

O USO DA TRADUÇÃO E DA LEGENDAGEM AMADORA EM SÉRIES DE TV ESTRANGEIRAS

SOBRAL, Rafael de Arruda
(Universidade Federal de Campina Grande)
PINHEIRO-MARIZ, Josilene
(Orientadora/UFCG)

Resumo: O objetivo deste trabalho é analisar o uso da tradução e da legendagem amadora em séries de TV estrangeiras, na internet, por brasileiros. Para isso, nos baseamos nas contribuições teóricas de Gottlieb (1998), Nobre (2002), Cintas e Sánchez (2006), Georgakopoulou (2009) e Bogucki (2009), para analisar alguns episódios do seriado *Once Upon a Time*. Em termos metodológicos, fazemos uma entrevista online com *fansubbers* que traduzem e disponibilizam a série estudada gratuitamente em sites, blogs e fóruns aqui no Brasil. Em síntese, pretendemos refletir tanto sobre como esse uso informal da tradução e da legendagem é desenvolvido quanto sobre a importância desse trabalho para o público brasileiro.

Palavras-chave: Tradução; Legendagem; Séries de TV estrangeiras.

1. Introdução

Como um produto da comunicação industrializada, vivida nos dias de hoje, tanto na televisão quanto na internet, as séries de TV, objeto de estudo deste trabalho, entretêm a população e trabalham os desejos da sociedade. Tendo em vista que estes seriados são usados de diferentes formas e para diferentes finalidades, é necessário destacar que essa espetacularização da sociedade, principalmente na internet, segue a lógica imediatista, em que as pessoas que se identificam e acompanham essas séries querem assisti-las o mais rápido possível, sem esperar que estas sejam traduzidas por profissionais e disponibilizadas legalmente em DVDs ou na televisão, que é o seu ambiente primário.

O caráter amador que tem predominado nas traduções e legendagens de séries de TV resulta, às vezes, em traduções equivocadas e/ou não tão bem feitas, já que a intenção não é a qualidade das legendas, mas a rapidez com que as mesmas são produzidas. No entanto, a tradução de legendas, entendida como a passagem de diálogos falados de uma língua à outra em textos pequenos e concisos, que normalmente aparecem na parte de baixo da tela, consiste em uma prática que requer bastante atenção daqueles que a fazem, demandando um tempo de preparo muito maior que o esperado. Por esses e outros motivos, a tradução audiovisual, e

nesse caso, a legendagem, por anos, foi alvo de críticas quanto a sua confiabilidade e funcionalidade.

Cintas e Sánchez (2006) caracterizam esta nova forma de traduzir pela internet como de fãs para fãs e explicam que isso representa algo menos dogmático e mais criativo e individualista que as tradicionais traduções que são feitas para televisão, cinema ou DVD, as quais demandam um tempo de preparo muito maior que as disponibilizadas em sites, blogs e fóruns da internet. Também conhecidos como *fansubbers*, esses tradutores e legendadores amadores se organizam e se dividem em grupos pela internet com a intenção de traduzir os seriados que gostam, como uma forma de popularizá-los e de, ainda, praticar a língua estrangeira que falam, sem que recebam nenhuma remuneração para os seus trabalhos, pois os próprios entendem o que fazem como um *hobby*.

Assim, é importante questionarmos o seguinte: Como a tradução e a legendagem amadora têm sido usadas na internet e como os brasileiros têm assimilado essa prática? Entre outras questões a serem refletidas, aqui discutiremos a tradução e a legendagem amadora pensando nas suas várias representações pela internet, visando entender como esse uso informal da tradução e da legendagem é praticado nos dias de hoje por falantes nativos brasileiros, que traduzem séries de TV estrangeiras, além de refletirmos sobre a importância desse estudo para esse público. Para tal, analisamos alguns episódios da série de TV *Once Upon a Time* e fizemos uma entrevista online com o grupo *inSanos*, que traduz, legenda e disponibiliza gratuitamente este seriado aqui no Brasil.

Dessa forma, organizamos este trabalho em: introdução, que é a presente parte; em seguida, pontuamos algumas considerações teóricas quanto à tradução audiovisual; à tradução para legendagem e à tradução de fãs para fãs; depois, apresentamos uma breve síntese da série *Once Upon a Time* e descrevemos a análise dos nossos dados; e, por último, explicitamos as nossas considerações finais.

2. A Tradução Audiovisual

De acordo com Nobre (2002), a tradução audiovisual para legendagem, que pode ser usada como instrumento de comunicação para transmitir conceitos, informações, mensagens, formar opinião ou, simplesmente, divertir, sofre influência de muitos fatores em seu processo tradutório. Tais fatores se apresentam dentro de determinado ambiente, onde a autora os

justifica devido a sua função comunicativa audiovisual e composição semiótica, além da mecânica da legendação, das visões e do comportamento das pessoas envolvidas na produção audiovisual, da tradução e da distribuição, da crítica e do público.

Em vista disso, Gottlieb (1998) considera todo tipo de transferência interlingual, ou seja, de uma língua à outra, como *tradução*, pelo fato delas compartilharem uma qualidade básica: mensagens verbais que são recriadas em outra língua. Assim, a tradução de legendas se caracteriza como interlingual por que traduz diálogos falados de uma língua para textos escritos em outra língua, em que apesar de sua condensação, são apresentados ao mesmo tempo na tela. Essa afirmação vai de encontro à definição de legenda interlingual de Georgakopoulou (2009), em que esta é um tipo de transferência lingual onde a tradução, nesse caso, as legendas, não substitui o texto original, mas ambos são apresentados em sincronia.

Essas características da legendagem se justificam pelo que Nobre (2002) afirma ser um dos principais fundamentos da tradução audiovisual: o seu caráter semiótico, a sua forma de apresentar os seus conteúdos através de uma multiplicidade de canais acústicos e visuais ao mesmo tempo. Quanto a esses canais, que devem ser levados em consideração na tradução de audiovisuais, Gottlieb (1998) os faz referência, dividindo-os em quatro, a saber: a) o canal auditivo verbal, como por exemplo, os diálogos falados, vozes em segundo plano ou letras de músicas; b) o canal auditivo não-verbal, como a trilha sonora e efeitos naturais do ambiente; c) o canal visual verbal, como no caso dos créditos finais, letreiros, cartazes ou outros tipos de textos que aparecem na tela; e d) o canal visual não-verbal, como imagens e gestos, em sua forma composicional e de fluxo. Pensando nisso, Nobre (2002) explica que o entendimento da mensagem passada nos audiovisuais depende da captação das informações veiculadas por todos esses canais e não apenas das legendas.

3. A Tradução para Legendagem

Gottlieb (1998, p. 220) define a legendagem como “tradução diassemiótica na mídia polissemiótica (incluindo filmes, TV, vídeo e DVD), na forma de um ou mais linhas de textos escritos apresentadas na tela em sincronia com o diálogo original”¹. Em vista disso, o legendador deve, primordialmente, transferir os diálogos de um código oral para outro escrito,

¹ Todas as traduções são de nossa autoria, salvo quando mencionado o tradutor: “*diasemiotic translation in polysemiotic media (including films, TV, video and DVD), in the form of one or more lines of written text presented on the screen in sync with the original dialogue*”.

sendo esta uma parte fundamental no processo de legendagem, sob pena de ocorrerem problemas no processo de transposição dos signos, fazendo com que a audiência perceba divergências entre aquilo que é falado e o que está escrito.

Conforme Georgakopoulou (2009, p. 21), “legendas são mais bem sucedidas quando não percebidas pelo telespectador”². Para tal, as legendas precisam condensar os diálogos falados em poucas palavras, tanto por que o seu tempo de exibição na tela é curto, quanto para que ao lê-las o público não se distraia. A intenção ao assistir algum audiovisual em língua estrangeira não é ler legendas, mas entender aquilo que está acontecendo e sendo dito pelos personagens com a ajuda delas. Segundo Luyken et al (1991, p. 42-45, *apud* NOBRE, 2002, p. 04):

Este aspecto acarreta as seguintes restrições de tempo e espaço para a colocação das legendas: a legenda não deve ter mais de duas linhas nem ocupar mais de dois terços da largura da tela. Nos filmes de 35 mm, cada linha deve ter um máximo de 32 a 40 caracteres (dependendo do sistema de projeção e do tipo de software utilizado na legendagem), e nos filmes de 16 mm, até 24 ou até 27 caracteres por linha. O tempo disponível para exibição de cada legenda é limitado em função da quantidade de texto, da velocidade de leitura dos telespectadores e da necessidade técnica de deixar aproximadamente ½ segundo de intervalo entre uma legenda e outra. Cada linha de legenda corresponde a até 2 segundos. (LUYKEN et al, 1991, p. 42-45, *apud* NOBRE, 2002, p. 04):

Ao condensar aquilo que é dito nos diálogos, as legendas precisam reduzi-los em poucas palavras para torná-los mais acessíveis à leitura rápida e transmitir conforto ao se assistir uma série de TV, filme ou desenho, fazendo com que seja necessário o uso da redução textual. Segundo Georgakopoulou (2009), a redução textual é a estratégia mais importante e frequentemente usada na tradução de legendas, a qual é, de acordo com Gottlieb (1998, *apud* NOBRE, 2002) benéfica para a elegância do texto e para a eficácia da mensagem transmitida na legenda. Isso acontece “uma vez que a fala normalmente apresenta muitas repetições desnecessárias e o espectador já dispõe das informações contidas nos outros canais do audiovisual para complementar seu entendimento do filme” (GOTTLIEB, 1998; *apud* NOBRE, 2002, p. 05).

Em vista disso, Georgakopoulou (2009, p. 23) afirma que “quando uma legenda continua por um longo tempo na tela, por exemplo, o telespectador pode pensar que é uma

² “subtitles are said to be most successful when not noticed by the viewer”.

nova legenda e relê-la, perdendo um precioso tempo de observação”³. Assim, a autora explica que a tarefa de um legendador envolve constante decisão sobre aquilo que deve ser colocado nas legendas para se certificar de que elas não estão incompreensíveis ou fora de ritmo e descontextualizadas, pois elas precisam manter equilíbrio entre as imagens, os sons e o texto original.

4. A Tradução de fãs para fãs

A tradução amadora de fãs para fãs pode ser entendida como uma nova prática que surgiu e continua se desenvolvendo com a internet. Tal prática está relacionada aos *fansubs*, que surgiram no final da década de 1980, na Inglaterra, para satisfazer as necessidades de fãs de animes que não tinham acesso aos seus desenhos preferidos traduzidos do japonês para o inglês em seu país, sendo então feitos e distribuídos gratuitamente por ingleses. Como afirma Bogucki (2009, p. 49) “a legendagem amadora não está desrelacionada aos *fansubs*, produções de legendas de vários animes japoneses feitas de maneira não oficial por fãs, para fãs telespectadores não japoneses”⁴.

Com o advento da internet, a produção de *fansubs* tem sido muito maior, além do termo hoje em dia também fazer referência a filmes e séries de TV traduzidas. Tendo em vista essa disseminação da tradução amadora na internet, Cintas e Sánchez (2006, p. 37-38) afirmam que “os *fansubs* são, hoje em dia, a mais importante manifestação da tradução feita por fãs, tendo se tornado um grande fenômeno social na internet, como prova a vasta comunidade virtual ao seu redor, como websites, salas de bate-papo e fóruns”⁵.

Conforme Bogucki (2009, p. 49) a intenção dessa tradução de fãs para fãs e dos *fansubs* é “contribuir em uma área de interesse particular e popularizá-lo em outros países, tornando-o acessível a um perímetro de telespectadores/leitores que pertencem a diferentes comunidades linguísticas”⁶. Dessa forma, o número de pessoas e grupos de tradução amadora que tem se organizado na internet para traduzir e legendar especificamente séries de TV é

³ “when a subtitle is continued over a shot change, for example, the viewer may think that it is a new subtitle and re-read it, losing precious viewing time”.

⁴ “amateur subtitling is not unrelated to *fansubs*, subtitles of various Japanese anime productions made unofficially by fans for non-Japanese viewers”.

⁵ “*fansubs* are nowadays the most important manifestation of fan translation, having turned into a mass social phenomenon on Internet, as proved by the vast virtual community surrounding them such as websites, chat rooms, and forums”.

⁶ “to make a contribution in an area of particular interest and to popularise it in other countries, making it accessible to a broader range of viewers/readers, who belong to different linguistic communities”.

cada vez maior. Como afirmam Cintas e Sánchez (2006, p. 44), graças à internet, “a popularidade do *fansubbing* tem crescido exponencialmente, com um número crescente de pessoas criando suas próprias legendas amadoras”⁷.

Essas pessoas, as quais Cintas e Sánchez (2006) se referem, são os *fansubbers*, que se organizam e se dividem em grupos especializados em traduzir determinadas séries. Além disso, dentro de um mesmo grupo de *fansubbers* há uma divisão de atividades, em que, por exemplo, uma pessoa é a responsável pela tradução das falas, outra pela revisão dessa tradução, outra pela sincronia da legenda com o seriado, e assim por diante. Entretanto, essa divisão de atividades pode resultar em falhas nas legendas, já que o número de pessoas envolvidas nesse processo é maior que o esperado. Quanto a essa característica do processo tradutório dos *fansubs*, Cintas e Sánchez (2006, p. 39) afirmam que,

genericamente falando, cada membro de um *fansub* completa uma tarefa determinada, mesmo que diferentes tarefas, ou até todo o processo, sejam feitas pela mesma pessoa, o que pode ajudar a reduzir o risco de erros na língua de chegada, tendo em vista a falta de comunicação entre vários participantes⁸. (CINTAS; SANCHEZ, 2006, p. 39)

Sobre isso, os autores ainda afirmam que “*fansubbing* envolve uma significativa quantidade de trabalho, em que o trabalho em grupo e a coordenação são essenciais entre os diferentes membros de um grupo de *fansub*”⁹ (CINTAS; SANCHEZ, 2006, p. 50). Assim, é preciso haver um diálogo dentre os responsáveis pelas atividades, desde aquele que traduz ao que disponibilizará os *fansubs* na internet.

De acordo com Bogucki (2009, p. 50), “na legendagem amadora não há nenhum limite restrito de linhas por legenda”¹⁰. No entanto, *fansubbers* costumam legendar de acordo com essa regra, colocando apenas duas linhas (ou no máximo três, caso necessário) na tela. Com relação a isso o autor ainda explica que “eles, subconscientemente, tendem a aplicar o limite convencional de duas linhas por legenda”¹¹ (BUGUCKI, 2009, p. 50).

Além disso, o autor considera que o problema da tradução amadora

⁷ “the popularity of *fansubbing* has grown exponentially, with an ever-increasing number of people creating their amateur subtitles”.

⁸ “generally speaking, each *fansub* member only completes an assigned task although different tasks or even the whole process are sometimes performed by the same person, which can help to reduce the risk of errors cropping up in the target text, due to the inaccurate communication of information between the several participants”.

⁹ “*fansubbing* involves a significant amount of work in which teamwork and co-ordination are essential among the different members of a *fansub* group”.

¹⁰ “in amateur subtitling there is no strict limit as to the number of lines per subtitle”.

¹¹ “they subconsciously tend to apply the conventional limit of two lines per subtitle”.

não descansa muito na escolha de o que colocar em 30, ou mais caracteres para que o público possa apreciar a mensagem fílmica sem muito esforço; o problema reside mais na qualidade do material e na competência e experiência do tradutor”¹²(BOGUCKI, 2009, p. 50).

Nesse sentido, Bogucki (2009, p. 49) explica que “a qualidade de seus produtos é, então, condicionada pelo quanto eles entendem do original”¹³. Sendo assim, caso o *fansubber* não tenha conhecimento específico da língua estrangeira nem esteja familiarizado às características da fala, dentre outros aspectos, tais como o contexto em que a série está inserida, assim como o possível público que a assiste, esses podem ser problemas na funcionalidade dos *fansubs*.

5. A série de TV *Once Upon a Time*

5.1. Resumo da série

Once Upon a Time é uma série de TV norte-americana, do canal ABC, em que todos os clássicos personagens que conhecemos, ou que achamos conhecer, se veem presos onde seus finais felizes foram roubados: nosso mundo. Este seriado (re)conta contos de fadas sob novos pontos de vistas, dando novas interpretações e continuidade as histórias, além de explorar a ideia de que esses contos são reais e matem relações diretas com a realidade das pessoas. Assim, histórias como *A Branca de Neve* ganham novas versões. Nesta, que é a base para o desenvolvimento da série, a Branca de Neve e o Príncipe Encantado, após se casarem, têm uma filha chamada Emma, que precisa ser enviada a outra dimensão para fugir da nova maldição da Rainha Má, que pretende enviar todos os personagens da Floresta Encantada para um lugar completamente diferente, onde todos eles (menos a Rainha e Rumpelstiltskin (que no seriado também é interpretado como a Fera do conto *A Bela e a Fera*)) se esquecerão de quem são, assumindo novas vidas, nos dias de hoje, em um lugar chamado Storybrooke, em Maine. Logo, Emma se torna conhecida como a salvadora, sendo ela a única pessoa que pode quebrar a maldição e trazer de volta os seus finais felizes.

Nessa nova cidade, a Rainha Má se chama Regina e é a prefeita da cidade, a Branca de Neve é uma professora infantil chamada Mary Margareth, o Príncipe Encantado se chama David e é o xerife de Storybrooke e Rumpelstiltskin é conhecido como Sr. Gold, dono de uma

¹² “lies not so much in squeezing the gist of what the original characters say into 30 or so characters per line to enable the audience to appreciate the filmic message without too much effort; the problem, it seems, lies mostly in the quality of the source material and the competence and expertise of the translator”.

¹³ “the quality of their product is thus conditioned by how much they understand of the original”.

loja de especiarias. Regina tem um filho adotado chamado Henry, que por “coincidência” é o filho biológico de Emma (agora adulta) com Neil (que na verdade se chama Baelfire e é filho de Rumpelstiltskin com outra mulher). Henry, após ler um livro de contos de fadas, com as histórias contadas dessa forma, acredita que precisa encontrar a sua mãe, pois só Emma conseguirá fazer com que todos se lembrem de quem são, fazendo tudo voltar ao normal. É importante destacar que o seriado também explora a ideia de que todos os contos de fadas matem relações entre si, de forma que, em certo ponto, estes contos fazem parte um do outro.

5.2. A série de TV *Once Upon a Time* e os seus *fansubs*

No Brasil, o grupo *inSanos* legenda e disponibiliza gratuitamente a série de TV *Once Upon a Time* em seu site “www.insanos.tv”, sendo que todos os episódios analisados foram baixados no site “www.baixandofacil.com”.

No primeiro exemplo de nossa análise, que ilustra as principais características dos *fansubs*, podemos identificar os responsáveis pela tradução desse seriado. Nos próprios episódios, eles colocam, em formas de legendas, na abertura da série: o nome da equipe, o título do episódio (em inglês) e as pessoas (por apelidos) que participaram da tradução do mesmo. No final, colocam o slogan da equipe e o endereço do site, além de pequenos comentários sobre a série. Vejamos alguns exemplos dessas características:



Imagem 01 – Abertura do episódio 08 da 3ª temporada de *Once Upon a Time*

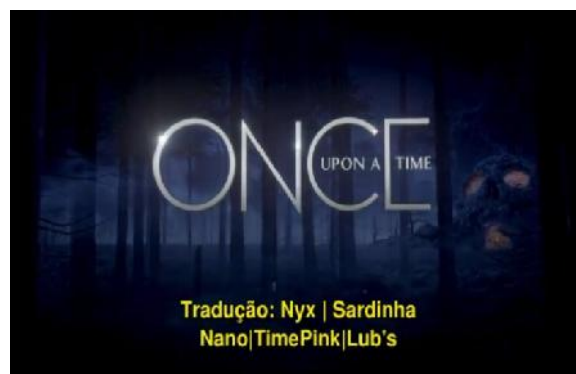


Imagem 02 – Abertura do episódio 08 da 3ª temporada de *Once Upon a Time*



Imagem 03 – Abertura do episódio 08 da 3ª temporada de *Once Upon a Time*



Imagem 04 – Abertura do episódio 08 da 3ª temporada de *Once Upon a Time*



Imagem 05 – Final do episódio 08 da 3ª temporada de *Once Upon a Time*



Imagem 06 – Final do episódio 08 da 3ª temporada de *Once Upon a Time*

Cintas e Sánchez (2006, p. 46) se referem a algumas dessas características quando afirmam que “alguns *fansubbers* incluem notas de tradução e comentários antes do episódio começar, em algo parecido com um prefácio de um livro”¹⁴. No entanto, na imagem 06, o comentário é feito no final do episódio, nas próprias legendas, enquanto as cenas ainda estão passando, o que pode ser um problema para algumas pessoas, que podem achar que são legendas atrasadas e confundirem com o que os personagens realmente dizem. Por sua vez, na entrevista que fizemos, os *inSanos* afirmaram que a intenção ao colocar o nome dos responsáveis pela tradução nas próprias legendas e ao comentar o episódio é a mesma: promover uma aproximação entre esses fãs que traduzem e os fãs que assistem a série com as legendas que eles fazem. Para eles, esta é uma forma de se apresentar e de mostrar ao público quem faz parte do grupo *inSanos*.

No entanto, essas características não estão de acordo com as regras da legendagem, pois não se espera que o tradutor seja creditado dessa forma ou que ele comente aquilo que traduz nas próprias legendas. Além disso, se a intenção é traduzir a língua estrangeira e, nesse

¹⁴ “some *fansubbers* include translation notes or comments before the episode starts, in a similar fashion as a preface to a book”.

caso, legendar para o público brasileiro, seria mais adequado usar o português em todas as legendas, inclusive no título do episódio (imagem 01¹⁵) e no comentário (imagem 06¹⁶).

O segundo exemplo que ilustra as características dos *fansubs* se refere ao nome da equipe *inSanos* (sempre escrito com o primeiro S em letra maiúscula). Sempre que alguma palavra está relacionada à noção de loucura, sem sentido ou fora de si, esta equipe costuma traduzi-la como algo insano, se referindo ao nome da equipe. Vejamos um exemplo dessa particularidade do grupo:

Diálogo original, em inglês:

– It's a good thing no one's never succed with this time travelling non-sense. (season 03, episode 18)

Legenda da equipe *inSanos*:

– A boa notícia é que ninguém conseguiu essa inSanidade de viagem no tempo. (episódio 18 da 3º temporada)

Quando questionados sobre estas legendas, os *inSanos* afirmaram que esta é outra forma de se apresentar ao público e de fazer com que estes reconheçam que foram eles que realmente legendaram o episódio. E apesar das legendas serem feitas pensando na referenciação ao nome da equipe, ao invés, apenas, da transposição de signos de uma língua à outra, de acordo com os diálogos falados e demais canais semióticos que influenciam a tradução audiovisual, como apontam Gottlieb (1998) e Nobre (2002), ainda assim, as legendas fazem sentido e apresentam a ideia principal daquilo que está sendo dito pelos personagens. Ou seja, tais características não se tornam problemas no entendimento das legendas.

O terceiro exemplo selecionado diz respeito à redução textual, que é considerada uma estratégia benéfica para a legendagem (GEORGAKOPOULOU, 2009) (GOTTLIEB, 1998. *apud* NOBRE, 2002), como já apontado anteriormente:

Diálogo original, em inglês:

– If we could just use some magic, we could materialize in the camp and grab Henry.
– We don't know where the camp is. Have you even been listening? (season 03, episode 03)

¹⁵ “Pense amáveis pensamentos”.

¹⁶ Nós vamos à Terra do Nunca!

Legenda da equipe *inSanos*:

- Com magia, nos materializaríamos no acampamento e pegaríamos o Henry.
- Não sabemos onde é, caso não tenha escutado. (episódio 03 da 3ª temporada)

Na legenda dos *inSanos* percebemos que o diálogo foi consideravelmente reduzido, o que resultou na reformulação de algumas falas. Por exemplo, na primeira legenda, eles traduziram “*If we could just use some magic, we could materialize in the camp and grab Henry*” como “*Com magia, nos materializaríamos no acampamento e pegaríamos o Henry*”, diminuindo bastante o número de caracteres da legenda e, ainda, mantendo a ideia principal da fala da personagem. Além disso, houve a troca do verbo modal *could* por *would*, de forma que a frase inteira, que poderia ser traduzida como “*Se nós pudéssemos usar só um pouco de magia, nós poderíamos nos materializar no acampamento e pegar o Henry*”, se tornou mais concisa e mais fácil de ler, o que nos remete às considerações basilares das características da legendagem, apontadas por Gottlieb (1998), Nobre (2002) e Georgakopoulou (2009).

Na segunda legenda, a personagem responde: “*We don’t know where the camp is. Have you even been listening?*” tendo a equipe legendado da seguinte forma: “*Não sabemos onde é, caso não tenha escutado*”. Além de percebermos novamente a reformulação da fala da personagem, é também perceptível a troca de uma expressão interrogativa por uma afirmativa. É importante destacar que a entonação da personagem, ao questionar o seu interlocutor, é bastante clara, de forma que ao ouvi-la falar e ler o que foi legendado, o telespectador pode confundir a mensagem que está sendo passada.

Ao serem questionados sobre a redução textual das legendas, os *inSanos* explicaram que não costumam se deter em aspectos gramaticais nem de entonação, pois acreditam ser mais importante fazer com que as pessoas entendam a ideia principal daquilo que está sendo dito. Entretanto, é necessário destacar que o legendador precisa estar ciente de todos os canais semióticos que influenciam na legendagem, como pontuado por Gottlieb (1998). Não obstante, o próprio telespectador também pode usar de outros canais semióticos para entender o que foi dito, de forma que uma divergência entre a fala e a legenda não vai comprometer completamente as mensagens passadas.

O último, mas não menos importante exemplo de nossa análise se refere à primeira aparição da Bruxa Má do Oeste, de *O Mágico de Oz*:

Diálogo original, em inglês:

– But I’m Wicked. And Wicked always wins. (season 03, episode 12)

Legenda da equipe *inSanos*:

– Mas eu sou Malévola. E a Malévola sempre ganha. (episódio 12 da 3ª temporada)

No exemplo acima, houve uma confusão de personagens e de contos de fadas ao traduzir essas falas. Enquanto a legenda correta seria “*Mas eu sou Má. E o mal sempre ganha*”, eles confundiram a personagem da Bruxa Má do Oeste com a Malévola, do conto *A Bela Adormecida*, traduzindo “*Wicked*” como “*Malévola*”, quando, na verdade, o nome desta bruxa, em inglês, é “*Maleficent*”. Apesar da qualidade dos *fansubs* depender do quanto eles entendem dos diálogos originais (BOGUCKI, 2009), percebemos que, nesse caso, talvez esse não tenha sido o problema, já que tanto a escrita quanto a pronúncia das palavras “*Wicked*” e “*Maleficent*” são bastante diferentes. Em vista disso, questionamos os *fansubbers* sobre essa possível confusão, tendo eles respondido que esse erro ocorreu por falta de revisão textual, explicando que isso se deve ao fato de fazerem as legendas rápido demais e de não terem tempo para revisar detalhadamente aquilo que traduzem.

É convencional dizer, independente de qual ideologia se segue que as pessoas têm o livre arbítrio para se expressarem como bem entendem. Na internet, a liberdade de expressão também não é obstante. No que se refere ainda ao quarto exemplo de nossa análise, selecionamos dois comentários feitos por fãs telespectadores, na internet, expressando aquilo que acharam dessas legendas, após assistirem o episódio e perceberem o erro apresentado acima:

Alguém avisa a galera do *inSanos* que *Wicked* e *Maleficent*, apesar de ambas serem verdes, são bruxas diferentes? (KAREN, 10 de março de 2014, às 22h29min)

Oi! só uma coisa pros legenders¹⁷... a *Wicked* não é a Malévola... é a Bruxa Má do Oeste, de o mágico de OZ. (VANESSA, 11 de março de 2014, às 01h54min)¹⁸

O seguinte comentário foi feito, ao que parece, por uma das responsáveis pela tradução do episódio 12 da 3ª temporada da série, em que ela tenta explicar o erro cometido e responder ao que as pessoas estavam comentando:

¹⁷ Esse é outro termo, usado informalmente na internet, para se referir ao que chamamos de *fansubbers*.

¹⁸ Fonte dos dois comentários: <http://www.baixandofacil.com/once-upon-a-time-3a-temporada-legendado/>. Acesso em: 16-08-2014.

Não falem mal da “Malévola”. Fazemos as legendas na madrugada, para sair em horas após o release¹⁹. Só temos duas horas para fazer, e limite de 32 caracteres por linha, e 20 de CPS. Tentem compreender. (MARRITA, 15 de março de 2014, às 13h16min)²⁰

De acordo com o comentário acima, mais uma vez a explicação para o erro foi o tempo de preparo, que segundo ela é de duas horas. É importante destacar que, apesar de não terem conhecimentos específicos na área da tradução e da legendagem, os *fansubbers* costumam legendar de acordo com as regras que Nobre (2002) cita: cada linha deve ter um máximo de 32 a 40 caracteres, corroborando com a ideia de que, por convenção, os *fansubbers* legendam de acordo com essas regras (BOGUCKI, 2009).

Tendo em vista os três comentários apresentados, percebemos que existe uma interação entre os fãs que traduzem e os fãs que assistem a série com a legenda dos *inSanos*. Nesse sentido, a tradução e a legendagem dessa série tem sido usada de forma subjetiva, em que as legendas são feitas de acordo com as concepções dos componentes da equipe, e não se pensando, apenas, na transposição dos signos linguísticos de uma língua à outra, de um canal oral à um escrito, dentre outros condicionantes.

6. Considerações finais

As séries de TV são meios de comunicação que refletem significativamente as características sociais de determinado lugar, o que, portanto, expressa, através de vários canais semióticos, seus costumes, cultura e seres. A tradução, enquanto meio semiótico capaz de transpor as significações da mente humana através da linguagem, verbal ou não, não traduz apenas códigos linguísticos, mas a sociedade em que esses códigos estão inseridos, de forma que reflète não só a língua, mas a cultura, os costumes e os indivíduos desse lugar. Traduzir seriados é, então, até certo ponto, traduzir a sociedade.

Quando identificamos a tradução e a legendagem amadora, enquanto representante dessa tradução feita à luz das características e condicionantes semióticos de determinado audiovisual, podemos refletir acerca de seus vários usos, tendo em vista os jogos de interesses aqui relacionados entre os produtores, diretores, atores, tradutores e telespectadores de séries

¹⁹ Lançamento.

²⁰ Fonte do comentário: <http://www.baixandofacil.com/once-upon-a-time-3a-temporada-legendado/>. Acesso em: 16-08-2014.

de TV, que vão assimilar determinado material de acordo com suas concepções, tendo cada um deles diferentes finalidades para essas assimilações.

O nosso trabalho buscou analisar, justamente, como a tradução e a legendagem amadora é usada em séries de TV estrangeiras, por falantes nativos brasileiros, na internet. Após a análise de alguns episódios do seriado *Once Upon a Time* e da entrevista online feita com a equipe *inSanos*, podemos responder ao questionamento que fizemos no início de nosso trabalho: Como a tradução e a legendagem amadora têm sido usadas na internet e como os brasileiros têm assimilado essa prática?

A tradução e a legendagem amadora de séries de TV estrangeiras são usadas informalmente. Essas traduções são feitas de acordo com o pouco conhecimento técnico dos seus responsáveis, em que apesar de não serem especialistas nas áreas da tradução e da legendagem, às vezes traduzem e legendam bem. Além disso, as legendas são feitas subjetivamente, de forma que os fãs tradutores vão sintetizar os diálogos falados de acordo com as suas concepções, podendo até expressar o que acharam do episódio através de comentários nas próprias legendas, ou interagindo com os telespectadores, nos sites, blogs e fóruns onde disponibilizam os episódios legendados.

Isso nos leva a entender que os brasileiros têm assimilado essa prática de forma muito natural, já que esses telespectadores parecem concordar e gostar das características dos *fansubs*, dentre as quais exemplificamos algumas em nossa análise. Ademais, esses fãs telespectadores buscam corresponder a essas particularidades da tradução de fãs, indo à internet, habitat natural dos *fansubs*, comentar, divulgar e fazer download dos episódios legendados pelos *fansubbers*.

Apesar de essa prática estar sendo assimilada positivamente pelo grande público na internet, dando certa importância ao *hobby* dos *fansubbers*, eles não parecem querer tornar o que para eles é apenas uma forma de se divertir, de praticar a língua estrangeira que falam e de conhecer e interagir com pessoas de interesses compatíveis em algo sério. Na entrevista feita, eles afirmaram serem pessoas de diferentes lugares do país e de diferentes áreas do conhecimento, e que por isso não pretendem se tornar profissionais na área da tradução e da legendagem.

Mas, afinal, “há, então, um futuro para esse tipo de legendagem caseira?”²¹ (BOGUCKI, 2009, p. 56). Responder a essa questão é difícil, principalmente sob a ótica de que, por um lado, os *fansubs* são bons para a popularização das séries de TV e para a disseminação das práticas de tradução e legendagem, mas por outro, é um ponto negativo a partir do momento em que transgride os direitos autorais de algum seriado, filme, desenho, ou não os traduzem funcionalmente. No entanto, Cintas e Sánchez (2006) já nos fornecem uma possível resposta para esse questionamento: só o tempo dirá se todas essas convenções dos *fansubs* farão parte do futuro da legendagem.

Ainda assim, é importante destacarmos a importância desse estudo para a cultura de participação que existe na internet, em que diferentes pessoas, em diferentes posições (tradutores, legendadores, telespectadores, etc.) interagem e contribuem para a disseminação de determinado objeto, material ou produto. Para tanto, precisamos mudar a forma como enxergamos esses fãs tradutores e telespectadores, incluindo brasileiros, como um reflexo dessa cultura, tendo em vista o uso dos bons costumes e do respeito ao próximo, além dos valores e representações sociais que essa prática pode traduzir, bem ou não.

Referências

- BOGUCKI, L. Amateur Subtitling on the Internet. In:_____. **Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen**, Great Britain, 2009.
- CINTAS, J. D; SÁNCHEZ, P. M. Fansubs: audiovisual translation in an amateur environment. In:_____. **The Journal of Specialised Translation**, Issue 6, July, 2006.
- GEORGAKOPOULOU, P. Subtitling for the DVD Industry. In:_____. **Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen**, Great Britain, 2009.
- GOTTLIEB, H. Subtitles and International Anglification. In:_____. **Nordic Journal of English Studies**, Copenhagen, 1998.
- NOBRE, A. C. R. A influência do Ambiente Audiovisual na Legendação de Filmes. In:_____. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Minas Gerais, vl. 2, n. 2, 2002.

²¹ “Is there then a future for this type of home-made subtitling?”