

Marcos Pereira Feitosa

Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado

Faculdade de Letras da UFMG

2º semestre 2009

PosLin – Programa de Pós-graduação em Estudos Lingüísticos

Marcos Pereira Feitosa

Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Lingüísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de doutor em Lingüística Aplicada.

Área de concentração: Lingüística Aplicada

Linha de pesquisa: Estudos da Tradução

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Pagano (UFMG)

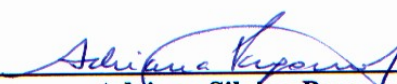
Co-orientadora: Profa. Dra. Vera Araújo (UECE)

Faculdade de Letras da UFMG

2º semestre 2009

PosLin – Programa de Pós-graduação em Estudos Lingüísticos

Tese intitulada *Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado* defendida por MARCOS PEREIRA FEITOSA em 10/12/2009 e aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos Professores Doutores:



Adriana Silvina Pagano - UFMG
Orientadora



Vera Lúcia Santiago Araújo - UECE



Célia Maria Magalhães - UFMG



Silvana Maria de Jesus - UFMG



Maria Lúcia Barbosa de Vasconcellos - UFSC



Paulo Henrique Caetano - UFSJ

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Eneida, e ao meu irmão, André, por suas colaborações e por todo o apoio e carinho.

Às professoras Dra. Adriana Pagano e Dra. Vera Araújo, pela dedicação com que me orientaram esta pesquisa.

Às professoras Dra. Célia Magalhães e Dra. Maria Lúcia Vasconcellos, ao professor Dr. Paulo Henrique Caetano e à Dra. Silvana de Jesus, por suas valiosas contribuições para este trabalho.

Aos colegas Igor Silva, Leonardo Nunes e Roberta Rodrigues, por suas valiosas colaborações.

A Elaine Espíndola, pesquisadora na UFSC, com quem tive trocas de conhecimentos importantes para nossas pesquisas.

Ao LETRA, como um todo.

Aos amigos que me auxiliaram em diversas instâncias deste trabalho: Eduardo de Oliveira, Madeleine Souza, Paula Gomes, Paulo Ricardo Di Mambro, Robson de Andrade e Rodrigo Grossi.

E por último, mas não menos importantes: a todos os amigos que me ajudaram ao longo desta jornada. Felizmente, a lista é longa demais para caber aqui, mas vocês sabem quem são. A todos vocês, muito obrigado!

“Já que não disponibilizam no mercado, a gente mesmo faz.”

“Se tivesse na locadora o que a gente quer mostrar pro pessoal direitinho, a gente não ficava aqui fazendo essas legendas.”

(Ditos por fãs legendistas anônimos)

RESUMO

Este trabalho situa-se no campo disciplinar dos Estudos da Tradução, mais especificamente, dos Estudos da Tradução Audiovisual e analisa um corpus composto de fragmentos iniciais de dez filmes de terror/suspense produzidos em língua inglesa na década atual com suas respectivas legendagens a) comerciais e b) piratas (*fansubs*, *fantitles* ou “legendas de fãs para fãs”) em português. Foram utilizadas categorias i) dos estudos de aspectos descritivos de modalidades da Tradução Audiovisual (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007), ii) dos estudos sobre explicitação em modalidades da Tradução Audiovisual (PEREGO, 2003) e iii) de estudos sobre o Fluxo da Informação (FRIES, 1995; 2002; HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004; THOMPSON, 2004; 2007), a fim de caracterizar a legendagem pirata em contraste com a comercial. Foram encontradas algumas diferenças entre os dois tipos de legendagem. Houve um maior número de caracteres por legenda nas legendagens piratas do corpus. A localização das legendas na tela e o tipo de letra nas legendas piratas são escolhidos pelo usuário espectador, diferentemente das legendas comerciais, que são produzidas com um padrão determinado pelo legendista, sem que o espectador possa escolher. Houve maior redução, condensação e omissão do texto nas legendas comerciais. O fenômeno da explicitação ocorreu em números próximos nos dois tipos de legendagem, sendo a categoria de explicitação mais freqüente a motivada por aspectos culturais, realizada por meio de adição. Ocorrências de explicitação foram encontradas em quantidades relativamente pequenas e não foram responsáveis pelas diferenças no Fluxo da Informação; estas se devem à maior redução, omissão e condensação nas legendagens comerciais. O Fluxo da Informação revelou diferentes padrões de Método de Desenvolvimento (THOMPSON, 2007). O Rótulo referente à função *Absoluto* foi o mais freqüente e o Fluxo da Informação foi encontrado também na configuração *Absoluto > Absoluto*. O padrão de Método de Desenvolvimento mais freqüente no corpus foi a configuração baseada em Progressão Temática derivada do Tema, retomando-se a informação apresentada no canal semiótico no texto das legendas.

Palavras-chave: Tradução Audiovisual; Legendagem Pirata; Explicitação; Fluxo da Informação; CROSF+EFI.

ABSTRACT

This thesis reports on a study carried out within the field of Translation Studies, more specifically, Audiovisual Translation Studies, analyzing a corpus comprised of fragments extracted from ten different horror films produced in the current decade in English, with both commercial and fan-made subtitles (“fansubs” or “fantitles”) in Portuguese, drawing on categories from: i) studies about descriptive aspects in Audiovisual Translation modalities (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAS-CINTAS; REMAEL, 2007); ii) studies about explicitation in Audiovisual Translation modalities (PEREGO, 2003); and iii) studies about the Flow of Information (FRIES, 1995; 2002; HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004; THOMPSON, 2003; 2007), aiming towards a characterization of fan-made subtitles in contrast with commercial ones. Certain differences were found between the two types of subtitling. Fan-made subtitles presented a greater number of characters per subtitle. The placing and type of fonts of commercial subtitles are established by the professional who produced them, while, in fan-made subtitles, those are chosen by the viewer. Greater reduction, condensation and omission were found in commercial subtitles. Explicitation was found in similar quantities in both types of subtitles, being the most frequent category found the explicitation motivated by cultural aspects performed by means of addition. Occurrences of explicitation were found in relatively small quantities and were not what caused the differences in the Flow of Information; it was due to greater reduction, condensation and omission in commercial subtitles. The Flow of Information revealed different patterns of Method of Development (THOMPSON, 2007). There were great numbers of the Label *Absolute* and the Flow of Information was often found in the *Absolute > Absolute* configuration. The most frequent pattern of Method of Development in both types of subtitling was the configuration based on Thematic progression derived from the Theme, recovering information from the semiotic channel in the text of the subtitles.

Keywords: Subtitling; Fan-made Subtitles; Explicitation; Flow of Information; CROSF+EFI

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Tela ilustrativa das anotações de legendagens de “Hannibal” com CROSF-15 + EFI-03.	74
Figura 2: 1º exemplo de explicitação motivada pelo canal semiótico por adição que ocorreu apenas na legendagem pirata em português.....	99
Figura 3: 2º exemplo de explicitação motivada pelo canal semiótico por adição que ocorreu apenas na legendagem pirata em português.....	100
Figura 4: Explicitação nas legendagens comerciais em português (em porcentagens).....	101
Figura 5: Explicitação nas legendagens piratas em português (em porcentagens)	101
Quadro 1: Tipos e formas de explicitação em legendagem.....	27
Quadro 2: Filmes que compõem o corpus.....	54
Quadro 3: Categorizações de anotação utilizada no corpus desta pesquisa para categorias relacionadas ao conceito de explicitação (PEREGO, 2003)	62
Quadro 4: Exemplos de buscas realizadas em CROSF	78
Quadro 5: Exemplos de buscas realizadas em EFI	79
Quadro 6: Cor das legendas em cada legendagem	86
Tabela 1: Quantidade de ocorrências (“tokens”) nas legendagens que compõem o corpus.	59
Tabela 2: Número máximo de caracteres por linha em cada legendagem.....	84
Tabela 3: Número de ocorrências de explicitação nas legendagens comerciais	96
Tabela 4: Número de ocorrências de explicitação nas legendagens piratas.....	96
Tabela 5: Tempo de duração dos fragmentos de filmes selecionados para o corpus	104
Tabela 6: Número de legendas em cada legendagem	105

Tabela 7: Ocorrências encontradas para a busca *h205* no corpus	107
Tabela 8: Ocorrências encontradas para a busca *h201* no corpus	109
Tabela 9: Ocorrências encontradas para a busca *h111* no corpus	110
Tabela 10: Ocorrências encontradas para a busca <1?????h16?> no corpus.....	115
Tabela 11: Ocorrências encontradas para a busca <1?1????h2??> no corpus.....	122
Tabela 12: Ocorrências encontradas para a busca <1112???h2??> no corpus.....	123
Tabela 13: Ocorrências encontradas para a busca <?0?????h???, com exceção marcada na busca para <5* no corpus.....	125
Tabela 14: Ocorrências encontradas para a busca <101?1??h??> no corpus.....	127
Tabela 15: Ocorrências encontradas para a busca <5* no corpus	128

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO, JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS	12
2. REVISÃO DA LITERATURA	20
2.1. ESTUDOS DE ASPECTOS DESCRITIVOS DE MODALIDADES DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL (DÍAZ-CINTAS, 2003)	21
2.2. ESTUDOS SOBRE EXPLICITAÇÃO EM TRADUÇÃO AUDIOVISUAL (PEREGO, 2003).....	25
2.3. ESTUDOS SOBRE FLUXO DA INFORMAÇÃO EM MODALIDADES DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL.....	34
2.3.1. <i>Organização Temática, Estrutura da Informação, Progressão Temática, Fluxo da Informação (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004)</i>	34
3. METODOLOGIA.....	49
3.1. CORPUS	50
3.1.1. <i>Obtenção das legendagens piratas</i>	54
3.1.2. <i>Tratamento do corpus</i>	55
3.1.3. <i>Tamanho do corpus</i>	58
3.2. A ANOTAÇÃO DO CORPUS	59
3.3. ETAPAS DA ANÁLISE	61
3.3.1. <i>Análises descritivas das legendagens comerciais e piratas em português</i>	61
3.3.2. <i>Análises das legendagens piratas e comerciais em português com base no conceito de explicitação</i>	62
3.3.3. <i>Análise das legendagens piratas e comerciais em português: Método de Desenvolvimento</i>	63
3.3.3.1. <i>Unidades de análise do texto</i>	64
3.3.3.2. <i>CROSF (Código de Rotulação Sistemico-Funcional)</i>	67
3.3.3.3. <i>EFI (Epitélio para Fluxo da Informação)</i>	71
3.3.3.4. <i>Procedimento de anotação do corpus com os códigos CROSF-15 + EFI-03</i>	72
3.3.3.5. <i>Buscas feitas com CROSF + EFI</i>	77
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS	80
4.1. ESTUDOS DE ASPECTOS DESCRITIVOS DE MODALIDADES DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL (DÍAZ-CINTAS, 2003)	81
4.1.1. <i>Questões técnicas da legendagem</i>	81
4.1.2. <i>Características do texto das legendas</i>	89
4.2. ESTUDOS SOBRE EXPLICITAÇÃO EM TRADUÇÃO AUDIOVISUAL	95
4.3. ESTUDOS SOBRE FLUXO DA INFORMAÇÃO EM MODALIDADES DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL.....	102
4.3.1. <i>Estudo no corpus</i>	103
4.3.1.1. <i>Padrões de Estrutura e Fluxo da Informação no corpus</i>	106
4.3.1.1.1. <i>Ocorrências de Novo abandonado — *h205*</i>	106
4.3.1.1.2. <i>Ocorrências de Novo retomado no Tema da oração seguinte — *h201*</i>	109
4.3.1.1.3. <i>Ocorrências de Dado retomado do Tema anterior, retomado no Tema seguinte — *h111*</i>	110
4.3.1.1.4. <i>Ocorrências de Dado em posição Temática, recuperado pelo contexto — <1?????h16?></i>	114
4.3.1.1.5. <i>Ocorrências de Temas simples, Ideacionais, Marcados, apresentando o Novo em posição Temática – Temas Enfocados — <1?12???h2??></i>	121
4.3.1.1.6. <i>Ocorrências de Temas e N-Remas elípticos — <?0?????h???, com exceção marcada na busca para <5*</i>	125

4.3.1.1.7. <i>Ocorrências de Temas simples, elípticos, Ideacionais, Participantes —</i> <i><101?1??h??></i>	127
4.3.1.1.8. <i>Ocorrências de Absoluto — <5*</i>	128
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	146
5.1. ESTUDOS DE ASPECTOS DESCRITIVOS DE MODALIDADES DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS, REMAEL, 2007).....	147
5.2. ESTUDOS SOBRE EXPLICITAÇÃO EM TRADUÇÃO AUDIOVISUAL	149
5.3. ESTUDOS SOBRE FLUXO DA INFORMAÇÃO EM MODALIDADES DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL	150
6. REFERÊNCIAS	153
7. APÊNDICES	159
7.1. APÊNDICE 1: CROSF-15.....	160
7.2. APÊNDICE 2: EFI-03.....	162

1. INTRODUÇÃO, JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

Nas últimas décadas, as pesquisas nos Estudos da Tradução têm abordado uma gama cada vez maior de modalidades de tradução, tais como o *voice-over*, a dublagem e a legendagem (BAKER, 1998, p. 244; HURTADO-ALBIR, 2001, p. 71), contempladas nos chamados Estudos da Tradução Audiovisual (TAV). Apesar da longa data de existência de dublagem e legendagem, verifica-se que são ainda incipientes estudos com foco na tradução audiovisual (TAV), sendo trabalhos seminais a esse respeito (LUYKEN et al., 1991; IVARSSON, 1992) aqueles desenvolvidos por profissionais de televisão, os quais tratam, sobretudo, de questões técnicas de legendagem. Destaca-se ainda que as pesquisas, em geral, têm como foco a legendagem produzida por profissionais (e.g., SANCHES, 1994; AALTONEN, 1995; CHAUME-VARELA, 2001), sendo escassos os estudos referentes àquela de circulação informal feitas por fãs, chamada de *legendagem pirata*, *legendagem feita de fãs para fãs*, *fansubs* ou *fantitles*. Este trabalho aborda a legendagem pirata como um tipo de legendagem com características possivelmente distintas das encontradas em legendagens comerciais, buscando-se aqui averiguar em que – e se de fato – diferem.

Entende-se por *legenda* cada porção de texto que aparece por vez na tela do filme legendado¹. O termo *legendagem* se refere ao conjunto de legendas encontradas em um filme legendado. Cada legendagem é, então, o total de legendas encontrados em um filme legendado.

A legendagem pirata é raramente abordada e, quando tratada, o enfoque se dá apenas em erros de tradução encontradas nela, como, por exemplo, no trabalho de Bogucki (2009), que discorre sobre os problemas encontrados na legendagem pirata em polonês para o filme “O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel” (“*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*”). Há trabalhos sobre a legendagem pirata para

¹ Cf. Araújo (2004).

animês (desenhos animados japoneses), como, por exemplo, o trabalho de Muñoz-Sánchez e Díaz-Cintas (2006). Esses autores se referiram à legendagem pirata para animês como “fansubs”, nome comumente encontrado na Internet para isso. No entanto, não mencionaram que o termo “fansubs” também se aplica a outros tipos de legendagem. A legendagem pirata de animês encontra *scripts* frequentemente em formato “.ssa” integrados em arquivos “.mkv”, possibilitando efeitos karaokê na legendagem (cores diferentes para cada personagem, formatação de fonte diferentes para legendas diferentes etc.). Muitas vezes, os animês são veiculados na Internet em arquivos “.avi” com legendas fixas. Trata-se de um tipo específico de legendagem pirata que não se assemelha à legendagem pirata de filmes produzidos em inglês no mundo ocidental.

Nesse contexto, dada a carência de trabalhos que abordem a legendagem a partir de um referencial lingüístico e que contemplem a chamada legendagem pirata, este estudo busca descrever e caracterizar, sob três perspectivas complementares, as ocorrências em três subcorpora constituídos por legendas de fragmentos iniciais de filmes de terror vinculadas ao arquivo de áudio e vídeo, a saber: i) dez legendagens piratas em português, ii) suas respectivas legendagens comerciais em português e iii) legendagens com as falas encontradas no áudio em modo escrito em inglês. Tem-se aqui, então, um corpus paralelo (inglês/português), com filmes produzidos em inglês e legendagens (traduções) distintas desses filmes para o português. A escolha desse corpus, que compreende fragmentos iniciais de legendagens de filmes adultos de terror/suspense da década atual e não os filmes completos, pauta-se na tentativa de investigar um maior número de casos, de modo a se evitar que os achados desta pesquisa possam ser atribuídos a estilos próprios dos tradutores ou a censuras feitas para a veiculação de um filme específico.

Na primeira perspectiva de análise, utilizam-se critérios dos Estudos da Tradução Audiovisual para tipificar as legendagens, particularmente os encontrados em Díaz-Cintas (2003) e em Díaz-Cintas e Remael (2007). A adoção dessa perspectiva se justifica pelo fato de que ainda inexistia uma caracterização da legendagem pirata que permita diferenciá-la de forma sistemática da legendagem comercial, envolvendo tanto questões de linguagem quanto aspectos técnicos que possam ser usados para caracterizar cada tipo de legendagem. Na segunda perspectiva, ainda buscando caracterizar as legendagens, explora-se o conceito de explicitação, particularmente como encontrados em Perego (2003), para se responder a duas indagações: i) se, e onde, haveria explicitação nas legendagens em geral (comerciais e piratas) e ii) em que sentido e por quais razões a explicitação na legendagem pirata se diferencia (ou não) daquela observada na legendagem comercial. A partir dessas duas análises que buscam tipificar as legendagens comerciais e piratas, parte-se para a terceira perspectiva de análise, vinculada à Linguística Sistêmico-Funcional (LSF)², que objetiva investigar o impacto que as instâncias de explicitação e outras escolhas encontradas nas legendagens comerciais e piratas têm sobre o Fluxo da Informação (FRIES, 1996; 2002). Adotando-se como referencial lingüístico a LSF que compreende a linguagem como um sistema de escolhas e que, portanto, assume que diferentes traduções, entendidas como retextualizações (COULTHARD, 1992), podem construir significados semelhantes por meio de organizações diferentes do texto (VASCONCELLOS, 1997)³, busca-se compreender os padrões que diferenciam as legendagens piratas das comerciais a partir de diferentes escolhas implementadas na retextualização de um mesmo insumo

² Entende-se por Linguística Sistêmico-Funcional o somatório da obra de Halliday, atualizada em 2004 em co-autoria com Matthiessen (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004) com os estudos publicados por outros autores, tais como Fries (1995; 1996; 2002), Thompson (1996; 2004) e Martin et al (1997).

³ Essa informação está apresentada aqui de maneira atualizada, um pouco distinta de como encontrada no trabalho publicado por Vasconcellos em 1997, conforme sugerido pela autora em comunicação pessoal.

audiovisual. O modo como a mensagem se organiza pode ser analisado, à luz da LSF, segundo dois aspectos diferentes, quais sejam: i) a Organização Temática, observando-se o ponto de partida da mensagem (Tema); e ii) a Estrutura da Informação, tendo-se o elemento Dado, já conhecido pelo leitor/ouvinte, contextualizando-o, e o elemento Novo, no qual se anuncia a informação à qual o falante deseja trazer o foco. A informação flui ao longo do texto, do Tema ao Rema, ao Tema seguinte e ao Rema seguinte, constituindo-se a Progressão Temática. O modo como a informação flui (de um Dado a um Novo, retomado em um Dado e assim sucessivamente) ao longo da Progressão Temática constitui o Fluxo da Informação (FRIES, 1995; 2002). Thompson (2007) chama de *Método de Desenvolvimento* o modo como a informação flui ao longo da Progressão Temática. Assim, tem-se o Fluxo da Informação realizado por meio de diferentes padrões de Progressão Temática, padrões esses descritos por Daneš (1974). Motiva essa análise a perspectiva da LSF (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004) de que Dado e Novo são orientados para o “ouvinte” (ou telespectador da legendagem), mas a decisão do que representa Dado ou Novo compete ao “falante” (FRIES, 1994) – no caso, o produtor da fala/legenda, no contexto de sua interação com um espectador “ideal” e “pressuposto”. A compreensão dos Métodos de Desenvolvimento encontrados no corpus desta pesquisa possibilita, em última instância, descrever um tipo de texto ainda não contemplado nos trabalhos dentro da LSF, com exceção de Espíndola (2008), que analisa a estrutura do Tema nas falas do personagem *Mestre Yoda* nas legendagens comerciais presentes nos DVDs brasileiros para os seis filmes que compõem a saga “Star Wars”. Além disso, vale apontar que a análise da organização da mensagem pode se somar às características técnicas da legendagem (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS, REMAEL, 2007), uma vez que características tais como redução, condensação e omissão modificam a organização do texto.

São objetivos gerais desta pesquisa:

- Contribuir para os Estudos da Tradução, no que tange à Tradução Audiovisual (TAV), explorando uma modalidade de legendagem pouco estudada, qual seja: a legendagem pirata, não comercial, feita de fãs para fãs.

- Colaborar por meio de análises do corpus de pesquisa para apontar características específicas dos filmes selecionados, produzidos originalmente em inglês, com legendas comerciais e piratas em português.

- Cooperar com os estudos sobre explicitação no âmbito dos Estudos da Tradução, no que diz respeito a essa modalidade de tradução em um tipo de texto específico, qual seja: a legendagem.

- Fomentar os estudos no âmbito da Linguística Sistêmico-Funcional, particularmente no que se refere às análises do Fluxo da Informação.

- Contribuir com as pesquisas na área dos Estudos da Tradução feitas pelos pesquisadores do LETRA (Laboratório Experimental de Tradução) da FALE (Faculdade de Letras) da UFMG, ao qual este trabalho se vincula.

São objetivos específicos desta pesquisa:

- Analisar legendas em português brasileiro, comerciais e piratas, segundo os critérios propostos por Díaz-Cintas (2003) e por Díaz-Cintas e Remael (2007) na área da Tradução Audiovisual (TAV).

- Analisar legendas comerciais e piratas em português, em sua relação com o que se encontra nos filmes originais em inglês, em termos de explicitação, conforme categorias apontadas por Perego (2003), verificando em que medida esse fenômeno está presente nos dois tipos de legendagem (pirata e comercial) e se há diferenças

substanciais no que diz respeito ao tipo de explicitação mais frequentemente utilizado em cada tipo de legendagem.

- Analisar o Fluxo da Informação por meio dos diferentes padrões encontrados de Métodos de Desenvolvimento (THOMPSON, 2007) em legendas em português, distinguindo-se as legendas comerciais das piratas, contrastando-as também com o áudio original em inglês; pretende-se realizar essa análise anotando-se o corpus a fim de analisar o Fluxo da Informação por meio do Método de Desenvolvimento.

- Correlacionar os resultados das análises supracitadas, buscando uma caracterização da legendagem pirata, à luz de análises descritivas da legendagem (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007), no que diz respeito ao fenômeno da explicitação (PEREGO, 2003) e no impacto dessas duas análises sobre o Fluxo da Informação veiculada nas legendas.

Por fim, cumpre apontar que este trabalho está inserido nos projetos do LETRA – Laboratório Experimental de Tradução, mais especificamente no Grupo de Pesquisa *Modelagem sistêmico-funcional da tradução e da produção textual multilíngüe*, coordenado pela Profa. Dra. Adriana Silvina Pagano e registrado no Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq. Conta com a co-orientação da Profa. Dra. Vera Lúcia Santiago de Araújo, da UECE, pesquisadora atuante no campo da Tradução Audiovisual, no âmbito da interação acadêmica do POSLIN/FALE e da UECE, no escopo de Projeto de Qualificação Interinstitucional, financiado pela CAPES (PQI/CAPES 800/2002) e do Projeto de Cooperação Acadêmica (PROCAD- 789/2008).

Esta tese está organizada em cinco capítulos. O Capítulo 1 contextualiza a pesquisa dentro dos Estudos da Tradução Audiovisual, com interface com a Lingüística de Corpus e a Lingüística Sistêmico-Funcional. O Capítulo 2 aborda o arcabouço

teórico em que a pesquisa se baseia. O Capítulo 3 explana sobre a metodologia adotada. O Capítulo 4 apresenta a análise e a discussão dos dados. O capítulo 5 apresenta considerações finais. No final da tese se encontram as referências bibliográficas e, em seguida, apêndices contendo os códigos utilizados para a anotação do corpus: CROSF e EFI.

2. REVISÃO DA LITERATURA

Esta revisão abrange três perspectivas teóricas complementares, a saber: i) os estudos de aspectos descritivos de modalidades da Tradução Audiovisual; ii) os estudos sobre explicitação em modalidades da tradução audiovisual; iii) os estudos sobre Método de Desenvolvimento, caracterizando o Fluxo da Informação textual e sua aplicação a um corpus de legendas, incluindo também o áudio original em inglês encontrado nos referentes filmes. Para fins metodológicos, cada perspectiva é tratada de forma compartimentada ao longo deste capítulo; contudo, dada a complementaridade da proposta, ao discorrer sobre o assunto à luz de uma das três perspectivas, alguma terminologia de uma das outras duas abordagens pode ser necessária ocasionalmente.

2.1. Estudos de aspectos descritivos de modalidades da Tradução Audiovisual (DÍAZ-CINTAS, 2003)

Como já foi apontado na Introdução deste trabalho, os Estudos da Tradução Audiovisual (TAV) são um campo de estudo relativamente recente, de modo que são poucos os trabalhos que desenvolvem categorias para caracterizar as legendas de filmes. Um dos primeiros trabalhos foi o de Gottlieb (1995), no qual foram observadas as estratégias que os espectadores de filmes legendados utilizavam para ler as legendas. Em seu trabalho, Gottlieb (1995) apontou categorias para a caracterização do que é encontrado nas legendas produzidas: segmentação, layout, tempo de leitura, conteúdo verbal denotativo e estilo e gramática. Esses conceitos são tratados mais amplamente em Díaz-Cintas (2003), Díaz-Cintas e Remael (2007) e Araújo (2004). Vale reiterar que esses trabalhos se referem a análises de legendas prontas e não do processo de produção das mesmas. Ressalta-se aqui que Díaz-Cintas (2003) trabalhou com o par lingüístico inglês-espanhol; os termos são tomados emprestados aqui, adaptados ao português, segundo Araújo (2004), que trabalhou com o par lingüístico inglês-português. Essas

categorias são encontradas também no trabalho de Gergakopoulou (2005), que as sintetizou em: restrições técnicas (de espaço, tempo e apresentação), restrições textuais (processo aural-oral, questões de textualidade e mudança em modo) e restrições lingüísticas (em três níveis: i) elementos dispensáveis; ii) elementos parcialmente dispensáveis; iii) elementos indispensáveis). Entretanto, as categorias encontradas no trabalho de Gergakopoulou (2005) parecem ser mais subjetivas e menos claras que as encontradas em Díaz-Cintas (2003) e em Díaz-Cintas e Remael (2007), categorias estas que entram em consonância com o trabalho de Araújo (2004), de maneira que as categorias descritivas utilizadas em Díaz-Cintas (2003) e em Díaz-Cintas e Remael (2007) foram preferidas para serem adotadas na presente pesquisa.

As categorias apontadas por Díaz-Cintas (2003) e por Díaz-Cintas e Remael (2007) tratam de aspectos descritivos que envolvem também aspectos mais “técnicos” das legendas, os quais podem se apresentar de maneira diferenciada em legendagens comerciais e piratas. Essa abordagem contempla os seguintes aspectos das legendas, os quais descreve quanto ao seu uso e em alguns casos avalia em termos do receptor das legendas:

- **Formato das legendas**

- *Número de linhas*: Díaz-Cintas (2003) verifica, em geral, um número máximo de duas linhas; na legendagem para surdos, contudo, são encontradas algumas vezes três linhas, embora esse procedimento não seja recomendável, segundo o autor, pois pode dificultar a leitura (DÍAZ-CINTAS, 2003).

- *Localização das legendas*: segundo apontado por Díaz-Cintas (2003), normalmente, as legendas se localizam na parte de baixo da tela para não prejudicar a visualização das imagens. Há três situações em que a legenda aparece na parte de cima

da tela: a) na ocorrência de fundo branco ou muito claro; b) na ocorrência de uma cena importante cuja visualização seja impedida pelas legendas; c) na exibição dos créditos, quando, durante esta, há ainda falas a serem legendadas (DÍAZ-CINTAS, 2003).

- *Número de caracteres por linha*: varia de 28 a 40 caracteres (DÍAZ-CINTAS, 2003). No Brasil, para vídeo e TV, esse número varia de no mínimo 28 a no máximo 32 caracteres por linha (ARAÚJO, 2004). O número de caracteres inclui os espaços entre as palavras.

- *Tipo de letra*: Díaz-Cintas (2003) afirma que as fontes mais utilizadas são: *Helvetica*, *Arial* e *Times New Roman*, tamanho 12. Araújo (2004) aponta que, no Brasil, algumas empresas de legendagem trabalham com *Arial* e *Times New Roman*, tamanho 10.

- *Cor das legendas*: de acordo com Díaz-Cintas (2003), as mais comuns são amarelas ou brancas, sendo a cor amarela a melhor escolha quando o filme ou o programa possui muitas imagens com fundo branco ou claro, segundo o autor.

- *Duração das legendas*: a duração mínima, segundo Díaz-Cintas (2003) é de um segundo e a máxima é de seis segundos. Araújo (2004) afirma que, no Brasil, geralmente, o tempo de quatro segundos é o mais comum.

- *Posição das legendas*: segundo Díaz-Cintas (2003), são normalmente centralizadas ou justificadas à esquerda.

- *Marcação*: conforme apontado por Díaz-Cintas (2003), refere-se ao início e ao final de cada legenda, que deve estar em sincronismo com o áudio e a imagem (DÍAZ-CINTAS, 2003).

- **Características do texto das legendas**

- *Redução*: Díaz-Cintas (2003) afirma que a principal característica das legendas consiste na redução em forma de texto escrito do conteúdo oral da versão original do texto de partida. Tudo o que é redundante e não essencial para a compreensão da produção audiovisual e para a caracterização dos personagens é eliminado (DÍAZ-CINTAS, 2003, p. 201).

- *Condensação*: conforme apontado por Díaz-Cintas (2003), na legendagem existe uma tendência a dar-se prioridade a palavras curtas, apesar de as palavras maiores serem mais adequadas ao estilo do texto de partida (oral), as quais, contudo, ocupariam muito espaço na tela (DÍAZ-CINTAS, 2003, p. 205).

- *Omissão*: segundo Díaz-Cintas (2003), são eliminadas todas as palavras e expressões redundantes que não são essenciais para o entendimento do texto de partida e para a caracterização dos personagens. Os tipos de palavras e expressões que normalmente são omitidos são: a) aquelas que se repetem ou que são muito parecidas em sua estrutura superficial; b) os marcadores da conversação tais como: *you know*; *I mean*; e *right*; c) interjeições; d) *question tags* e expressões formulaicas, como os clichês ou as fórmulas situacionais ou de rotina; e) enumerações, nomes próprios e apelidos dos personagens; f) expressões parecidas nos idiomas de partida e de chegada; g) referências a elementos ou pessoas mostradas no canal visual, isto é, na imagem do filme (DÍAZ-CINTAS, 2003, p. 209-211).

- *Segmentação*: conforme mencionado por Díaz-Cintas (2003), trata-se de onde ocorre a “quebra” entre uma legenda e outra. Esta categoria é mencionada por Díaz-Cintas (2003), mas já havia sido definida por outros autores. 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).

Os critérios citados nesta seção são adotados na presente pesquisa para caracterizar as legendas piratas e contrastá-las com as legendas comerciais do corpus da pesquisa, conforme será explicado mais detalhadamente no capítulo de Metodologia. Vale também ressaltar que certos aspectos descritivos dentre os aqui mencionados são características que podem restringir o texto; por exemplo, um número máximo de caracteres, que pode impedir que a informação se apresente por inteiro, ou uma segmentação distinta em dois tipos de legendagem diferentes, obtendo-se diferenças no Fluxo da Informação, tendo-se em vista que, ao segmentar a legenda em pontos diferentes, as unidades de análise podem mudar. Essa informação é relevante para observar os padrões encontrados de Método de Desenvolvimento, conforme descritos na seção 2.3 deste capítulo. Os demais aspectos não restritivos, como, por exemplo, cor e posicionamento das legendas, estão aqui também por ajudar a caracterizar os dois tipos de legendagem.

2.2. Estudos sobre explicitação em Tradução Audiovisual (PEREGO, 2003)

Ainda insuficientemente explorado no campo da Tradução Audiovisual (TAV), um dos poucos trabalhos encontrados na literatura sobre o fenômeno da explicitação⁴ na legendagem é o artigo *“Evidence of explicitation in subtitling: towards a categorisation”* de Elisa Perego (2003). A autora parte da hipótese da explicitação, que

⁴ A explicitação na tradução pode ser vista sob óticas diferentes. Tem-se, por exemplo, o trabalho de Fernandes e Vasconcellos (2008), que trata da explicitação motivada por questões culturais. O trabalho de Perego (2003) apresenta um modelo mais abrangente, menos específico, mas também incluindo os aspectos apontados por Fernandes e Vasconcellos (2008), de maneira que a abordagem encontrada em Perego (2003) foi a adotada.

vem sendo formulada pelos teóricos da tradução desde Vinay e Darbelnet (1958), que a consideram algo tornado mais explícito no texto traduzido que no texto de partida. Além disso, desde Nida (1964) vincula-se a explicitação à *adição* de informações culturais relevantes ao texto traduzido. A nomeação desse conceito enquanto “hipótese de explicitação” é atribuída a Blum-Kulka (1986, p. 300), que trata a explicitação no nível do discurso, associando-a a mudanças na coesão e na coerência na tradução. Perego (2003) menciona ainda as duas categorizações de *adição* e *especificação* de Linn Øverås (1998, p. 5), que incluem tanto a explicitação gramatical quanto a lexical.

Buscando uma categorização da explicitação que contemple a especificidade da legendagem de filmes, sobretudo pelo seu caráter multimodal, Perego (2003) se detém sobre o modelo de Klaudy (1996: 102–103; 1998: 82–84; 1999: 9–14), que subdivide a explicitação em quatro tipos: *obrigatória*, *opcional*, *pragmática* e *inerente à tradução*. A explicitação obrigatória envolve a adição ou a separação de itens lexicais e/ou gramaticais e ocorre quando há alguma limitação imposta pelas diferenças entre as línguas, sejam essas limitações morfológicas, sintáticas ou semântico-estruturais. A explicitação opcional é uma escolha do(a) tradutor(a), que decide tornar algo mais explícito na tradução. A explicitação pragmática é a inserção de informações culturais para facilitar a compreensão do texto traduzido. A quarta categoria de Klaudy – a explicitação inerente à tradução – é aquela que não é obrigatória, nem opcional, nem pragmática, mas decorrente do processo tradutório em si; trata-se de um aumento do volume do texto ao apresentar uma idéia semelhante em um idioma distinto, que ocorre porque, muitas vezes, o que pode ser dito sinteticamente em um idioma, precisa ser expresso de maneira mais elaborada para que seja compreendido na língua de chegada (certas expressões idiomáticas, por exemplo).

Para sua pesquisa, Perego (2003) considera que a legendagem envolve i) mudança de linguagem oral para linguagem escrita, ii) mudança de língua estrangeira para língua local, e iii) redução do texto devido a restrições de espaço de caracteres na tela e de tempo de leitura das legendas. A autora propõe abordar a explicitação, observando *em que momento* e *por que* a explicitação ocorre, por meio das categorias apresentadas no Quadro 1 a seguir, reproduzida de Perego (2003) e adaptada/traduzida para o português:

QUADRO 1
Tipos e formas de explicitação em legendagem

Explicitação		
Motivada por diferenças culturais:	Motivada por mudanças no canal semiótico:	Motivada pela necessidade de redução:
- adição - especificação	- adição - especificação	- adição - especificação

Fonte: Perego (2003, p. 74)

Segundo Perego (2003), a explicitação pode ser feita na forma de *adição* da informação no texto (por exemplo, adicionar um termo que não constava na fala) ou na forma de *especificação* de algo (por exemplo, substituir o nome comercial de um produto dito na fala pelo nome comum do referido produto no texto da legenda). Essas categorias encontram-se explicadas mais detalhadamente a seguir, ilustradas com alguns exemplos retirados do corpus desta pesquisa, uma vez que serão adotadas na análise deste trabalho para categorizar o fenômeno da explicitação nas legendas – piratas e oficiais – feitas por brasileiros para filmes produzidos no idioma inglês.

- **Explicitação motivada por diferenças culturais**

- **adição:**

Exemplo 1

Filme original em inglês	Legendagem pirata em português
“Now, Barney...”	“Então diga-me, Barney...”
(...)	(...)
“...why don't we start with what you saw?”	“... porque [<i>sic</i>] não começamos pelo que observou?”

(“*Hannibal*”, 2001)

Veja-se no exemplo que, na fala do personagem no filme em inglês (“*Now, Barney...*” (...)) “...*why don't we start with what you saw?*”), há um ato de fala implícito: o personagem está solicitando que o interlocutor participe de uma troca de informações. Na legendagem pirata em português, essa troca é explicitada pela adição de um verbo que realiza um Processo Verbal: “diga” (“Então diga-me, Barney...”).

Exemplo 2

Filme original em inglês	Legendagem pirata em português
“We got some guy named Bolton from the DC Police.”	“Temos um tipo chamado Bolton da Polícia de Washington DC.”

(“*Hannibal*”, 2001)

Observe-se que, na fala do personagem no filme em inglês, “the DC Police” pode ser compreendido por um interlocutor de fala inglesa como “the Washington DC Police”. Isso é explicitado na legenda em português pela adição do qualificador “de Washington”, o nome por extenso da capital dos Estados Unidos.

- especificação⁵:

Exemplo 3

Filme original em inglês	Legendagem pirata em português
“Cut a check for \$250,000.”	“Passe-me um cheque de 250 mil dólares.”

(“*Hannibal*”, 2001)

Note-se que “cut a check” é uma expressão idiomática em inglês, que significa “fazer um cheque e entregá-lo no ato”⁶. Em português, a legenda apresenta o Processo Material “passar” somado ao Participante “me” encontrados em “passe-me”, resultando em um texto mais elaborado em português, com a adição do pronome “me”, especificando o receptor do Processo “passar”.

- **Explicitação motivada por mudanças no canal semiótico**

O termo *canal* é utilizado para designar “o suporte material ou sensorial que serve para a transmissão das mensagens” (COURTÉS; GREIMAS, 2008, p. 53). Entende-se, aqui, por *canal semiótico* a gravação audiovisual em si, que inclui dois canais interligados, quais sejam i) o *canal visual*, isto é, o que se percebe visualmente (vídeo/imagem) e ii) o *canal auditivo*, ou seja, o que se percebe a partir do som encontrado na gravação audiovisual (DÍAZ-CINTAS, 2003; ARAÚJO, 2004). Em seu trabalho, Perego (2003) parece focar o canal visual quando menciona o canal semiótico. A explicitação motivada por mudanças no canal semiótico pode ser realizada por *adição* ou por *especificação*, conforme descritos a seguir:

⁵ A explicitação motivada por diferenças culturais, realizada por meio de especificação, é também encontrada no trabalho de Fernandes e Vasconcellos (2008).

⁶ Isto pôde ser confirmado nos sítios eletrônicos <www.thefreedictionary.com> e <www.legal-explanations.com>, acessos em 29 de junho de 2009.

- **adição:**

Exemplo 4:

Em uma cena do filme “Hannibal” (2001), há escrito em jornal, em letras grandes:

“FBI WANTED

Evela Drumgo”

Logo em seguida, há mais informações em letras menores, de difícil leitura, sendo a primeira delas:

“HIV+”

Esta informação é verbalizada na legendagem pirata em português da seguinte forma:

"Procurada pelo FBI

Evela Drumgo soropositiva."

Cumpramos observar que, nesse caso, a informação aparece na tela, em um jornal. Segundo Araújo (2004), tudo que aparece escrito na tela (leiteiro, manchete de jornal, título de livro etc.) e permanecer por mais de dois segundos na tela geralmente é traduzido. Trata-se de uma adição motivada por uma mudança decorrente do impacto do canal visual.

Igualmente, encontra-se um leiteiro no mesmo filme que indica:

Exemplo 5**“PUBLIC MARKET”**

A legendagem pirata traduz a placa do seguinte modo⁷:

“MERCADO PÚBLICO”

Essa legenda explicita uma informação encontrada no canal visual, não no canal auditivo. Trata-se de um caso de explicitação motivada por mudança no canal semiótico, por adição, isto é, adiciona-se na legendagem uma informação que não traduz uma fala, mas outra informação apresentada no canal visual. Esse tipo de explicitação também inclui a legenda que traduz o título do filme, encontrado escrito no canal visual.

- especificação:

Exemplo 6

Filme original em inglês	Legenda pirata em português
“but why don't we start with what you saw...”	“mas por que não começamos pelo que observou...”

(“Hannibal”, 2001)

Verifica-se, nesse exemplo, que o Processo Mental⁸ “see” é traduzido pelo Processo Comportamental “observou”. Ao utilizar o Processo Mental “see”, o locutor

⁷ Cada legenda apresenta um máximo de duas linhas. Esta legenda foi a única em todo o corpus que apresentou três linhas, sendo duas linhas referentes à tradução de uma fala e a terceira linha é esta apresentada no Exemplo 5, referente à explicitação motivada pela mudança do canal semiótico, realizada por meio de adição. Isso será importante ao se tratar do número de linhas por legendas no Capítulo de Análise e Discussão dos Dados, na subseção em que serão tratados os aspectos descritivos dos Estudos da Tradução Audiovisual (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007).

⁸ Para poder discorrer melhor sobre o assunto, faz-se necessário o uso de uma gramática como respaldo. Embora esta não seja a seção que tratará das legendas à luz de conceitos da Linguística Sistêmico-Funcional, tomou-se aqui a liberdade de utilizar alguns termos dessa abordagem a fim de facilitar a explicação sobre o que é encontrado nos exemplos.

apenas indica o que o Experienciador pôde perceber. A tradução se deu com um Processo Comportamental, apontando para a ação de observar do Comportante, uma diferença que, embora sutil, põe em evidência que o personagem não estava meramente vendo, mas analisava o que ocorria. Isso não era reforçado desse modo na fala original em inglês, embora pudesse ser percebido visualmente no filme. O personagem em questão apresentava, nesse momento do filme, um olhar fixo, como se prestasse uma atenção especial no assunto. É possível que o legendista tenha escolhido utilizar o Processo Comportamental, em lugar de um Processo Mental semelhante ao encontrado na fala em inglês, para dar maior enfoque a esse detalhe do filme. Assim, a ação de ver com olhar atento se encontra na legenda verbalizada pelo Processo “observar”.

- **Explicitação motivada pelo requisito de redução**

- **adição:**

Exemplo 7

Filme original em inglês	Legenda pirata em português
“Yes. Yes, it seemed to me that they--”	“Sim. Sim, na minha opinião eles --”

(“Hannibal”, 2001)

A informação “it seemed to me that”, com 20 caracteres, foi reduzida, Metaforizando o Participante “to me”, na expressão “na minha opinião”, com 16 caracteres. O texto traduzido tem menor número de caracteres; a redução foi obtida explicitando-se que esse “parecer”, realizado em inglês pelo Processo Relacional “seemed” (“it seemed to me”) se trata de uma opinião. A explicitação é feita aqui pela adição do termo “opinião”, que pode ser visto como uma Metaforização (nominalização) da oração “*it seemed to me*”, permitindo assim uma fala menos extensa que a original em inglês. Vale apontar aqui a questão do tempo verbal da oração “*it*

seemed to me” em inglês, que se encontra implícito na legenda em português, possibilitando assim uma maior redução da fala.

- especificação:

Exemplo 8

Filme original em inglês	Legendas piratas em português
“What was it between them?”	“O que acontecia entre eles?”

(“*Hannibal*”, 2001)

A fala “*What was it between them?*”, com 25 caracteres, dificilmente seria traduzida com um número igual ou menor que esse. Não é possível traduzir utilizando um Processo Relacional semelhante em português, visto que uma sentença como “O que era entre eles?” não faria sentido em português. Algo precisa ser explicitado, mas sempre observando um menor número possível de caracteres. Vemos aqui um caso em que a tradução será feita com um número maior de caracteres que a fala original em inglês teria em modo escrito. Aumentar muito o número de caracteres pode ser problemático, pois o tempo para ler um texto maior ficaria muito curto. No caso, a saída encontrada pelo legendista apresentou 27 caracteres; uma saída relativamente curta, obtida através da explicitação de uma ação. Observa-se que, no original em inglês, a oração “what was it between them” apresenta o Processo Relacional “was”. O uso de um Processo Relacional estabelece uma relação entre os Participantes. Processos Relacionais não são utilizados para descrever ações. Na legenda pirata em português do Exemplo 8, o Processo utilizado – “acontecia” – é um Processo Material, de maneira que o locutor indica que os personagens em questão estão a realizar uma ação. Entende-se, então, que a ação foi explicitada na legenda, especificada utilizando-se de um Processo Material. Vale ressaltar que a tradução se deu com um número de caracteres

maior que o texto original, mas, sem essa explicitação, poderia ter sido ainda maior. A explicitação foi feita buscando reduzir a legenda o máximo possível, ainda que esta continue maior que a fala original. Por isso entende-se que a explicitação por especificação foi motivada pela necessidade de redução.

Adotando-se os critérios supracitados no que se refere à explicitação, esse fenômeno é analisado e discutido na segunda seção do capítulo de Análise e Discussão dos Dados.

2.3. Estudos sobre Fluxo da Informação em modalidades da tradução audiovisual

Nesta seção serão considerados alguns subsídios fornecidos pela Lingüística Sistêmico-Funcional, que tem base na Gramática Sistêmico-Funcional de Michael Halliday, um trabalho iniciado em 1960, compilado pela primeira vez em 1985, reeditado em 1994 e, em 2004, atualizado em co-autoria com Christian Matthiessen. A LSF continuou sendo desenvolvida também com outros colaboradores, dentre os quais se destacam Eggins (1994), Thompson (1996; 2004) e Martin et al (1997).

2.3.1. Organização Temática, Estrutura da Informação, Progressão Temática, Fluxo da Informação (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004)

À luz da Lingüística Sistêmico-Funcional (LSF), com base na Gramática Sistêmico-Funcional (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004), a língua é vista como um sistema, no qual podem ser observados padrões. Essa abordagem busca regularidades pela análise da função, do texto, dos recursos e da potencialidade de significados, em vez de analisar formas, sentenças isoladas, regras e gramaticalidade.

A LSF compreende a linguagem como um sistema de escolhas, assumindo, portanto, que, no caso da tradução, diferentes traduções podem construir significados

semelhantes organizados de maneiras distintas (VASCONCELLOS, 1997). Vale reiterar que a análise da organização da mensagem pode se somar às características técnicas das legendas (DÍAZ-CINTAS, 2003), que restringem as possibilidades de organização do texto (FRIES, 1995; THOMPSON, 2007), conforme discutido mais detalhadamente a seguir nesta seção.

Tomando a oração como unidade de análise, Halliday e Matthiessen (2004) apontam três Metafunções, quais sejam: i) Ideacional (que se identifica com a representação do mundo); ii) Interpessoal (que se identifica com a troca de mensagens); e iii) Textual (organização da mensagem).

Segundo Halliday e Matthiessen (2004), entende-se que a oração parte de uma informação já conhecida pelo leitor/ouvinte (Dado) que flui em direção a algo novo (Novo) que é anunciado. Essa estruturação do texto incluindo elementos Dados e Novos é chamada de *Estrutura da Informação*. Concomitantemente a isso, ainda segundo Halliday e Matthiessen (2004), a mensagem pode ser analisada referindo-se a que elemento da realização léxico-gramatical é encontrado em posição inicial (Tema) orientando o restante da mensagem (Rema).

O conceito de Tema tem evoluído desde o início dos estudos referentes à LSF (CLORAN, 1995; FRIES 1995; 2002; THOMPSON 2004; 2007). A noção de Tema e Rema partiu do trabalho dos lingüistas da Escola de Praga sobre a Perspectiva Funcional da Sentença, mais tarde teorizado com diversas mudanças⁹. Fries (1995, p. 318) ressalta diferentes definições que Halliday deu para o tema, resumindo-as em “o ponto de partida da mensagem”, “o gancho no qual a mensagem está pendurada” ou “de

⁹ A “evolução” da noção de *Tema* pode ser encontrada em Fries (1995) e em Thompson (2007). Para este trabalho, entretanto, discorrer detalhadamente sobre esse histórico, relativamente longo e já tratado pelos referidos autores, não pareceu necessário, visto que suas descrições, ainda que sucintas, seriam, mesmo assim, demasiado longas e possivelmente contraproducentes para este trabalho.

que a mensagem se trata”¹⁰ e apontando que se localiza no início da mensagem, no caso da língua inglesa. Entende-se que, em alguns idiomas, o Tema pode não ser realizado em posição inicial, mas pode-se generalizar que línguas européias/ocidentais tendem a tematizar em posição inicial (FRIES, 1995; THOMPSON, 2007).

Fries (1995; 2002) e Thompson (2007) examinam os Temas em “Unidades-T” (*T-units*), isto é, complexos oracionais que contêm uma oração independente juntamente com todas as orações hipotáticas que dela dependem. Os referidos autores mencionam a hipótese de se agruparem as estruturas encontradas no texto (orações, principalmente) em Macrotemas (orações que são Temas de parágrafos, ou parágrafos que são Temas de capítulos, por exemplo) e/ou em Unidades-T, levando-se em conta, por exemplo, estruturas metafóricas como o Tema da oração, em lugar de se adotar uma postura mais congruente¹¹, em que a estrutura metafórica é compreendida como uma oração com Tema e Rema. Também discutem se o Tema se encerra no primeiro elemento ideacional, ou se abrange o Sujeito, como Martin et al (1997) apontam. Como o Sujeito não é uma categoria da Metafunção Textual, Fries (1995; 2002) e Thompson (2004; 2007) não adotam essa forma de categorização em seus trabalhos, assim como tampouco o fazem Halliday e Matthiessen (2004), considerando-o apenas como um “*would-be Theme*” (Halliday; Matthiessen, 2004, p. 103, rodapé), chamando-o de “Tema deslocado” (“*displaced Theme*”), pois, segundo esses autores, o Sujeito localizado após o Tema Marcado somente poderia ser considerado Tema se o que se encontra em posição Temática estivesse em uma oração à parte. O termo Sujeito aqui se trata do Participante sobre o qual algo é comentado (HALLIDAY & MATTHIESSEN,

¹⁰ Minha tradução de “(...) ‘the point of departure of the message’, ‘the peg on which the message is hung’ or ‘what the message is about’.” (FRIES, 1995, p. 318)

¹¹ Essa diferenciação será detalhada mais adiante, mostrando os problemas de sua aplicação no corpus desta pesquisa.

2004; THOMPSON, 2004). Trata-se de uma categoria da Metafunção Interpessoal da Gramática Sistêmico-Funcional (Halliday & Matthiessen, 2004). Uma oração pode começar com algum outro elemento Ideacional, como, por exemplo, uma Circunstância. Nesse caso, seria possível considerar essa Circunstância por si só o Tema (HALLIDAY & MATTHIESSEN, 2004; THOMPSON, 2004), ou estender o Tema até o Sujeito (MARTIN ET AL, 1997). Vale ressaltar aqui que uma análise levando-se em conta estruturas Metafóricas também é possível. Podem-se encontrar Metáforas Interpessoais, por exemplo, as quais podem ser analisadas como um único elemento (ponto de vista *metafórico*), ou fragmentadas analisando-se cada elemento que as compõe (ou seja, um ponto de vista *congruente*). Essas diferentes posições podem ser mais bem compreendidas analisando-se o Exemplo 9 a seguir, extraído do corpus desta pesquisa:

Exemplo 9

*“É muito possível que ela tenha
uma seringa no cabelo”*

(Legenda extraída da legendagem pirata em português de “Hannibal”)

Pode-se analisar o segmento “é muito possível” metaforicamente, considerando-o um só elemento, semelhante à expressão “talvez”, de modo que esse segmento constituiria um elemento Interpessoal (no caso, um Adjunto Modal de Modo). Ou pode-se considerar o Processo Relacional (“é”) em posição inicial como sendo, por si só, o Tema, sob uma perspectiva congruente. A opção por uma perspectiva metafórica ou congruente será discutida mais adiante no capítulo de Metodologia.

Vale mencionar que, para Halliday e Matthiessen (2004), quando a mensagem se organiza com uma estrutura “esperada” (ex: o Sujeito em posição Temática, ou a

estrutura que se encontraria normalmente na referida posição no idioma em questão) em uma determinada posição, diz-se que é uma posição “Não-Marcada”; se, ao contrário, a mensagem se organiza com uma estrutura “não-esperada” em uma determinada posição, diz-se que é uma posição “Marcada”. Halliday e Matthiessen (2004) mencionam os termos “Marcado” e “Não-Marcado” (“*Marked*” e “*Unmarked*”) principalmente para Temas, mas Fries (1995; 2002) se utiliza desses termos também para caracterizar a posição dos N-Remas, que serão tratados mais adiante nesta seção.

O Tema pode ser simples ou múltiplo, sendo esperado que ele corresponda a um Participante que seja o Sujeito da predicação – forma “Não-Marcada” (HALLIDAY; MATTHIESSEN 2004, p. 85) –, a um Processo ou Circunstância – forma “Marcada” (HALLIDAY; MATTHIESSEN 2004, p. 85) –, ou até mesmo a uma Estrutura Tematizada (THOMPSON 1996; 2004; 2007), tal como um Equativo Temático, por exemplo. Considere-se a seguir mais um fragmento do corpus:

Exemplo 10

“Muito bem.

Prestem atenção. O plano é este.”

(Legenda extraída da legendagem pirata em português de “Hannibal”, grifo meu.)

A mensagem encontrada na oração sublinhada no Exemplo 10 poderia ser realizada como “este é o plano”, transmitindo-se uma mensagem semelhante. Uma informação é apresentada como um Dado e outra como o Novo. Essa noção de Dado e Novo pode ajudar a compreender por que um Tema é tido como “Marcado” ou “Não-Marcado”. Halliday e Matthiessen (2004), Fries (2002) e Thompson (2007) consideram “Marcados” os Temas circunstanciais ou Temas realizados por um Participante que não seja o Sujeito da predicação. Sob essa perspectiva, as orações “Este é o plano” e “O

plano é este” apresentam ambas Temas Não-Marcados (sublinhados). Esses mesmos autores – Halliday e Matthiessen (2004), Fries (2002) e Thompson (2007) – também explicam a questão de Marcado/Não-Marcado em torno do Fluxo da Informação. Consideram “Marcado” um Tema que apresenta uma “quebra” no Fluxo da Informação, chamando a atenção do leitor do texto para um elemento Novo que é anunciado e modifica a orientação do texto. Os referidos autores apontam que um Tema Marcado pode ser constituído de um Tema Enfocado (*focused Theme*), isto é, o Novo em posição Temática. O “esperado”, segundo esses autores, é que uma mensagem comece por algo que o leitor/ouvinte já conheça (Dado), para poder se situar em um contexto e então compreender a novidade que se apresentará ao fim da mensagem (Novo). O Dado é algo que o leitor/ouvinte tem como recuperar ou já conhece; o Novo, segundo esses autores, é algo que o locutor deseja anunciar ao interlocutor. A seguir, um exemplo:

Exemplo 11

“Na noite passada ouvi uns barulhos.”

(Legenda extraída da legendagem pirata em português de “Cubo Zero”)

Nessa cena do filme, os personagens estavam discutindo a partida de xadrez que estavam jogando e, com essa fala, o assunto foi redirecionado para o que aconteceu na noite anterior, que não havia sido mencionada no filme até esse momento. Essa circunstância corresponde, então, a um elemento Novo que redireciona a conversa. A informação poderia ter sido estruturada de outras formas, como, por exemplo: i) “Ouvi uns barulhos na noite passada” (com o Experienciador elíptico “Eu” Tematizado) ou ii) “Uns barulhos ouvi na noite passada” (com o Fenômeno “Uns barulhos” Tematizado). Na legenda, o que se Tematizou foi a circunstância “Na noite passada”. Essa informação Nova em posição Temática chama a atenção do leitor da legenda para o

momento em que ocorre o Processo Mental “ouvi”, localizando-o em um contexto. Segundo a perspectiva de Martin et al. (1997), o Tema se estende até o Experienciador (elíptico) “eu”, de maneira a ter-se o Tema “*Na noite passada, [eu]*”, enquanto, sob a perspectiva apontada por Halliday (1994), Fries (1995; 2002), Halliday e Matthiessen (2004) e Thompson (2004; 2007), essa circunstância em posição inicial – “Na noite passada” – constitui em si mesma o Tema, sendo esse um caso do que Halliday e Matthiessen (2004, p. 85) chamam de “Tema Enfocado” (“*focused Theme*”). O Experienciador “eu” é o que os autores chamaram em inglês de “*would-be Theme*”, ou seja, uma estrutura com o potencial de ser Tema, mas que não é o Tema de fato. Tem-se, então, um Tema Enfocado, mas não necessariamente um Tema Marcado. No capítulo de Análise e Discussão dos Dados são apontados casos em que um Tema Marcado corresponde a um elemento Dado. A “quebra” no texto pode ser causada por uma mudança de contextualização, não necessariamente devida a um foco no elemento Novo em posição Temática. Entende-se, então, que os conceitos de Tema Marcado e de Tema Enfocado são distintos, ainda que possa haver um ponto de contato.

Fries (1995; 2002) argumenta que o início da mensagem até o primeiro elemento ideacional da oração pode ser tratado como Tema e que o termo Rema se aplica a todo o restante da oração, de modo que o Novo em posição final fica sem um nome específico, propondo, então, chamá-lo de “N-Rema” (“*N-Rheme*”). Enquanto o Tema orienta a mensagem comunicada na oração, dizendo ao leitor como compreender o que se anuncia, o N-Rema é o cerne daquilo que de fato é anunciado. Uma mudança na Escolha Temática, então, constrói um conteúdo do N-Rema diferente (Fries 2002, p. 126). Por exemplo: ao examinar um texto com uma estrutura de “solução de problema”, espera-se que a informação flua à medida que o texto segue da descrição do problema até a descrição da solução, de modo que o N-Rema deve contar o cerne da solução, ao

passo que o Tema apresenta a caracterização do problema (Fries, 2002, p. 126). Em suma, o Tema “localiza” o leitor/ouvinte, enquanto o N-Rema anuncia a informação nova que se deseja que o leitor/ouvinte retenha (FRIES, 1995; 2002; THOMPSON, 2007), o que nos remete à noção de Estrutura da Informação.

Se a Estrutura da Informação é a organização da mensagem em Dado e Novo, o Fluxo da Informação é a progressão dessa estrutura, tendo-se um Novo retomado mais adiante como Dado. O Fluxo da Informação pode ajudar a compreender como se dão as cadeias coesivas de um texto. Ajuda também a apontar a tessitura em si da mensagem organizada no texto.

Diferentes escolhas Temáticas, com maior ou menor “Marcação” (“*Markedness*”) constroem Estruturas da Informação diferentes, conseqüentemente construindo Fluxos da Informação igualmente distintos. Se, no Exemplo 11, a expressão “Na noite passada” se encontrasse no final da oração, em lugar de aparecer em posição Temática, o Fluxo da Informação não se daria da mesma forma. Vê-se, então, um ponto de contato entre a Progressão Temática e o Fluxo da Informação. Ambos caminham juntos na Metafunção Textual.

Esta pesquisa tem maior enfoque na Metafunção Textual, observando-se a Organização Temática e a Estrutura da Informação, caracterizando-se a Progressão Temática e, por conseguinte, o Fluxo da Informação, por meio dos diferentes padrões encontrados de Método de Desenvolvimento (THOMPSON, 2007). Mesmo sendo o principal enfoque a Metafunção Textual, categorias da Metafunção Ideacional são utilizadas ao falar do fenômeno da explicitação no corpus (Participantes, Processos, Circunstâncias etc.) ao longo desta pesquisa. Além disso, elementos referentes às três Metafunções são considerados ao descrever o que é encontrado em posição Temática

(HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004; THOMPSON, 2004), conforme será explicado mais adiante nesta seção.

Fries (2002, p. 122) menciona também um terceiro componente da Metafunção Textual: a identificação do Participante, uma proposta dos estratificacionistas de Hartford, já apontada antes também por Martin (1992, p. 95). Entretanto, tal identificação no texto encontrado nas legendagens de filmes ainda carece de fundamentação teórica, pois as legendagens e o canal auditivo apresentam apenas parte do texto. A identificação do participante se dá, nesse caso, também por meio do que se encontra no canal visual. O canal visual do corpus é sempre levado em conta também ao anotar-se o corpus. Sua codificação se pauta na Organização Temática, na Estrutura da Informação, na Progressão Temática e no Fluxo da Informação. Quando um elemento da mensagem não se encontra no texto auditivo, mas em algo que se pode ver no canal visual, é anotado como sendo recuperado pelo contexto, já que o canal visual faz parte do contexto em que se encontram as falas do filme. Caso algo seja retomado de (ou em) um tal elemento não-verbalizado nas legendas, considera-se na anotação do corpus e nas análises que é retomado de (ou em) um ponto do contexto que não corresponde a elemento algum do texto das legendas, mas do (ou no) contexto geral. Isso faz parte da Metodologia desta pesquisa, mas explica-se desde já para facilitar a compreensão de como esses referenciais teóricos são adotados nesta pesquisa.

Cloran (1995), Fries (1995; 2002) e Thompson (2007) fazem referência ao trabalho de Daneš (1974), que aponta que a escolha de Temas em um texto não é feita ao acaso, ou aleatoriamente, ou sem conexão com o texto. O autor afirma que a escolha de Temas é padronizada e que seria intuitivamente esperado que algum tipo de regularidade ou padrão governe a progressão da apresentação do Sujeito/Assunto.

Daneš (1974, p. 109) identifica três tipos de Progressão Temática, que podem ser, de uma maneira mais simplificada, apontados nos seguintes padrões:

i) Progressão Temática linear simples: padrão linear de Tematização de Remas, em que cada Rema é retomado no Tema do que é dito a seguir. Esse padrão mais básico de Progressão Temática pode ser representado como *Rema* > *Tema*. Veja-se um exemplo:

Exemplo 12


“Barney, dê-nos a sua opinião
sobre o que observou”
↓
“**O que** acontecia entre eles?”

(Legendas extraídas da legendagem pirata em português de “Hannibal”)

Observe-se que o Novo (sublinhado em itálico na primeira legenda do Exemplo 12) é retomado no Dado (sublinhado em negrito na segunda legenda do Exemplo 12). A Metaforização “a sua opinião” (nominalização de “o que você opina”) corresponde à informação Nova no contexto, pois já era sabido, nesse momento do filme, que o personagem Barney havia observado algo; aqui pedem sua *opinião* sobre o que foi observado.

ii) Progressão Temática contínua: padrão em que o mesmo Tema aparece em diversas orações, mas seguido cada vez de um Rema distinto. Pode ser simbolizado como *Tema* > *Tema*. Veja-se um exemplo:

Exemplo 13

“Ela suscitava-lhe interesse.

Ela intrigava-o.”

(Legenda extraída da legendagem pirata em português de “Hannibal”)

Note-se que o Tema (sublinhado) é retomado do Tema anterior, sendo repetido várias vezes, constituindo um Dado retomado em orações consecutivas.

iii) Progressão Temática derivada do Tema: padrão formado pela derivação particular dos temas a partir de um *Hipertema*. Conforme explicado anteriormente, um Hipertema é, por exemplo, uma oração que serve de Tema para um parágrafo, ou um parágrafo que serve de Tema para um capítulo (Halliday; Matthiessen, 2004). A partir desse conceito de Daneš, Martin (1992) desenvolveu o conceito de Macrotema: um Tema de ordem superior a outros Temas. Veja-se um exemplo:

Exemplo 14

“- Peão para Rei 2.
 - Cavalo para o bispo da rainha 6.

 - Xequ.
 - O quê?”

(Fragmento extraído da legendagem pirata em português de “Cubo Zero”)

Observe-se que, embora os Processos na primeira legenda, composta de duas linhas, se encontrem elípticos (*Peão vai para... Cavalo vai para...*), é possível recuperar a transitividade, de modo que os Temas e os N-Remas foram anotados. Os Temas

(“Peão”, “Cavalo”) estão em negrito e os N-Remas (“Rei 2”, “o bispo da rainha 6”) estão sublinhados. Os Temas “Peão” e “Cavalo” referem-se a peças do jogo de xadrez (Macrotema) exibido no canal visual do filme, que integra o texto do filme legendado. Dessa forma, tem-se uma configuração de Temas retomados a partir de um Macrotema, que é, nesse caso, fornecido pelo contexto da situação. Os Absolutos (“*Xeque*”, “*O quê?*”) foram anotados como Dados. Os elementos em itálico no Exemplo 14 (Temas, N-Remas e Absolutos) se referem todos a um mesmo Macrotema que, no caso, é o contexto apresentado no canal semiótico do filme (o jogo de xadrez).

Certas frases, tais como “*Xeque*” e “*O quê?*” do Exemplo 14, não chegam a formar orações. São o que Halliday e Matthiessen (2004, p.100) mencionam como “*minor clauses*” e desempenham a função *Absoluto* (“*Absolute*”). Segundo os autores, Absolutos não apresentam transitividade a ser observada, sem constituir Tema. Isso não significa necessariamente que não haja Fluxo da Informação a ser observado; apenas não há Organização Temática. Isso será discutido mais detalhadamente nos Capítulos de Metodologia e de Análise e Discussão de Dados.

Fries (1995) e Thompson (2007) apontam que há uma sobreposição da Progressão Temática com o Fluxo da Informação, chamando o agrupamento dos dois de “Método de Desenvolvimento” (*Method of Development*). No Exemplo 14, os Temas e N-Remas estão todos grifados (Temas em negrito e N-Remas sublinhados). Nota-se que tanto o Tema como o N-Rema derivam do mesmo Macrotema nesse contexto (no caso, o jogo de xadrez que os personagens estão jogando), o que aponta que a informação flui segundo o modo como o texto foi organizado. Logo, há uma sobreposição dos dois conceitos aqui, sendo que a Progressão Temática tem enfoque nos Temas e o Fluxo da Informação tem enfoque na retomada da Informação de cada Novo em sucessivos Dados. O local onde cada elemento (Dado e Novo) é retomado (caracterizando, assim, o

Fluxo da Informação) é mapeado pelo Padrão de Progressão Temática, a partir do qual se caracteriza, com esse conceito duplo sobreposto, o Método de Desenvolvimento. Reitera-se aqui que a noção de Método de Desenvolvimento aparece nos trabalhos de Fries (1983; 1995; 2002) e é mais elaborada no trabalho de Thompson (2007). A tipificação mais elaborada encontrada em Thompson (2007) é aqui adotada.

Fries (1995, p. 318) afirma que os padrões de Progressão Temática podem variar de acordo com o texto. Afirma também que pode haver um hibridismo entre eles, ou padrões diferentes em fragmentos diferentes de um mesmo texto, dependendo do que se pretende comunicar. Fries (1995: 319) afirma ainda que o próprio fato de o texto se encontrar em forma escrita o limita, restringindo e delimitando o modo como a Progressão Temática se dá.

Vale ressaltar o que Thompson (2007, p. 689) aponta sobre a identificação do padrão de Progressão Temática: um fator que pode influenciar qual desses padrões será utilizado em um texto:

“(...) O primeiro fator se refere a se o discurso é planejado ou não-planejado. Em um discurso não-planejado (ou que pretende parecer não-planejado), as escolhas Temáticas são feitas com base em cada momento; tendem a refletir os significados que emergem como proeminentes ao longo do texto, simplesmente porque aparecerão no Tema ocasionalmente, mas não necessariamente de maneira padronizada. Isso se aplica principalmente a conversas (...) em que não é um só indivíduo quem realiza as escolhas Temáticas.”¹²

(THOMPSON, 2007, p. 689)

¹² Minha tradução de: “(...) The first is whether the discourse is planned or unplanned. In discourse that is unplanned (or intended to appear unplanned), thematic choices are made on a moment-by-moment basis; they are likely to reflect the meanings that emerge as prominent through the text, simply because these will appear in Theme at times, but not necessarily in a patterned way. This is particularly true of conversation (...) where it is not one person who is responsible for the Theme choices.” (THOMPSON, 2007, p. 689)

Entende-se, então, que um hibridismo é esperado. É possível que essas escolhas se dêem diferentemente em cada uma das legendagens feitas para um mesmo filme, pois se trata de tradutores legendistas diferentes, caracterizando padrões distintos de Método de Desenvolvimento. Isso será discutido no capítulo de Análise e Discussão de Dados.

Os trabalhos de Cloran (1995), Fries (1995; 2002), Thompson (2004; 2007) e Halliday e Matthiessen (2004) não analisam o texto das legendas de filmes. Fries (1995), por exemplo, tratou separadamente um romance, um conto de fadas, obituários e guias de viagem, apontando especificidades do Método de Desenvolvimento em cada um desses textos, mas não foram encontrados na literatura estudos sobre o Método de Desenvolvimento em legendagens de filmes. Como já foi dito, pretende-se caracterizar aqui as legendagens de filmes, fazendo a distinção entre legendagens comerciais e piratas; mais especificamente, em filmes de terror/suspense da década atual, produzidos em países de língua inglesa, veiculados com legendas em português no Brasil.

A categorização do corpus da presente pesquisa em “texto oral” ou “texto escrito” é ambígua. Por um lado, têm-se as legendagens em textos escritos, apresentadas no canal semiótico visual; por outro lado, esses textos traduzem falas encontradas no canal semiótico auditivo. Pode-se levar em conta até mesmo o fato de as falas dos personagens serem provenientes de um roteiro escrito. Entretanto, considera-se aqui que as falas no roteiro escrito pretendem simular textos orais espontâneos para o espectador. Vale mencionar aqui que há também mudanças de Registro¹³ ao longo dos filmes. As Relações (*Tenor*) entre os personagens dos filmes, o Campo (*Field*) e, em algumas

¹³ Díaz-Cintas e Remael (2007, p. 189) mencionam o conceito de Registro, citando Halliday (apud JOHNSON; JOHNSON, 1998, p. 272), mas não discorrem sobre qual é o Registro em questão nas gravações audiovisuais legendadas. Nas análises lingüísticas do texto das legendas, Díaz-Cintas e Remael (2007) não utilizam recursos da Lingüística Sistêmico-Funcional e Halliday não é mencionado em nenhuma outra parte do livro.

situações, mesmo o Modo¹⁴ (*Mode*) apresentam variações, de maneira que o corpus pode ser considerado um Registro relativamente híbrido¹⁵.

O procedimento de anotação do corpus para possibilitar as análises dos dados encontrados será descrito no capítulo de Metodologia.

¹⁴ Algumas legendas apresentam informações escritas na tela, não retiradas do canal auditivo. Trata-se de casos de explicitação motivada por mudanças no canal semiótico (PEREGO, 2003).

¹⁵ Em comunicação pessoal, a Profa. Dra. Célia Magalhães, pesquisadora na UFMG, sugere que se possa falar em *Registro Multimodal*. Análises Multimodais extrapolam o escopo desta pesquisa, que se enfoca nas legendagens em si, mas aproveita-se desde já para sugerir que futuras pesquisas poderiam ser realizadas enfocando-se tais aspectos.

3. METODOLOGIA

3.1. Corpus

O corpus desta pesquisa é composto dos fragmentos iniciais de dez filmes de terror/suspense da década atual produzidos em língua inglesa, cada um incluindo duas legendagens distintas, quais sejam: (i) legendagem comercial interlingüística em português e (ii) legendagem pirata interlingüística em português.

Entende-se por legendagem *interlingüística* (DÍAZ-CINTAS, 2003; ARAÚJO, 2004) aquela que traduz para outro idioma o que se encontra no canal semiótico e por legendagem *intralingüística* aquela que apresenta informação do canal semiótico no mesmo idioma. Segundo Araújo (2004), a legendagem intralingüística pode ser elaborada para diferentes propósitos; por exemplo: para auxiliar no ensino de língua estrangeira ou para uma audiência com deficiência auditiva – neste caso, uma legendagem especial para surdos é feita. Embora o objeto de estudo aqui seja a legendagem interlingüística em português, esta precisa ser estudada em relação ao áudio original em inglês. As legendagens intralingüísticas em inglês, presentes nos DVDs comerciais, foram então utilizadas como base para se ter as falas do áudio em inglês de modo escrito, passíveis de serem anotadas, visto que essas legendagens apresentam a linguagem do áudio, bastando adicionar a elas o que foi omitido (cinco omissões de repetições de falas). As falas omitidas foram adicionadas a essas legendagens, de modo que assim se obtiveram todas as falas encontradas no áudio em modo escrito, para servir de parâmetro de comparação nas análises das legendagens comerciais e piratas em português. As legendagens comerciais em português foram extraídas desses mesmos DVDs comercializados no Brasil. As legendagens piratas foram encontradas na Internet, tendo elas sido produzidas para versões dos filmes veiculadas na Internet, conforme será explicado a seguir.

Há uma certa dificuldade em se definir qual é o texto-fonte a ser observado. Por um lado, tem-se o texto encontrado nas falas, no áudio do filme. Por outro lado, informações que aparecem escritas na tela do filme também podem aparecer traduzidas nas legendas (TOURY, 1995; REMAEL, 2001; DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007)¹⁶. Toury (1995, p. 76) e Remael (2001, p. 18) afirmam que o texto-fonte é uma combinação de i) falas encontradas no áudio e ii) certas informações encontradas na imagem. Propõe-se, para este trabalho, que o texto-fonte seja considerado a combinação de informações verbais encontradas no canal semiótico, quer estejam no canal auditivo ou escritas no canal visual.

Os filmes que compõem este corpus foram veiculados primeiro no circuito pirata em formato “.avi” para visualização em computadores com legendas em formato “.srt” ou “.sub”. Os DVDs comerciais foram disponibilizados no Brasil posteriormente, segundo apontado por usuários das legendagens piratas¹⁷.

O corpus foi obtido processando-se os filmes a partir dos DVDs oficiais lançados no Brasil, adicionando-se as legendagens piratas encontradas na Internet. Os fragmentos selecionados dos filmes foram convertidos para o formato “.avi”, para serem mais facilmente analisados no computador, e as legendagens comerciais foram extraídas dos DVDs, convertidas ao formato “.srt”.¹⁸ O corpus é composto de

¹⁶ Agradecimentos especiais à Profa. Dra. Maria Lúcia Vasconcellos, pesquisadora na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), que apontou essa problemática, mencionando a literatura existente no que se refere a essa dificuldade em se definir o texto-fonte no caso da Tradução Audiovisual.

¹⁷ Informação apontada pelos usuários que deixaram comentários na seção de descarga de legendagens dos fóruns <www.videoloucos.com.br> e <http://titles.box.sk>, acessados em 26 de novembro de 2006. As legendagens puderam ser obtidas do sítio eletrônico <http://titles.box.sk>. Os comentários do fórum “videoloucos” se referem aos mesmos filmes.

¹⁸ Os filmes piratas são veiculados na Internet através de programas de compartilhamento de arquivos “peer-to-peer” (“P2P”) em formato MPEG ou AVI, sendo o AVI (Audio-Video Interleaving) gravado com um código de compressão de sinais para o vídeo e outro para o áudio. O código “XviD” foi selecionado para o vídeo e “MP3” para o áudio – trata-se de uma combinação freqüente nesses arquivos, sugerida por fóruns como <www.videoloucos.com.br> e <www.divx.box.sk>. As legendagens foram extraídas em arquivos “.srt” separados – formato freqüente em sítios eletrônicos de legendagens piratas tais como: <www.opensubtitles.org>, <www.legendas.tv> e <titles.box.sk>, entre

fragmentos dos filmes em “.avi”; dos fragmentos correspondentes extraídos das legendagens piratas circuladas via Internet em português; e dos fragmentos correspondentes extraídos das legendagens comerciais em português encontradas nos DVDs comercializados no Brasil.

Para cada filme, o fragmento selecionado é delimitado do início do filme até a primeira mudança de capítulo do DVD encontrada após um mínimo de dez minutos de filme transcorridos, de modo que cada fragmento se encerra em uma mudança de cena, tendo-se em vista que as mudanças de capítulos dos DVDs correspondem a mudanças de cenas¹⁹.²⁰ Com isso, tem-se aproximadamente a mesma quantidade de texto que haveria para analisar em um filme na íntegra, o que favorece a análise de um número maior de filmes diferentes, de modo que as características encontradas não se referem a um só tradutor ou a um único filme. Como os fragmentos são tomados a partir do início de cada filme, não há problemas de referências a cenas já transcorridas ou recuperação de informações anteriores no filme. Buscou-se evitar também que todos os filmes fossem produzidos em um mesmo país de língua inglesa, de modo a aumentar a abrangência do corpus. Tem-se, então, filmes produzidos nos EUA, Canadá e Reino Unido. Entretanto, nota-se em fóruns de Internet, tais como <www.videoloucos.com.br> e <www.divx.box.sk>, que há um maior volume de postagens e comentários relacionados a filmes produzidos nos EUA, de modo que esses foram mais numerosos no corpus.

outros. O processo de extração do corpus e as razões para esses formatos serão explicados na seção seguinte deste capítulo.

¹⁹ A duração exata de cada fragmento e o número de legendas por legendagem em cada fragmento de filme legendado serão apontados nas Tabelas 5 e 6, respectivamente, no Capítulo de Análise e Discussão de Dados.

²⁰ O termo *cena* é usado aqui conforme a definição do dicionário Houaiss: “Parte de filme ou de vídeo que focaliza determinada situação em um mesmo ambiente, geralmente com as mesmas personagens, podendo incluir diversos planos ou tomadas.” (HOUAISS ET AL., 2001, p. 670)

A compilação do corpus foi definida com base nos seguintes critérios:

- Tipo de filme

Para minimizar questões de censura ou restrições na tarefa do tradutor devidas a aspectos sensíveis (termos “tabu”, por exemplo), foram selecionados filmes classificados como tendo um público-alvo adulto, optando-se, no caso, por filmes de “terror/suspense”, cujos DVDs brasileiros foram comercializados com um aviso em suas caixas indicando que esses filmes são desaconselhados para menores de 16 anos. No sítio eletrônico <www.imdb.com> (*the Internet Movie Database*), encontra-se também a informação de que esses filmes foram todos, nos EUA, “rated R” (*restricted*), o que indica que esses filmes são desaconselhados para menores de 17 anos no referido país.

- Disponibilidade da legendagem

O critério adotado foi selecionar filmes para os quais houvesse pelo menos a faixa de som original do filme em inglês e legendagens em inglês e português nos DVDs comerciais lançados no Brasil.

Com base no tipo de filme e na disponibilidade da legendagem, os filmes escolhidos foram:

QUADRO 2
Filmes que compõem o corpus

Título no Brasil	Título original	Ano de produção	País	Distribuição comercial no Brasil
<i>Amaldiçoados</i>	<i>Cursed</i>	2005	EUA	Europa Filmes, 2006
<i>O Buraco</i>	<i>The Hole</i>	2001	Inglaterra	Europa Filmes, 2002
<i>A Casa de Cera</i>	<i>House of Wax</i>	2004	EUA	Warner do Brasil, 2004
<i>A Cela</i>	<i>The Cell</i>	2000	EUA	Playarte, 2000
<i>A Chave-Mestra</i>	<i>The Skeleton Key</i>	2006	EUA	Universal do Brasil, 2006
<i>Cubo Zero</i>	<i>Cube Zero</i>	2004	Canadá	Imagem Filmes, 2004
<i>Hannibal</i>	<i>Hannibal</i>	2001	EUA	Columbia Pictures do Brasil, 2001
<i>Jogos Mortais 2</i>	<i>Saw 2</i>	2005	Canadá	Aliance Empresa de Audiovisual Ltda, 2005
<i>O Massacre da Serra Elétrica</i>	<i>The Texas Chainsaw Massacre</i>	2003	EUA	Europa Filmes, 2003
<i>A Vingança de Willard</i>	<i>Willard</i>	2003	EUA	Playarte, 2003

Os DVDs não indicam os tradutores responsáveis pelas legendagens, de modo que esse dado não está disponível.

3.1.1. Obtenção das legendagens piratas

Todas as legendagens piratas incluídas neste corpus foram encontradas no sítio eletrônico <<http://titles.box.sk>>.

Os filmes vêm circulando nas versões lançadas nos EUA, que têm os mesmos tempos totais de duração que as versões veiculadas oficialmente em DVDs no Brasil. O sistema de gravação utilizado no Brasil é o mesmo utilizado nos EUA (NTSC), podendo o filme ser gravado a aproximadamente 24 ou 30 quadros por segundo²¹. A

²¹ A taxa de quadros por segundo em NTSC é variável, podendo ser de aproximadamente 23,97 qps ou 29,97 qps. O padrão europeu, PAL, usa necessariamente 25 qps. O padrão de gravação utilizado para DVDs em todo o continente americano e no Japão é NTSC. Em todos os demais países do mundo é PAL. Esse dado é fornecido por sítios eletrônicos de vendas de DVDs como <www.dvdworld.com.br> e <www.amazon.com>, por exemplo.

taxa de quadros por segundo é um dado importante, visto que legendagens sincronizadas para uma taxa de quadros por segundo diferente podem apresentar problemas ao serem utilizadas para o mesmo arquivo *.avi*. Os dois formatos de legendagem pirata foram: *.sub* (apenas para “A Cela” e “Hannibal”) e *.srt* (todas demais). O formato *.srt* apresenta a vantagem de ser baseado em tempo de filme decorrido. A sincronização em formato *.sub* é feita através da vinculação com um quadro específico do filme, o que apresenta sérios problemas de falta de sincronismo caso a cópia do filme tenha uma taxa de quadros por segundo diferente. As duas legendagens em formato *.sub* foram, então, convertidas para *.srt* a título de padronização. Nenhum problema de sincronismo foi encontrado na conversão, já que a taxa de quadros por segundo (qps) de cada filme era conhecida²² (29,97 qps em “A Cela” e 23,76 qps em “Hannibal”, ambos gravados em NTSC). Nenhuma das legendagens piratas foi produzida para o padrão PAL, que teria exatos 25 qps. Filmes gravados em NTSC podem apresentar taxas de 23,76 qps, 23,96 qps ou 29,97 qps. Compreende-se, assim, que versões da América do Norte foram usadas, mesmo quando o filme não foi originalmente produzido nesse continente (exemplo: “O Buraco”, produção britânica – filme encontrado na Internet gravado a 29,97 qps, com sua respectiva legendagem pirata).

3.1.2. Tratamento do corpus

DVDs comerciais de filmes têm a informação *encriptada*, isto é, codificada de maneira que não se pode apenas “copiar e colar” do DVD para o disco rígido do computador. É necessário *decriptar*, isto é, recodificar a gravação no código que o computador reconhece. A encriptação é uma forma de se dificultar a pirataria. Não é

²² Informação gerada automaticamente pelo programa *BS Player*.

necessária para que um DVD seja reproduzido em um aparelho de DVD comum. As análises feitas no computador precisavam de arquivos próprios para serem manipulados eletronicamente. Para isso, os DVDs oficiais dos filmes escolhidos para o corpus foram decriptados e convertidos em “.avi”. As legendagens dos DVDs foram extraídas via OCR (*Optical Character Recognition*) para o formato “.srt”, de maneira que puderam ser mais facilmente analisadas e anotadas no computador, além de permitir, assim, que o corpus fosse anotado digitalmente. Desse modo, obtiveram-se as legendagens intralingüísticas em inglês (para servir de base para a anotação do áudio) e as legendagens interlingüísticas comerciais em português. As legendagens piratas, obtidas da Internet já em formato-texto (“.srt” ou “.sub”), foram adicionadas ao corpus separadamente. Oito delas estavam em formato “.srt” e duas – a saber, “A Cela” e “Hannibal” – em “.sub”; a título de padronização, as legendas em formato “.sub” foram convertidas para “.srt” usando o programa *SubSync*. Todos os programas utilizados para extração do corpus e tratamento das legendas puderam ser descarregados em versões gratuitas (“*freeware*”) do sítio eletrônico <www.superdownloads.com.br>²³.

A decriptação dos DVDs foi feita com o programa *DVD Decrypter* e as legendagens foram extraídas via OCR com o programa *SubRip*. Os vídeos foram convertidos para *.avi* com o programa *DVDx*.

Deve-se ainda considerar um aspecto técnico dos DVDs: as legendas que compõem as legendagens são gravadas em pequenos arquivos fotográficos (*.gif*), animados ou não, embutidos nos arquivos *.vob* que compõem a gravação do DVD. A animação é usada em caso de efeitos de esmaecimento (“*fade in*” e “*fade out*”) nas legendas. O usuário não tem muito controle sobre tais detalhes ao assistir um DVD.

²³ Acesso em 26 de junho de 2007.

Entretanto, legendagens piratas são arquivos de texto. O *player* – isto é, o programa utilizado para visualizar o filme em conjunto com uma legendagem – pode ser configurado para exibir as legendas com a fonte que o usuário escolher, do tamanho que o usuário preferir. Ao aumentar muito o tamanho da fonte, as legendas podem não caber mais na tela. Então, há duas opções: i) o usuário pode configurar o *player* para automaticamente reduzir o tamanho da fonte quando necessário; ou ii) pode configurá-lo para adicionar automaticamente novas quebras de linhas onde forem necessárias, o que torna o número de linhas das legendas piratas relativamente impreciso, pois tudo dependerá de como o usuário configurou seu *player*. O legendista pode inserir quebras de linhas obrigatórias, mas, se o usuário escolher um tamanho de fonte muito grande e optar por adicionar quebras de linhas onde necessário, é possível que as duas linhas se transformem em três, quatro ou mais linhas. No entanto, as quebras obrigatórias encontradas nas legendas nunca ultrapassaram o limite de duas linhas por legenda em todo o corpus desta pesquisa. Usando a configuração padrão do software *BS Player* – programa gratuito escolhido para visualização dos filmes com suas legendagens piratas – de fonte Arial 16, nenhuma quebra adicional foi necessária ao visualizar os filmes legendados.

É possível que usuários com monitores pequenos e/ou com dificuldades de visão talvez prefiram legendas com tamanho maior na fonte, conforme discutido por fãs legendistas no sítio eletrônico <www.videoloucos.com.br>²⁴. O corpus foi visualizado, ao longo desta pesquisa, em um monitor de 17”, tela plana, padrão “*full screen*” (aspecto 4:3), com o pesquisador sentado próximo ao monitor. O tamanho de fonte padrão do programa *BS Player* (Arial 16) foi considerado satisfatório pelo pesquisador para a leitura das legendas. Essas características das legendagens dos

²⁴ Acesso em 16 de junho de 2009.

DVDs e das legendagens em formato “.srt” serão retomadas no Capítulo de Análise e Discussão de Dados, pois são importantes para se tratar do número de linhas ao se discutirem os aspectos descritivos (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007).

3.1.3. Tamanho do corpus

Como foi dito, a legendagem comercial e a pirata para cada filme correspondem a um mesmo fragmento do mesmo filme, que se estende do início de cada filme até a primeira mudança de cena após um mínimo de dez minutos de filme transcorridos; ou seja, o critério de compilação do corpus considerou cenas completas. Não se trata de um corte feito aleatoriamente em um mesmo tempo decorrido ou marcado por igual volume de texto (número de ocorrências). A quantidade de falas em cada filme é diferente, o que faz com que suas legendagens tenham volumes de texto distintos, conforme detalhados a seguir. Reitera-se aqui que cada porção de texto apresentado por vez na tela durante a exibição do filme legendado constitui uma *legenda* e que o conjunto de legendas encontrado em um filme legendado constitui uma *legendagem*, conforme discutido no capítulo de Revisão de Literatura.

A legendagem com menor número de ocorrências (*tokens*)²⁵ do corpus é a legendagem comercial em português de “A cela” (“*The Cell*”), com 1.392 ocorrências. A mais longa é a legendagem pirata em português feita para o filme “Amaldiçoados” (“*Cursed*”), com 3.389 ocorrências (*tokens*). A Tabela 1 a seguir mostra os dados do corpus referentes ao número de ocorrências mais detalhadamente. Esses dados foram extraídos usando a suíte de programas *WordSmith Tools* e se referem ao corpus não-annotado.

²⁵ A proposta de se traduzir o termo *token* como “ocorrência” é sugerida em Berber-Sardinha (2004, p. 165).

TABELA 1
Quantidade de ocorrências (“tokens”) nas legendagens que compõem o corpus.

Filme	Legendagem comercial em português	Legendagem pirata em português
Amaldiçoados	2.961	3.389
O Buraco	1.774	1.890
A Cela	1.392	1.459
A Casa de Cera	2.299	2.672
A Chave-Mestra	2.189	2.187
Cubo Zero	1.629	1.559
Hannibal	1.453	1.751
Jogos Mortais 2	1.811	1.708
O Massacre da Serra Elétrica	2.471	2.153
A Vingança de Willard	1.355	1.618
Total	17.979	18.768

Os dados da Tabela 1 serão retomados para maiores discussões no capítulo de Análise e Discussão dos Dados.

3.2. A anotação do corpus

O corpus é composto de um conjunto de arquivos de computador: arquivos “.avi” para os filmes, com suas legendagens em arquivos “.srt” que se vinculam aos vídeos. A visualização de um arquivo “.avi” pode ser feita com ou sem legendas. No caso de exibir-se o filme legendado, é necessário abrir o arquivo de vídeo junto com um dos arquivos de legendagem sincronizado para esse vídeo²⁶.

A universalidade do formato de um mesmo corpus anotado para análises em programas diferentes é importante para o Projeto CORDIAL, no qual esta pesquisa

²⁶ Pode-se questionar por que as anotações nesta pesquisa não foram feitas diretamente nos arquivos de vídeo. A fim de sanar essa dúvida, explica-se aqui que isso se deve ao modo como anotadores de vídeo funcionam. Em primeiro lugar, anotadores de vídeo não abrem legendagens. Esse fato por si só já bastaria para descartar a hipótese de utilizá-los. Foram testados softwares como *NVivo* e *TASX Annotator*, mas esses programas apenas categorizam os vídeos e vinculam arquivos-texto a eles nos quais se pode inserir a marcação de tempo e, nesses arquivos em separado, fazer as anotações. As marcações de tempo já são claras e precisas nos arquivos das legendagens e os vídeos seriam anotados justamente para explicar o que foi extraído do canal visual para inserção nas legendas. Essas informações podem assim ser anotadas diretamente nos arquivos das legendagens.

se insere, de modo que é necessário que o formato seja aberto, passível de ser analisado através de um concordanciador e análogo ao formato das legendagens. As legendagens em formato *.srt* são arquivos análogos a *.txt*, que é o formato mais aberto que existe para um texto. Funcionam tanto em concordanciadores quanto em editores XML (de modo que podem ser acoplados a quaisquer corpora em formatos tais como o *.xml*). O formato *.srt* se mostrou perfeitamente funcional para todas as funções e programas de computador necessários à pesquisa. Para as análises, ele pode ser tratado como se fosse *.txt*, com perfeita compatibilidade com editores de texto e editores XML ou HTML, além de ser um formato “leve”, o que é essencial, já que precisam ser abertos juntamente com seus respectivos arquivos *.avi*, que demandam maior capacidade de processamento do computador. Os arquivos são anotados observando-se também o canal semiótico e as legendagens anotadas podem ser exibidas juntamente com o vídeo durante e após a anotação.

Para satisfazer a essas necessidades, cada uma das legendagens foi anotada utilizando-se um programa feito para elaborar legendas para filmes: *SubSync*, distribuído gratuitamente na Internet. Trata-se de um programa que permite fazer, corrigir, re-sincronizar e modificar legendas em geral. As anotações são feitas entre parênteses angulares, de modo que são compatíveis também com leitores HTML, XML etc. Os arquivos, entretanto, são *.srt*, isto é, *.txt* incluindo marcações de tempo, vinculando-os ao filme. As legendagens anotadas são salvas com nomes diferentes, de modo a não serem confundidas com as legendagens originais, não-anotadas. Embora as legendas com as anotações inseridas fiquem fora das margens normalmente utilizadas, podem ser visualizadas na íntegra com o próprio *SubSync* (além de *players* mais flexíveis, como, por exemplo, o *BS Player*) e, para outras análises, com contagens de etiquetas, as legendagens são abertas em um programa concordanciador.

Uma opção leve e prática, já adquirida pelo LETRA, é o concordanciador encontrado na suíte de ferramentas *WordSmith Tools*, que se mostrou funcional para isso, mas qualquer outro concordanciador também poderia ter sido utilizado. Com isso, obteve-se um corpus anotado juntamente com a exibição dos arquivos de filmes, passível de análises automáticas computadorizadas e também de ser visualizado na íntegra, com ou sem as anotações.

3.3. Etapas da análise

A primeira etapa se atém aos critérios apontados por Díaz-Cintas (2003) e por Díaz-Cintas e Remael (2007), com foco em aspectos descritivos das legendagens. Em segundo lugar, é feita uma caracterização das legendagens segundo a explicitação, utilizando as categorias de Perego (2003). Por último, são tratados aspectos referentes ao Fluxo da Informação (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004; THOMPSON, 2007) nas legendagens que compõem o corpus desta pesquisa. Essas três etapas são detalhadas separadamente nos subitens a seguir.

3.3.1. Análises descritivas das legendagens comerciais e piratas em português

Os parâmetros levados em conta se baseiam principalmente em Díaz-Cintas (2003) e em Díaz-Cintas e Remael (2007), embora conceitos de Gottlieb (1994; 1998) também tenham sido contemplados. Esses conceitos, reiterados a seguir, foram explicados mais detalhadamente no capítulo de Revisão de Literatura. Sintetizam-se os mesmos a seguir:

- **Formato das legendas:** número de linhas; localização das legendas; número de caracteres por linha; tipo de letra; cor das legendas; duração das legendas; posição das legendas; marcação.

- **Características do texto das legendas:** redução; condensação; omissão; segmentação.

3.3.2. Análises das legendagens piratas e comerciais em português com base no conceito de explicitação

Segundo Perego (2003), a explicitação pode ocorrer motivada i) por diferenças culturais, ii) por mudanças no canal semiótico ou iii) pela necessidade de redução e pode ser realizada por meio de adição ou de especificação, conforme apresentado no Quadro 1 no Capítulo de Revisão da Literatura.

Como já foi dito, a explicitação foi anotada manualmente assistindo-se aos filmes em um programa de legendagem – no caso, *SubSync*. A anotação foi realizada com as etiquetas (“*tags*”) descritas no Quadro 3 a seguir:

QUADRO 3
Categorizações de anotação utilizada no corpus desta pesquisa para categorias relacionadas ao conceito de explicitação (PEREGO, 2003)

Categoria relacionada ao conceito de explicitação	Etiqueta
Explicitação motivada por diferenças culturais realizada por adição	<ECA>
Explicitação motivada por diferenças culturais realizada por especificação	<ECE>
Explicitação motivada por mudanças no canal semiótico realizada por adição	<ESA>
Explicitação motivada por mudanças no canal semiótico realizada por especificação	<ESE>
Explicitação motivada pela necessidade de redução realizada por adição	<ERA>
Explicitação motivada pela necessidade de redução realizada por especificação	<ERE>

Em seu artigo, Perego (2003) não descreve como foi realizada a anotação de legendagens em sua pesquisa. O padrão de anotação apresentado no Quadro 3 é uma proposta deste trabalho.

As análises dos dados obtidos a partir do corpus anotado com essas etiquetas se encontram discutidas na segunda seção do capítulo seguinte.

3.3.3. Análise das legendagens piratas e comerciais em português: Método de Desenvolvimento

Para um estudo piloto inicial, dois filmes com suas respectivas legendagens foram escolhidos para uma análise envolvendo a anotação de Temas, N-Remas e detalhes referentes ao Fluxo da Informação. As legendagens i) com as falas do áudio em inglês em modo escrito; ii) comerciais em português e iii) piratas em português dos filmes “Cubo Zero” e “Hannibal” tiveram seus Temas e N-Remas anotados com o código CROSF-15 combinado com o código adicional EFI-03, conforme detalhado a seguir. A combinação desses dois códigos contribui para observar como se dá o Fluxo da Informação ao longo de cada legendagem, observando-se aspectos relacionados ao Método de Desenvolvimento (THOMPSON, 2007). Como esses dois filmes apresentaram os dados mais distintos²⁷, tanto no que se refere aos aspectos descritivos apontados por Díaz-Cintas (2003) e por Díaz-Cintas e Remael (2007) quanto no que se refere ao fenômeno da explicitação (PEREGO, 2003) entre a legendagem comercial e a pirata, esses filmes foram escolhidos para essa análise inicial. Em seguida, as legendagens referentes aos demais filmes que compõem o corpus foram também anotadas e analisadas, conforme será discutido no capítulo de Análises e Discussões dos Dados desta tese.

²⁷ Esses dados serão discutidos no capítulo de Análise e Discussão de Dados.

3.3.3.1. Unidades de análise do texto

Conforme apontado anteriormente no capítulo de Revisão de Literatura, Fries (1995; 2002) e Thompson (2007) examinam os Temas em “Unidades-T” (“*T-units*”), isto é, complexos oracionais que contêm uma oração independente juntamente com todas as orações hipotáticas que dela dependem. Seguindo-se esse conceito, o seguinte fragmento extraído da legendagem pirata de “Hannibal” poderia ser considerado²⁸ uma “Unidade-T”:

Exemplo 15a

“Só para não começarmos com o pé esquerdo, deixe-me dizer-lhe porque estamos todos aqui reunidos.”

(Fragmento extraído da legendagem pirata de “Hannibal”)

Poder-se ia considerar todo esse complexo oracional uma Unidade-T, segundo Fries (1995; 2002) e Thompson (2007). No entanto, essa possível Unidade-T foi obtida juntando-se duas legendas, cada uma de duas linhas. Originalmente eram:

Exemplo 15b

“Só para não começarmos

com o pé esquerdo...

deixe-me dizer-lhe

porque [sic] estamos todos aqui reunidos.”

(Legendas extraídas da legendagem pirata em português de “Hannibal”)

²⁸ “Poderia ter sido considerado uma Unidade-T”. Poderia, mas não foi. Essa é a visão dos autores. O modo como as legendas foram analisadas é explicado a seguir.

A informação é encontrada segmentada nas legendas conforme apontado no Exemplo 15b. O Exemplo 15a indica como essa informação poderia ser recuperada, descaracterizando-se as legendas como tal, apenas a título de argumentação aqui. Entende-se, então, que a adoção do conceito de Unidade-T exigiria que se descaracterizem as legendas, eliminando-se sua segmentação. Considerando que esta pesquisa visa precisamente a caracterizar as legendas, a unidade de análise necessita ser cada legenda, de modo que o conceito de Unidade-T não seria adequado para realizar análises em legendas. Em consonância com esse posicionamento, quando o Tema e o Rema de uma oração se encontram em legendas distintas, observa-se se há Tema e Rema dentro de uma só legenda. Caso não haja, a legenda é anotada com o Rótulo referente à função Absoluto, a não ser que a oração se complete na legenda seguinte. Se houver uma oração completa dividida em duas legendas, anota-se o Tema presente em uma e o Rema presente na outra. É o único caso em que a unidade de análise pode ser um par de legendas.

A demarcação do Tema em um texto é algo sobre o que há alguma discordância. Conforme mencionado anteriormente nesta seção, Fries (1995; 2002), Halliday e Matthiessen (2004) e Thompson (2004; 2007) encerram o Tema no primeiro elemento Ideacional encontrado. Martin et al (1997) estendem o Tema até o Sujeito. Como os padrões de Método de Desenvolvimento adotados são os encontrados em Thompson (2007) utilizando o conceito de N-Rema de Fries (1995; 2002), o conceito de Tema desses autores é adotado nesta pesquisa.

Conforme anteriormente mencionado nesta seção, Fries (2002) e Thompson (2007) adotam Unidades-T como unidades de análise. Isso foi demonstrado com o Exemplo 9. Esse exemplo corresponde a um fragmento curto e, tomando-o por base, é

possível que uma perspectiva mais metafórica pareça adequada. Entretanto, considere-se outro excerto extraído do corpus, apresentado no Exemplo 16 a seguir:

Exemplo 16

“O que é isso?”

“Um instrumento de tortura medieval”

*“que poderia na verdade
ser divertido mais tarde.”*

(Legendas extraídas da legendagem pirata em português de “Amaldiçoados”)

A segunda e a terceira legendas do Exemplo 16 apresentam um único período segmentado em duas legendas distintas, sendo a última legenda segmentada em duas linhas na tela. A segunda legenda pode ser tratada como parte do Rema de um Tema elíptico (“*[Isto é]* um instrumento de tortura medieval”). Na terceira legenda, tem-se uma oração encaixada na qual observa-se informação Nova (“que poderia ser divertido *mais tarde*”). Caso o período inteiro fosse ser analisado como uma Unidade-T, seria necessário ignorar a natureza das legendas, com suas restrições de espaço. Levando-se esse caráter do corpus em consideração, uma perspectiva mais congruente é adotada nesta pesquisa. Por exemplo, entende-se que, no Exemplo 9, o processo “É” em posição inicial no fragmento realiza o Tema. No Exemplo 16, a terceira legenda, em lugar de ser desconsiderada como uma oração encaixada dentro de uma possível Unidade-T, foi analisada como uma oração em si.

A priori, adotando-se os critérios de Araújo (2004), a unidade de análise é cada uma das legendas. Há uma discordância entre qual seria a unidade de análise para a TAV e para a LSF. Para a TAV, a unidade de análise é a legenda (DÍAZ-CINTAS, 2003; ARAÚJO, 2004). Para a LSF, a unidade de análise é a oração (FRIES, 1995; FRIES, 2002; HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004; THOMPSON, 2007). Então, a unidade de análise foi, sempre que possível, limitada a cada uma das legendas. Apenas no caso de não se ter uma oração em uma só legenda para ser analisada, mas podendo-se obtê-la em duas legendas, a unidade de análise é expandida para esse par de legendas constituindo uma só oração. Trata-se de um critério adotado para a pesquisa de maneira a buscar-se combinar do melhor modo possível os critérios da TAV e da LSF.

No referente aos padrões de Método de Desenvolvimento, o padrão *Rema > Tema* pode ser identificado no corpus desta pesquisa como casos em que o Tema é retomado a partir de algo encontrado no Rema, sendo que, nesta pesquisa, propõe-se ainda subcategorizar isso em: i) Temas retomados do N-Rema anterior; e ii) Temas retomados de outro ponto do Rema anterior. Os autores não mencionaram essa segunda possibilidade, mas isso parece ocorrer no corpus, como será discutido no capítulo de Análise e Discussão de Dados deste trabalho.

3.3.3.2. CROSF (Código de Rotulação Sistêmico-Funcional)

Para se analisar a Organização Temática em um texto, Feitosa e Pagano (2005) desenvolveram um código numérico para a anotação de corpora eletrônicos, adotado no LETRA (Laboratório Experimental de Tradução, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais) e também por alguns pesquisadores do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina, entre eles:

Espíndola (2008) e Pires (2008). Trata-se do CROSF, que parte do Tema e permite, assim, anotar os corpora em formato eletrônico utilizando-se de “Rótulos” – anotações com base na Linguística Sistêmico-Funcional (LSF), ou seja, na obra de Halliday e Matthiessen (2004) e nos trabalhos de outros teóricos que adotam essa abordagem.

Embora o CROSF possa ser utilizado para anotar Temas, Remas, e até mesmo N-Remas, ainda carece de mais testes no que tange às análises de Remas, visto que essas ainda são escassas na literatura. Além disso, o CROSF não contempla, em sua utilização sem códigos adicionais, a Estrutura da Informação. Entretanto, implementando-se um código adicional a ele, é possível fazer associações entre a Organização Temática e a Estrutura da Informação, possibilitando-se, assim, analisar o Fluxo da Informação, por meio dos diferentes padrões de Método de Desenvolvimento, conforme discutido na seção anterior.

A combinação da Linguística de Corpus com a LSF resultava em pesquisas laboriosas com anotação manual em longas palavras, passível de erros e sem um critério de padronização entre corpora diferentes. Uma proposta de anotação de corpora com termos da LSF foi o CROSF, desenvolvido no LETRA (FALE/POSLIN/UFMG) em 2005 por Feitosa e Pagano e atualizado em 2006. O Código de Rotulação Sistêmico-Funcional (CROSF) é um código numérico que abarca o maior número possível de categorias da LSF, por meio do qual se anota o corpus tomando por base o Tema. Na ausência do Tema, anota-se a função Absoluto, para as orações menores (*minor clauses*), ou seja, para casos em que se tem uma estrutura que não chega a formar uma oração, de modo que não há transitividade a ser observada (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004; THOMPSON, 2004). O código também possibilitava a anotação dos Remas, mas isso não foi testado na época de seu

desenvolvimento. Considerou-se que o Rema poderia ser anotado, possivelmente, com as mesmas categorias das três Metafunções, quais sejam: i) Ideacional; ii) Interpessoal; e iii) Textual, visto que Fries (1994; 1995; 1996; 2002) mencionou esses elementos ao longo do Rema ao discorrer sobre o N-Rema.

Entende-se por Rótulo o que Halliday (1994, p. 24) chama de *Label* em inglês, isto é, um indicador da função que cada elemento desempenha em uma oração. O Rótulo na forma de um código numérico de sete dígitos reduz a margem de erros, acelera a anotação do corpus e facilita a leitura do texto anotado na tela do computador, já que um Rótulo demasiado longo pode impedir que se veja na mesma linha, no programa concordanciador utilizado, o texto ao qual esse Rótulo se refere. O código numérico também permite que uma busca seja mais abrangente ou mais específica usando as mesmas anotações, pois cada dígito em cada posição é interpretado de um modo.

Para uma melhor compreensão do CROSF, faz-se referência aqui às posições de cada dígito por letras, a fim de não confundir sua posição no Rótulo com o seu valor numérico:

< 1 1 1 1 1 1 1 >

a b c d e f g

O dígito na primeira posição é chamado de “posição *a*”; o segundo dígito está na “posição *b*”; assim sucessivamente. A posição *a* se refere a se o fragmento anotado é Tema, Rema, Absoluto, N-Rema etc. A posição *b* indica se o item na posição *a* é elíptico, se está em primeira posição na oração, em segunda posição etc. Logo, *b* é interpretado segundo o que for encontrado em *a*. Se o(a) pesquisador(a) não deseja

anotar se o referido elemento é Tema, Rema etc, poderá deixar os dois valores preenchidos com zeros (00). Entretanto, se anotar a posição *a* com algum outro valor e a posição *b* com um zero (0), entende-se que o elemento anotado se encontra elíptico no texto, sendo recuperado pelo contexto e assim anotado pelo(a) pesquisador(a).

A posição *c* se refere à Metafunção (Ideacional, Interpessoal ou Textual). As demais posições são subcategorias dentro de suas respectivas Metafunções, de modo que cada posição deve ser interpretada segundo a posição que a precede²⁹. Uma lista completa do código se encontra no Apêndice 1, em seu 15^o protótipo. O código foi desenvolvido por meio de sucessivos protótipos que eram feitos e testados. Encontrando-se falhas no código, um novo protótipo foi produzido e novamente testado. O protótipo 14 foi considerado satisfatório na pesquisa de mestrado do mesmo autor deste trabalho, também orientado pela Profa. Dra. Adriana Pagano, em 2005. O CROSF-15 (FEITOSA, 2006) é apenas o CROSF-14 com a remoção do Rótulo “Processo-participante”, que não mais será utilizado. Esse Rótulo era usado para quando se encontrava um Participante elíptico em posição Temática. Atualmente prefere-se anotar essas ocorrências como um caso de Tema elíptico – Ideacional – Participante.

Tem-se aqui um exemplo de anotação feita com o CROSF-15 em um fragmento do corpus desta pesquisa:

Exemplo 17

“I <1111121> didn't even see that. <6111122>”

(Retirado da fala em inglês de “Cube Zero”)

²⁹ Para uma melhor compreensão do modo de se utilizar o CROSF, sugere-se a leitura de Feitosa e Pagano (2005).

O primeiro Rótulo é interpretado como: “Tema Simples; Ideacional; Não-Marcado; Participante do Processo Mental; Experienciador”. O segundo Rótulo é lido como: “N-Rema; primeira posição (do final para o começo, já que se trata de um Rema); Ideacional; Participante do Processo Mental; Fenômeno”. Maiores detalhes podem ser encontrados em Feitosa (2005; 2006) e também nas análises e discussões de dados, encontrados posteriormente neste trabalho.

3.3.3.3. EFI (Epitélio para Fluxo da Informação)

Embora o CROSF possa ser utilizado para anotar corpora valendo-se de diversas categorias da LSF, certas anotações extrapolam esse código, já que ele toma por ponto de partida o Tema. Algumas anotações extrapolam as possíveis subcategorias de Temas e Remas e co-ocorrem com elas. Tais anotações podem, entretanto, ser feitas em conjunto com o CROSF, bastando-se para isso utilizar um código adicional. A co-utilização de códigos adicionais com o CROSF já era prevista como uma possibilidade ainda no protótipo 14, mas não fora previamente testada. Achava-se que bastava acrescentar uma barra (/) e inserir o novo código. No entanto, programas concordanciadores não reconhecem corretamente o código quando um dos caracteres é uma barra, como foi verificado em testes, de modo que uma letra é usada como separador, sanando-se assim o problema. Essa mesma letra serve para indicar que código adicional é o utilizado na anotação do corpus.

No caso desta pesquisa, objetivou-se também observar se o fragmento anotado corresponde a uma informação dada ou nova no texto, de modo que as categorias hallidayanas Dado e Novo se tornaram necessárias. Como estas não são utilizadas para as categorizações de Temas ou Remas, elas não se encontravam no CROSF, nem era possível adicioná-las ao código sem mudar a sua lógica por inteiro, o que seria

desnecessário, já que nem toda pesquisa observará isso e a simples utilização de um código adicional, ou *epitêlio*, resolve esse problema. Pensou-se, então, em um epitêlio para o Fluxo da Informação (EFI). As primeiras duas tentativas de elaborar o EFI não se mostraram eficazes; a terceira foi bem sucedida. Realizaram-se testes inicialmente apenas nas três legendagens do filme “Cube Zero”. EFI-01 não permitia anotar se o Dado era ainda retomado mais adiante e tanto EFI-01 como EFI-02 eram anotados com uma barra (/) para separar o que foi anotado em EFI do que foi anotado em CROSF, o que não funcionou nas buscas eletrônicas, pois concordanciadores confundiam valores dos dois códigos (CROSF e EFI), já que não consideravam a barra e ambos códigos eram puramente numéricos. EFI-03 mostrou-se eficaz nos testes, incluindo um caráter adicional: uma letra em sua posição inicial. Essa letra (no caso, *h*, atribuída simplesmente por localizar-se na posição *h* do Rótulo) marca o início do EFI. O Apêndice 2 mostra uma descrição detalhada do EFI-03.

3.3.3.4. Procedimento de anotação do corpus com os códigos CROSF-15 + EFI-03

Conforme discutido nas seções anteriores deste capítulo, o corpus foi anotado com CROSF-15 em conjunto com EFI-03, sendo que o EFI foi elaborado durante esta pesquisa. Esse procedimento de anotação foi aplicado inicialmente às legendagens do filme “Cubo Zero”, a saber: i) as falas do áudio em inglês em modo escrito, ii) legendagem comercial em português e iii) legendagem pirata em português. Em seguida, foi aplicado também às três legendagens do filme “Hannibal”, obtendo-se ainda resultados satisfatórios, de maneira a considerar esse modelo aparentemente definitivo e anotando-se, para esta tese, o restante do corpus também.

Para este procedimento, é preciso visualizar simultaneamente as três legendagens e o filme (áudio e vídeo), anotando-se as três legendagens ao mesmo tempo, buscando-se dirimir os erros nas anotações. O procedimento adotado, após alguns testes com softwares diferentes, foi feito satisfatoriamente com programas leves: *Bloco de Notas* (parte do Microsoft Windows) e *BS Player* (programa distribuído gratuitamente na Internet). As legendagens se encontram em arquivos análogos a “.txt”, de modo que podem ser abertos no Bloco de Notas. Para anotar as legendas, abriram-se as três legendagens ao mesmo tempo, cada uma ocupando um quarto da tela do computador, usando o quarto de tela restante para exibir o filme em tela reduzida no *BS Player*. Observou-se bem a marcação de tempo enquanto se ouviu cada fala, exibindo e pausando o filme a cada 2 ou 4 segundos e anotando-se as legendas. Repetiu-se cada cena de filme algumas vezes. Desse modo, foi possível anotar simultaneamente as três legendagens, levando-se sempre em consideração também o que era encontrado no canal semiótico, ao mesmo tempo. A fim de ilustrar o procedimento de anotação, apresenta-se a seguir na Figura 1 uma tela capturada das janelas em conjunto utilizadas para se anotar o corpus.

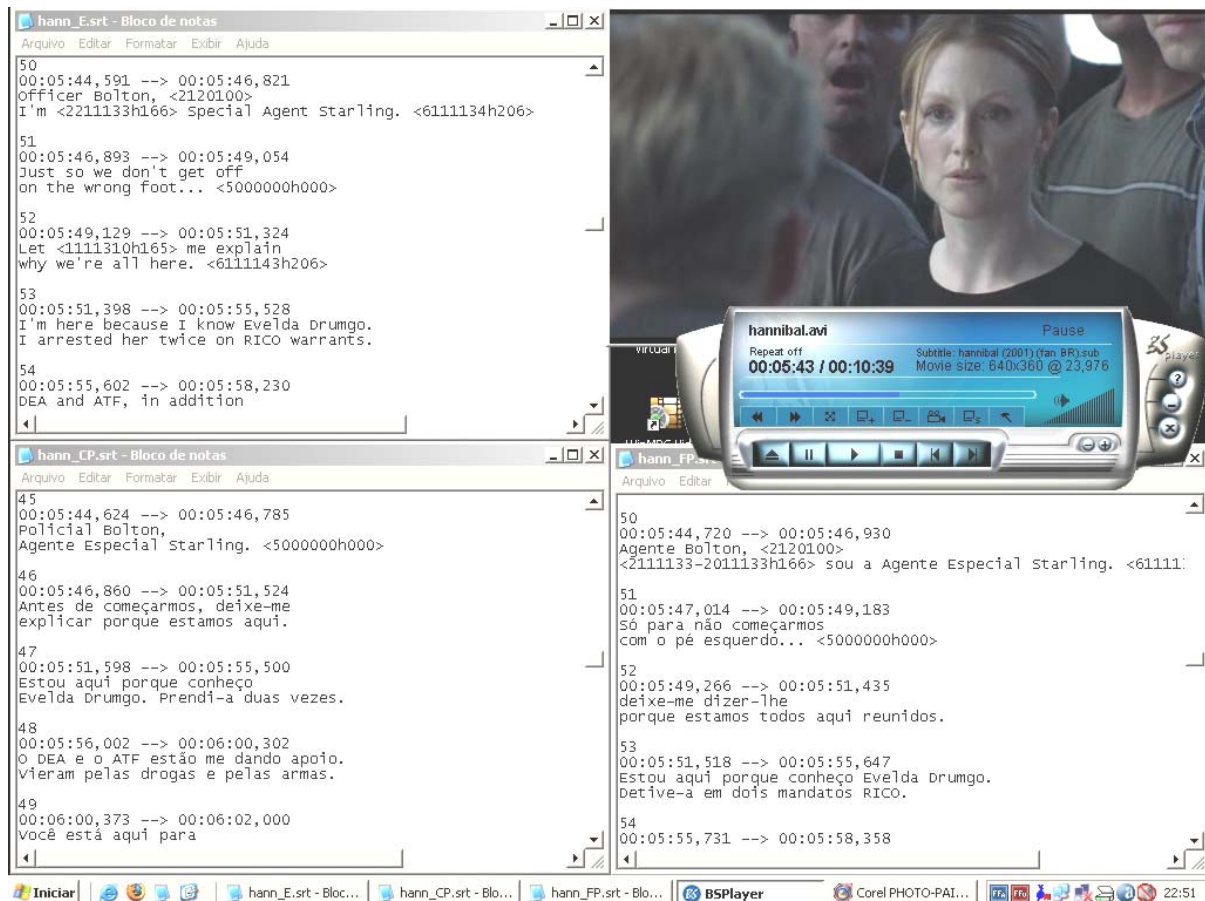


Figura 1: Tela ilustrativa das anotações de legendagens de “Hannibal” com CROSF-15 + EFI-03.

Conforme explicado anteriormente, cada rótulo do CROSF é um número de sete dígitos expresso entre parênteses angulares. No entanto, tem-se aqui o CROSF em conjunto com um epitélio; no caso, o EFI. Esse epitélio, ou código adicional, é identificado por uma letra seguida pelo código em si; no caso do EFI, de três dígitos. Veja-se, a seguir, um exemplo de legenda anotada com CROSF-15 + EFI-03, retirado da legendagem comercial em português de “Hannibal”:

Exemplo 18

4

00:00:48,762 --> 00:00:53,131

*Não, senhor. <5000000h143> <1011121h166> Não considero
psicologia uma ciência. <6111132h202>*

(Legenda extraída da legendagem comercial em português de “Hannibal”)

As legendas não têm formatação de fonte; o itálico e a disposição centralizada apenas indicam que esse fragmento é uma legenda. O número “4” no topo diz que essa é a quarta legenda que aparece na legendagem. Os números em seguida indicam em que hora, minuto, segundo e milissegundo (isto é, milésimo de segundo) a legenda deve aparecer e desaparecer. A quebra de linhas aqui é a mesma na tela, a menos que a configuração do *player* force quebras adicionais, pois, em legendas em formato “*srt*” visualizadas no computador, o usuário pode configurar seu *player* para aumentar a fonte e quebrar a legenda em quantas linhas forem necessárias para que tudo caiba na tela, se assim for de seu agrado, conforme explicado anteriormente. A legenda em questão no Exemplo 18 apresenta duas linhas. Os Temas e N-Remas estão anotados com CROSF+EFI, conforme explicados no capítulo de Revisão da Literatura³⁰. Para compreender como esses rótulos são interpretados, considere-se o Exemplo 19, retirado da legendagem pirata de “Hannibal”:

Exemplo 19

Não, senhor. <5000000h143>

(Legenda extraída da legendagem pirata em português de “Hannibal”)

³⁰ As anotações são inseridas logo após o elemento anotado, sendo que alguns elementos são elípticos, como, por exemplo, o caso do rótulo <1011121h166>, que será explicado mais detalhadamente no Exemplo 20 a seguir.

O código em CROSF indica que se trata da Função Absoluto (oração menor, no caso). Normalmente, por não ter transitividade, não se consideraria a hipótese de que seja Dado ou Novo. Entretanto, esse Absoluto realmente é a resposta a uma pergunta. Há referências no texto e anotou-se que se trata de parte de um Dado (1), retomado do Absoluto anterior (4), retomado novamente no Rema seguinte, em uma parte do Rema não correspondente ao N-Rema (3), o que compõe a anotação “h143” em EFI, parte do referido Rótulo³¹.

Veja-se outro exemplo:

Exemplo 20

*“<1011121h166> Não considero
psicologia uma ciência. <6111132h202>”*

(Legenda extraída da legendagem comercial em português de “Hannibal”)

O primeiro Rótulo é lido: Tema – elíptico – Ideacional – Não-Marcado – Participante do Processo Mental – Experienciador; Dado, retomado de outro ponto do contexto além da oração anterior; retomado noutra ponto após a oração seguinte. Trata-se do Participante (Experienciador) “Eu”, que não se encontra explícito na legenda, mas pode ser recuperado a partir da desinência verbal do Processo Mental “considero”.

O Rótulo <6111132h202> indica que “*uma ciência*” é o N-Rema; primeira posição (ou seja: último elemento Ideacional na oração), Ideacional, Não-Marcado, Participante de Processo Relacional, Atributo; Novo, retomado no Rema seguinte.

³¹ Para melhor compreensão do EFI, verificar o código na íntegra no Apêndice 2.

Segundo Fries (1996; 2002), todo N-Rema é necessariamente Ideacional, mas pode não ser o último elemento Ideacional encontrado na oração em alguns casos. Se for o penúltimo elemento Ideacional, considera-se que se encontra em segunda posição; antepenúltimo elemento Ideacional, terceira posição; e assim sucessivamente. São posições aqui consideradas “Marcadas”. Entretanto, os estudos sobre Remas ainda são relativamente escassos na Literatura, de modo que é possível que uma visão diferente venha a ser adotada em pesquisas futuras. Em todo caso, o CROSF é suficientemente flexível para que seja usado futuramente com outra concepção de Marcado ou Não-Marcado para os N-Remas.

3.3.3.5. Buscas feitas com CROSF + EFI

O Fluxo da Informação foi anotado nos N-Remas e nos elementos Ideacionais dos Temas. Elementos Interpessoais e Textuais foram anotados com o CROSF, sem o uso do EFI em conjunto, visto que não se observa Fluxo da Informação neles. A presença ou ausência do EFI no Rótulo não altera as buscas com o CROSF. Para isso, basta realizar buscas com o parêntese angular de abertura: “<?????” e os Rótulos em CROSF são todos encontrados.

Uma busca pode ser feita com maior ou menor especificidade. Por exemplo: buscando-se “<??1????”, obtemos todos os elementos Ideacionais anotados, quer estejam em posição Temática ou em um N-Rema. Quando se deseja obter todos os elementos Ideacionais não-marcados, especificamente, pode-se buscar por “<??11????”. Rótulos mais ou menos específicos podem ser buscados automaticamente, inclusive, com alguma co-ocorrência específica anotada com o EFI, caso assim se deseje, como será visto a seguir.

Os concordanciadores em geral parecem aceitar o uso de um ponto de interrogação (“?”) como um dígito-curinga, isto é, qualquer valor naquela posição é “aceitável” para aquela busca. Também o uso de um asterisco (“*”) é útil, pois indica que o restante do termo buscado (no início ou fim deste) pode ter quantos dígitos forem. Esse procedimento agiliza um pouco as buscas, já que nem sempre se tem um Rótulo em EFI. Para se buscar algo em CROSF, deve-se sempre incluir o parêntese angular de abertura. Para se buscar algo em EFI, deve-se sempre começar com a letra “h” e terminar com o parêntese angular de encerramento. Nos Quadros 4 e 5 a seguir encontram-se exemplos de buscas³² realizadas no corpus anotado com CROSF e EFI:

QUADRO 4
Exemplos de buscas realizadas em CROSF

Exemplos de buscas realizadas em CROSF	
<code><??1????*</code>	para buscar todos os elementos Ideacionais anotados
<code><2??????*</code>	para buscar todos os Temas múltiplos
<code><??1?11?*</code>	para buscar todos os Participantes do Processo Material
<code><??20411*</code>	para buscar todos os Temas Interpessoais com Ajunto de Polaridade

³² O termo “busca” se refere aqui ao que em inglês se chama “search”. Trata-se de um termo comumente empregado na Informática para fazer referência a um determinado elemento buscado dentro de um texto ou de um conjunto de textos. Esse texto ou conjunto de textos poderia ser tratado como *corpus*, embora o termo *corpus* não pareça ocorrer no meio da Informática. Agradecimentos especiais aos Analistas de Sistemas Robson Andrade e Rodrigo Grossi e ao programador Farid Abdi por essas informações. Definições com exemplos podem ser encontradas no setor de ajuda do sítio eletrônico <www.msn.com> e no sítio <www.wikipedia.org> (acessos em 4 de novembro de 2009).

QUADRO 5
Exemplos de buscas realizadas em EFI

Exemplos de buscas realizadas em EFI	
*h2??>	para buscar todas as ocorrências de Novo
*h12?>	para buscar todas as ocorrências de Dado, retomados do N-Rema anterior
*h2?6>	para buscar todas as ocorrências de Novo que foram abandonados, não retomados no Dado seguinte

Como se vê nos exemplos apresentados nos Quadros 4 e 5, inúmeras buscas diferentes podem ser feitas, com maior ou menor especificidade, segundo as necessidades do(a) pesquisador(a).

Obtendo-se os dados anotados em CROSF + EFI, tem-se então: Temas, N-Remas, localização do Dado, localização do Novo, incluindo onde (e de onde) cada elemento é retomado. Esse procedimento permite caracterizar os padrões de Método de Desenvolvimento encontrados (Progressão Temática e Fluxo da Informação). Essas análises serão discutidas na seção 3 do capítulo seguinte.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

Serão discutidos neste Capítulo os resultados encontrados nas legendagens do corpus desta pesquisa sob as três óticas mencionadas nos capítulos de Revisão de Literatura e de Metodologia, quais sejam: i) Estudos de aspectos descritivos de modalidades da Tradução Audiovisual (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007); ii) Estudos sobre explicitação em Tradução Audiovisual; e iii) Estudos sobre Fluxo da Informação em modalidades da Tradução Audiovisual. Embora cada discussão tenha uma base teórica diferente, os resultados serão correlacionados nas Considerações Finais.

4.1. Estudos de aspectos descritivos de modalidades da Tradução Audiovisual (DÍAZ-CINTAS, 2003)

Serão tratados, nesta seção, os aspectos descritivos das legendagens com base principalmente nos trabalhos de Díaz-Cintas (2003) e Díaz-Cintas e Remael (2007), divididos em subitens segundo o tipo de questão a ser tratada, conforme discutidos no capítulo de Revisão de Literatura.

4.1.1. Questões técnicas da legendagem

Cada aspecto será tratado aqui pontualmente, conforme dados do corpus.

** Número de linhas*

As legendas apresentaram sempre o máximo de duas linhas por legenda, tanto nas legendagens piratas quanto nas comerciais. O máximo de duas linhas em geral não foi ultrapassado. Entretanto, no que se refere às legendagens piratas, há algo que deve ser considerado aqui: a fonte, o tamanho e o estilo não são fixados pelo legendista, mas sim pelo usuário. Isso é possível devido à flexibilidade do formato-

texto para legendagens visualizadas no computador, conforme explicado no capítulo de Metodologia. Logo, ao visualizar as legendagens piratas, é possível que o número varie, extrapolando o máximo de duas linhas, se o espectador optar por aumentar a fonte, de modo que as legendas não caibam mais nas linhas, quebrando-as. As quebras obrigatórias inseridas nas legendas das legendagens piratas, entretanto, não excederam o máximo de duas linhas por legenda. Diferem aqui i) as quebras que o legendista insere nas legendas das ii) quebras automáticas decorrentes da configuração feita pelo usuário. Cada legenda pode ter uma ou duas linhas e o ponto de quebra entre essas duas linhas máximas é estabelecido pelo legendista. Essa é a quebra “obrigatória” tratada aqui. Novas quebras podem ser adicionadas automaticamente pelo *player*, conforme o necessário para que cada legenda possa ser visualizada na íntegra na tela, caso o usuário configure uma fonte maior no *player*. Os *players* podem ser configurados para a) reduzir automaticamente o tamanho da fonte quando a legenda não couber na tela, ou b) para inserir quebras de linhas adicionais, caso o usuário configure o *player* para exibir as legendas em fonte de tamanho demasiado grande. Isso foi testado no *Media Player Classic*, no *VLC (VideoLan Console)* e no *BS Player*.

No que se refere às quebras de linhas obrigatórias, feitas pelos legendistas, houve apenas uma ocorrência de uma legenda com três linhas, encontrada na legendagem pirata de “Hannibal”: corresponde ao Exemplo 5 mencionado no Capítulo de Revisão de Literatura desta tese, na subseção referente ao fenômeno da explicitação. A fala apareceu em duas linhas e uma terceira linha adicional foi apresentada com a tradução do que se encontrava escrito na tela no mesmo momento. Como foi apenas uma ocorrência em todo o corpus, para um momento em que havia tradução de uma fala em duas linhas de legenda e de uma informação encontrada na

tela do filme em uma terceira linha, essa ocorrência não foi considerada quantitativamente relevante.

** Localização das legendas*

Os DVDs comerciais têm o padrão de localização das legendas preestabelecido: *centralizadas horizontalmente na porção inferior da tela*, exceto quando algo aparece escrito nessa porção da tela (nesse caso, as legendas aparecem, então, na parte superior da tela). No entanto, caso o DVD seja visualizado em um computador, programas como *WinDVD* e *Power DVD Player* admitem que o usuário modifique o posicionamento das legendas conforme desejar.

As legendagens piratas são feitas para visualização no computador e não têm qualquer formatação de texto, de modo que cabe ao usuário configurar o *player* com a localização desejada. Logo, não há dados fixos a serem analisados nesse quesito nas legendas piratas. Qualquer posicionamento que o usuário desejar poderá ser utilizado. Não obstante, caso o usuário mantenha o padrão original do programa sem reconfigurá-lo, a configuração original de *players* como *VLC*, *BS Player*, *Media Player Classic* é a mesma dos DVDs “oficiais”: legendas localizadas horizontalmente no centro, na porção inferior da tela.

Um outro fator a ser levado em conta é a diferença de tela entre computadores e aparelhos de TV. As TVs não mostram a imagem na íntegra; elas cortam uma margem que corresponde a 8% da imagem em todas as direções, isto é, 8% das margens superior, inferior, esquerda e direita não são exibidas na TV. Os filmes em DVD podem ser exibidos em computadores através de softwares como *Power DVD*, *WinDVD*, *Media Player Classic*, *VLC (Videolan Console)* e *Windows Media Player*. Como as margens cortadas em aparelhos de TV não são cortadas em monitores de

computador, os programas exibem as legendas um pouco mais embaixo, tampando uma porção menor da parte inferior da imagem. Entretanto, essa localização continua sendo: *horizontalmente no centro, verticalmente embaixo*.

** Número de caracteres por linha*

As legendas comerciais seguiram o mesmo padrão: máximo de 34 caracteres por linha, máximo de duas linhas por legenda. Esse é um valor próximo do valor da média que Araújo (2004) especificou sobre as legendas feitas para TV e vídeo no Brasil, com máximo de 32 caracteres por linha em média.

Nas legendas piratas, esse máximo não foi observado. Poder-se-ia hipotetizar que os fãs tradutores tenham preferido traduzir mais detalhadamente o que foi encontrado no canal auditivo, mesmo que dificulte a leitura das legendas sem pausar o filme para lê-las. O número máximo de caracteres por linha de legenda para cada legendagem está apresentado na Tabela 2 a seguir:

TABELA 2
Número máximo de caracteres por linha em cada legendagem

Filme	Número máximo de caracteres por linha na legendagem comercial em português	Número máximo de caracteres por linha na legendagem pirata em português
<i>Amaldiçoados</i>	32	38
<i>O Buraco</i>	32	49
<i>A Casa de Cera</i>	32	41
<i>A Cela</i>	32	40
<i>A Chave-Mestra</i>	32	40
<i>Cubo Zero</i>	32	36
<i>Hannibal</i>	32	41
<i>Jogos Mortais 2</i>	32	48
<i>O Massacre da Serra Elétrica</i>	32	49
<i>A Vingança de Willard</i>	32	34
Média dos filmes	32	41,6

O número máximo de caracteres por linha nas legendagens comerciais foi 32 nas dez legendagens comerciais do corpus. O número máximo de caracteres por linha nas legendagens piratas variou de 34 (“A Vingança de Willard”) a 49 (“O Massacre da Serra Elétrica” e “O Buraco”) caracteres por linha, conforme pode ser observado na Tabela 2. Os fãs legendistas não parecem ter um máximo de caracteres em mente. As seguintes postagens (“posts”)³³ encontradas no fórum eletrônico <www.videoloucos.com.br> em 2 de novembro de 2007 parecem confirmar isso:

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.”*

** Tipo de letra*

Nas legendas piratas não há formatação de fonte, haja vista que os arquivos são análogos a *.txt*. As legendas serão apresentadas com a fonte que o usuário escolher. O padrão do programa *BS Player*, utilizado nesta pesquisa, é Arial 16. A fonte usada nos DVDs comerciais parece ser essa mesma (ao menos, a partir de uma estimativa visual). Entretanto, é possível que seja alguma outra fonte de aspecto semelhante. O tamanho é difícil de precisar, pois tudo depende também do tamanho da tela do aparelho utilizado para visualizar. Visualizando os DVDs no computador usando o software *Power DVD*, o aspecto ficou aparentemente o mesmo de se

³³ Postagens feitas por fãs em fóruns eletrônicos podem não ser considerados dados oficiais. Entretanto, cumpre lembrar que as legendagens piratas são, também, uma realidade “não-oficial”. Essas postagens podem ajudar a corroborar, então, o que é encontrado nas legendagens piratas, mas entende-se que é questionável se devem ou não integrar-se à justificativa da pesquisa, devido à sua natureza extra-oficial.

visualizar no BS Player com as legendas piratas em fonte Arial 16 no mesmo computador.

* *Cor das legendas*

Essa característica encontra-se detalhada no Quadro 6 a seguir:

QUADRO 6
Cor das legendas em cada legendagem

Filme	Cor das legendas na legendagem comercial em português	Cor das legendas na legendagem pirata em português
<i>Amaldiçoados</i>	Amarelas, com esmaecimento, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)
<i>O Buraco</i>	Amarelas, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)
<i>A Casa de Cera</i>	Amarelas, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)
<i>A Cela</i>	Amarelas, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)
<i>A Chave-Mestra</i>	Branças, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)
<i>Cubo Zero</i>	Branças, com esmaecimento, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)
<i>Hannibal</i>	Branças, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)
<i>Jogos Mortais 2</i>	Branças, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)
<i>O Massacre da Serra Elétrica</i>	Amarelas, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)
<i>A Vingança de Willard</i>	Branças, com esmaecimento, contorno preto	Escolhida pelo usuário (indeterminada)

Díaz-Cintas (2003) e Araújo (2004) afirmam que as legendas são amarelas ou brancas, sendo que as legendas amarelas são preferidas quando há predominância de cores claras na imagem. Entretanto, o que se observou nos DVDs comerciais foram fontes com cor branca ou amarela e contorno preto (em inglês, “*alias*” ou “*aliased fonts*”: fontes com contorno de cor diferente). Conforme se vê no Quadro 6, os DVDs dos filmes “Hannibal”, “Cubo Zero”, “Jogos Mortais 2”, “A vingança de Willard” e

“A Chave-Mestra” apresentaram suas legendas em letras brancas com contorno preto; os DVDs dos demais filmes que compõem o corpus apresentaram legendas em letras amarelas com contorno preto. A opção entre letras brancas e amarelas ocorreu, então, 50% para cada cor entre os filmes que compõem o corpus desta pesquisa. Salienta-se aqui que as cores são presentes apenas nos DVDs oficiais. Esse dado não se aplica às legendas piratas, visto que é o usuário quem as determina nesse caso, conforme detalhado a seguir. As letras claras com contorno escuro são visíveis tanto com imagens claras ou escuras no fundo. Os filmes que apresentam legendas brancas têm muitas cenas escuras; pode ser que isto tenha levado os legendistas a preferir a cor branca para estes. Entretanto, as legendas brancas ou amarelas ficam ambas visíveis para todos esses filmes, desde que o contorno escuro seja usado nas letras. Isso foi testado nesta pesquisa com as legendas piratas no programa *BS Player*, o qual tem por padrão fonte de letras brancas com contorno preto. Entretanto, o usuário pode escolher qualquer outra cor para as letras e/ou para o contorno, ou mesmo se haverá ou não contorno. O usuário pode também escolher que uma tarja (preta ou de qualquer outra cor que preferir) seja usada como pano de fundo das legendas em lugar de um contorno nas letras. Esse recurso é particularmente útil quando o filme tem legendas fixas na imagem em uma língua diferente da que se deseja visualizar. As legendas fixas podem ser tampadas e uma outra legendagem pode ser exibida sobre as tarjas opacas, nesse caso.

** Duração das legendas*

Assistindo aos filmes legendados, tanto com as legendagens piratas quanto com as comerciais, verificou-se que as legendas duram o tempo das falas, isto é, são sincronizadas com as falas. A duração das legendas pode estar ligada também à

segmentação (tratada mais adiante). O tempo de duração das legendas aparece descrito nos arquivos de computador das legendagens, todas em formato “.srt”, de modo que essa informação pôde ser lida diretamente nesses arquivos. As legendas de uma linha duram aproximadamente³⁴ dois segundos e as legendas de duas linhas duram aproximadamente quatro segundos, tanto nas legendagens comerciais quanto nas piratas. Não houve diferenças entre as legendagens. Todas apresentaram dois segundos para se ler cada linha de legenda.

** Posição das legendas*

A posição das legendas se refere a se as linhas estão justificadas pela esquerda, pela direita ou pelo centro. Diferem da *localização*, que se refere a se as legendas se localizam na porção inferior ou superior da tela.

As legendas dos DVDs apresentaram-se sempre centralizadas, isto é, os textos das legendas não foram justificados nem pela margem esquerda, nem pela margem direita, mas pelo centro. Em contrapartida, não há uma posição definida para as legendas piratas. O padrão original do *BS Player* é, igualmente, com o texto sempre centralizado (isto é, justificado pelo centro), mas o usuário pode modificar isso conforme queira.

³⁴ Diz-se “aproximadamente”, pois alguma diferença pode ser medida em milissegundos. Como o tempo é demarcado com cliques manuais de mouse ao produzir as legendas, essa diferença em milissegundos não é levada em consideração. As medidas tiveram seus valores aproximados para a pesquisa.

**Marcação*

Esse aspecto pôde ser observado visualmente. Quando uma personagem começa a falar, aparece a legenda. Ao encerrar a fala no canal auditivo, desaparece também a legenda; ou seja: as legendas são marcadas de forma sincronizada com as falas.

Conforme já discutido na seção sobre as durações das legendas, as legendas de uma linha duram dois segundos e as de duas linhas duram quatro segundos. As legendas tanto das legendagens comerciais quanto das piratas parecem ter seguido esses critérios, não tendo sido observada nenhuma mudança no que diz respeito a esses parâmetros de sincronia.

4.1.2. Características do texto das legendas

Aqui serão discutidas apenas as questões de linguagem que se referem aos critérios propostos por Díaz-Cintas (2003) e por Díaz-Cintas e Remael (2007), quais sejam: redução; condensação; omissão; segmentação.

*** Redução**

A principal característica da legendagem consiste na redução em forma de texto escrito do conteúdo oral da versão original do texto de partida. Segundo Díaz-Cintas (2003, p. 201), tudo o que é redundante e não é essencial para a compreensão da produção audiovisual e para a caracterização dos personagens é eliminado.

As legendas das legendagens comerciais em português foram mais curtas, observando o número máximo de 34 caracteres por linha (Cf. Tabela 2), conforme já descrito neste capítulo. As legendas piratas, no entanto, não parecem ter um número

máximo de caracteres por linha (Cf. Tabela 2) e são muito maiores, conforme discutido anteriormente.

As legendas das legendagens piratas não parecem ser produzidas buscando reduzir o texto encontrado no canal auditivo. Toda a informação encontrada no canal auditivo parece ser retextualizada nas legendagens piratas, mas não necessariamente nas comerciais, que removem uma ou outra partícula, tais como interjeições e repetições. Segue um exemplo retirado das legendagens para o filme “Amaldiçoados”:

Exemplo 21

Filme original em inglês	Leg. comercial em português	Leg. pirata em português
“No! No, no. I need you to read my friend's.”	“É pra você ler a mão dela.”	“Não! Não, não. Quero que leia a mão da minha amiga.”

(Retirado das legendagens de “Amaldiçoados”)

Reitera-se aqui que as quebras de linhas nos exemplos correspondem às quebras inseridas pelos legendistas.

Na legenda extraída da legendagem comercial em português no Exemplo 21 se omite a negativa repetida em inglês: “*No! No, no.*”, dando apenas a correção da informação, pois vê-se, no canal visual, que a vidente lê a mão da que reclama, em vez de ler a mão de sua amiga, conforme lhe fora solicitado. “É pra você ler a mão dela”. Nessa legenda, omitiu-se também a informação sobre a moça ser sua amiga, dizendo-se apenas “ela”, reduzindo assim a fala. Já na legenda extraída da legendagem pirata, as negações encontradas no áudio do filme foram traduzidas em igual número, sem se omitir nenhuma de suas ocorrências.

Algo semelhante ocorre no filme “Cubo Zero”. No início do filme, um personagem diz repetidas vezes: “*Water! Water!*” A legendagem pirata em português apresenta “*Água! Água!*” como ouvida no áudio do filme, sem que se reduza o

número de vezes que isso é dito. A legendagem comercial em português apresenta essa repetição em número menor.

* **Condensação**

Segundo Díaz-Cintas (2003), há uma tendência a se preferir palavras curtas sempre que há uma opção entre uma mais longa e uma mais curta. O autor, entretanto, não apresenta critério algum para se mensurar esse fenômeno. É difícil precisar se realmente há uma diferença nesse aspecto. As palavras escolhidas para as traduções comerciais e piratas foram diferentes, mas o aspecto que pode ser observado no corpus em formato eletrônico se refere não ao tamanho, mas à *quantidade* de ocorrências (“*tokens*”), conforme já apontado na Tabela 1 no capítulo de Metodologia. O tamanho das palavras pode variar simplesmente devido ao vocabulário de cada língua. Seria possível argumentar, por exemplo, que a língua inglesa dispõe de palavras mais curtas que a língua portuguesa. O tamanho das palavras se torna, então, um aspecto ambíguo. Entretanto, a redução em quantidade de ocorrências (“*tokens*”) é um aspecto claro, apontado pelas ferramentas computacionais. As legendagens piratas apresentam um número maior de ocorrências traduzidas, conforme se vê no Exemplo 22 a seguir:

Exemplo 22

Filme original em inglês	Leg. comercial em português	Leg. pirata em português
“Bummer! You mean you're just an ass wimp-wad for no reason?”	“Não diga! Você é só delicado?”	“Quer dizer que você é um bundão sem motivo algum?”

(Exemplos retirados das legendagens de “Amaldiçoados”)

A legenda extraída da legendagem comercial em português contém seis ocorrências e 29 caracteres, ocupando uma só linha, condensando-se a fala, com a

utilização de termos mais curtos, concentrando-se na idéia principal. A legenda extraída da legendagem pirata em português contém 10 ocorrências e 49 caracteres.

A expressão “for no reason”, por exemplo, é omitida na legendagem comercial em português; aparece na legendagem pirata como “sem motivo algum”. A legendagem pirata poderia trazer apenas “sem motivo”, ou poderia conter a informação condensada, dizendo “à toa”, mas optou-se pela forma mais longa, sendo que a legendagem comercial sequer aponta que se tenha buscado uma forma mais curta – a expressão foi simplesmente omitida.

Notam-se casos em que palavras curtas parecem ser preferidas nas legendagens comerciais e piratas. Vê-se, no Exemplo 22, que a expressão no filme em inglês “an ass wimp-wad” foi traduzida como “delicado” na legendagem comercial e “bundão” na legendagem pirata, expressões mais curtas. Em termos globais, o total de ocorrências (“tokens”)³⁵ é inferior nas legendagens comerciais, o que indica um menor volume de texto nelas.

* **Omissão**

A omissão parece ocorrer em maior grau nas legendagens comerciais em português. Como já discutido anteriormente, as legendagens comerciais em português totalizam um número inferior de ocorrências (“tokens”) em relação ao que é encontrado nas falas em inglês e em relação às legendagens piratas em português, que são as mais longas. Novamente, os fãs legendistas parecem querer traduzir “tudo”. Repetições, interjeições etc. aparecem nas traduções piratas, embora sejam freqüentemente omitidas nas comerciais, conforme já citado no item anterior. Nas

³⁵ Cf. Tabela 1 no capítulo de Metodologia.

legendagens comerciais, omitem-se algumas expressões que o tradutor provavelmente considerou menos relevantes.

Considere-se o Exemplo 23 extraído das legendagens do filme “Hannibal”, já previamente citado em outra seção (exemplificando um caso de explicitação, que aqui não será considerado no momento). Nota-se a repetição de “Yes” / “Sim” na legendagem pirata, mas não na legendagem comercial em português:

Exemplo 23

Filme original em inglês	Leg. comercial em português	Leg. pirata em português
“Yes. Yes, it seemed to me that they--”	“Sim. Me parecia que eles...”	“Sim. Sim, na minha opinião eles – ”

(Exemplos retirados das legendagens de “Hannibal”)

Na legendagem pirata, não se evitou a repetição do termo “Yes. Yes...”. A legendagem comercial apresentou um só “sim”. Tais falas redundantes aparecem traduzidas nas legendagens piratas do corpus, mas não nas legendagens comerciais em português. Isso ocorreu nesses padrões ao longo do corpus em geral e parece caracterizar, de fato, as legendagens comerciais em português (maior omissão) e as legendagens piratas em português (evitando-se a omissão).

Houve um caso em “Hannibal” em que uma fala inteira foi omitida na legendagem comercial em português, apresentado no Exemplo 24 a seguir:

Exemplo 24

Filme original em inglês	Leg. comercial em português	Leg. pirata em português
<i>She's on a jump-out squad all night.</i> <i>She's saving her strength.</i>	<i>Participou de batidas a noite toda.</i>	<i>Está numa brigada-surpresa noturna.</i> <i>Está poupando forças.</i>

(Exemplos retirados das legendagens de “Hannibal”)

A fala “*She’s saving her strength*” foi traduzida apenas na legendagem pirata (“*Está poupando forças*”). Na legendagem comercial em português, foi omitida.

* Segmentação

Gottlieb (1995), 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). Em geral, um padrão parece ser seguido, embora diferentes legendagens possam apresentar alguma diferença na segmentação. Mesmo assim, seria possível confirmar que esses tipos de segmentação foram os utilizados. Considere-se o Exemplo 25, com um fragmento retirado das legendagens do filme “Jogos Mortais 2”:

Exemplo 25

Legendas comerciais intralingüísticas em inglês	Legendas comerciais em português	Legendas piratas em português
“So far in what could loosely be called your life...”	“Até agora, nesta sua porcaria de vida...”	“Até agora, o que pode-se chamar de sua vida.”
“you’ve made a living watching others.”	“você ganhou seu sustento observando os outros.”	“você viveu observando os outros.”
“Society would call you an informant, a rat, a snitch.”	“A sociedade diria que você é um informante, delator, dedo-duro.”	“A sociedade te chama de informante, um rato, um dedo-duro.”
“I call you unworthy of the body you possess...”	“Eu digo que você é indigno do corpo que possui...”	“Eu te chamo de desmerecedor do corpo que possui.”
“of the live you’ve been given.”	“da vida que lhe foi dada.”	“Da vida que lhe foi dada.”

(Legendas extraídas das legendagens de “Jogos Mortais 2”)

A quebra de linha dentro de cada legenda no Exemplo 25 corresponde às quebras de linha feitas pelos legendistas.

Lendo-se as legendas comerciais e piratas, observa-se visualmente que as segmentações parecem ocorrer em pontos análogos, como ilustra o Exemplo 25. Entretanto, as razões para essas segmentações podem ter mais de uma explicação. Cada um dos três tipos de segmentação pode ser usado para se justificar cada uma das segmentações. Como há muitas mudanças de enfoque na câmera, torna-se difícil dizer

se isso motivou ou não a segmentação das legendas (segmentação visual), mas é uma possibilidade. O ritmo de fala do fragmento supracitado parece acompanhar o que se poderia atribuir à segmentação retórica, visto que encerra-se uma legenda e abre-se outra em cada pausa na fala, como se pode observar assistindo ao filme com cada uma das diferentes legendagens. Nota-se nesse fragmento que cada legenda corresponde a uma oração (seja uma oração completa ou uma “oração menor”), observando-se a segmentação gramatical. É possível que a segmentação tenha, de fato, levado em conta esses três quesitos, pois cada caso de segmentação pode ser justificado por mais de um aspecto. Não se pode afirmar com certeza quais aspectos do texto audiovisual foram considerados para a segmentação ao longo do corpus em geral, já que quaisquer desses três aspectos – visual; retórico; gramatical – poderiam ser utilizados para justificar a segmentação das legendas. É possível que os três tipos co-ocorram, levando-se esses três aspectos em conta ao longo da tradução. Logo, não há resultados mensuráveis.

4.2. Estudos sobre explicitação em Tradução Audiovisual

A explicitação, conforme os dados apresentados nas Tabelas 3 e 4 a seguir, ocorreram em números relativamente pequenos. Os exemplos mais claros foram apresentados no Capítulo de Revisão da Literatura a fim de explicar as categorias contempladas. Discorre-se aqui o que foi encontrado quantitativamente no corpus. As áreas sombreadas correspondem a pontos de diferença entre o que foi quantificado na legendagem comercial (Tabela 3) e na legendagem pirata (Tabela 4) do mesmo filme.

TABELA 3
Número de ocorrências de explicitação nas legendagens comerciais

Explicitações motivadas por aspectos:	culturais		do canal semiótico		de redução	
	adição	especif.	adição	especif.	adição	especif.
Cubo Zero	—	1	9	—	—	—
A Casa de Cera	—	3	3	—	—	—
A Cela	—	—	1	—	—	—
A Chave-Mestra	1	1	3	—	—	—
A Vingança de Willard	—	—	11	—	—	—
Amaldiçoados	—	—	2	—	1	—
Hannibal	1	1	2	—	1	1
Jogos Mortais 2	1	2	2	—	—	—
O Buraco	—	4	1	—	—	1
O Massacre da Serra Elétrica	—	4	1	—	—	—
Total	3	16	35	—	2	2

TABELA 4
Número de ocorrências de explicitação nas legendagens piratas

Explicitações motivadas por aspectos:	culturais		do canal semiótico		de redução	
	adição	especif.	adição	especif.	adição	especif.
Cubo Zero	—	1	11	—	—	—
A Casa de Cera	—	3	3	—	—	—
A Cela	—	—	1	—	—	—
A Chave-Mestra	1	1	3	—	—	—
A Vingança de Willard	—	—	11	—	—	—
Amaldiçoados	—	—	2	—	1	—
Hannibal	1	1	2	1	1	1
Jogos Mortais 2	1	2	2	—	—	—
O Buraco	—	4	1	—	—	1
O Massacre da Serra Elétrica	—	4	1	—	—	—
Total	3	16	37	1	2	2

A explicitação ocorreu, nos dois tipos de legendagem, nos mesmos momentos para as mesmas finalidades, exceto apenas onde indicado com um sombreado nas Tabelas 3 e 4. A única legendagem que apresentou os seis tipos de explicitação foi a legendagem pirata de “Hannibal”. Todos os exemplos encontrados nessa legendagem foram mostrados no capítulo de Revisão de Literatura, na forma de um estudo piloto. A explicitação ocorreu na legendagem comercial em português de “Hannibal” em mesmo número, para os mesmos momentos, mudando apenas as palavras utilizadas para a tradução, à exceção de um caso: o de explicitação por especificação, motivada

pelo canal semiótico – sua única ocorrência foi encontrada somente na legendagem pirata, conforme já mostrado no Exemplo 6 no capítulo de Revisão da Literatura.

Em geral, houve poucas explicitações motivadas por diferenças culturais, seja por adição ou especificação. Observou-se que as diferenças culturais ocorreram em igual número nas legendagens comerciais e piratas para cada filme em português, exatamente: uma vez em “Cubo Zero” por especificação; uma vez em “Hannibal” por especificação e uma por adição; duas por especificação e uma por adição em “Jogos Mortais 2”; quatro vezes por especificação em “O Massacre da Serra Elétrica”; uma vez por adição e uma por especificação em “A Chave-Mestra”; quatro vezes por especificação em “O Buraco”; três vezes por especificação em “A Casa de Cera”; e não foi encontrada nenhuma vez em “A Cela” e “A Vingança de Willard”. Não se observaram diferenças quantitativas desse tipo de explicitação entre as legendagens piratas e comerciais em português.

Os exemplos de explicitação motivada por aspectos de redução foram escassos, como se pode ver nas Tabelas 3 e 4. É possível que esse tipo de explicitação não seja comum em filmes de terror/suspense legendados, ocorrendo, talvez, em outras gravações audiovisuais. Outras pesquisas em corpora diferentes talvez apontem mais aspectos.

Já a explicitação motivada pelo canal semiótico por adição foi mais comum. Placas e dizeres escritos que aparecem no canal visual foram quase sempre traduzidos, excetuando-se apenas dois casos em “Cubo zero”, conforme apontados nas Figuras 2 e 3 a seguir, em que comandos de computador que apareceram na tela foram explicitados apenas na legendagem pirata em português. Nos demais casos, apareceram tanto na legendagem pirata quanto na comercial.

Outro caso de explicitação motivada pelo canal semiótico por adição a ser levado em consideração é uma legenda traduzindo o título do filme, que aparece escrito no canal visual no início do filme. Exceto em “Hannibal”, quando o título do filme aparece escrito no canal visual, houve uma legenda explicitando-o. Como o título de “Hannibal” no Brasil foi o mesmo nome inglês, sem modificações, os legendistas (comercial e pirata) provavelmente não viram necessidade de explicitá-lo. Não obstante, as legendagens comerciais e piratas dos outros nove filmes apresentaram uma legenda traduzindo o título, caracterizando-se casos de explicitação motivada pelo canal semiótico por adição.

Houve apenas um caso de explicitação motivada pelo canal semiótico por especificação em todo o corpus: ocorreu na legendagem pirata para Hannibal, conforme mostrado no Exemplo 6, no capítulo de Revisão de Literatura, em que o Processo Mental “saw” foi traduzido com um Processo Comportamental (“observou”) na legendagem pirata, pondo em evidência que o Participante não estava apenas vendo a cena, mas analisava o que ocorria. Isso não era reforçado de tal modo na fala em inglês, embora pudesse ser percebido no contexto do filme. Nenhuma das outras legendagens do corpus apresentou exemplos de explicitação motivada pelo canal semiótico por especificação. É possível que esse tipo de explicitação não seja comum em filmes de terror/suspense legendados no Brasil.

Já a explicitação motivada pelo canal semiótico por adição foi frequente. Os filmes que a apresentaram em menor quantidade (Cf. Tabelas 5 e 6) foram “Amaldiçoados” – que, além da tradução do título, teve apenas uma tradução de uma placa – e “Jogos Mortais 2”, que mostrou apenas a tradução do título e a tradução de algo escrito numa parede.

Os dois filmes com o maior número de casos de explicitação motivada pelo canal semiótico por adição foram “A Vingança de Willard” e “Cubo Zero”, ambos com 11 casos. Em “A Vingança de Willard”, além da tradução do título, houve dez traduções de rótulos de embalagens e de placas. Já as legendagens para “Cubo Zero” apresentaram uma diferença entre a legendagem pirata e a comercial em português. Sua legendagem pirata apresentou esse tipo de explicitação em quantidade igual que “A Vingança de Willard”: 11 casos, incluindo a tradução do título. Notou-se, contudo, que duas mensagens escritas nas telas dos computadores que o personagem operava no filme foram traduzidos apenas na legendagem pirata e não na legendagem comercial, de modo que a legendagem comercial de “Cubo Zero” apresentou apenas nove casos, com dois casos a menos. Esses dois casos são mostrados no nas Figuras 2 e 3 a seguir:



Figura 2: 1º exemplo de explicitação motivada pelo canal semiótico por adição que ocorreu apenas na legendagem pirata em português



Figura 3: 2º exemplo de explicitação motivada pelo canal semiótico por adição que ocorreu apenas na legendagem pirata em português

Nos dois casos exibidos nas Figuras 2 e 3, a mensagem encontrada escrita no canal visual foi explicitada apenas na legendagem pirata. Essas duas informações não foram explicitadas na legendagem comercial. Nos demais nove momentos em que algo foi encontrado escrito no canal visual, a informação foi explicitada nas duas legendagens. Excetuando-se essas pequenas diferenças nos dois casos citados, as explicitações em geral foram relativamente escassas e ocorreram em números próximos nas legendagens piratas e comerciais do corpus desta pesquisa.

As proporções entre as categorizações de explicitação para as legendagens comerciais e piratas estão representadas em porcentagens nas Figuras 4 e 5 a seguir:

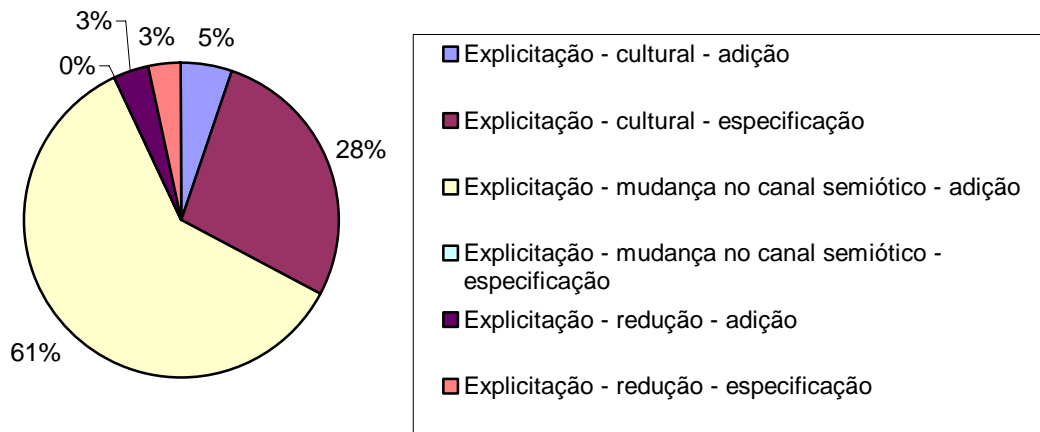


Figura 4: Explicitação nas legendagens comerciais em português (em porcentagens)

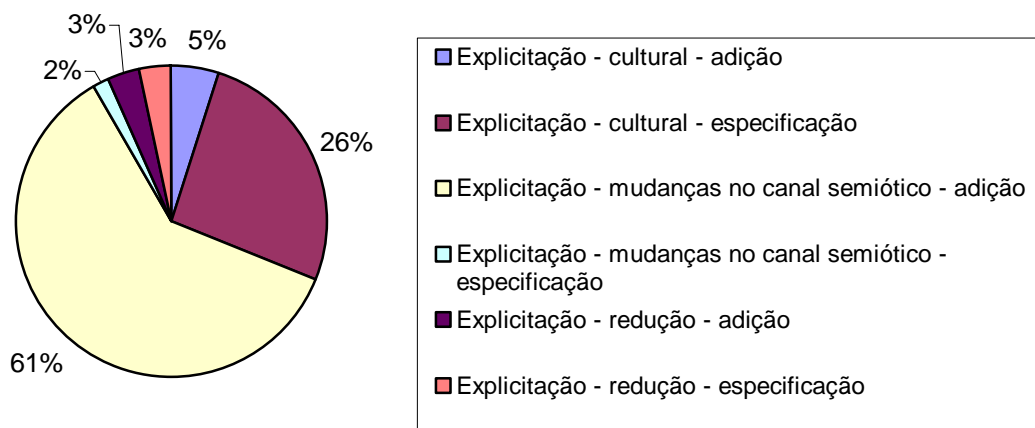


Figura 5: Explicitação nas legendagens piratas em português (em porcentagens)

Percebe-se, a partir desses gráficos, que a categorização de explicitação mais freqüente nos dois tipos de legendagem (61% dos casos de explicitação) foi a explicitação em decorrência de mudanças no canal semiótico realizada por meio de adição (ex: mostrar na legenda uma informação que aparecia escrita na tela em inglês, não retirada do áudio, como os exemplos das Figuras 2 e 3). A segunda categorização

mais freqüente (26% dos casos) foi a explicitação em decorrência de aspectos culturais realizada por meio de especificação, como ilustra o Exemplo a seguir:

Exemplo 26

Fala em inglês	Legendagem comercial em português	Legendagem pirata em português
<i>Frankie's not going. She saw wellies on the kit list and nearly had a seizure.</i>	<i>A Frankie não vai. Ela viu as botas na lista, e quase teve um troço.</i>	<i>Frankie não vai. Ela viu galochas na lista de materiais e teve um treco.</i>

(Legendas extraídas das legendagens de “O Buraco”)

O termo *wellies* refere-se a botas *Wellington*. Tanto na legendagem comercial quanto na pirata, ocorreu explicitação em decorrência de aspectos culturais por especificação, traduzindo-se o termo *wellies* por *botas* (comercial) e *galochas* (pirata). Como vê-se nas Tabelas 3 e 4 e nas Figuras 4 e 5, foi a segunda categorização de explicitação mais freqüente no corpus.

As demais categorizações tiveram baixa freqüência no corpus, totalizando juntas 13% dos casos. Ressalta-se aqui que a explicitação ocorreu em quantidades semelhantes nos dois tipos de legendagem – pirata e comercial.

4.3. Estudos sobre Fluxo da Informação em modalidades da tradução audiovisual

Como esta etapa é feita detalhadamente, oração por oração, na tentativa de traçar o Fluxo da Informação ao longo das legendagens, um fragmento menor do corpus foi selecionado para isso. Como os dados mais distintos nas análises descritivas (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007) e nas análises baseadas no conceito de explicitação (PEREGO, 2003) foram observados entre “Cubo

Zero” e “Hannibal”, esses dois filmes foram selecionados para um primeiro estudo piloto. Em seguida, o restante do corpus foi também anotado e analisado.

Para estas análises, é necessário anotar não apenas as legendagens comerciais e piratas em português, mas também o que é encontrado no áudio do filme. As legendagens intralingüísticas em inglês disponibilizadas nos DVDs comerciais foram aproveitadas para isso. Omissões nas falas encontradas no áudio foram adicionadas às legendas, obtendo-se assim a todas as falas encontradas no áudio em inglês em modo escrito, de maneira que puderam ser anotadas e analisadas no computador.

4.3.1. Estudo no corpus

Em um primeiro estudo piloto, utilizou-se apenas um fragmento do corpus total da pesquisa, composto das legendagens com a as falas do áudio em inglês em modo escrito – doravante tratadas por [E]³⁶ –, as comerciais em português — [CP] – e as piratas, feitas por fãs, em português – tratadas aqui como [FP] — para os filmes que compõem o corpus da pesquisa.

O total de tempo de cada um dos dois fragmentos selecionados para o primeiro estudo piloto é diferente e corresponde aos dois extremos encontrados no corpus: são o maior fragmento e o menor fragmento em tempo de filme decorrido, sendo que o número total de legendas é um número próximo. Conforme comentado no capítulo de Metodologia, o critério adotado para a quebra do fragmento do filme para compor o corpus foi de tomar cada filme do início até a primeira mudança de capítulo do DVD (mudança de cena) após um mínimo de 10 minutos transcorridos. Em “Cubo Zero”,

³⁶ Para facilitar a leitura do texto, evitou-se o uso excessivo de siglas para referir-se ao corpus, pois isso não se mostrou necessário ao discutir os dados considerando aspectos descritivos (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007) ou o conceito de explicitação (PEREGO, 2003). Entretanto, nesta seção, o uso de siglas para fazer referência a cada uma das legendagens tornou-se necessário para facilitar a leitura deste texto. As siglas escolhidas foram: [E] = *English*; [CP] = Comerciais em Português; [FP] = Feitas por Fãs.

essa mudança ocorreu com 18 minutos exatos de filme transcorridos, visto que seu terceiro capítulo começava antes de 10 minutos transcorridos e a mudança de cena seguinte só ocorreu em 18'00". Em "Hannibal", o momento de quebra foi ao final do terceiro capítulo, igualmente, mas isto ocorreu em 10'23". Para esta análise final, o restante do corpus foi analisado também.

A Tabela 5 mostra o tempo de duração de cada fragmento de filme que compõe o corpus desta pesquisa:

TABELA 5
Tempo de duração dos fragmentos de filmes selecionados para o corpus

Filme	Tempo de duração do fragmento selecionado
Amaldiçoados	14'27"
O Buraco	14'21"
A Cela	12'14"
A Casa de Cera	12'56"
A Chave-Mestra	13'40"
Cubo Zero	18'00"
Hannibal	10'39"
Jogos Mortais 2	10'18"
O Massacre da Serra Elétrica	13'31"
A Vingança de Willard	15'58"
Total	136'08"

Embora "Cubo Zero" e "Hannibal" tenham tempos de duração muito diferentes, nenhum desses dois filmes possui as legendagens com o maior ou com o menor número de legendas do corpus, como se pode observar na Tabela 6 a seguir. As legendagens mais longas foram, na verdade, as de "Amaldiçoados", com 207 legendas em [CP] e 230 em [FP]; as legendagens mais curtas foram as de "A vingança de Willard", o qual, embora seja o segundo fragmento mais longo de filme, com seus 15'58" de duração, tem apenas 90 legendas em [CP] e 110 em [FP]. As legendagens de "Cubo Zero" e "Hannibal" não correspondem aos extremos no que se refere ao número de legendas das legendagens. "Cubo Zero" tem 123 legendas em [CP] e 115

em [FP]; “Hannibal” tem 100 legendas em [CP] e 112 em [FP]. Os números de legendas por legendagem são descritos detalhadamente na Tabela 6 a seguir:

TABELA 6
Número de legendas em cada legendagem

Filme	Legendagem comercial em português	Legendagem pirata em português
Amaldiçoados	207	115
O Buraco	109	114
A Casa de Cera	155	173
A Cela	101	102
A Chave-Mestra	143	142
Cubo Zero	123	115
Hannibal	100	112
Jogos Mortais 2	113	98
O Massacre da Serra Elétrica	166	132
A Vingança de Willard	90	110
Total	1.217	1.103

Apenas “Cubo Zero” e “O Massacre da Serra Elétrica” possuem mais legendas em [CP] que em [FP]. “Cubo Zero” e “Hannibal”, então, diferem-se também na relação entre qual legendagem tem maior número de legendas: [CP] ou [FP]. Esse dado também influenciou na escolha desses dois filmes para o primeiro estudo piloto com CROSF + EFI. Os primeiros protótipos de EFI foram testados em “Cubo Zero”, escolhido para ser o primeiro simplesmente por se ter escolhido, entre os dois, por ordem alfabética dos títulos em português. Obtendo-se um protótipo satisfatório de EFI aplicado em “Cubo Zero”, aplicou-se também em “Hannibal”, encerrando-se o estudo piloto utilizado para o exame de qualificação da presente pesquisa. O restante do corpus foi então também anotado e analisado para a tese.

Em “Cubo Zero”, as legendas adicionais nas legendagens em português são decorrentes de explicitação motivada pelo canal semiótico, conforme já descritas na seção anterior. Em “Cubo Zero”, [CP] e [FP] apresentaram as legendas segmentadas de maneira semelhante, sendo que [FP] contém duas legendas adicionais,

correspondentes a explicitações decorrentes do canal visual que ocorrem em [FP] e não em [CP]. Já em “Hannibal”, a segmentação ocorreu de maneira diferente entre as legendagens, o que influenciou no aumento do número de legendas. A diferença não é decorrente de explicitações de elementos escritos no canal visual (isto é, explicitações por adição motivadas pelo canal semiótico), visto que estas ocorreram em números iguais, conforme já discutido na seção anterior. Entretanto, houve maior redução da informação e omissões mais numerosas em [CP], conforme já discutido na seção de análises descritivas sob os critérios de Díaz-Cintas (2003). [FP] parece ter sido produzida buscando “traduzir tudo”, conforme já discutido na mesma seção. As diferenças referentes ao fenômeno da explicitação entre os dois tipos de legendagem, conforme discutido na referida seção (5.2), só foram encontradas em “Cubo Zero” e “Hannibal”.

4.3.1.1. Padrões de Estrutura e Fluxo da Informação no corpus

Para cada padrão de Estrutura e Fluxo da Informação, uma busca diferente foi realizada no corpus. Os padrões encontrados em cada busca são discutidos pontualmente a seguir.

4.3.1.1.1. Ocorrências de Novo abandonado — *h205*

Os asteriscos fazem parte do elemento buscado no concordanciador. Significa que quaisquer caracteres, em quaisquer números, à esquerda de “h” e à direita de “5” serão aceitos. A busca “<??????h205>” também poderia ter sido feita, mas, como houve alguns casos de Rótulos múltiplos com CROSF, isso evita erros de buscas. Os resultados dessa busca no corpus podem ser observados na Tabela 7 a seguir:

TABELA 7
Ocorrências encontradas para a busca *h205* no corpus

Filme	[E]	[CP]	[FP]
Amaldiçoados	41	34	36
O Buraco	21	18	23
A Casa de Cera	30	25	48
A Cela	27	20	26
A Chave-Mestra	40	29	37
Cubo Zero	52	58	57
Hannibal	41	35	41
Jogos Mortais 2	53	54	49
O Massacre da Serra Elétrica	59	58	52
A Vingança de Willard	9	7	10
Total	373	338	379

Havia sido observado no estudo piloto que “Cubo Zero” teve 52 ocorrências em [E], 58 em [CP] e 57 em [FP]. “Hannibal” teve 41 em [E], 35 em [CP] e 41 em [FP]. Vê-se aqui que o total das [FP]s é mais próximo de [E] que [CP]. Nota-se, por exemplo, que, em “Hannibal”, [FP] é semelhante a [E], mas [CP] apresenta menos ocorrências, visto que parte da informação Nova que não é retomada no contexto foi reduzida ou omitida. Em “Cubo Zero”, o número de explicitações decorrentes do que foi encontrado no canal visual – sempre um Novo abandonado – foi o fator causador de 5 ocorrências diferentes e as demais diferenças foram causados por diferenças na organização da informação nas legendas, pois porções de informações diferentes foram encontradas no N-Rema. Tem-se, a seguir, um exemplo extraído das legendagens de “Cubo Zero”:

Exemplo 27

[E]	“-Are <2120200h100> you <2211111> trying to psyche me <6111112h201> out?”
[CP]	“-Vai <2120200h100> me <2211112h165> deixar jogar <6311311h205> ou <6230322h205> não <6120411h205> ?”
[FP]	“- Está <2120200h100> me <2211112h165> desorientando <6311311h205> ou <6230322h205> quê <6120310h205> ?”

(Fragmento extraído do corpus anotado com CROSF-15 + EFI-03, referente às legendagens de “Cubo Zero”)³⁷

Embora, no Exemplo 27, extraído das legendagens de “Cubo Zero”, tanto [CP] quanto [FP] apresentem mensagens semelhantes ao que é encontrado em [E], o Fluxo da Informação ocorre de maneira diferente. [E] tem um só N-Rema com o Participante (Fenômeno – “me”) retomado no Tema seguinte, conforme indicado em seu Rótulo, enquanto as duas traduções em português têm N-Remas múltiplos, com as partículas “ou não” e “ou quê” ao final de cada pergunta. O N-Rema corresponde ao Novo encontrado normalmente no último elemento Ideacional do Rema. Entretanto, caso o Novo não se encontre no Rema, não há N-Rema a ser anotado. Caso seja outro elemento Ideacional do Rema, é anotado mostrando sua real posição, contando os itens Ideacionais desde o final do Rema até seu início. No caso das traduções no Exemplo 27, anotou-se que o último elemento Ideacional, correspondente ao Novo, foi um Processo Material (“jogar” em [CP] e “desorientar” em [FP]) encontrado em terceira posição, com dois elementos interpessoais após o referido Processo. Essa

³⁷ Estas legendas eram todas de uma só linha cada. A quebra de linhas aqui ocorre apenas porque, com as anotações, não é possível exibir as legendas sem quebrar as linhas. Isso foi necessário apenas nesse exemplo. As quebras de linhas nos demais exemplos a seguir correspondem às quebras de linhas encontradas nas legendas.

diferença, entretanto, não significa necessariamente que estas traduções estejam inadequadas. Como Vasconcellos (1997) aponta, organizações diferentes da informação no texto podem apontar simplesmente para diferenças nos sistemas de cada língua e ainda comunicar mensagens semelhantes adequadamente. Isso se aplica à organização dos Temas e provavelmente pode aplicar-se também ao N-Rema.

4.3.1.1.2. Ocorrências de Novo retomado no Tema da oração seguinte — *h201*

Os resultados dessa busca no corpus encontram-se na Tabela 8:

TABELA 8
Ocorrências encontradas para a busca *h201* no corpus

Filme	[E]	[CP]	[FP]
Amaldiçoados	7	5	1
O Buraco	5	4	3
A Casa de Cera	8	9	6
A Cela	4	4	3
A Chave-Mestra	3	3	3
Cubo Zero	11	10	10
Hannibal	2	2	2
Jogos Mortais 2	7	7	7
O Massacre da Serra Elétrica	3	3	3
A Vingança de Willard	1	1	1
Total	51	48	39

Embora esse Rótulo talvez fosse esperado na maioria das orações, o resultado encontrado no corpus foi outro: 51 em [E], 48 em [CP] e 39 em [FP], no total do corpus. Alguma redução é encontrada em todas as traduções em português, especialmente em [CP]. As legendas se apresentam muitas vezes na forma de Absoluto, já que, além da fala, há referências no canal visual e muito da informação, mesmo no canal auditivo, pode estar condensada. Muitas vezes o texto pode ser compreendido com o contexto e, então, mesmo em alguns casos de Absoluto, o Fluxo da Informação ainda foi anotado com o EFI. No entanto, esse fluxo não parece se dar

muito freqüentemente na forma de uma informação Nova apresentada no final do Rema e retomada no N-Rema seguinte em padrão linear de Progressão Temática (*Rema > Tema*). Ao contrário: tem-se muitos casos da Informação nova no Rema simplesmente abandonada, como observado na busca anterior. As buscas no corpus apontam que o Rótulo para informação Nova no N-Rema que tenha sido abandonada é, de fato, o mais freqüente em todas as legendagens, conforme já discutido. Esse dado aponta que a construção *Rema > Tema* não é a mais freqüente no corpus, embora seja presente nele.

4.3.1.1.3. Ocorrências de Dado retomado do Tema anterior, retomado no Tema seguinte — *h111*

Esse Rótulo indica quando ocorre a organização *Tema > Tema*, isto é, a Progressão Temática Constante (Daneš, 1974; Fries, 1995; Thompson, 2007). As ocorrências desse Rótulo encontram-se totalizadas na Tabela 9:

TABELA 9
Ocorrências encontradas para a busca *h111* no corpus

Filme	[E]	[CP]	[FP]
Amaldiçoados	1	3	4
O Buraco	3	3	4
A Casa de Cera	3	3	3
A Cela	6	4	5
A Chave-Mestra	4	4	4
Cubo Zero	3	3	3
Hannibal	4	1	3
Jogos Mortais 2	3	3	3
O Massacre da Serra Elétrica	3	3	4
A Vingança de Willard	1	1	1
Total	31	28	34

Como se pode observar na Tabela 9, os totais são relativamente próximos entre [E], [CP] e [FP], vendo-se casos em que esse Rótulo é encontrado nas mesmas

cenar do filme, ainda que as falas sejam construídas com alguma diferença, como se pode verificar no Exemplo 28 a seguir:

Exemplo 28

Filme original em inglês “A Cela”:
<i>Mokelock <111111h161> showed up. <611131h206></i>
<i>Mokelock <1111133h111> is the bogeyman. <6111134h205></i>
<i>Mokelock <1111121h111> wants me where I am. <6111331h205></i>
<i>Mokelock <1111133h115> is a pain in the ass. <1111121h205></i>

Legendagem comercial em português de “A Cela”:
<i>"Mocky-Lock" <111111h161> apareceu. <611131h206></i>
<i>"Mocky-Lock <1111133h111> é o duende. <6111134h205></i>
<i>Ele <1111121h111> quer que eu fique onde estou." <6111331h205></i>
<i>"Mocky-Lock" <1111133h115> é um pé no saco. <1111121h205></i>

Legendagem piratas em português de “A Cela”:
<i>Mokelock <111111h161> apareceu. <611131h206></i>
<i>Mokelock <1111133h111> é o bicho papão. <6111134h205></i>
<i>Mokelock <1111121h111> quer que eu fique onde estou. <6111331h205></i>
<i>Mokelock <1111133h115> é uma dor na bunda. <1111121h205></i>

Ainda que cada textualização seja feita de modo relativamente diferente, os fragmentos em [CP] e [FP] correspondentes ao que foi anotado em [E] como

<...h111> (Dado, retomado do Tema anterior, retomado no Tema seguinte) são presentes nos mesmos momentos da cena, tendo ocorrido analogamente.

Em alguns filmes do corpus, entretanto, percebe-se alguma diferença entre cada textualização. “Hannibal”, por exemplo, apresentou diferenças entre as ocorrências de <...h111> em cada uma de suas legendagens; houve quatro ocorrências em [E], uma em [CP] e três em [FP].

Em um dos casos, isto se deveu à omissão de uma repetição encontrada apenas em [E]: “*I know. I know.*” que apareceu uma vez menos em [CP]. Conforme visto na seção sobre os aspectos descritivos das legendas (DÍAZ-CINTAS, 2003), tais repetições foram muitas vezes traduzidas em [FP] e omitidas em [CP].

Um dos casos de diferença entre as três legendagens se refere à omissão de toda uma informação (não repetição) em [CP], como se vê no Exemplo 29 a seguir:

Exemplo 29

Filme original em inglês “Hannibal”:
<i>She's <1111133h111> on a jump-out squad all night. <6111541h205></i>
<i>She's <1111111h116> saving her strength. <6111112h205></i>

Legendagem comercial em português de “Hannibal”:
<i><1011111h115> Participou de batidas a noite toda. <6111510h205></i>

Legendagem pirata em português de “Hannibal”:
<i><1011133h111> Está numa brigada-surpresa noturna. <6111134h205></i>
<i><1011111h116> Está poupando forças. <6111112h205></i>

Percebe-se em [CP] a omissão de uma oração, presente em [E] e em [FP], de modo que a retomada no Tema seguinte não ocorreu porque a oração onde o Tema seguinte estaria foi omitida em [CP].

Em dois casos, a diferença na ocorrência do Rótulo <...h111> se deve à diferente construção do texto em cada uma das legendagens. Um deles é apontado no Exemplo 30 a seguir. Para facilitar a visualização do ocorrido, a retomada de um Tema no Tema seguinte foi indicada através de uma flecha.

Exemplo 30

Filme original em inglês “Hannibal”:
<i>If <2130334> <u>you</u> <2211133h111> happen to be the one who puts her in a patrol car... <6111134h206></i>
<i>in front of the news cameras, Bolton, <5000000h000> <u>you</u> <1111111h116> don't wanna push her head down. <6111119h206></i>

Legendagem comercial em português de “Hannibal”:
<i>Se <2130334> for <2211330h113> você a colocá-la no carro de polícia... <6111134h206></i>
<i>não <2121411> empurre <2211310h166> a cabeça dela para baixo. <6111119h206></i>

Legendagem pirata em português de “Hannibal”:
<i>Se <2130334> lhes <2211134h113> tocar terem que a meter num carro de patrulha... <6111134h206></i>
<i>em frente da imprensa, Bolton, <5000000h000> não <2121411> lhe <2211112h166> empurrem a cabeça para baixo. <6111119h206></i>

A mensagem foi apresentada nas duas legendagens em português com a realização de um Processo Material na forma de comando (modo imperativo), eliminando-se o Processo Mental “*wanna*”, transformando a sugestão em comando. Com isso, não se teve a retomada de um Tema no Tema seguinte, como encontrado na fala em inglês.

Nota-se, em todo caso, que a configuração *Tema > Tema* (contínua) não foi freqüente no corpus, apresentando baixa ocorrência no corpus em geral.

4.3.1.1.4. Ocorrências de Dado em posição Temática, recuperado pelo contexto

— <1??????h16?>

A Progressão Temática derivada do Tema, como visto no capítulo de Revisão de Literatura, ocorre quando um Dado em posição Temática é derivado de uma estrutura que funcione como Macrotema. No caso de um texto escrito (narrativa, notícia de jornal, carta etc.), uma oração pode ser o Macrotema de um parágrafo, assim como um parágrafo pode ser Tema de todo um texto. Legendas, entretanto, não dispõem de parágrafos. Em contrapartida, as legendas fazem referência constante ao que se encontra no canal semiótico. É difícil categorizar uma legendagem como texto

oral ou como texto escrito, tratando-se de um caso híbrido, com um texto escrito que possui características de oralidade. O Macrotema pode se situar no canal visual, por exemplo, em lugar de uma porção escrita do texto. Ao anotar-se o corpus, foram identificados casos em que um elemento é anotado como Dado, sem que fosse retomado do Tema ou Rema anterior, mas do contexto situacional, preenchendo-se, assim, a posição *j* com o dígito “6”.

A busca pelo rótulo <1?????h16?> no programa concordanciador³⁸ aponta para casos em que houve um Dado em posição Temática retomado do contexto (no caso, do canal semiótico). Os resultados dessa busca no corpus desta pesquisa encontram-se na Tabela 10.

TABELA 10
Ocorrências encontradas para a busca <1?????h16?> no corpus

Filme	[E]	[CP]	[FP]
Amaldiçoados	79	93	94
O Buraco	32	36	34
A Casa de Cera	57	68	73
A Cela	31	32	31
A Chave-Mestra	22	23	23
Cubo Zero	32	41	35
Hannibal	47	29	35
Jogos Mortais 2	48	38	42
O Massacre da Serra Elétrica	67	79	72
A Vingança de Willard	36	42	36
Total	451	481	475

Como se pode observar na Tabela 10, esse Rótulo se mostrou em frequência mais alta, com 451 ocorrências em [E], 481 ocorrências em [CP] e 475 ocorrências em [FP]. Esses números apontam para um Método de Desenvolvimento baseado em Progressão Temática derivada do Tema em elevada concentração; não obstante, essa configuração se deu de maneira diferenciada em cada legendagem. A seguir, alguns exemplos:

³⁸ No caso, utilizou-se a ferramenta *Concord* da suíte de programas *WordSmith Tools*.

Exemplo 31

Cubo Zero	
[E]	<i>What?</i> <5000000h124> <i>No way!</i> <5000000h206>
[CP]	<i>O quê?</i> <5000000h124> <1011133h166> <i>Não pode ser</i> <6111331h206> .
[FP]	<i>O quê?</i> <5000000h124> <i>Não pode...</i> <5000000h206>

Nota-se, no Exemplo 31, que a oração menor “*No way!*” em [E] se deu na forma de uma oração maior em [CP] (“*Não pode ser.*”). Em orações menores, não há transitividade a ser observada, de modo que não há Tema. Isso explica a diferença na Progressão Temática. Se um Tema em uma legendagem não está realizado como Tema em outra legendagem, não há como a Progressão Temática ser igual. Isso não é de todo inesperado, visto que é sabido que línguas diferentes constroem a realidade de maneiras diferentes. Por exemplo, não é inesperado que uma expressão como “*No way!*” seja traduzida como “*Não pode ser*” ou “*Não pode*”. Veja-se outro exemplo a seguir:

Exemplo 32

Cubo Zero	
[E]	<i>-They do.</i> <5000000h116>
[CP]	<i>-Eles</i> <1111121h165> <i>observam</i> <6111321h206> .
[FP]	<i>-</i> <1011333h106> <i>É verdade</i> <6111334h205> .

Em inglês: “*They come for you at night.*” “*Who does?*” “*They do*”. Em [CP], a primeira dessas falas foi traduzida como “*Eles nos observam*” e em [FP] como

“*Eles vêm para você à noite*”. A fala condensada em [CP] traz uma Organização Temática diferente, decorrente não só da condensação da fala, como também das diferenças sistêmicas entre os idiomas. A fala “*They do*” é uma reafirmação do que já foi dito e isto se realizou em [FP] como “*É verdade*”, diferença também devida aos sistemas distintos do idioma inglês e do português. Vê-se um caso semelhante no filme “Amaldiçoados” no Exemplo 33 a seguir:

Exemplo 33

Amaldiçoados	
[E]	<i>We <1111141h166> don't mention them here. <6111510h206></i>
[CP]	<i>0 nome deles <1111131h115> é tabu aqui. <6111510h206></i>
[FP]	<i>A gente <1111141h166> não fala esse nome aqui. <6111510h206></i>

Vê-se no Exemplo 33 que [CP] apresenta a informação retextualizada de maneira distinta, possivelmente em virtude da necessidade de reduzir a legenda, diferentemente de [FP], que traz uma legenda com ainda mais caracteres que a fala em [E], de maneira que uma organização mais parecida com [E] foi encontrada em [FP]. Essa diferença entre [CP] e [FP] em relação a [E] parece ser recorrente no corpus. Certas características restritivas da legendagem, mais perceptíveis na legendagem comercial, devido a buscar-se encurtar nela o texto resultante, levam a diferenças na Estrutura e no Fluxo da Informação. Outros exemplos a seguir:

Exemplo 34

Filme original em inglês “Hannibal”
<i>Sometimes <1112510h205> Dr. Lecter and I would talk...</i>
<i>when <2120300-2212510h165> things got quiet enough...</i>

Legendagem comercial em português de “Hannibal”
<i>Quando <2120300-2212510h205> as coisas se acalmavam, o Dr. Lecter e eu falávamos...</i>

Legendagem pirata em português de “Hannibal”
<i>Às vezes <1112510h205> eu e o Dr. Lecter conversávamos...</i>
<i>depois <1112510h205> de se instalar o silêncio...</i>

No Exemplo 34, as legendas correspondem ao início do filme “Hannibal”. A primeira fala se inicia com um Tema Marcado – Circunstância em [E] e em [FP] e a segunda legenda em [E] e em [FP] é uma oração hipotática que seria desconsiderada, não fosse a opção feita por análises congruentes³⁹.

Em [CP], a informação da segunda legenda de [E] foi usada em posição Temática na primeira legenda, omitindo-se assim a informação encontrada no Tema da primeira legenda em [E] e em [FP]. Conforme já explicado na subseção 4.1 deste trabalho, as legendas comerciais em português apresentaram maiores omissões e

³⁹ Considerando-se que a unidade de análise proposta para este trabalho foi cada uma das legendas, desconsiderar toda uma legenda por se tratar de uma oração hipotática seria desconsiderar o propósito da pesquisa; logo, as legendas foram todas anotadas, mesmo quando correspondentes a uma oração hipotática. Maiores explicações podem ser encontradas no capítulo de Metodologia deste trabalho.

maior condensação que as legendas piratas, que parecem procurar “traduzir tudo”. Com tal omissão e, ainda, inversão de ordem das legendas, a organização do texto se diferencia muito. Tem-se, assim, uma Organização Temática diferente e, conseqüentemente, uma Progressão Temática diferente também, com um número menor de Temas.

Observe-se outro exemplo:

Exemplo 35

Filme original em inglês “Hannibal”
<i>Thank you very much for your candor. <5000000h000></i>
<i>And <2130321> keep <2211310h166> all those wonderful items... <61111112h204></i>
<i>from your personal Lecter treasure trove coming. <5000000h000></i>

Legendagem comercial em português de “Hannibal”
<i>Obrigado pela franqueza. E <2130321> continue <2211310h166> trazendo suas...</i>
<i>valiosas descobertas sobre o Lecter. <61111112h204></i>

Legendagem pirata em português de “Hannibal”
<i>Muito obrigado pela sua sinceridade. <5000000h000></i>
<i>E <2130321> vá <2211310h166> passando sempre esses achados... <61111112h204></i>
<i>do seu baú pessoal de tesouros Lecter. <5000000h000></i>

As legendas do Exemplo 35 apresentam segmentação diferenciada, de modo que os Rótulos também se diferenciam, já que a unidade de análise foi modificada. Os Rótulos são aplicados para cada unidade de análise, isto é, cada legenda, buscando-se anotar o Tema e o N-Rema. Caso não haja transitividade a ser observada dentro da legenda, anota-se o Absoluto. Sendo assim, devido à diferença entre a segmentação, onde em uma legendagem havia transitividade a ser observada, em outra não havia e vice-versa. Não fosse a segmentação, ter-se-ia em [E]: “*And keep all those wonderful items from your personal Lecter treasure trove coming*”; em [CP]: “*E continue trazendo suas valiosas descobertas sobre o Lecter*”; e em [FP]: “*E vá passando sempre esses achados do seu baú pessoal de tesouros Lecter*”. Cada uma dessas falas seria analisada como uma sentença, não fosse a segmentação, modificando a unidade de análise. O Tema de cada uma das três teria sido o mesmo: “*And keep...*”, “*E continue...*”, “*E vá passando...*” (Tema Textual: Adjunto Conjuntivo: Extensão: Aditivo; seguido de: Tema Ideacional: Processo Material.) Haveria, no entanto, uma diferença no N-Rema: [E] apresentaria um Processo Material no N-Rema (“*[keep] coming*”), enquanto [CP] e [FP] trariam o Participante: Meta (em [CP]: “*suas*

valiosas descobertas sobre o Lecter”; em [FP]: “*esses seus achados do seu baú pessoal de tesouros Lecter*”. No entanto, devido à segmentação das legendas, as unidades de análise não foram esses períodos completos; foram fragmentos dele, segmentados diferentemente em cada legendagem, o que causou uma Organização Temática distinta e, conseqüentemente, uma Progressão Temática distinta também.

4.3.1.1.5. Ocorrências de Temas simples, Ideacionais, Marcados, apresentando o Novo em posição Temática – Temas Enfocados — <1?12???h2??>

No capítulo de Revisão de Literatura, foi discutido como a Estrutura da Informação afeta a Organização Temática (CLORAN, 1995; FRIES, 1995; 2002; HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004; THOMPSON, 2004; 2007). Em geral, parte-se do que o ouvinte já conhece para contextualizá-lo (Dado) orientando-se a mensagem em seu princípio (Tema), conduzindo-a pelo resto da mensagem (Rema) em direção ao que se deseja anunciar ao ouvinte (Novo). Tende-se a começar a mensagem com o Sujeito⁴⁰ em posição Temática (Tema Não-Marcado) para orientar a mensagem, contextualizando, assim, o ouvinte. Se o Tema for realizado por outro elemento Ideacional, tem-se, então, um Tema Marcado. Sobrepõe-se à Organização Temática a Estrutura da Informação: contextualiza-se o ouvinte com o elemento Dado e, em seguida, anuncia-se ao ouvinte o elemento Novo. Entretanto, se o Novo for apresentado no início da mensagem, há uma quebra: tem-se o Novo em posição Temática (Tema Enfocado), que se trata de uma estrutura também Marcada. Essa estrutura pode ser localizada no corpus por meio da busca pelo Rótulo <1?12???h2??>. Mesmo se a posição *d* não fosse preenchida com o valor “2”, já se teria uma busca por todos os Temas simples Enfocados. Optou-se, aqui, por verificar,

⁴⁰ “Sujeito” no conceito da LSF, segundo a Metafunção Interpessoal.

em todo caso, se todos os Temas Enfocados são, de fato, Temas Marcados, realizando-se as duas buscas. Os resultados para a busca pelo Rótulo <1?1????h2??>, sem observar se o Tema Enfocado é ou não Marcado, estão na Tabela 11 e os resultados para a busca pelo Rótulo <12????h2??>, ou seja, Temas Enfocados Marcados, podem ser vistos na Tabela 12.

TABELA 11
Ocorrências encontradas para a busca <1?1????h2??> no corpus

Filme	[E]	[CP]	[FP]
Amaldiçoados	12	14	10
O Buraco	4	4	4
A Casa de Cera	7	6	7
A Cela	7	6	6
A Chave-Mestra	5	7	6
Cubo Zero	7	9	8
Hannibal	3	3	3
Jogos Mortais 2	2	2	2
O Massacre da Serra Elétrica	3	1	2
A Vingança de Willard	7	7	8
Total	57	59	56

Como pode-se ver na Tabela 11, o total do corpus apresenta 57 Temas Enfocados em [E], 59 em [CP] e 56 em [FP]. São casos em que o Novo aparece em posição Temática, como nos mostra o Exemplo 36 a seguir:

Exemplo 36

Cubo Zero	
[E]	<i>The other night, <1212510h205></i> <i>I heard some noise <6111122h204>.</i>
[CP]	<i>Na noite passada <1212510h205> ouvi</i> <i>um barulho <6111122h204> .</i>
[FP]	<i>Na noite passada <1212510h205> ouvi uns barulhos <6111122h204> .</i>

A Organização Temática e a Estrutura da Informação ocorrem de forma análoga nessas três legendas, sem alterações. Tem-se o Novo em posição Temática, reorientando-se a conversa entre os personagens para um novo assunto (estavam jogando xadrez, discutindo o jogo). Houve uma quebra no assunto e essa reorientação se deu através de um Tema Enfocado, com uma Circunstância em posição Temática (Tema Marcado) para mudar a orientação da conversa. No entanto, vê-se na Tabela 12 a seguir que a maioria dos Temas Enfocados no corpus não corresponde a casos em que o Tema é Marcado.

TABELA 12
Ocorrências encontradas para a busca <1112??h2??> no corpus

Filme	[E]	[CP]	[FP]
Amaldiçoados	2	1	—
O Buraco	2	1	2
A Casa de Cera	—	—	—
A Cela	—	—	—
A Chave-Mestra	1	1	1
Cubo Zero	1	—	1
Hannibal	3	3	3
Jogos Mortais 2	—	—	—
O Massacre da Serra Elétrica	—	—	—
A Vingança de Willard	2	1	2
Total	11	7	9

Vê-se na Tabela 12 que apenas 11 das ocorrências em [E], 7 em [CP] e 9 em [FP] correspondem a Temas Marcados, de maneira que se nota que a maioria dos Temas Enfocados encontrados no corpus corresponde a Temas Não-Marcados. Entende-se, com isso, que um Tema Enfocado não corresponde necessariamente a um Tema Marcado. Vejam-se os exemplos 37 e 38 a seguir:

Exemplo 37

Willard	
[E]	<i>All our neighbors <111111h206> moving away...</i>
[CP]	<i>Todos os vizinhos <111111h206> se mudaram...</i>
[FP]	<i>Todos nossos vizinhos <111111h206> estão indo embora.</i>

Exemplo 38

Amaldiçoados	
[E]	<i>There <1111510h205> you are!</i>
[CP]	<i>Aí <1111510h205> está você!</i>
[FP]	<i>Aí <1111510h205> está você.</i>

Em nenhum dos casos nos Exemplos 37 e 38 tem-se Temas Marcados. No Exemplo 37, o Sujeito corresponde ao Novo anunciado na mensagem, não sendo possível recuperá-lo mesmo de outro ponto no canal semiótico, de modo que o Tema não é Marcado, ainda que seja Enfocado. No Exemplo 38, “*you*” / “*você*” são Dados, mas “*there*” / “*aí*” são o Novo, redirecionando a conversa. Não obstante, essas estruturas não foram consideradas Marcadas, visto que é uma ordem esperada dos elementos em questão. Entende-se, então, que a *Estrutura da Informação* pode vir em uma organização Marcada segundo o conceito de Dado e Novo sem que o *Tema* dessa unidade de análise seja configurado como Marcado⁴¹.

⁴¹ O conceito de Tema Marcado em português pode ser confuso, uma vez que, em certos casos, é possível ter um Tema Não-Marcado que não corresponde ao Sujeito, quando o Processo é realizado por um verbo que demanda a ordem “verbo-sujeito”, conforme apontado, por exemplo, em Feitosa e Pagano (2005), no exemplo: “Sobrou limonada?”, em que o verbo “sobrar” exige a pós-posição do sujeito, constituindo-se essa a forma “Não-Marcada” em português. Entretanto, não foram encontrados casos como esse no corpus desta pesquisa.

4.3.1.1.6. Ocorrências de Temas e N-Remas elípticos — <?0?????h???, com exceção marcada na busca para <5*

Sabe-se que, em língua portuguesa, é comum iniciar-se uma oração com um Participante elíptico. Outros elementos podem também se encontrar elípticos, tanto no Tema quanto no Rema, em português e em inglês. Por meio dessa busca encontra-se tudo o que foi anotado como elíptico. Entretanto, a mera busca por “<?0?????h???” encontraria também os casos de Absoluto, anotados com <50> no começo. Por isso, o Rótulo “Absoluto” foi marcado como exceção para as buscas. Assim, foram encontrados apenas os Temas e os N-Remas, obtendo-se a Tabela 13 a seguir:

TABELA 13
Ocorrências encontradas para a busca <?0?????h???, com exceção marcada na busca para <5* no corpus

Filme	[E]	[CP]	[FP]
Amaldiçoados	8	69	59
O Buraco	—	22	19
A Casa de Cera	—	26	24
A Cela	1	18	15
A Chave-Mestra	—	19	14
Cubo Zero	3	29	30
Hannibal	—	21	22
Jogos Mortais 2	—	32	28
O Massacre da Serra Elétrica	2	81	72
A Vingança de Willard	1	31	13
Total	15	348	296

Devido à frequência com que orações em português começam com um Participante elíptico, os valores em [CP] e [FP] são muito mais elevados que os valores em [E]. Novamente, maior redução é encontrada em [CP], de maneira que a elipse foi mais frequente nesta que em [FP]. Percebe-se, no entanto, que algumas

elipses, ainda que menos numerosas, puderam ser encontradas também em [E]. Nem todas essas elipses se referem a Participantes em posição inicial. Considerem-se os Exemplos 39 e 40 a seguir:

Exemplo 39

A Cela	
[E]	<1011121h166> <i>can't bear the sight of.</i> <6111122h205>
[CP]	<i>não poder ver na frente.</i> <5000000h000>
[FP]	<1011121h166> <i>não agüenta olhar para você.</i> <6111122h205>

No Exemplo 39, o Participante “*he*” se encontra elíptico em posição Temática. É um Dado, recuperado pelo contexto. Isso é mais freqüente em português, mas, como mostra o Exemplo 39, há algumas ocorrências em inglês também, talvez devido ao caráter relativamente oral no texto das legendas. No entanto, houve ocorrências em [E] de um outro elemento elíptico, diferente do Participante, encontrado elíptico em posição Temática, como se vê no Exemplo 40 a seguir:

Exemplo 40

“<2120200-2020200> <2211121h146> *You know who these are* <6111333h201> ?”

(Legenda anotada com CROSF-15 + EFI-13 extraída de [E] para “Cubo Zero”, itálicos e aspas usados aqui apenas para evidenciar que se trata de um exemplo no texto.)

No Exemplo 40, a pergunta seria “[Do] you know who these are?”. O Finito foi omitido pelo falante. Considera-se que houve elipse do Finito, de modo que o mesmo foi anotado como elemento elíptico, parte do Tema, sendo o elemento

ideacional do Tema o Participante “You”. Para se obter as ocorrências apenas de Participantes elípticos em posição Temática, é necessária uma busca mais específica, conforme detalhada a seguir.

4.3.1.1.7. Ocorrências de Temas simples, elípticos, Ideacionais, Participantes — <101?1??h??>

Esta busca é utilizada para encontrar especificamente os casos em que se tem um Participante elíptico em posição Temática. Os resultados obtidos dessa busca encontram-se apresentados na Tabela 14.

TABELA 14
Ocorrências encontradas para a busca <101?1??h??> no corpus

Filme	[E]	[CP]	[FP]
Amaldiçoados	2	69	59
O Buraco	—	22	19
A Casa de Cera	—	26	24
A Cela	1	18	15
A Chave-Mestra	—	19	14
Cubo Zero	1	29	30
Hannibal	—	21	22
Jogos Mortais 2	—	32	28
O Massacre da Serra Elétrica	2	81	72
A Vingança de Willard	—	31	13
Total	6	348	296

Essa busca apresentou resultados próximos entre [CP] e [FP], com baixa ocorrência em [E]. Em três filmes – a saber, “Amaldiçoados”, “Cubo Zero” e “A Vingança de Willard” – [E] apresentou alguns casos de elipse que não se referem a Participantes, mas a Finitos. Essa informação pode ser relevante para pesquisas futuras que examinem o que ocorre em língua inglesa e por isso esses dados são apresentados aqui, para que futuros pesquisadores levem esse fator em consideração em suas buscas. No entanto, para este trabalho, as falas em inglês são utilizadas apenas como parâmetro de comparação, para explicar o que ocorre em [CP] e em

[FP], que compõem o objeto de estudo desta tese, de maneira que ocorrências referentes apenas a [E] não serão analisadas aqui.

4.3.1.1.8. Ocorrências de Absoluto — <5*

Esse foi o Rótulo mais numeroso em todas as legendagens analisadas, mas não ocorreu na mesma proporção entre as três legendagens de cada filme, conforme mostra a Tabela 15.

TABELA 15
Ocorrências encontradas para a busca <5* no corpus

Filme	[E]	[CP]	[FP]
Amaldiçoados	139	133	161
O Buraco	69	68	73
A Casa de Cera	111	122	144
A Cela	38	38	39
A Chave-Mestra	54	54	55
Cubo Zero	69	69	72
Hannibal	49	57	64
Jogos Mortais 2	70	71	70
O Massacre da Serra Elétrica	70	95	75
A Vingança de Willard	43	44	49
Total	712	751	802

Nota-se que o Rótulo *Absoluto* é muito freqüente no corpus, tendo-se resultados muito mais numerosos que os das buscas anteriores.

Como já mencionado anteriormente, o Fluxo da Informação pôde ser observado mesmo em Absolutos, visto que eles trazem em si alguma informação, ainda que não haja Transitividade a ser observada; porém, foi possível perceber como o Fluxo da Informação se deu também em alguns casos por meio dos Absolutos, i.e. realizados por orações menores (“*minor clauses*”). Em certos casos, havia uma frase que não chegava a ser uma oração completa, mas que se repetia, interligando-se ao texto como um todo. Nos demais casos em que o Fluxo da Informação não pôde ser observado nos Absolutos, valores neutros (*h000*) foram utilizados para preencher EFI.

Tem-se, a seguir, alguns exemplos de Absolutos anotados em [E] para “Cubo Zero”:

Exemplo 41

“Water! <5000000h204> Water! <5000000h144>”

No Exemplo 41, o elemento “Water!”, em sua primeira aparição, foi anotado como “Novo”, retomado no Absoluto seguinte. Assemelha-se ao padrão *Tema > Tema*, sendo aqui caracterizado como *Absoluto > Absoluto*, o que Daneš não havia indicado originalmente em seu trabalho, já que a Progressão Temática não envolve Absolutos. Tem-se, não obstante, o Fluxo da Informação, caracterizando aqui um Método de Desenvolvimento (THOMPSON, 2007).

Observe-se outro caso de Absoluto no qual o Fluxo da Informação pôde observado, no Exemplo 42 a seguir:

Exemplo 42

“Rook <1111111h165> takes Queen <6111112h205>.

Check. <5000000h205>”

No Exemplo 42, “Check” é uma “oração menor” (“*minor clause*”), i.e. uma oração incompleta, correspondendo à Função Absoluto, mas traz, assim mesmo, informação Nova ao jogo de xadrez em andamento nessa cena do filme, do modo como um N-Rema o faria; logo, foi anotado como informação Nova abandonada, isto é, não retomada posteriormente.

No caso do filme “Cubo Zero”, de onde os Exemplos 41 e 42 foram retirados, foi encontrado um total de 12 Absolutos anotados como “Novo” em [E], 10 em [CP] e 12 em [FP], de maneira que apenas uma parcela pequena do total de ocorrências do

Rótulo *Absoluto* corresponde a informação Nova. No restante dos filmes, nem mesmo se encontrou nenhuma outra ocorrência disso. Vê-se essa ocorrência, então, como algo possível, mas não tão freqüente nas legendas aqui analisadas. Pode ser que dependa do filme. Aqui, tem-se dados apenas para legendas em filmes de terror/suspense da década atual.

Os dados quantitativos supracitados são referentes à contagem dos Rótulos no corpus anotado com CROSF + EFI. A fim de ilustrar esses dados visualmente, apresentam-se a seguir alguns fragmentos do corpus anotado com adição, aqui, de flechas ilustrativas indicando de onde – e onde – a informação é retomada. A informação é às vezes recuperada a partir do que se vê na tela do filme. Nesses casos, a flecha aponta para fora do texto.

Exemplo 43

Thank <1111314h161> you for the horse. <6111114h202>

You <1111121h116> liked him? <6111112h201>

Oh, <2130100h000> it's <2211131h125> beautiful... <6111132h205> (abandonado)

but <2130322h000> I <2211121h166> thought

we were going sailing today. <6111122h205> (abandonado)

You <1111141h166> promised. <6111341h206> ~~(elipse do Rema “we would go sailing”)~~

Well, <21130100h000> that one's <2211131h166> too old. <6111132h205>

(abandonado)

(“that one” – barco exibido no filme)

See, <1111321h166> now? <6111510h205> That'll <1111111h166> do.

<6111311h206>

(abandonado)

(“that” – outro barco)

Come on! <5000000h000>

Come on, Mr. E. <5000000h000>

- It's <1111131h165> broken. <6111132h205> (abandonado)

- Who <1111141h204> says?

Mokelock. <5000000h000>

Now, <2130100h000> Edward, <2220100h000> we <2311141h166> agreed.
<6111341h204>

No more Mokelock. <5000000h000>

Mokelock <1111133h141> is the bogeyman. <6111134h201>

Mokelock <1111121h115> wants me where I am. <6111331h205>

We <1111111h165> (abandonado) can fix it. <1111112h205> (abandonado)

Edward. <5000000h000>

(Fragmento extraído das falas encontradas no áudio de “A Cela” anotado com CROSF+EFI. Flechas ilustrativas no exemplo.)

Exemplo 44

Obrigada <1111314h161> pelo cavalo. <6111114h202>

<1011121h116> Gostou dele? <6111112h201>

Oh, <2130100h000> ele <2211131h125> era maravilhoso! <6111132h205>

(abandonado)

<1011121h166> Achei que íamos velejar hoje. <6111122h205> (abandonado)

Você <1111141h166> prometeu. (rema elíptico) <6111341h206> (abandonado)

Este <1111131h166> é muito velho. <6111132h205> (abandonado)

(“este” – barco exibido no filme)

Veja, <1111321h166> com aquele vai dar. <6111311h206>

Venha. <5000000h000>

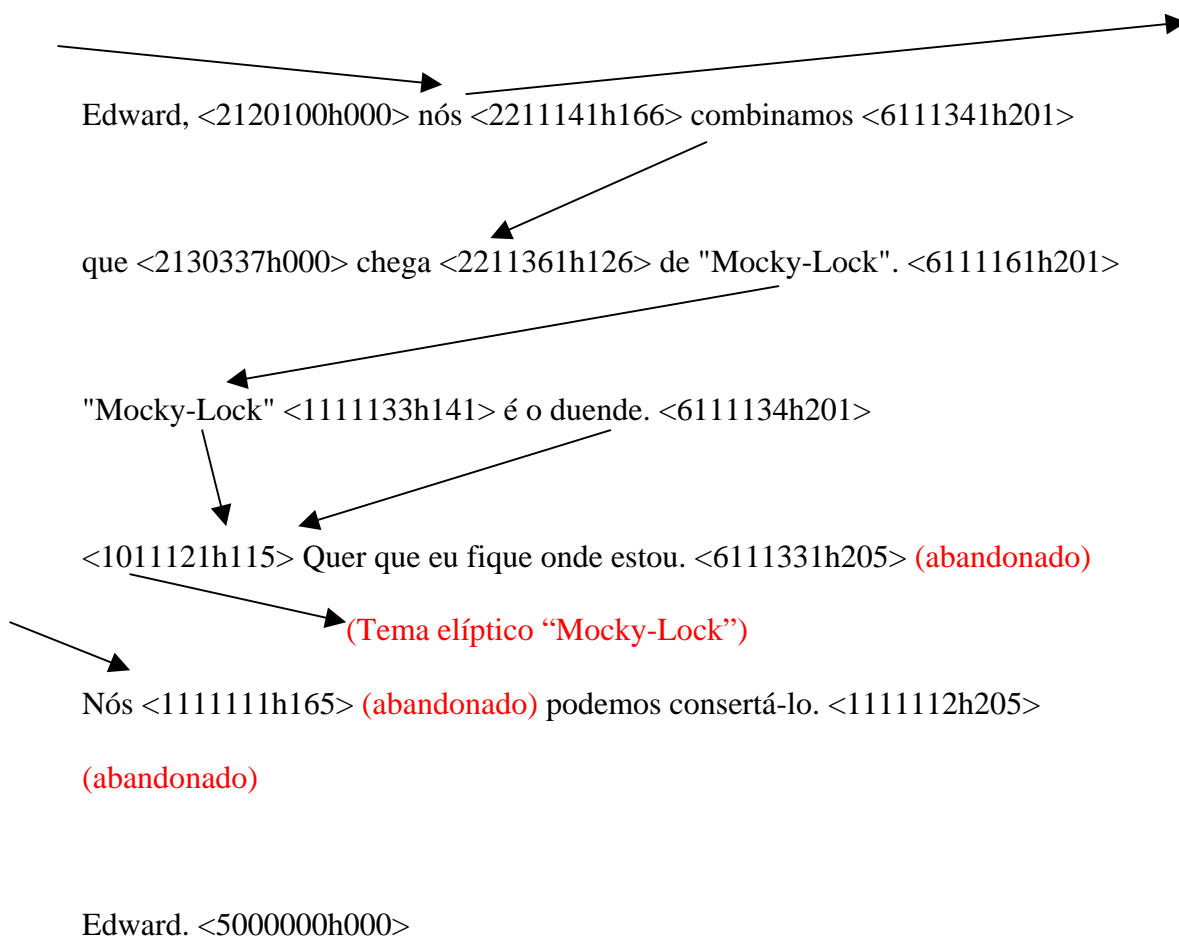
Vamos lá, Sr. E. <5000000h000>

-Está <1011131h165> (abandonado) quebrado. <6111132h205> (abandonado)

-Quem <1111141h204> disse?

(“Este outro barco” – Tema Elíptico)

Mocky-Lock. <5000000h000>



(Fragmento extraído da legendagem comercial em português de "A Cela" anotada com CROSF+EFI. Flechas ilustrativas no exemplo.)

Exemplo 45

Obrigada <1111314h161> pelo cavalo. <6111114h202>

<1011121h116> Gostou dele? <6111112h201>

Oh, <2130100h000> <2011131h125> é maravilhoso... <6111132h205> (abandonado)

Eu <1111121h166> penso que

Vamos navegar hoje. <6111122h205> (abandonado)

Você <1111141h166> Prometeu. (rema elíptico) <6111341h206>

Bem, <21130100h000> este <2211131h166> aqui é muito velho. <6111132h205>

(“este” – barco exibido no filme)

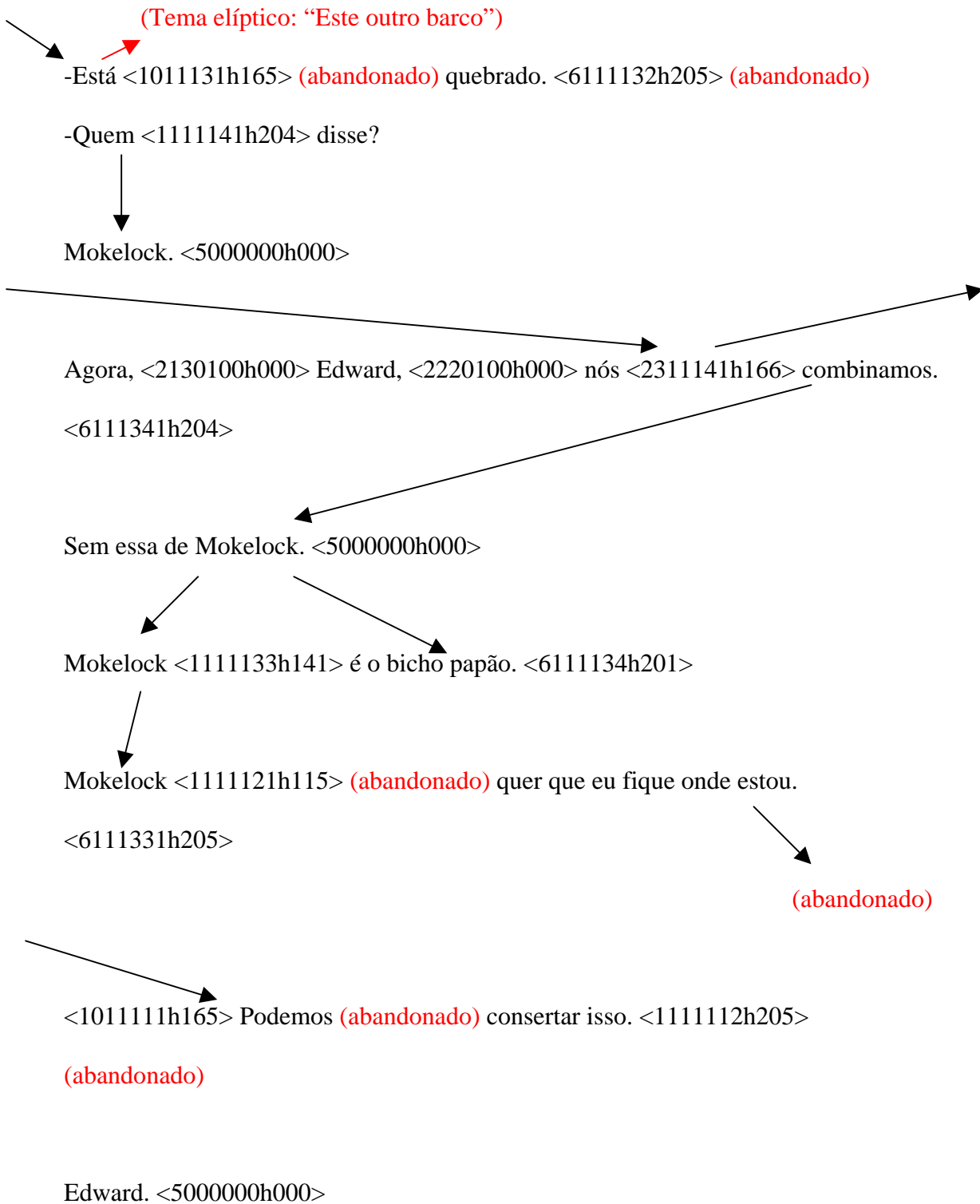
(abandonado)

Ve, [sic] <1111321h166> agora? <6111510h205> (abandonado)

<1011111h166> É o que faremos. <6111311h206>

Vamos! <5000000h000>

Vamos, Sr. E. <5000000h000>



(Fragmento extraído da legendagem pirata em português de “A Cela” anotada com

CROSF+EFI. Flechas ilustrativas no exemplo.)

Analisando-se os fragmentos nos Exemplos 43, 44 e 45, pode-se perceber que há diferenças no modo como a informação flui em cada um desses textos. Nota-se, por exemplo, que “No more Moke-lock” (*Absoluto*) em “A Cela” [E] foi traduzido como “que chega de Mocky-Lock” (uma oração projetada) em “A Cela” [CP], de maneira que o nome da criatura foi posicionado no Rema.

Como há mudanças na organização Temática ao longo do texto, a progressão Temática se dá, conseqüentemente, em padrões distintos, de maneira que o Fluxo da Informação também se apresenta em padrões diferentes em cada legendagem.

As diferenças são encontradas em algumas partes dos textos, mas não nos textos em sua totalidade. Conforme se vê nos exemplos 43, 44 e 45, há legendas que apresentam a organização da informação de maneira análoga em [E], [CP] e [FP]. As flechas ilustrativas evidenciam essas semelhanças. Isto pode ser observado também em outras partes do corpus, como ilustrado nos exemplos 46, 47 e 48 a seguir, referentes a um fragmento do filme “Cubo Zero”.

Exemplo 46

Now <2130100h100> that <2211133h162> is sick <6111134h205>.

(“that” – referência à morte de um personagem exibida no filme)

-Are <2122200h100> you <2211121h166> watching this <6111122h206> ?

-No, thanks. <5000000h122> I <1111151h111> don't look anymore <6111520h205>.

(abandonado)

We've <1111121h115> seen a lot <6111222h205> ...

(abandonado)

but <2130322h100> this <2211133h165> is just...

Oh, dear God! <5000000h000>

You know, <2130100h100> you <2211121h165> shouldn't
be looking at the files <6111122h201>.

-It's <1111133h121> not against the rules <6111134h205>. (abandonado)

-But <2130322h100> it's <2211133h116> not encouraged <6111134h206>.

-Come on, man, we've all... <5000000h000>

-It's <1111133h165> not encouraged <6111134h205>.

(abandonado)

(Fragmento extraído das falas encontradas no áudio em inglês de “Cubo Zero”

anotado com CROSF+EFI. Flechas ilustrativas no exemplo.)

Exemplo 47

Isso <1111133h162> foi doentio <6111134h205> . (abandonado)

(“Isso” – referência à morte de um personagem exibida no filme)

- <1011122h161> (“Você” – elíptico) Estava vendo isso <6111122h206> ?

- <1011122h111> (“Eu” – elíptico) Não assisto mais <6111520h205>.(abandonado)

<1011121h115> (“Nós” – elíptico) Já vimos um monte de coisas <6111122h205> ...

mas <2130322h100> isso <2211133h165> (abandonado) é...

Deus do céu! <5000000h000>

<1011121h165> (“Você” – elíptico - abandonado) Não devia estar olhando as fichas <6111122h201> .

- <1011133h121> (“Olhar as fichas” – elíptico) Não é contra as regras

<6111134h205> .

-Mas <2130322h100> <2011133h116> não é apropriado <6111134h206> .

-Mas... <5000000h000>

- <1011133h165> (“Olhar as fichas” – elíptico) Não é apropriado <6111134h205> .

(abandonado)

(Fragmento extraído da legendagem comercial em português de “Cubo Zero” anotada

com CROSF+EFI. Flechas ilustrativas no exemplo.)

Exemplo 48

Isto <1111133h162> é doentio <6111134h205> . (abandonado)

(“Isso” – referência à morte de um personagem exibida no filme)

- <1011122h161> (“Você” – elíptico) Está vendo isto <6111122h206> ?

- Não obrigado. <5000000h122> (“Eu” – elíptico) <1011122h111> Não vejo nada <6111122h205> ... (abandonado)

<1011121h115> (“Nós” – elíptico) Temos visto muitos <6111122h205> ,
mas <2130322h100> este <2211133h165> (abandonado) é...

Deus... <5000000h000>

Sabe, <2130100h100> <2011121h165> (“você” – elíptico) não devia estar vendo os
fichários [sic] <6111122h201>

- <1011133h122> (“Vê-los” – elíptico) Não é contra as regras <6111134h205>

- Mas <2130322h100> (“eles” – elíptico) <2011141h166> nunca te mandaram ver <6111320h206> .

- Ora cara, nós todos já... <5000000h000>

- <1011141h165> (“Eles” – elíptico) Nunca te mandaram ver <6111320h205> .

(Fragmento extraído da legendagem comercial em português de “Cubo Zero” anotada
com CROSF+EFI. Flechas ilustrativas no exemplo.)

O fragmento nos exemplos 46, 47 e 48 apresenta semelhanças nos padrões de Fluxo da Informação. Percebe-se visualmente que as flechas caminham em direções semelhantes. Os Rótulos apresentam algumas diferenças específicas, como, por exemplo, alguns elementos elípticos no texto, explicitados nessa ilustração em vermelho. Há semelhanças, mas o fluxo não é idêntico. Por exemplo, no final do fragmento, a fala *“It’s not encouraged.”* de “Cubo Zero” [E] é retextualizada como *“Não é apropriado.”* em [CP] e *“Nunca te mandaram ver.”* em [FP]. Essas orações apresentam diferenças no Fluxo da Informação, apontadas pelos movimentos das flechas.

Ilustrando-se com flechas nos exemplos 49, 50 e 51 a seguir, evidenciam-se também os Rótulos (referentes à porção anotada em EFI) mais frequentes em um texto. A progressão Temática derivada do Tema, com informação retomada do que se apresenta na tela do filme, pode ser observada nesses exemplos.

Exemplo 49

Willard! <5000000h000>

There <1111832h166> are rats in the basement! <6111510h206>

Willard... <5000000h000>

what <1120310-1111112h166> are you doing? <6111311h206>

- I'm <1111111h136> going to bed. <6111119h206>

- It's <1111131h166> late. <6111132h206>

Yes. <5000000h166>

I'm <1111111h166> going to bed. <6111119h206>

- Good night, Mom. <5000000h000>

- But <2130322h000> what <2220310-2211112h166> were you doing down there?

<6111510h206>

- You <1111141h166> said there were rats. <6111143h202>

- Did <2120200> you <2211121h166> see them? <6111112h202>

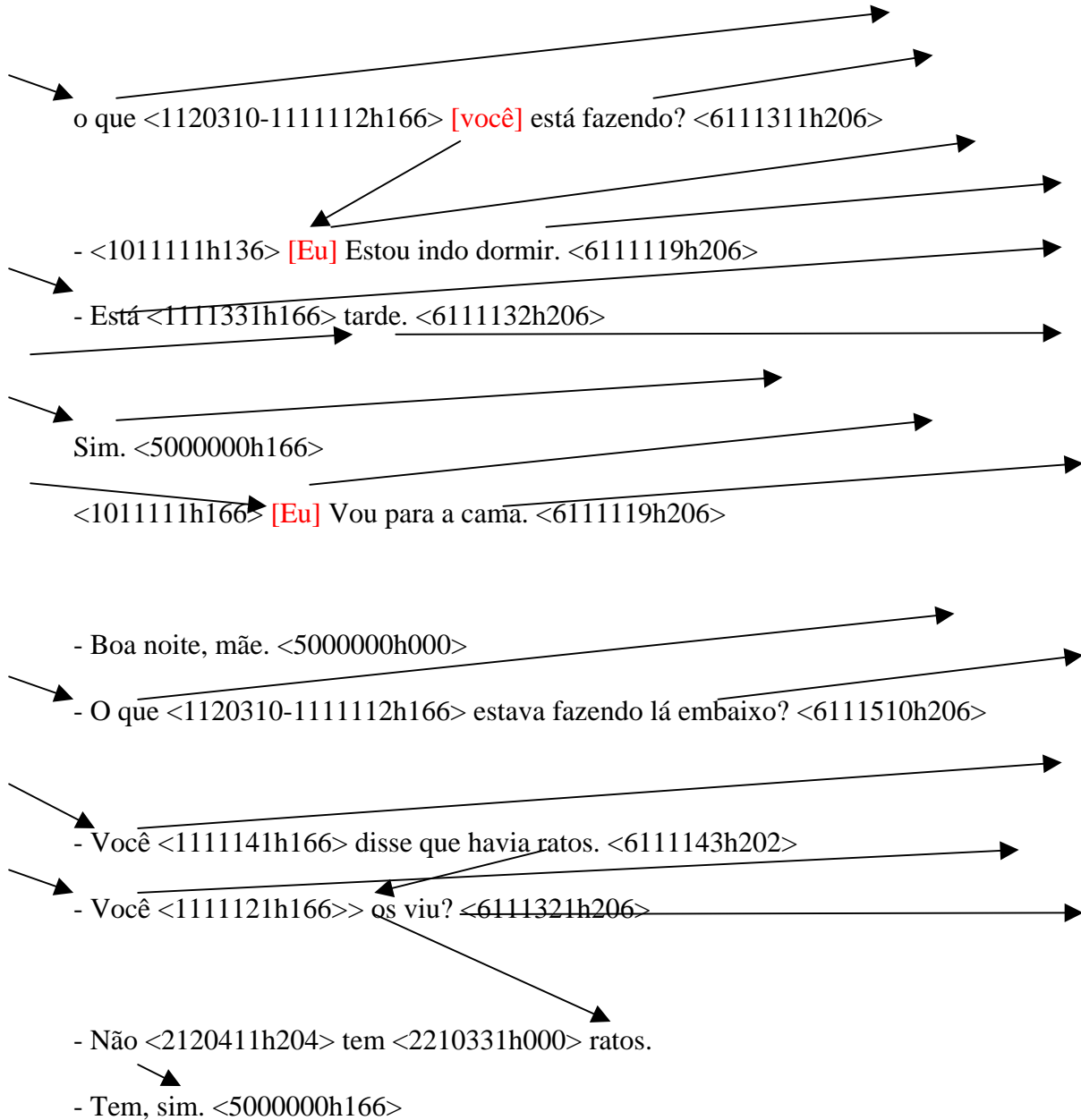
- Mom... <5000000h000> There <1111832h166> aren't any rats. <6111161h206>

- There <1111823h166> are. <6111361h206> (Rema elíptico "rats")

(Fragmento extraído do áudio em inglês de "A Vingança de Willard".)

Exemplo 50

Willard... <5000000h000>



(Fragmento extraído da legendagem comercial em português de “A Vingança de Willard”.)

Exemplo 51

Willard! <5000000h000>

O que <1120310-1111112h166> está você fazendo? <6111311h206>

Eu <1111111h136> estou indo pra cama. <6111119h206>

Está <1111331h166> tarde. <6111132h206>

Sim. <5000000h166>

Eu <1111111h166> vou para a cama. <6111119h206>

Boa noite, mãe. <5000000h000>

Mas, <2130322h000> o que <2220310-2211112h166> estava
fazendo lá em baixo? <6111510h206>

Você <1111141h166> disse que havia ratos. <6111143h202>

Você <1111121h166>> os viu? <6111321h206><6111321h206>

Mãe... <5000000h000>

...não <2120411h000> há <2210331h000> ratos.

Sim <2130100h000> <2011121h166> sei que há. <6111112h206> (“ratos” – elíptico)

(Fragmento extraído da legendagem pirata em português de “A Vingança de Willard”.)

Observa-se que a informação flui diversas vezes a partir de algo fora do texto escrito nas legendas nos exemplos 50 e 51 e a partir de fora do que é encontrado no canal auditivo, no caso do exemplo 49. Trata-se de informação apresentada no canal visual. Isso caracteriza o padrão de progressão Temática derivada do Tema – no caso, um Macrotema apresentado visualmente na tela do filme. Isso pode ser uma característica comum a legendas de filmes.

Com este estudo, podem-se ver alguns padrões encontrados de Método de Desenvolvimento no corpus selecionado. É possível que esse tipo de análise seja também útil para contrastar estes dados com os que poderiam ser encontrados em outros corpora.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os três aspectos diferentes sob os quais o corpus foi analisado, as considerações finais se dividem aqui em três etapas, cada qual com um foco maior em um referencial teórico específico. Ainda que em cada uma das etapas, uma determinada abordagem tenha primazia – uma etapa baseada em critérios de Díaz-Cintas (2003) e Díaz-Cintas e Remael (2007), outra com enfoque em explicitação (PEREGO, 2003) e outra concentrando-se em conceitos da LSF –, em alguns pontos pode ser necessário recorrer a critérios de uma abordagem enquanto se discorre sobre outra, visto que o que foi encontrado sob uma perspectiva pode ter algum impacto no que foi encontrado sob outra; por exemplo: redução, omissão e condensação da informação nas legendas pode ter um efeito sobre o Fluxo da Informação. As análises realizadas à luz de cada uma das três abordagens são detalhadas nas seções a seguir.

5.1. Estudos de aspectos descritivos de modalidades da Tradução Audiovisual (DÍAZ-CINTAS, 2003; DÍAZ-CINTAS, REMAEL, 2007)

Muitas das características descritivas de Díaz-Cintas (2003) se referem a detalhes das legendas fixas na imagem, sobre as quais o usuário não tem qualquer poder de modificação. Entretanto, as legendas piratas são flexíveis a esse respeito, de modo que o usuário pode configurar seu *player* para exibir as legendas com fontes de tipos, cores e tamanhos diferentes e também pode modificar seu posicionamento na tela conforme suas necessidades e seu gosto, conforme testados no corpus desta pesquisa e conforme apontados em fóruns eletrônicos, tais como <www.dvd.box.sk> e <www.videoloucos.com.br>⁴².

O número de caracteres é outro ponto no qual as legendas piratas diferem, visto que não há um máximo a ser observado. Os resultados apontam para uma

⁴² Acessos em 16 de junho de 2009.

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. É possível que os legendistas piratas tenham em mente um público-alvo que prefira pausar o filme em diversos momentos, mas ler a informação o mais completa possível. As legendas comerciais mantiveram um máximo de 34 caracteres por linha, com um tempo de leitura de 2 segundos por linha de legenda. Esse número é próximo da média apontada por Araújo (2004) de 32 caracteres por linha.

As legendas comerciais de metade dos filmes eram amarelas e da outra metade brancas, todas com contorno preto. No caso das legendas piratas, é o usuário que define com que cores deseja visualizar as legendas, que são exibidas conforme o espectador decidir configurar seu *player*.

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.

Quanto à segmentação das legendas, não se pôde observar com nitidez quais recursos foram utilizados. Os conceitos de segmentação: i) visual, ii) retórica e iii) gramatical podem todos ser utilizados para justificar como se deu a segmentação de cada uma das legendas. É possível que os três conceitos tenham sido levados em conta simultaneamente, tanto para legendagens comerciais quanto piratas.

5.2. Estudos sobre explicitação em Tradução Audiovisual

O fenômeno da explicitação, de maneira geral, não pareceu ser muito freqüente no corpus. Ocorreu um total de 58 casos de explicitação nas legendagens comerciais [cf. Tabela 3] juntas e 61 casos nas legendagens piratas [cf. Tabela 4].

Dos casos de explicitação encontrados, a maioria (61%) foi referente à categorização de explicitação motivada por mudanças no canal semiótico, realizada por meio de adição (cf. Figuras 4 e 5). Corresponde a uma informação apresentada na legenda referente a algo que aparece escrito na tela, não retirado do canal auditivo. O segundo tipo mais freqüente (26%) foi a explicitação motivada por questões culturais, realizada por especificação.

Os números foram relativamente próximos entre as legendagens comerciais e piratas em português. A diferença não pareceu significativa no que se refere ao conceito de explicitação de Perego (2003) no corpus. Entretanto, cumpre salientar que o corpus abrange apenas filmes de suspense/terror da década atual. É possível que em legendagens para outras gravações audiovisuais isso se dê de modo diferente, segundo o que o legendista talvez julgue necessário explicitar ou não; por exemplo: é possível que a informação a ser explicitada não seja considerada importante em um filme onde o foco é a ação na tela. Sugere-se aqui que pesquisas futuras analisando outros tipos de gravações audiovisuais talvez apontem características distintas das encontradas no corpus desta pesquisa.

5.3. Estudos sobre Fluxo da Informação em modalidades da tradução audiovisual

Um novo código adicional foi proposto para se acoplar ao Código de Rotulação Sistêmico-Funcional (CROSF) e desenvolveu-se o Epitélio para Fluxo da Informação (EFI), cujo protótipo 03 se mostrou satisfatório para as análises em combinação com o CROSF-15 (FEITOSA, 2006). Com o EFI, foi possível apontar características relacionadas ao Fluxo da Informação nas legendas, contrastando-se: i) os textos originais em inglês [E] com o que foi encontrado nas ii) legendagens comerciais em português [CP] e iii) naquelas feitas por fãs (piratas) em português [FP].

Anotou-se com uma combinação de CROSF + EFI as legendagens com as falas em inglês encontradas no áudio e as legendagens comerciais e piratas em português dos filmes que compõem o corpus desta pesquisa. Cada conjunto de legendagens foi anotado simultaneamente, com as três legendagens e o filme sendo exibidos constantemente, sem deixar de correlacionar os textos traduzidos com o canal semiótico.

Os Rótulos mais numerosos correspondem a Absolutos, ocorrendo em número superior nas [CP]s. Embora as [FP]s do corpus tenham apresentado maiores ocorrências de Absolutos que as [E]s, seus números são mais próximos das [E]s que das [CP]s, sendo seus Absolutos adicionais gerados, em sua maioria, em decorrência da explicitação do que é encontrado no canal visual. No entanto, o número de Absolutos adicionais foi relativamente pequeno. O número de Absolutos é muito alto no áudio em inglês também. A explicitação causou um pequeno número de Absolutos adicionais, quantitativamente pouco significantes.

As configurações de Progressão Temática linear (*Rema > Tema*) e contínua (*Tema > Tema*) foram pouco numerosas, destacando-se mais a Progressão Temática derivada do Tema, sendo muitas vezes a informação retomada do canal semiótico, tanto nas legendagens piratas quanto nas comerciais. No entanto, o Fluxo da Informação se deu também por meio dos Absolutos, de modo que a configuração *Absoluto > Absoluto* também foi encontrada, sendo que essa não caracteriza uma Progressão Temática, visto que não há Organização Temática a ser observada, ainda que haja Fluxo da Informação. É possível que se possa aqui apontar um quarto Método de Desenvolvimento, independentemente de um padrão de Progressão Temática, na configuração *Absoluto > Absoluto*.

No referente à Organização Temática, as [FP]s apresentaram dados mais próximos das [E]s que das [CP]s, as quais apresentaram construções mais divergentes, particularmente devido à maiores omissões e condensações, conforme mencionado na seção 5.1. Isso, entretanto, não significa que uma ou outra tradução seja mais ou menos adequada, já que um significado semelhante pode ser expresso com organizações alternativas em muitos casos, como aponta Vasconcellos (1997).

As diferenças no Fluxo da Informação encontradas foram, em geral, decorrentes de maior redução, omissão e condensação nas legendagens comerciais, de maneira que o Fluxo da Informação das legendagens piratas se encontra em padrões de Método de Desenvolvimento mais próximos do conteúdo extraído do áudio em inglês que as legendagens comerciais. Isso, não entanto, não significa que uma tradução seja mais adequada que a outra. São padrões diferentes de legendagem.

Os dados apresentados neste trabalho podem diferir de dados obtidos em outros corpora, possivelmente analisando textos sem ser legendagens (romances, textos jornalísticos, livros didáticos etc.), ou mesmo legendagens para gravações

audiovisuais que não correspondam a filmes de terror/suspense, o que talvez possa ser feito em futuras pesquisas, visto que extrapolaria o escopo desta. Há também uma limitação da análise do que é encontrado no canal semiótico. Um elemento presente na imagem pode ser Tema do restante do quadro analisado e um quadro pode servir de Hipertema para uma cena, assim como um elemento não-verbal da trilha sonora pode servir de Tema para o restante dos sons que constituem o Rema do primeiro som, tendo-se também elementos Dados e Novos na imagem e na porção não-verbal da trilha sonora.⁴³ É possível que uma pesquisa anotando-se a Progressão Temática das imagens do canal visual, cena-a-cena, analisando-se também a Progressão Temática da trilha sonora (incluindo a trilha musical), aponte correlações adicionais entre o que é encontrado nos textos das legendas e o que se encontra no canal semiótico no referente a Organização Temática, Progressão Temática, Estrutura da Informação e Fluxo da Informação. A análise do canal semiótico, extremamente laboriosa, constituiria, por si só, uma outra pesquisa, extrapolando o escopo desta.

⁴³ Apontados pelo Prof. Dr. Theodoor Van Leeuwen em comunicação pessoal.

6. REFERÊNCIAS

A CASA de cera. Direção: Jaume Collet-Serra. São Paulo: Warner do Brasil, 2004. 1 DVD (113 min.), região 4, NTSC, widescreen, color., legendado e dublado. Tradução de: House of wax.

A CELA. Direção: Tarsem Singh. São Paulo: Playarte, 2000. 1 DVD (107 min.), região 4, NTSC, full screen, color., legendado e dublado. Tradução de: The cell.

A CHAVE-MESTRA. Direção: Iain Softley. São Paulo: Universal do Brasil, 2006. 1 DVD (104 min.), região 4, NTSC, widescreen, color., legendado e dublado. Tradução de: The skeleton key.

A VINGANÇA de Willard. Direção: Glen Morgan. São Paulo: Playarte, 2003. 1 DVD (100 min.), região 4, NTSC, widescreen, color., legendado e dublado. Tradução de: Willard.

AALTONEN, O. “Subtitling as culture-bound meaning production”. In: *Translatio - Nouvelles de la F.I.T.*. Nouvelle série XIV, nº 3-4. Strasbourg: F.I.T. Newsletter, 1995.

AMALDIÇOADOS. Direção: Wes Craven. São Paulo: Europa Filmes, 2006. 1 DVD (99 min.), região 4, NTSC, widescreen, color., legendado e dublado. Tradução de: Cursed.

ANDERSEN, Lone. “The translation of film studies”. IN : *Sequentia*, no. 2, p. 4. 1995

ARAÚJO, V.L.S. “Closed subtitling in Brazil”. In: ORERO, P. *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdã/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company, 2004.

BAKER, M. (ed.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Londres: Routledge, 1998.

BERBER SARDINHA, Tony. *Linguística de Corpus*. Barueri: Manole, 2004.

BLUM-KULKA, S. Shifts of cohesion and coherence in translation. In: VENUTI, L. (ed.) 2000. *The Translation Studies Reader*. Londres: Routledge, 1986: 298–313.

CHAUME-VARELA, F. “La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción”. In: CHAUME-VARELA, F.; AGOST, R. (Ed.) *La traducción en los medios audiovisuales*. Barcelona: Publicacions de la Universitat Jaume I, 2001.

CLORAN, C. “Defining and relating text segments: subject and Theme in discourse”. In: FRIES, P. H., HASAN, R. (Ed.) *On Subject and Theme*. Amsterdã: John Benjamins, 1995, p. 361-405.

COULTHARD, M. “Linguistic Constraints on Translation”. In: COULTHARD, M. (Ed.) *Ilha do Desterro*, n. 28. Florianópolis: Editora da Universidade Federal de Santa Catarina, 1992, p. 9-23.

- COURTÉS, J; GREIMAS, A.J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.
- CUBO zero. Direção: Ernie Barbarash. São Paulo: Imagem Filmes, 2004. 1 DVD (97 min.), região 4, NTSC, full screen, color., legendado e dublado. Tradução de: Cube zero.
- DANEŠ, F. “Functional sentence perspective and the organisation of the text”. In: DANEŠ, F. (ed.) *Papers on Functional Sentence Perspective*. Hague: Mouton, 1974, p. 106-128.
- DÍAZ-CINTAS, J. *Teoría y práctica de da subtitulación: inglés-español*. Madrid: Ariel, 2003.
- DÍAZ-CINTAS, J. “Striving for quality in subtitling: the role of a good dialogue list”. In: GAMBIER, Y.; GOTTLIEB, H. *(Multi)media Translation*. Amsterdã/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company, 2001.
- DÍAZ-CINTAS, J. “In search of a theoretical framework for the study of audiovisual translation”. In: ORERO, P. *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdã/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company, 2004.
- DÍAZ-CINTAS, J.; MUÑOZ-SÁNCHEZ, P. “Fansubs: audiovisual translation in an amateur environment.” In: *The Journal of Specialised Translation*. Issue 6. Londres: nº 6, jul. 2006.
- DÍAZ-CINTAS, J; REMAEL, A. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome, 2007.
- EGGINS, S. *An introduction to Systemic Functional Linguistics*. Londres/Nova Iorque: Continuum, 1994.
- ESPÍNDOLA, E; VASCONCELLOS, M. L. B. de; HERBERLE, Viviane M. “Thematic structure: the markedness of Yoda’s spoken discourse”. In: 4º ALSFAL (anais). Florianópolis: UFSC, 29 de setembro a 03 de outubro de 2008.
- FEITOSA, M. P. *Uma proposta de anotação de corpora paralelos com base na Lingüística Sistêmico-Funcional*. 2005, 198 p. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada). Orientadora: PAGANO, A. S. Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.
- FEITOSA, M. P. Developing and applying CROSF: a numeric code proposed for corpora annotation, based on Halliday’s Systemic Functional Grammar. São Paulo: 33rd ISFC. PUC/SP, 2006.
<http://www.pucsp.br/isfc/proceedings/Artigos%20pdf/57cda_feitosa_1130a1150.pdf>. Acesso em: 28 de setembro de 2008.
- FERNANDES, A. B. P.; VASCONCELLOS, M. L. B. “Explicação e omissão de categorias culturais em Flores Raras e banalíssimas e Rare and commonplace flowers: um estudo baseado em corpus de pequena dimensão.” In: *Tradterm*, v. 14, p. 73-101, 2008

FERRIER-SIMÓ, María Rosario. "Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado em los criterios profesionales". In: *Puentes*, número 6. Castellón de la Plana: Universitat Jaume I, novembro 2005.

FRIES, P.H. "On the Status of Theme in English: arguments from discourse". In: J.S. Petofi & E. Sözer (eds). *Micro and macro Connexity of Texts*, 116-152. Hamburg: Helmut Buske Verlag [Papers in Textlinguistics 45.], 1983.

FRIES, P. H. On Theme, Rheme and discourse goals. In: COULTHARD, Malcolm. *Advances in Written Text Analysis*. London; Routledge, 1994: 229-249.

FRIES, P. H. "Themes, methods of developments and texts". In: FRIES, P. H., HASAN, R. (eds.) *On Subject and Theme*. Amsterdã: John Benjamins, 1995: 317-359.

FRIES, P. H. "Theme and New in Written English". In: MILLER, Thomas (ed.) *Functional Approaches to Written Text: Classroom Applications*. Paris: TESOL France, 1996. P. 69-85.

FRIES, P. H. "The flow of information in a written English text". In: *Relations and Functions within and around a Language*. Londres: Continuum, 2002: 117-155.

GERGAKOPOULOU, P. "Subtitling: a quest for the holy grail?" In: MAYOR, B. *Applications: Putting grammar into professional practice*. Londres: The Open University, 2005, p. 258-271.

GOTTLIEB, H. Subtitling: Diagonal translation. In *Perspectives in Translatology*, 2(1). 1994.

GOTTLIEB, H. "Establishing a framework for a typology of subtitle reading strategies. Viewers reactions to deviations from subtitling standards". In: *TRANSLATIO - NOUVELLES DE LA F.I.T. / F.I.T. NEWSLETTER*. Nouvelle série XIV (1995), nos. 3-4. Strasbourg, 1995.

GOTTLIEB, H. Subtitling. In BAKER, M. *Routledge encyclopedia of translation studies*. Londres: Routledge, 1998.

HALLIDAY, M.A.K. *An introduction to functional grammar*. Londres/Baltimore: Edward Arnold, 1985.

HALLIDAY, M.A.K. *An introduction to Functional Grammar*. 2 ed. Londres: Edward Arnold, 1994.

HALLIDAY, M.A.K.; MATTHIESSEN, Christian M.I.M. *An introduction to Functional Grammar*. 3 ed. Londres: Edward Arnold, 2004.

HANNIBAL. Direção: Ridley Scott. São Paulo: Columbia Pictures do Brasil, 2001. 2 DVDs, disco 1 (131 min.), região 4, NTSC, widescreen, color., legendado e dublado. Tradução de: Hannibal.

HOUAISS, A. et al. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JOGOS mortais 2. Direção: Darren Lynn Bousman. São Paulo: Aliance Empresa de Audiovisual Ltda., 2005. 1 DVD (91 min.), região 4, NTSC, full screen, color., legendado e dublado. Tradução de: Saw 2.

KLAUDY, K. Back-translation as a Tool for Detecting Explicitation Strategies in Translation. In: Klaudy, K., & Lambert, J. & Sohár, A. (eds.) *Translation Studies in Hungary*. Budapest: Scholastica, 1996. 99–114.

KLAUDY, K. Explicitation. In: Baker, M. (ed.) *Routledge Encyclopaedia of Translation Studies*. London: Routledge, 1998. 80–84.

KLAUDY, K. *Az explicitációs hipotézisről*. Fordítástudomány Vol. 1. N. 2. 5–21. 1999.

HURTADO-ALBIR, A. *Traducción y Traductología*. Introducción a la Traductología. Madrid: Cátedra, 2001.

IVARSSON, Jan. *Subtitling for the Media*. Estocolmo: Ljunglöfs Offset AB, 1992.

JOHNSON, K.; JOHNSON, H. *Encyclopedic Cictionary of Applied Linguistics. A Handbook for Language Teaching*. Oxford: Blackwell, 1998.

LINDE, Zoë de; KAY, Neil. *The semiotics in subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing, 1999.

LUYKEN, Georg-Michael et al. *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Düsseldorf: The European Institute for the Media, 1991.

MARTIN, J.R. *English Text: System and Structure*. Filadélfia/Amsterdã: John Benjamins Publishing Company, 1992.

MARTIN, J. R. et al. *Working with Functional Grammar*. Londres: Arnold, 1997.

NIDA, E. A. *Toward a Science of Translating. With Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. Leiden: E. J. Brill, 1964.

O BURACO. Direção: Nick Hamm. São Paulo: Europa Filmes, 2002. 1 DVD (102 min.), região 4, NTSC, full screen, color., legendado e dublado. Tradução de: The Hole.

O MASSACRE da serra elétrica. Direção: Marcus Nispel. São Paulo: Europa Filmes, 2003. 2 DVDs, disco 1 (98 min.), região 4, NTSC, widescreen, color., legendado e dublado. Tradução de: The Texas chainsaw massacre.

ØVERÅS, L. “In Search of the Third Code: an Investigation of Norms in Literary Translation.” In: *Meta* Vol. 43. N. 4. 571–588, 1998.

PEREGO, E. Evidence of explicitation in subtitling: towards a categorization. *Across languages and cultures*, 4(1), 2003, p. 63-88.

PIRES, T.B.; VASCONCELLOS, M.L.B. “The ideational profile of Elizabeth Bishop: a corpus-based translation study of Flores Raras e Banalíssimas and Rare and Commonplace Flowers”. In: 4^o ALSFAL (anais). Florianópolis: UFSC, 29 de setembro a 03 de outubro de 2008.

REMAEL, A. “Multimodal and multimedia translation”. In: CAMBIER; GOTTLIEG (Eds.) *(MULTI)MEDIA TRANSLATION*. Concepts, practices and research. Amsterdã: John Benjamins, 2001.

SANCHES, Rogério. The use of Teletext subtitled television programmes in second language teaching and learning. Bauru: Universidade do Sagrado Coração, 1994.

SANTAMARIA, L. “Culture and translation. The referential and expressive value of cultural references”. In: CHAUME-VARELA, F.; AGOST, R. (Eds.) *La traducción en los medios audiovisuales*. Barcelona: Publicacions de la Universitat Jaume I, 2001.

THOMPSON, G. *Introducing Functional Grammar*. Londres: Arnold, 1996.

THOMPSON, G. *Introducing Functional Grammar*. 2 ed. Londres: Hodder Arnold, 2004.

THOMPSON, G. “Unfolding Theme: the development of clausal and textual perspectives on Theme”. In: HASAN, R; MATTHIESSEN, C; WEBSTER, J. *Continuing Discourse on Language*. A functional perspective. Volume 2. Londres: Equinox, 2007, p. 671-696.

TOURY, G. *On the definition of the source text in the case of subtitling: Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdã: John Benjamins, 1995, p. 76-77.

VASCONCELLOS, M. L. “Can the translator play with the system, too? A study of thematic structure in some Portuguese translations”. In: *Cadernos de Tradução*, n. 2. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 1997, p.149-184.

VINAY, J.-P.; DARBELNET, J.-L. *Stylistique comparée du français et de l'anglais. Méthode de traduction*. Paris: Didier, 1958.

7. APÊNDICES

7.1. Apêndice 1: CROSF-15

CROSF-15 (Código de Rotulação Sistêmico-Funcional – protótipo 15)

Tabela do código: ab cdefg

TEMA/REMA	POSIÇÃO	METAFUNÇÃO												
					PROCESSO	PARTICIPANTE								
1: tema simples 2: tema múltiplo 3: rema simples 4: rema múltiplo 5: absoluto 6: n-rema	0: elíptica 1: primeira 2: segunda 3: terceira 4: quarta 5: quinta 6: sexta 7: sétima 8: oitava 9: nona	c	1: ideacional	c	1: não-marcado 2: marcado	f	1: participante sem interpolação 2: participante com interpolação 3: processo	e	f	1: material	ξ	1: ator		
												2: meta		
												3: recebedor		
												4: cliente		
												9: extensão		
												2: mental	ξ	1: experienciador
														2: fenômeno
														9: extensão
												3: relacional	ξ	1: portador
														2: atributo
														3: identificado
														4: identificador
5: característica														
4: verbal	ξ	6: valor												
		9: extensão												
		1: dizente												
		2: receptor												
		3: verbiagem												
5: comportamental	ξ	4: alvo												
		5: locução												
		9: extensão												
6: existencial	ξ	1: comportante												
		9: extensão												
5: circunstância sem interpolação 6: circunstância com interpolação	e	f	ξ	1: existente										
				10: localização *										
				20: extensão *										
				30: modo *										
				40: causa *										
				50: contingência *										
				60: acompanhamento *										
				70: papel *										
				80: assunto *										
				90: ângulo *										
7: oração	e	f	ξ	10: sem interpolação										
				20: com interpolação										
8: casos especiais	e	f	ξ	1: atributivo preposto										
				2: estrutura tematizada	ξ	—								
						1: predicado								
						2: equativo								
						3: preposto								
						4: comentário								
5: passiva														
3: pronome não-representacional	e	f	ξ	1: meteorológico										
				2: impessoal										

* O dígito “0” (zero) na posição final pode ser substituído por subcategorias.

** O caso de elipse do sujeito no Tema em português é anotado como Tema – elíptico – ideacional – participante <10111?>.

TEMA/REMA	POSIÇÃO	METAFUNÇÃO				
1: tema simples 2: tema múltiplo 3: rema simples 4: rema múltiplo 5: absoluto * 6: n-rema	0: elíptica 1: primeira 2: segunda 3: terceira 4: quarta 5: quinta 6: sexta 7: sétima 8: oitava 9: nona	2: interpessoal	0: N/A *** 1: Modalização 2: Modulação	1: vocativo	fg	—
				€ 2: finito (pergunta)	fg	—
				€ 3: elemento “qu-“	fg	10: interrogativo * 20: exclamativo *
				€ 4: adjunto modal: modo	fg	11: polaridade
						12: probabilidade
						13: usualidade
						14: prontidão
						15: obrigação
						21: tempo
						22: tipicidade
€ 5: metáfora	fg	31: obviedade				
		32: intensidade				
		33: grau				
		€ 6: adjunto modal: comentário	fg	11: opinião		
				12: admissão		
				13: persuasão		
14: solicitação						
16: suposição						
17: desejo						
21: ressalva						
22: validação						
31: avaliação						
32: predição						

TEMA/REMA	POSIÇÃO	METAFUNÇÃO				
1: tema simples 2: tema múltiplo 3: rema simples 4: rema múltiplo 5: absoluto * 6: n-rema	0: elíptica 1: primeira 2: segunda 3: terceira 4: quarta 5: quinta 6: sexta 7: sétima 8: oitava 9: nona	3: textual	0: (sem categorias)	€ 1: continuativo	fg	—
				€ 2: estrutural	fg	10: coordenador *
						20: subordinador *
						31: pronome relativo definidor
				€ 3: adjunto conjuntivo	fg	32: pronome relativo não-definidor
						11: elaboração: apositivo
						12: elaboração: corretivo
						13: elaboração: demissivo
						14: elaboração: sumativo
						16: elaboração: verificativo
21: extensão: aditivo						
22: extensão: adversativo						
23: extensão: variativo						
31: realce: temporal						
32: realce: comparativo						
33: realce: causal						
34: realce: condicional						
36: realce: concessivo						
37: realce: respectivo						

* O dígito “0” (zero) na posição final pode ser substituído por subcategorias.

*** “N/A”: “Não aplicado”. Utilizado quando uma categoria não se aplica no caso.

7.2. Apêndice 2: EFI-03

EFI: Protótipo 03

Tabela do código: CROSF: *ab cd efg* EFI: *h ijk*

Posição *h*: Sempre igual à letra **h**. Isso indica que o que vem a seguir é o EFI.

Posição <i>i</i>	Posição <i>j</i>	Posição <i>k</i>
1. Dado	1. Retomado do Tema anterior	1. Retomado no Tema seguinte
2. Novo	2. Retomado do N-Rema anterior	2. Retomado no N-Rema seguinte
	3. Retomado de outra parte do Rema anterior	3. Retomado noutra parte do Rema seguinte.
	4. Retomado do Absoluto anterior	4. Retomado no Absoluto seguinte
		5. Abandonado
	6. Retomado de outro ponto anterior ou recuperado pelo contexto	6. Retomado numa oração após a seguinte

A posição *j* só será preenchida para o Dado. Se o elemento for Novo, será considerado que ele não está sendo retomado de lugar algum, de modo que será preenchida com o valor 0 (zero).

Em caso de Absoluto, não há transitividade, mas há uma mensagem sendo transmitida. Considerando que o Absoluto pode se relacionar com o texto antes e depois dele, mesmo um Absoluto pode ser um ponto de referência. Um Absoluto pode ser retomado de outro ponto e ele mesmo poderá ser retomado mais tarde.

Certas estruturas (Continuativos, por exemplo) não são utilizadas como referências. As posições *i* e *j* podem então ser preenchidas com o valor 0 (zero), mesmo se for algo encontrado no Dado.

Os rótulos têm o aspecto: <abcdefghijk>. Cada letra na verdade é um valor numérico, com exceção da letra *h*, que é usada para preencher a posição *h*, separando um código do outro. Ex: <1111111h111>.

Buscas com “dígitos-curinga” devem ser feitas com pontos de interrogação (?) no lugar dos valores a serem substituídos, com os restantes do sinais na íntegra. Exemplo: <??????h??>

O número exato de dígitos e os parênteses angulares devem estar sempre presentes nas buscas computadorizadas.