por que abriram?”. Considerando os aspectos de espaço e apresentação, nota-se que a



legenda referente à fala do personagem possui boa legibilidade, pois ocupa até 20% da tela e tem duas linhas (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007; GEORGAKOPOULOU, 2009).

A interação entre os personagens segue exibida no plano americano (BERNARDET, 2006). Porém, tendo em vista a atmosfera de medo que *Carl* instaura, a câmera foca o rosto de Lucas e depois o de *Carl*, cujas ações seguem o primeiríssimo plano (BERNARDET, op. cit.).

Abaixo, observam-se partes do diálogo dessa cena.

Tabela 03 – Falas dos personagens referentes ao encontro com *Creepy Carl*

	LEGENDAS EM INGLÊS	LEGENDAS EM PORTUGUÊS
<i>Creepy Carl</i>	<i>You can't take the locks off.</i>	Não podem tirar os cadeados.
Julie	<i>We just want to know what's there, where it ends.</i>	Só queremos saber o que tem lá, aonde acaba.
<i>Creepy Carl</i>	<i>The darkness!</i>	A escuridão!
	<i>It saw you, didn't it?</i>	Viram vocês, não é?
	<i>Didn't it?</i>	Não foi?
Dane	<i>No, we saw a little girl. Okay. You can relax.</i>	Não. Vimos uma menina. Relaxe.
<i>Creepy Carl</i>	<i>No, It saw you.</i>	Não, vocês foram vistos.
	<i>You shouldn't have opened it. God damn it! Why did you open it?</i>	Não deveriam ter aberto. Que droga, por que abriram?
Dane	<i>We just want to know. If you built the hole? And what it's about.</i>	Queremos saber se foi você que construiu e o que é.
<i>Creepy Carl</i>	<i>Nobody built the hole!</i>	Ninguém o construiu.
	<i>The hole has been here since the world's first scream.</i>	O buraco está lá desde o primeiro grito do mundo.
	<i>And now it's gonna come for us!</i>	E agora virá atrás de nós!
	<i>The darkness is gonna come for all of us!</i>	A escuridão virá atrás de todos nós!

SILVA, J. M. V.; BRANCO, S. O. A inter-relação legenda-imagem no cinema: a tradução intersemiótica no filme *O Buraco*. In: ENCONTRO NACIONAL DE LITERATURA INFANTO-JUVENIL E ENSINO, 5., 2014, Campina Grande. *Anais...* Campina Grande: Editora Realize, 2014. No prelo.

A tradução intersemiótica estabelecida nessa cena 03 pode ser percebida pelo “não deveriam” e “que droga”, pronunciados em tom exclamativo, com o semblante irritado do personagem *Creepy Carl* (JAKOBSON, 2000; OUSTINOFF, 2011; PLAZA, 1987).

A expressão em inglês, “*God damn it!*”, é bastante enfatizada pelos gestos faciais e pelo tom estridente da voz do personagem no momento em que ele a pronuncia (SANTAELLA, 2005).

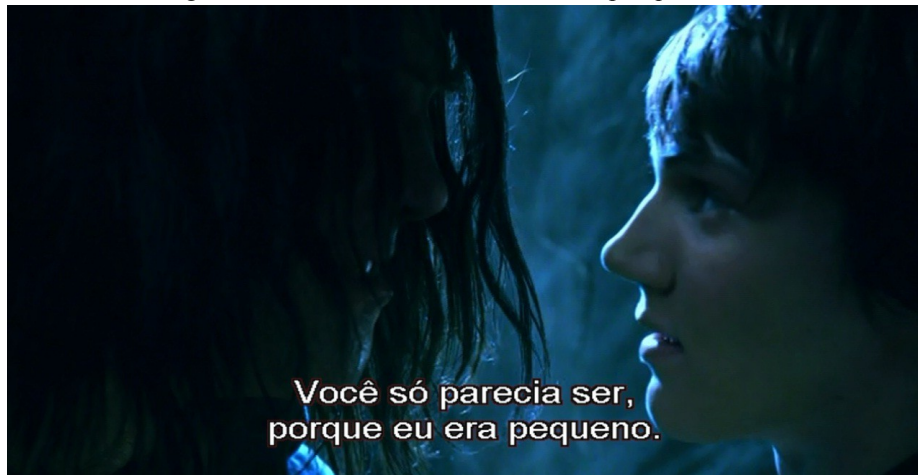
Outro aspecto que vai além dessa inter-relação legenda-imagem relaciona-se ao fato da história de *Carl* com o buraco que fora aberto por Dane, Lucas e Julie. Ele não está bravo

apenas porque ele foi reaberto, mas porque a “escuridão” (cf. Tabela 03) virá atrás dele e dos outros.

A construção imagética também ilustra que *Carl* tem medo de escuro. É possível observar as várias lâmpadas que iluminam o local onde ele mora agora. Assim, ter mudado da atual residência de Dane e Lucas, colocado cadeados trancando o buraco e ido morar num lugar frio e rodeado de lâmpadas não fora o suficiente para que seu trauma fosse resolvido.

#### 4.4 Cena 04 (01:21:00–01:24:32)

Imagem 04 – Dane reencontra seu medo: o pai que lhe batia.



O BURACO. Direção: Joe Dante. Produção: Chris Bender; J. C. Spink; Gary Michael Walters. Los Angeles: Bold Films; BenderSpink, 2009.

Essa cena exhibe a luta pai-filho em meio a um cenário escuro e em desconstrução. O trauma de Dane começa a diluir à medida que enfrenta o seu pai em forma monstruosa.

Num primeiro plano, a câmera corta Dane no busto, quando ele argumenta que seu pai não é tão grande quanto parece ser (BERNARDET, 2006). O pai pega-o pelo colarinho e, cara a cara, como exibido pela imagem 04 (01:22:55) num primeiro plano, ambos se enfrentam (BERNARDET, op. cit.). Dane diz: “Você só parecia ser, porque eu era pequeno”. A legenda correspondente obedece aos padrões de espaço e apresentação, tendo em vista sua legibilidade na tela ocupando até 20% da tela e com duas linhas (DÍAZ CINTAS; REMAEL, 2007; GEORGAKOPOULOU, 2009).

O pai olha ao redor, observando o cenário que se desconstrói mais rapidamente diante do impacto gerado pelas palavras do filho. A câmera enquadra os personagens num plano americano (BERNARDET, op. cit.) enquanto Dane reforça que seu pai tinha medo de todos, por isso bebia muito e batia nos filhos. Em seguida, com mais pedaços das paredes e do teto do cenário se despedaçando, a câmera vai de Dane para o pai, cortando ambos no busto, num primeiro plano (BERNARDET, op. cit.). O pai gira o cinto em menção a bater no filho, mas

Dane pega a outra ponta e toma o cinto para si, cuja mão é focalizada num plano de detalhe (BERNARDET, 2006).

É possível visualizar partes do diálogo da cena na tabela a seguir.

Tabela 04 – Dane e seu pai, em forma de monstro, lutam.

	LEGENDAS EM INGLÊS	LEGENDAS EM PORTUGUÊS
Dane	<i>I'm not scared of you.</i>	Não tenho medo de você.
	<i>I'm not scared!</i>	Não tenho medo!
Pai	<i>We wouldn't be here if that was true.</i>	Não estaria aqui, se fosse verdade.
	<i>You have been afraid your whole life.</i>	Vai ter medo a vida toda.
Dane	<i>Not anymore.</i>	Não mais.
	<i>Because you can't hurt me now.</i>	Porque não pode me ferir.
Pai	<i>Tell me, boy. Did that hurt?</i>	Diga, menino, isso doeu?
Dane	<i>I know you're not this big.</i>	Sei que você não é tão grande.
	<i>You just look like cause I was little.</i>	Você só parecia ser, porque eu era pequeno.
	<i>That's why you came after us. Because you were mean.</i>	Por isso nos batia, porque era mau.
	<i>But you were just scared. You were scared of everybody else. Weren't you?</i>	Mas você tinha medo. Tinha medo de todo mundo, não?
Pai	<i>Do I look scared to you?</i>	Parece que estou com medo?
Dane	<i>Do I?</i>	E eu?

SILVA, J. M. V.; BRANCO, S. O. A inter-relação legenda-imagem no cinema: a tradução intersemiótica no filme *O Buraco*. In: ENCONTRO NACIONAL DE LITERATURA INFANTO-JUVENIL E ENSINO, 5., 2014, Campina Grande. *Anais...* Campina Grande: Editora Realize, 2014. No prelo.

À primeira vista, relacionar o “eu era pequeno” com o fato de que Dane não é mais criança e nem pequeno pode parecer contraditório na imagem 04. Porém, levando em consideração o contexto no qual aquela fala foi dita, seguida de “Sei que você não é tão grande” (cf. Tabela 04), parte-se da premissa de que Dane poderia ter dito “você só parecia ser grande”, mas não repetiu o adjetivo “grande”, pois já o havia feito antes.

A tradução intersemiótica então toma efeito entre a relação de “grande” com a estatura física do pai (JAKOBSON, 2000; OUSTINOFF, 2011; PLAZA, 1987). Indo um pouco além, percebe-se que o pai agora não é tão “grande”, pois já se passaram anos desde quando realmente o fora, e Dane está do mesmo tamanho dele. Desse modo, observa-se, pela fala

transcrita na legenda, que o adolescente admite que o pai parecia ser grande porque Dane era pequeno durante a infância.

Vale pontuar que, no início dessa cena, quando o adolescente reencontra seu pai, este está em forma de monstro. Parece que aquela forma monstruosa era o que Dane, quando criança, percebia de seu pai. Como ainda enfrenta o trauma de ter sofrido violência física quando pequeno, ainda presencia a imagem do pai do mesmo modo que o via na infância.

Porém, ao longo da cena, o cenário em desmoronamento compartilha da desconstrução da imagem de monstro também. Diante das palavras do filho, tudo ao redor desmorona, inclusive o pai, por isso ele agora se encontra cara a cara com Dane. Nesse contexto, o signo verbal complementou o não verbal, auxiliando na compreensão do trauma de Dane e fornecendo detalhes para a dissolução dele, principalmente pela construção imagética da cena.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As discussões elencadas neste artigo nos levam a crer que legenda e imagem são capazes de transmitir significados que se complementam e, quando a tradução intersemiótica ganhou destaque, tal uso não prejudicou a compreensão da trama.

Percebemos que as legendas foram fiéis aos critérios de espaço e apresentação na tela, garantindo boa legibilidade para o telespectador. Além disso, a união de vários planos elencado por Bernardet (2006) demonstrou o desenrolar de várias ações e emoções que se complementaram a partir da mudança constante de imagens.

Buscamos ir além da inter-relação legenda-imagem propriamente dita, abordando os temas particulares aos personagens do filme para tentar compreender até que ponto e porque essa correspondência verbal e não verbal fez sentido. Como mostrado, houve algo a mais: i) imagem 01: portão que traz para o mundo real os traumas de cada personagem (fantasma, o palhaço que tem vida, o pai-monstro que batia nos filhos); ii) imagem 02: altitude sobre a montanha-russa, similar àquela de um passado não tão distante, que reúne o fantasma e a amiga para a dissolução do trauma; iii) imagem 03: irritação que anuncia a escuridão que irá perseguir cada personagem; iv) imagem 04: tamanho físico do pai-monstro que no passado impunha medo e autoridade, mas que agora é tão somente grande como qualquer adolescente ou adulto.

Assim, os resultados apontam a importância de se investigar o uso de imagens e sua interpretação no cinema, dando relevância à tradução intersemiótica além de legendas em tal contexto.

## REFERÊNCIAS

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 2006.

DIÁZ CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. *Audiovisual translation: subtitling*. Manchester: St. Jerome, 2007.

GEORGAKOPOULOU, Panayota. Subtitling for the DVD industry. In: CINTAS, Jorge Díaz; ANDERMAN, Gunilla. *Audiovisual translation: language transfer on screen*. Great Britain: Palgrave Macmillan, 2009. p. 21-36.

JAKOBSON, Roman. On linguistic aspects of translation. In: VENUTI, Lawrence. (Ed.). *The translation studies reader*. London / New York: Routledge, 2000. p. 113-118.

MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luiz Gonzaga. *Metodologia de pesquisa para o professor pesquisador*. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

LUYKEN, Georg-Michael et al. (Ed.). *Overcoming language barriers in television: dubbing and subtitling for the European audience*. Manchester: European Institute for the Media, 1991.

O BURACO. Direção: Joe Dante. Produção: Chris Bender; J. C. Spink; Gary Michael Walters. Intérpretes: Chris Massoglia; Haley Bennett; Nathan Gamble; Teri Polo; Bruce Dern; Quinn Lord; John DeSantis; Douglas Chapman; Mark Pawson. Roteiro: Mark L. Smith. Los Angeles: Bold Films; BenderSpink, 2009. 1 DVD (92 min), widescreen, color.

OUSTINOFF, Michael. *Tradução: história, teorias e métodos*. Trad. Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

SANTAELLA, Lucia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2005.

SILVA, J. M. V.; BRANCO, S. O. A inter-relação legenda-imagem no cinema: a tradução intersemiótica no filme O Buraco. In: ENCONTRO NACIONAL DE LITERATURA INFANTO-JUVENIL E ENSINO, 5., 2014, Campina Grande. *Anais...* Campina Grande: Editora Realize, 2014. No prelo.

SILVA, J. M. V. *Legendar ou não? Os gaps e seus sentidos no filme O Buraco*. Campina Grande: PIBIC/CNPq, 2014.