



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

Tuan Peres

**Legendagem tradicional e seus parâmetros técnicos:**  
uma estratégia formal de tradução audiovisual

Florianópolis  
2023

Tuan Peres

**Legendagem tradicional e seus parâmetros técnicos:**  
uma estratégia formal de tradução audiovisual

Dissertação submetida ao Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução

Orientador: Prof. Dr. Carlos Henrique Rodrigues

Florianópolis  
2023

Peres, Tuan

Legendagem tradicional e seus parâmetros técnicos :  
uma estratégia formal de tradução audiovisual /  
Tuan Peres ; orientador, Carlos Henrique Rodrigues,  
2023.  
153 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de  
Pós Graduação em Estudos da Tradução, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Estudos da Tradução. 2. Legendagem. 3. Tradução  
Audiovisual. 4. Acessibilidade Midiática. 5. Mídias  
Digitais. I. Rodrigues, Carlos Henrique. II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em  
Estudos da Tradução. III. Título.

Tuan Peres

**Legendagem tradicional e seus parâmetros técnicos:**  
uma estratégia formal de tradução audiovisual

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado, em 12 de julho de 2023, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Profa. Silvana Aguiar dos Santos, Dra. (Presidente)  
Universidade Federal de Santa Catarina (PGET-UFSC)

Profa. Helena Santiago Vigata, Dra.  
Universidade de Brasília (POSTRAD-UnB)

Prof. Markus Johannes Weininger, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina (PGET-UFSC)

Profa. Vera Lúcia Santiago de Araújo, Dra.  
Universidade Estadual do Ceará (PosLA-UECE)

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução.

---

Coordenação do Programa de Pós-Graduação

---

Prof. Carlos Henrique Rodrigues, Dr.  
Orientador

Florianópolis, 2023

## AGRADECIMENTOS

À inventividade humana, que permite que mesmo um fenômeno aparentemente trivial como a legendagem se revele tão extraordinário.

Aos meus pais, que me possibilitaram estar e nunca me impediram de ser.

A Caroline, com quem agora eu sou.

Ao meu orientador, Carlos Henrique Rodrigues, pela leitura atenta e pela paciência com as minhas delongas.

A toda equipe do projeto de extensão Première Acessível, que se esforça em diluir as fronteiras entre ensino, pesquisa e extensão através da legendagem.

Aos meus professores da graduação em Letras-Português que ainda se manifestam nestas páginas, Artur de Vargas Giorgi, Raúl Antelo, Susana Scramim, Gilvan Müller de Oliveira, Marcio Markendorf, Cristine Görski Severo, Mary Elizabeth Cerutti-Rizzatti, Celdon Fritzen, Roberta Pires de Oliveira, Mauri Furlan.

Ao meu colega de *fansubbing*, NiloSagara, que me introduziu à legendagem.

À minha colega de pós-graduação, Karina Lima, que me ofereceu seu gentil apoio em momentos difíceis.

Ao colega de legendagem e profissão, Matheus Maggi, que me auxiliou com a coleta de materiais fundamentais a este trabalho.

À professora Alexandra Seoane, que se disponibilizou a conversar e forneceu exemplos preciosos.

Aos membros da banca de qualificação, Helena Santiago Vigata, Arlene Koglin, Igor Antônio Lourenço da Silva e Silvana Aguiar dos Santos, que demonstraram o seu interesse por este trabalho e me incentivaram a continuar.

Às peles sobrepostas desta cebola, como diria Barthes, que tanto reivindicam toda a potência da *legenda*, Markus Nornes, Jorge Díaz-Cintas, Luis Pérez-González, Tessa Dwyer, Pablo Romero-Fresco.

Ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PGET) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), que me acolheu entre os seus.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por ter financiado esta pesquisa por meio do Programa de Excelência Acadêmica (PROEX).

*The mere fact that subtitles were so different in the 1930s called into question the "naturalness" of the conventions behind contemporary subtitling. In other words, subtitles don't have to be the way they are today.*

Markus Nornes

## RESUMO

Este trabalho parte da compreensão de legendagem, enquanto uma modalidade de tradução audiovisual, como um procedimento que desde sua origem pode ser realizado de várias maneiras, sendo caracterizado por um polimorfismo congênito há muito reconhecido por estudos críticos (Nornes, 1999). Atualmente, a capacidade produtiva da legendagem torna-se evidente em função da análise e da elaboração de legendas em uma multiplicidade de formas, catalisadas por fenômenos aqui identificados como: transformação digital (Chaume, 2019b), crescente interdisciplinaridade do campo da tradução audiovisual (Pérez-González, 2014), estudos sobre diferentes configurações de legenda (Díaz-Cintas, 2018; McClarty, 2012; Sasamoto, 2014), convergência midiática (Jenkins, 2009), virada demótica (Turner, 2010), audiências transnacionais (Athique, 2016) e noção universalista de acesso (Greco, 2019). Esta miríade de possibilidades complica o postulado de que a legenda tradicional é um produto inevitável de restrições espaciais e temporais impostas pela mídia audiovisual, que a qualificariam como um modelo fundamental. Neste sentido, esta pesquisa dedica-se à investigação da legendagem enquanto um conjunto de estratégias formais coexistentes e possíveis, buscando, por fim, discernir a configuração da legenda tradicional e perscrutar os princípios e as concepções que a articulam. Através da delimitação contrastiva com outras formas, identifica-se a legendagem tradicional como uma estratégia formal orientada por parâmetros técnicos específicos — cujas diretrizes são apresentadas a partir de um levantamento de guias brasileiros —, condicionados por princípios de delimitação espacial, temporal e tipográfica da legenda. Apesar de frequentemente serem assim justificados, este trabalho propõe que esses princípios não são inerentes à legendagem, mas são operacionalizados em função da concepção de legendagem enquanto uma tradução constrita (Mayoral; Kelly; Gallardo, 1988), comprometida com a invisibilidade do aparato produtivo no cinema representativo (Parente; Carvalho, 2009; Pérez-González, 2020b) e com uma produção econômica.

**Palavras-chave:** Legendagem; Tradução Audiovisual; Acessibilidade Midiática; *Fansubbing*; Mídias Digitais.

## ABSTRACT

This work builds on the understanding of subtitling, whilst a modality of audiovisual translation, as a practice that since its inception can be performed in a variety of manners, and is characterised by a congenital polymorphism that has long been recognised by critical studies (Nornes, 1999). Currently, the productive capacity of subtitling becomes evident due to the analysis and elaboration of subtitles in a multiplicity of forms, catalysed by phenomena identified here as: digital transformation (Chaume, 2019b), the growing interdisciplinarity of the audiovisual translation field (Pérez-González, 2014), studies on different subtitle configurations (Díaz-Cintas, 2018; McClarty, 2012; Sasamoto, 2014), convergence culture (Jenkins, 2009), demotic turn (Turner, 2010), transnational audiences (Athique, 2016) and a universalist account of access (Greco, 2019). This myriad of possibilities complicates the postulate that traditional subtitling is an inevitable product of spatial and temporal restrictions imposed by audiovisual media, which would qualify it as a fundamental model. Hence, this research aims to investigate subtitling as a range of co-existing and possible formal strategies, in order to discern the configuration of traditional subtitling and the principles and conceptions that articulate it. Through a contrastive delineation with other forms, traditional subtitling is identified as a formal strategy guided by specific technical parameters – whose directives are presented on the basis of a survey of Brazilian guidelines – conditioned by principles of spatial, temporal and typographic delimitation of the subtitle. Although they are often justified as such, this paper proposes that these principles are not inherent to subtitling, but are operationalised according to the conception of subtitling as a constrained translation (Mayoral; Kelly; Gallardo, 1988), committed to the invisibility of the production apparatus in representational cinema (Parente; Carvalho, 2009; Pérez-González, 2020b) and to an inexpensive output.

**Keywords:** Subtitling; Audiovisual Translation; Media Accessibility; Fansubbing; Digital Media.

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Relação de cores e atribuições na antiga norma espanhola de LSE.....	62
<b>Quadro 2</b> – Relação de cores e atribuições na norma francesa de LSE .....	62
<b>Quadro 3</b> – O texto audiovisual e seus tipos de TAV associados .....	94
<b>Quadro 4</b> – Levantamento de guias de legendagem utilizados no Brasil .....	109
<b>Quadro 5</b> – Comparação entre caracteres e pixels por linha .....	113

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> – Número máximo de caracteres por linha (CPL) nos guias consultados .....	112
<b>Gráfico 2</b> – Número máximo de caracteres por segundo (CPS) nos guias consultados .....	114
<b>Gráfico 3</b> – Duração da legenda nos guias consultados (segundos) .....	115
<b>Gráfico 4</b> – Intervalo mínimo entre legendas nos guias consultados .....	116
<b>Gráfico 5</b> – Parâmetros técnicos de LSE nos guias consultados .....	117

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Estatísticas de acesso à internet para uso pessoal no Brasil em 2021 ...	34
<b>Figura 2</b> – Exemplo de TELOP .....	38
<b>Figura 3</b> – Exemplo de legenda na televisão .....	39
<b>Figura 4</b> – Deslocamento da compreensão arborescente de legenda para a rizomática .....	51
<b>Figura 5</b> – Exemplo de fansub de anime .....	56
<b>Figura 6</b> – Exemplo de legenda de anime para DVD .....	57
<b>Figura 7</b> – Exemplo de legendas miméticas em fansub .....	58
<b>Figura 8</b> – Exemplos de posicionamento da legenda próximo à origem do som .....	61
<b>Figura 9</b> – Exemplos de colorização em legendas em legendas intralinguais .....	63
<b>Figura 10</b> – Exemplos de opções de customização de legenda .....	64
<b>Figura 11</b> – Exemplos de customização de legenda em plataforma de vídeo .....	65
<b>Figura 12</b> – Exemplo de legenda em spot promocional de filme .....	66
<b>Figura 13</b> – Exemplo de legendas dinâmicas .....	68
<b>Figura 14</b> – Exemplo de legendas elaboradas por Sun Kim .....	70
<b>Figura 15</b> – Exemplo de legendas diegéticas .....	73
<b>Figura 16</b> – Exemplo de legendas diegéticas .....	74
<b>Figura 17</b> – Exemplo de legendas <i>déco</i> .....	76
<b>Figura 18</b> – Exemplo de legendas localizadas .....	78
<b>Figura 19</b> – Exemplos de textualidades midiáticas integradas ao texto audiovisual .....	81
<b>Figura 20</b> – Exemplo de filme desktop .....	82
<b>Figura 21</b> – Exemplo de filme desktop .....	83
<b>Figura 22</b> – Reprodução de legendas localizadas em <i>Desaparecida</i> (2023) .....	84
<b>Figura 23</b> – Exemplo de legendas intralinguais veiculadas em redes sociais .....	85
<b>Figura 24</b> – Sistema de emoticons adotado no projeto <i>Mulheres Apaixonadas</i> .....	86
<b>Figura 25</b> – Exemplo de legenda com emoticon no YouTube .....	87
<b>Figura 26</b> – Exemplo de legenda ampliada contendo ilustração .....	87
<b>Figura 27</b> – Exemplo de danmu .....	88
<b>Figura 28</b> – Exemplo de sessão Hecklevision .....	90
<b>Figura 29</b> – Os dois eixos da comunicação audiovisual .....	97
<b>Figura 30</b> – Esquematização das três noções de Acessibilidade Midiática .....	101
<b>Figura 31</b> – Exemplos de legenda tradicional .....	103

<b>Figura 32</b> – Esquematização dos precedentes técnicos da legendagem tradicional e seus parâmetros derivados .....	105
<b>Figura 33</b> – Esquema dos precedentes, parâmetros e diretrizes técnicas da legendagem tradicional .....	118

## LISTA DE ABREVIATURAS

<b>ABNT</b>	Associação Brasileira de Normas Técnicas
<b>AM</b>	Acessibilidade Midiática
<b>CC</b>	<i>Closed Caption</i>
<b>CPL</b>	Caracteres por linha
<b>CPS</b>	Caracteres por segundo
<b>DVD</b>	<i>Digital Versatile Disc</i>
<b>EA</b>	Estudos de Acessibilidade
<b>LSE</b>	Legendagem para surdos e ensurdecidos
<b>MS</b>	Milissegundos
<b>PNAD</b>	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
<b>PPL</b>	Palavras por minuto
<b>TAV</b>	Tradução Audiovisual
<b>TC</b>	Texto de chegada
<b>TELOP</b>	<i>Television Opaque Projector</i>
<b>TP</b>	Texto de partida
<b>VBI</b>	<i>Vertical Blanking Interval</i>
<b>VHS</b>	<i>Video Home System</i>

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>14</b>
<b>2</b>	<b>A IMPRECISÃO E A POTÊNCIA DA “LEGENDA”</b>	<b>22</b>
<b>3</b>	<b>A DILUIÇÃO DA LEGENDA PARADIGMÁTICA</b>	<b>33</b>
<b>4</b>	<b>A PROFUSÃO FORMAL DA LEGENDA</b>	<b>55</b>
<b>5</b>	<b>A LEGENDA ENQUANTO OBJETO DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL</b>	<b>92</b>
<b>6</b>	<b>A LEGENDAGEM TRADICIONAL E SEUS PARÂMETROS TÉCNICOS</b>	<b>103</b>
6.1	PARÂMETROS TÉCNICOS DA LEGENDAGEM TRADICIONAL NO CONTEXTO BRASILEIRO	107
6.2	CONSTRIÇÃO, REPRESENTAÇÃO, COTAÇÃO	119
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>129</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>131</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Há um prazer em se perder entre vídeos e este não é um fenômeno recente. Beatriz Sarlo (1997) já falava do *zapping* televisivo, a veloz troca de canais através do controle remoto, como um processo *ativo* de “deleitar-se com a repetição de estruturas conhecidas, [que] é prazeroso e tranquilizador” (p. 83). Certamente estamos distantes do cenário no qual a televisão era o instrumento singular para esse tipo de experiência, mas não abandonamos a proximidade daquela posição dos espectadores da videoarte de Nam June Paik, que frente a um conjunto de televisores empilhados são, nas palavras de Fredric Jameson (2000), “convidados a fazer o impossível, ou seja, ver todas as telas ao mesmo tempo [...]” (p. 57). Ainda convivemos com a mídia de massa, como o cinema e a televisão, mas zapeamos também nossas redes sociais, serviços de *streaming*, plataformas de vídeo e arquivos depositados em unidades de armazenamento e em nuvem.

Imagino que a maioria das pessoas que assume como hábito esse transitar entre imagens em movimento já tenha se deparado com diversas formas de legenda, isto é, de textos incorporados à imagem que, de modo geral, apresentam traduções, transcrições, comentários ou informações adicionais do conteúdo exibido. Legendas de todos os tipos, sincronizando palavra por palavra, posicionadas em lugares diversos da imagem, acompanhadas de *emojis*, animadas com efeitos especiais, em cores e tamanhos variados, ou convencionais, como as que frequentemente vemos em filmes e seriados. A essa pluralidade de formas vigentes da legenda, somam-se as que antecederam os modelos bem-sucedidos e também as formas virtuais, derivadas da investigação de configurações possíveis. Entende-se, portanto, como seria difícil restringir preliminarmente a concepção de *legenda* a uma única possibilidade.

Esta simultaneidade de diversos procedimentos compreendidos como *legendagem* não é uma novidade, talvez somente viabilizada pelos últimos desenvolvimentos tecnológicos. A própria origem da legendagem enquanto modalidade de tradução de textos audiovisuais é marcada por uma série de práticas heterogêneas que materializavam diferentes razões para este recurso ainda recente (Freire, 2015; Nornes, 1999, 2016). Isto é, a legenda já nasce plural. A rápida hegemonia de um modelo específico de legendagem certamente reprimiu a manifestação dessas alternativas iniciais, no entanto, se em algum momento a

legenda realmente passou a estar limitada a uma única forma — tornando seu polimorfismo congênito apenas latente —, não levaria muito tempo para que outras configurações voltassem a surgir com uma visibilidade crescente. Hoje, talvez mais do em qualquer momento anterior, não é difícil reconhecer que a legenda pode ser realizada de diferentes maneiras.

Como um modo de tradução audiovisual, um serviço de acessibilidade e/ou artifício de interação, as várias possibilidades de legendagem não são apenas excentricidades à margem de um modelo canônico, mas práticas vinculadas a diversas concepções de *tradução*, *interação*, *narração* e *acesso*. Se o texto audiovisual possui uma constituição multimídia e multimodal, com quais significantes a forma-conteúdo da legenda compromete-se? A qual experiência audiovisual a legenda busca fornecer acesso? Diferentes respostas operam diferentes procedimentos. Desta maneira, falar sobre *legendagem* frequentemente é falar sobre *estratégias de legendagem*, articuladas através de diferentes lógicas de produção, distribuição e audiência.

Ainda que os questionamentos sobre parâmetros técnicos que instigaram concepção deste trabalho tenham surgido na minha experiência profissional — Qual é a duração mínima que uma legenda poderia ter? A segunda linha deveria ser maior que a primeira? Qual o modo ideal de sincronização? —, fui introduzido à prática, em meados dos anos 2000, através de grupos dedicados a traduções não oficiais de animações japonesas, os *fansubbers* de anime. Organizados em canais do IRC<sup>1</sup>, nossas atuações não eram totalmente coincidentes com as práticas predominantes no mercado. Não é que houvesse uma ausência de critérios nesse tipo de atividade — que resultaria em “traduções equivocadas e/ou não tão bem feitas, já que a intenção não é a qualidade das legendas, mas a rapidez com que as mesmas são produzidas”<sup>2</sup> (Sobral; Pinheiro-Mariz, 2014, p. 1) —, mas é que o conjunto de valores, frequentemente agenciados na interação direta entre produtores de legenda e espectadores, determinava uma outra ordem ao que era imprescindível à tradução, priorizando expectativas instituídas por uma tradição interna avessa a procedimentos de domesticação (Massidda, 2020) e simpática a

---

<sup>1</sup> O IRC (Internet-Relay Chat) é um sistema de bate-papo síncrono utilizado desde a década de 1990 na *Internet*. Dentro de cada servidor (rede), há canais de conversação e, ao acessar um canal, o usuário pode conversar com diversos usuários ao mesmo tempo, ou com cada um em particular, e compartilhar arquivos (Tavares Filho; Haguenaer; Cordeiro Filho, 2009).

<sup>2</sup> A produção acelerada de legendas não é um aspecto unânime dos *fansubbers*, mas é característica de uma subcategoria de legendagem amadora, identificada como *speedsubs* (Urbano, 2013).

textualidades criativas, demandando funções geralmente ausentes na prática profissional, como o *typesetter*<sup>3</sup> e o *karaokê maker*<sup>4</sup>.

Porém, enquanto as reflexões acerca do *fansubbing* e de outras concepções de legendagem precisavam incessantemente explorar seus ideários de tradução e esboçar suas genealogias, trabalhos estritamente dedicados à investigação e proposição de diretrizes relativas a parâmetros espaciotemporais pareciam, muitas vezes, dispensar a exposição de um entendimento de *legendagem* amparado por princípios fundamentais que justificariam seus pressupostos. Desse modo, a *legendagem* surgia como uma prática que “segue as normas descritas pelos pesquisadores da área de tradução audiovisual” (Araújo; Nascimento, 2011, p. 2) e que deveria estar comprometida com a adoção de parâmetros específicos, “como a segmentação linguística [e] a velocidade da fala”, que “precisam estar bem definidos para proporcionar uma boa compreensão do produto em questão” (Oliveira; Souza; Vieira, 2022, p. 26), ainda que, no caso textos de tão semioticamente complexos como o audiovisual, *compreensão* possa ser entendida de maneiras díspares.

Enquanto *fansubbers*, mesmo que frequentemente não nos dedicássemos com afinco à precisão e aplicação desses parâmetros, não estávamos de algum modo comprometidos com uma forma de compreensão através de outros recursos? As inserções de paratextos, as manipulações gráficas, os textos integrados à imagem, as transliterações, e tudo mais, de certo serviam ao propósito de tornar algo compreensível, acessível. Talvez, na época, não soubéssemos especificar exatamente quais eram nossas intenções em relação aos nossos métodos e escolhas. Talvez o que nos parecesse importante fosse a criação de tarefas que servissem como pretextos para nos relacionarmos em torno de um interesse comum, para inaugurarmos uma comunidade de conhecimento, apenas dando continuidade àquilo que era prática corrente entre outros grupos. Mas, certamente, uma noção de *compreensão* e *acesso* ancorava tudo aquilo e agora, retrospectivamente, parece difícil assumir que *compreensão* ou *acesso* comportam uma única possibilidade, que não são noções vinculadas a prospecções sobre a experiência audiovisual.

Portanto, a concepção daquilo que se entende como *compreensão* e *acesso* talvez não seja algo que possa ser assumido *a priori*, mas algo que deveria estar

---

<sup>3</sup> *Typesetter*: fã que opera na marcação de legendas, cria créditos e logotipos, placas e notas explicativas de termos (Urbano, 2012).

<sup>4</sup> *Karaokê maker*: responsável pelo karaokê das músicas de abertura e de encerramento dos animes (Urbano, 2012).

orientado por uma expectativa espectral circunscrita por dispositivos, textos audiovisuais e interações relativamente previstas, através das quais despontaria aquilo que é, ou não, pertinente à atividade tradutória. Se a consideração por parâmetros técnicos de legendagem está apoiada em uma ideia de que a precisão das diretrizes relacionadas às delimitações do corpo da legenda são um dos principais fatores viabilizadores da boa compreensão do texto audiovisual traduzido, parece ser imprescindível situar o debate no interior de uma projeção de espectralidade audiovisual que coexiste com outras.

Não se trata de estabelecer uma relação hierárquica entre diferentes *modelos*, através da qual as diversas possibilidades de legendagem estariam concatenadas entre si em uma relação progressiva que permitiria considerar que alguma forma foi *superada* por outra. Primeiro, porque isto seria apenas um esforço transitório de assumir algum outro paradigma de *legendagem* que relegaria as manifestações alternativas a fenômenos periféricos que — apreendidos como desvios, deformações ou incompetências — não seriam relevantes às discussões sobre tradução ou acesso. Segundo, porque a própria noção de *modelo* — um conjunto rígido de normas, regras e convenções — torna-se volátil frente ao presente dinamismo dos procedimentos audiovisuais, dando lugar à reflexão acerca de *recomendações* (McClarty, 2012) e *estratégias* (Chesterman, 2016)<sup>5</sup>.

Se o âmbito das pesquisas pioneiras em Tradução Audiovisual (TAV) estava estritamente circunscrito pelo delineamento do aparato técnico de modelos específicos e por uma finalidade aplicada — que muitas vezes assumia a sistematização prescritiva como objetivo culminante —, já há algum tempo o amplo campo da TAV distanciou-se da restrição a esses compromissos iniciais ao reconhecer a pertinência de *estratégias* de tradução coexistentes, como aponta Díaz-Cintas (2013):

O escopo das primeiras pesquisas sobre TAV tendia a se limitar a discussões de ideias um tanto banais, destacando a natureza aplicada

---

<sup>5</sup> Chesterman (2016) define *estratégias de tradução* como ações conduzidas por tradutores “não necessariamente para obter a equivalência máxima, mas simplesmente para realizar a melhor versão que do que consideram ser a tradução ideal” (p. 86, tradução nossa). No entanto, enquanto Chesterman restringe a concepção de *estratégias* a operações linguísticas de tradução, adotamos aqui uma distinção entre *estratégias verbais de legendagem*, referentes aos procedimentos linguísticos na elaboração do texto de chegada, e *estratégias formais de legendagem*, referentes aos procedimentos que configuram a forma do texto de chegada, ambas não necessariamente comprometidas com a transferência do conteúdo do texto de partida. Dwyer (2012, 2017b) também assume uma distinção semelhante ao identificar estratégias *textuais* e *formais* de legendagem.

desse campo, como a comparação entre dublagem e legendagem, e descrevendo a mecânica e as várias restrições técnicas em jogo. Felizmente, nos últimos anos, testemunhamos uma abordagem mais ampla em termos de estudos acadêmicos, e as comparações e discussões carregadas de julgamentos sobre se um modo é melhor do que outro foram substituídas por uma nova ênfase focada na compreensão de que diferentes modos e práticas de tradução merecem uma análise crítica (p. 280, tradução nossa)<sup>6</sup>.

Enquanto, há uma década, a consideração por estratégias simultâneas de legendagem talvez fosse uma dilatação somente elaborada no interior do campo da TAV, atualmente a *legenda* — um recurso concomitante de *tradução, interação, narração* e *acesso* —, está submetida a forças centrífugas que a deslocam do contorno dos Estudos da Tradução em direção a zonas cada vez mais interdisciplinares. Como objeto da TAV, a reflexão sobre as práticas de legendagem estende-se para além da finalidade aplicada e da análise verbal, assumindo-as como componentes de um complexo semiótico e que podem ser investigadas através de diferentes perspectivas, um desenvolvimento cuja efetivação é, para Mona Baker, realizada principalmente a partir da publicação de *Audiovisual translation: theories, methods and issues*, de Luis Pérez-González (2014):

[A] maior parte da literatura publicada por pesquisadores da tradução audiovisual, embora inquestionavelmente útil e bem-vinda, não conseguiu mobilizar outras disciplinas e estabelecer a base para a pesquisa interdisciplinar e a teoria crítica. É compreensível, talvez, que a prioridade tenha sido atender às necessidades práticas, com manuais de capacitação e descrições da prática profissional dominante. Este livro inaugura uma nova etapa no desenvolvimento da tradução audiovisual como um tema fundamental e um campo de pesquisa nas ciências humanas. É a primeira abordagem coerente de todas as formas de tradução audiovisual como objetos de pesquisa que podem ser examinados a partir de uma variedade de perspectivas: como artefatos artísticos, econômicos, sociais e políticos que agora permeiam todos os aspectos de nossas vidas. Longe de se restringir à análise microtextual ou à análise macrocontextual, ele discute e exemplifica a aplicação de modelos teóricos e metodologias de pesquisa que tratam os produtos audiovisuais como um conjunto semiótico (Baker, 2014, p. XV, tradução nossa)<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> “The scope of early research into AVT tended to be limited to discussions of somewhat hackneyed ideas, highlighting the applied nature of this field, such as the confrontation between dubbing and subtitling, and to describing the mechanics and the various technical constraints at play. Fortunately, in recent years we have witnessed a broader approach in term of scholarship, and value-laden comparisons and discussions as to whether one mode is better than another have been replaced by a new emphasis focussed on understanding these modes as different translational practices deserving of critical analysis” (Díaz-Cintas, 2013, p. 280).

<sup>7</sup> “[...] most of the literature published by scholars of audiovisual translation, while unquestionably useful and welcome, has failed to engage other disciplines and lay the foundation for interdisciplinary research and critical theorizing. Understandably, perhaps, the priority has been to address practical needs, with training manuals and descriptive accounts of professional practice dominating the field. This volume ushers in a new stage in the development of audiovisual translation as a key theme and research domain in the humanities. It constitutes the first sustained treatment of all forms of

Ao mesmo tempo, a legenda também se constitui, de modo geral, como objeto dos campos interdisciplinares dos Estudos Culturais e de Mídia — enquanto uma prática vinculada a diferentes lógicas midiáticas e operacionalizada por usuários inseridos no amplo panorama da cultura digital (Díaz-Cintas, 2018; Pérez-González, 2020b) — e do campo dos Estudos de Acessibilidade (Greco, 2019; Greco; Jankowska, 2020) — enquanto recurso de acessibilidade —, uma formulação relativamente recente cuja abordagem interdisciplinar da acessibilidade é um dos seus principais fundamentos. Desta maneira, o conjunto de procedimentos agrupados sob o hiperônimo *legendagem* caracteriza-se como extremamente diverso em termos aplicados, teóricos e metodológicos.

Neste cenário em que *legenda* representa um objeto multiforme e interdisciplinar, o objetivo geral deste trabalho é identificar, por meio de pesquisa bibliográfica-documental, a configuração da legenda tradicional enquanto resultado de uma estratégia formal de tradução audiovisual que coexiste com outras, perscrutando os princípios que a articulam. Quanto aos objetivos específicos, procura-se elaborar uma concepção de *legendagem* que comporte a variedade de fenômenos representados por este termo; assinalar a transição da consideração por um modelo fundamental de legendagem para a apreciação de estratégias formais simultâneas, que mobilizam, em termos aplicados e analíticos, diferentes campos do conhecimento, como os estudos da tradução, de mídia, do cinema, de semiótica e de acessibilidade; observar diferentes estratégias de legendagem, a fim de verificar algumas possibilidades práticas e, contrastivamente, delimitar a forma da legenda tradicional; desenvolver um entendimento de texto e tradução audiovisual que possibilite discernir as práticas de legendagem concernentes ao campo da TAV; e investigar as propriedades formais da legenda tradicional através de diretrizes técnicas presentes em guias brasileiros e dos discursos produzidos por seus agentes.

No primeiro capítulo, apresentam-se as motivações e os propósitos da elaboração desta pesquisa. O segundo capítulo, *A imprecisão e a potência da “legenda”*, dedica-se à constituição da palavra *legenda* como um significante amplo

---

audiovisual translation as objects of research that can be examined from a variety of perspectives: as artistic, economic, social and political artefacts that now pervade all aspects of our lives. Far from being restricted to micro level textual analysis or macro level contextual analysis, it discusses and exemplifies the application of theoretical models and research methodologies that treat audiovisual products as semiotic wholes” (Baker, 2016, p. XV).

e que não denota, em si mesmo, alguma delimitação à forma da legenda, constituindo-se assim como uma denominação condizente com a diversidade de práticas de legendagem catalisada em grande parte pela *transformação digital*, uma conjuntura explorada no terceiro capítulo, *A diluição da legenda paradigmática*.

No quarto capítulo, *A profusão formal da legenda*, são apresentadas algumas estratégias formais de legendagem a fim de identificar suas propriedades características e, deste modo, verificar possibilidades alternativas à tradicional que, contrastivamente, permitem delimitá-la. O quinto capítulo, *A legenda enquanto objeto da Tradução Audiovisual*, procura identificar as práticas de legendagem circunscritas pelo atual escopo da TAV, um campo historicamente oscilante e cujos contornos, atualmente, dinamizam-se principalmente em função da ubiquidade dos textos audiovisuais e da heterogeneidade dos procedimentos a eles vinculados,

O sexto capítulo, *A legendagem tradicional e seus parâmetros técnicos*, volta-se, na primeira parte, para a caracterização desta estratégia de legendagem, observando seus aspectos formais e diretrizes técnicas principalmente através do contexto brasileiro. Na segunda parte, busca-se reconhecer os princípios que amparam e condicionam os parâmetros técnicos que esta estratégia operacionaliza e que delineiam sua forma.

Ainda que o título deste trabalho, *Legendagem tradicional e seus parâmetros técnicos*, possa talvez sugerir uma reflexão direcionada à revisão e/ou proposição de diretrizes técnicas de legendagem — uma expectativa compreensível no contexto brasileiro em função da proliferação de trabalhos voltados às necessidades práticas e à capacitação profissional —, a questão central é a investigação da *legendagem tradicional* enquanto uma estratégia formal possível. Isto é, assumindo os *parâmetros técnicos* da *legendagem tradicional* como um conjunto de fatores dedicados à delimitação do espaço, do tempo e da tipografia da legenda — geralmente formulados por diretrizes de: número máximo de linhas e de caracteres por linha, posicionamento, limite de caracteres por segundo, duração mínima e máxima, fontes tipográficas, entre outras —, procura-se examinar a operacionalização deste aparato enquanto *consequência* de uma compreensão legendagem que postula uma forma relativamente específica, de modo que o âmbito da discussão está situado, na maior parte, em estágios anteriores à preconização técnica. Assim, muitos dos argumentos aqui desenvolvidos não são diretamente dedicados à descrição e caracterização da *legenda tradicional*, mas à conjuntura em

que ela está inserida e às práticas de legendagem circunjacentes, permitindo, assim, a sua compreensão através de um delineamento contrastivo de seus contornos.

Por fim, espera-se assinalar que — a partir da apreensão da legendagem tradicional como uma estratégia possível — mesmo a discussão técnica de formas historicamente predominantes de legenda, que muitas vezes convoca para si uma espécie de posicionamento neutro, não deixa de estar orientada por um conjunto de alinhamentos ideológicos, sendo mobilizados, por exemplo, na interpretação de resultados quantitativos, na recomendação de diretrizes específicas ou na formulação de suas justificativas. Este reconhecimento dos princípios subjacentes a uma estratégia de legendagem não serve para apontar possíveis anacronismos ou despotismos, mas para circunscrevê-la a um complexo de valores, expectativas e entendimentos que coexiste com outros, possibilitando identificar seus compromissos e estipular mais rigorosamente os aspectos que determinam sua qualidade.

## 2 A IMPRECIÇÃO E A POTÊNCIA DA “LEGENDA”

As fotografias começam, com Atget, a tornar-se provas no processo histórico, o que perfaz sua significação política oculta. Elas já exigem uma recepção num sentido determinado. A elas já não é adequado o livre flutuar da contemplação. Elas inquietam o observador; ele sente que deve buscar um caminho determinado até elas. Ao mesmo tempo, os jornais ilustrados começam a fornecer-lhe guias — tanto faz se certos ou errados. Neles a legendagem — que claramente tem um caráter completamente distinto do título de um quadro — torna-se obrigatória pela primeira vez. As diretivas que o observador adquire de imagens nos jornais ilustrados por meio da legendagem tornam-se logo ainda mais precisas e peremptórias no filme, no qual a compreensão de cada imagem singular aparece prescrita pela sequência de todas as anteriores (Benjamin, 2017, p. 67).

Em português, “legenda” é uma palavra de uso amplo, empregada em uma diversidade de contextos, e que não possui em sua composição mórfica indicativos semânticos que delimitem sua disposição ou aplicação. Etimologicamente, deriva do latim *legenda*, que significa “coisas que devem ser lidas” (Nascentes, 1955, p. 442), definição que não restringe a condição polivalente da palavra, mas que nos fornece algumas pistas na sua formação através do gerundivo latino — o particípio futuro passivo, que “indica na maioria das vezes obrigatoriedade, algo que deve ser feito” (Furlan; Nunes, 2013, p. 90) — e da presença do verbo “ler”, que, por analogia, não está restrito aos códigos linguísticos, mas é também utilizado em referência a códigos não linguísticos, como em “ler a mão”, “ler um mapa”, “ler uma partitura”. Nos dicionários, a definição da palavra geralmente contém várias acepções:

### **Legenda (Datação: 1839)**

**substantivo feminino**

**1 Rubrica: liturgia.**

relato da vida ou do martírio de um santo, originalmente destinado a leitura pública em mosteiros e igrejas

**2 Derivação: por metonímia. Rubrica: liturgia.**

obra que contém a coletânea desses relatos; legendário,

**3 o mesmo que lenda ('narrativa de caráter maravilhoso')**

**4 Derivação: por extensão de sentido.**

inscrição em medalha, moeda, emblema, escudo ou monumento; letreiro, rótulo, dístico

**5 Derivação: por extensão de sentido. Rubrica: artes gráficas.**

lista explicativa das convenções gráficas adotadas em planta, mapa, que permite a sua compreensão e utilização

**6 Rubrica: artes gráficas.**

em jornais, livros e impressos em geral, texto que acompanha uma gravura como explicação, título ou comentário

**7 Rubrica: cinema, televisão, vídeo.**

letreiro sobreposto à imagem de filmes, ger. estrangeiros, que fornece a tradução da fala dos personagens

Na relação de acepções do dicionário Houaiss (Legenda, 2009), é a última listada (7) que se refere ao nosso objeto de análise, aquela que, disposta sob a rubrica de “cinema, televisão, vídeo”, define legenda como “letrado sobreposto à imagem de filmes, geralmente estrangeiros, que fornece a tradução da fala dos personagens”, ainda que as delimitações adotadas sejam controversas. Desta forma, a denominação em português se diferencia de termos utilizados em outros idiomas para se referir à legendagem como modalidade de tradução audiovisual, que designam, através do elemento prefixal<sup>8</sup>, o seu posicionamento inferior: *subtitle*, em inglês; *sous-titre*, em francês; *sottotitolo*, em italiano; *untertitel*, em alemão; *subtítulo*, em espanhol (Carvalho, 2020).

Em inglês, por exemplo, as reflexões e desenvolvimentos teóricos acerca da concepção de legendagem abalam a própria forma do significante, que deve ser submetido a reestruturações mórficas para melhor se adequar às elaborações conceituais. Markus Nornes, no importante trabalho que inaugura a formulação de *legendas abusivas* (Nornes, 1999), utiliza *(sub)titles*<sup>9</sup> se referir aos procedimentos iniciais de legendagem no Japão, deslocando, através do *sub* entre parênteses, a localização da legenda na parte inferior da tela de uma condição essencial para uma contingencial, construção também presente nas discussões sobre *legendas integradas*<sup>10</sup> (Fox, 2016) e, mais recentemente, sobre a produção de legendas para o cinema de realidade virtual, como explicam Agulló e Matamala (2021): “o *sub* de *subtitles* está escrito entre parênteses porque, no caso do cinema de realidade virtual, a posição é relativa e as legendas nem sempre aparecem na parte inferior da tela ou do campo de visão” (p. 133, tradução nossa)<sup>11</sup>.

<sup>8</sup> A Gramática Moderna de Bechara (2015) descreve o significado dos prefixos *so-*, *sob-*, *sub-* e *sus-* como “embaixo de, imediatamente abaixo num cargo ou função; inferioridade, ação pouco intensa” (p. 385). O dicionário Houaiss traz as seguintes acepções: “prefixo culto, da preposição latina *sub* ‘sob, por baixo de’; no vernáculo, ocorre com as acepções de: 1) ‘posição abaixo ou inferior’: subdiretoria, subsolo; 2) ‘falta, insuficiência’: subdesenvolvido, subnutrido” (Sub-, 2009).

<sup>9</sup> Díaz-Cintas (2001) também utiliza *(sub)titles* no título do trabalho *Sex, (sub)titles and videotape*, mas a justificativa do uso está limitada a um jogo de palavras com o nome de um filme de Steven Soderbergh, *Sex, Lies, and Videotape* (1989), traduzido no Brasil como *Sexo, Mentiras e Videotape*. É importante destacar que o emprego de *(sub)titles* distingue-se de *sub-titles*, este presente principalmente em alguns trabalhos produzidos ainda nos períodos iniciais da investigação acadêmica sobre legendagem (Vanderplank, 1988; Viezzi, 1992; Vöge, 1977) e que apenas representa uma grafia alternativa de *subtitles*.

<sup>10</sup> O termo *legendas integradas* (*integrated titles*) busca representar diversas práticas de legendagem alternativas e também assinala a integração das legendas ao conceito e à imagem do filme (Fox, 2018).

<sup>11</sup> “The *sub* of subtitles is written between brackets, because, as it will be explained below, in the case of cinematic virtual reality, position is relative and subtitles do not always appear at the bottom center of the screen or field of view” (Agulló; Matamala, 2021, p. 133).

Outras elaborações conceituais de legendagem, como *authorial titling* (Pérez-González, 2012), *decotitles* (Kofoed, 2011), *kinetic title* (Pérez-González, 2012) e a já mencionada *integrated titles*<sup>12</sup>, suprimem qualquer referência a um posicionamento predefinido, realizando a manutenção de *title*<sup>13</sup> nas suas proposições terminológicas, um procedimento responsável por operar, no próprio termo, a emancipação espacial do corpo do texto, sem deixar de considerar a operação de legendagem como uma *inscrição transitória*<sup>14</sup>, exercício inviável em português porque a formação da palavra “legenda” não ocorre por derivação afixal.

Além disso, permanecendo nos exemplos da língua inglesa, a inserção de textualidades verbais na imagem do texto audiovisual não está totalmente contida pelo termo *subtitle*, que coexiste com outras denominações, como *caption* e *display*:

Utilizamos *subtitles* para os textos que representam o que está sendo dito (sejam eles visíveis, legendas “abertas”, ou teletexto “fechado” que pode ser adicionado à imagem quando o espectador desejar). O termo *caption* é utilizado para os textos que foram inseridos na imagem original pelo realizador do filme ou programa (ou para os títulos que os substituam), por exemplo, para fornecer o nome da pessoa que está falando. Usamos o termo *display* para textos que integram a imagem, por exemplo, placas de lojas ou de trânsito, manchetes de jornais, cartas, e às vezes em referência a uma tela de vídeo ou de computador (Ivarsson; Carroll, 1998, p. 4, tradução nossa)<sup>15</sup>.

Portanto, a compreensão do que se entende como *subtitle* também é realizada através da relação contrastiva entre termos que se assemelham enquanto denominações de textos verbais exibidos na imagem, isto é, as características distintivas da prática a qual a palavra *subtitle* se refere são delimitadas pelas

<sup>12</sup> Não foram encontradas traduções para o português das denominações mencionadas. Como o contexto desta discussão é a composição das palavras em inglês, manteve-se os termos no original.

<sup>13</sup> *Title*, em inglês, tem significado verbal e nominal. O verbo pode ser traduzido como “intitular” e o nome como “título”. Este último possui diversas acepções, e aquela que parece mais se aproximar do uso nos termos mencionados é a de “inscrição que serve aos mais diversos tipos de informação; letrado, rótulo” (Título, 2009).

<sup>14</sup> Utiliza-se provisoriamente *inscrição* a partir da acepção supracitada de *título*, de modo desvinculado do seu emprego na epigrafia — e em oposição a *escrita*, *tradução* e *inserção de texto* —, compreendendo-a como “termo geral referente a todos os tipos de transformação que materializam uma entidade num signo, num arquivo, num documento, num pedaço de papel, num traço. Usualmente, mas nem sempre, as inscrições são bidimensionais, sujeitas a superposição e combinação” (Latour, 2001, p. 365).

<sup>15</sup> “We use ‘subtitles’ for the texts which represent what is being said (whether they are visible, ‘open’ subtitles or ‘closed’ teletext which can be added to the picture when the viewer so wishes). The term ‘caption’ is used for the texts that have been inserted in the original picture by the maker of the film or programme (or titles that replace these), e.g. to give the name of the person speaking. We use the term ‘display’ for texts that are an integral part of the picture, e.g. shop or road signs, newspaper headlines, letters, and sometimes in the sense of a video or computer display” (Ivarsson; Carroll, 1998, p. 4).

diferenças que se estabelecem em comparação a atividades similares, porém não idênticas. De acordo com as definições de Ivarsson e Carroll (1998), a especificidade do procedimento de *subtitling* se caracterizaria pela sua demarcação em relação aos de *captioning* e *displaying*, sendo classificado como tal quando a inserção não fosse realizada pelos produtores da obra e, também, quando não estivesse integrada ao espaço diegético da imagem. Na sua exposição das especificações de *subtitles*, *captions* e *displays*<sup>16</sup>, Wendy Fox (2018) reitera a classificação anterior, identificado *subtitle* como um texto ausente no filme original, visto que,

[a]tualmente, há pelo menos três tipos de texto que podem ser encontrados em um filme: *subtitles*, *captions* e *displays*. Estes podem ser associados a elementos adicionais de texto, como o título do filme, inserções, prólogos e epílogos, créditos de abertura e encerramento ou outros elementos que nem sempre exigem tradução. Enquanto uma *subtitle* é uma tradução escrita intralingual ou interlingual do conteúdo falado, os outros elementos de texto podem já existir no filme original e podem ou não exigir tradução. [...] parece haver mais liberdade na manipulação dessas outras informações escritas adicionais do que nas *subtitles* [...]” (p. 10, tradução nossa)<sup>17</sup>.

Em síntese, o termo *subtitle* não comportaria todas as possibilidades de exibição verbal na imagem, mas corresponderia a um “texto [que] é, na maior parte das vezes, adicionado após a produção do filme e sem intenções estéticas” (Flynn, 2016, p. 22, tradução nossa)<sup>18</sup>. Porém, esta distinção entre *subtitle*, *caption* e *display* é realizada a partir de uma classificação adotada em alguns países europeus, não coincidente, por exemplo, com a nomenclatura utilizada nos Estados Unidos, na qual *caption* tem um emprego distinto.

A tradição terminológica norte-americana assume *caption* como termo referente à prática de legendagem destinada principalmente ao público surdo e

<sup>16</sup> No Brasil, parece não haver consenso acerca do termo utilizado para se referir à categoria textual representada por *display*, sendo empregada uma variedade de combinações similares para denominar os textos diegéticos, como “dizeres escritos” (Feitosa, 2009), “textos informativos” (Oliveira; Kilian, 2016), “informações escritas” (Spolidorio, 2017a) e “textos escritos diegéticos” (Nascimento, 2018).

<sup>17</sup> “Nowadays, there are at least three types of text that can be found in a film: subtitles, captions, and displays. These can be accompanied by additional text elements such as the film title, inserts, prologues and epilogues, opening and closing credits or other elements that do not always require a translation. While a subtitle is a written intralingual or interlingual translation of the spoken content, the other text elements might already exist in the original film and might or might not require translation. [...] there seems to be more liberty in the creative handling of these additional written information than with subtitles [...]” (Fox, 2018, p. 10)

<sup>18</sup> “Whereas, in cinema, subtitled text is, for the most part, added post-filmically and without aesthetic intention [...]” (Flynn, 2016, p. 22).

ensurdecido (LSE)<sup>19</sup>, muitas vezes empregado de modo intercambiável com o termo *closed caption* (CC), ainda que este apenas indique o modo de disponibilização das legendas, que “para serem visíveis, precisam ser ativadas pelo usuário (em um controle remoto ou nas opções do menu)” (Szarkowska, 2020, p. 249, tradução nossa)<sup>20</sup>. É um uso distinto do vigente na Europa, onde o termo *subtitling* consolidou-se pela tradição de legendagem em muitos dos seus países e, provavelmente, pelo vocabulário adotado na promoção do sistema de transmissão de legendas televisas inaugurado na década de 1970, o Teletext, como podemos verificar no seguinte excerto de uma seção dedicada aos desenvolvimentos nos sistemas de transmissão europeus, presente em um volume da revista *Society of Motion Picture and Television* publicado ainda no período preambular da utilização do sistema de legendagem fechada na televisão europeia, o qual menciona

a introdução de um sistema doméstico de transmissão de dados vinculado à televisão, geralmente do tipo conhecido como Teletext; isto é, a transmissão, de forma digital, de caracteres alfanuméricos e elementos gráficos simples a serem exibidos na tela dos televisores equipados com um decodificador adequado. [...] Este sistema também tem um grande potencial como meio de fornecer *subtitles* opcionais, beneficiando principalmente os telespectadores que possuem deficiência auditiva (King, 1977, p. 320, tradução nossa)<sup>21</sup>.

No contexto europeu, a especificação nominal da legendagem destinada principalmente ao público com surdez — pessoas surdas e com deficiência auditiva — é então realizada através de adjunções, como em *subtitling for the deaf, subtitling*

---

<sup>19</sup> Apesar da utilização do termo *Legendagem para Surdos e Ensurdecidos* (LSE) em função da sua prevalência no cenário científico brasileiro, consideramos que ele é inadequado por designar uma audiência exclusivamente composta por pessoas com surdez e pela denominação “ensurdecido” não contemplar aqueles que possuem audição parcial de nascença (Carvalho, 2020). Portanto, o termo parece não contemplar a variedade de audiências deste tipo de legendagem — que inclui espectadores provisoriamente privados do canal sonoro, idosos, com transtornos de aprendizagem, entre outros — e nem todo o público-alvo que seria seu destinatário principal: as pessoas surdas (no sentido cultural) e as demais pessoas com deficiência auditiva, tanto as que nasceram com tal deficiência quanto aquelas que a adquiriram ao longo da vida. Recentemente, observa-se uma crescente utilização dos termos *legendagem descritiva* (ANCINE, 2018; Costa, 2020; Santiago Vigata, 2023) e *legendagem enriquecida* (Greco; Jankowska, 2020; Neves, 2019) para se referir a este tipo de legenda.

<sup>20</sup> “The term ‘closed captioning’ refers to the way this type of text is usually displayed: unlike subtitles in the cinema which are burnt into the image and visible to all viewers (and hence known as ‘open’), captions are normally ‘closed’. *In order to be visible, they need to be activated by the user (on a remote control or menu options)*” (Szarkowska, 2020, p. 249, grifo nosso).

<sup>21</sup> “Another development not apparent in the Tables is the introduction of domestic data broadcasting in association with television, generally of the type known as Teletext; that is, the transmission, in digital form, of alphanumeric characters and simple graphical elements for display on the screen of domestic television receivers equipped with a suitable decoder. It also has a valuable potential application as a means of providing optional subtitles, especially for the benefit of viewers suffering from hearing impairment” (King, 1977, p. 320).

*for the deaf and hard of hearing* ou *subtitling for the hearing impaired* (Neves, 2008), geralmente adotando o termo *subtitle*, isoladamente, para se referir à prática de legendagem de maneira ampla. Diferentemente, países como Canadá e Estados Unidos (Szarkowska, 2020) realizam uma distinção categórica entre os termos *subtitle* e *caption* — assim “muitos norte-americanos não se identificam com o termo *subtitling* e veem *captioning* e *subtitling* como dois conceitos completamente diferentes” (Neves, 2008, p. 129, tradução nossa)<sup>22</sup> —, justificando o argumento presente em alguns guias de que “*captions* são diferentes de *subtitles* porque *subtitles* exibem apenas os diálogos” (Accessibility Group, 2021, p. 1, tradução nossa)<sup>23</sup>. Nesse sentido, no contexto norte-americano, *captions* e *closed captions* correspondem, respectivamente, às legendas destinadas principalmente ao público com surdez e ao seu modo de disponibilização (precisam ser ativadas), não a uma tecnologia ou tipo específico de legendagem, uma associação por vezes realizada por meio do argumento de que

o sistema norte-americano de legendagem, mais conhecido como *closed caption*, é um *tipo de LSE*, no qual a linha de legenda, para ser visualizada pelo espectador, necessita ser transformada em códigos eletrônicos e inserida na *linha 21 do intervalo vertical em branco* da TV, que é uma barra horizontal posta entre as imagens. O sistema brasileiro, na maioria das vezes, não edita a fala, constituindo-se quase numa *transcrição* e, portanto, não atendendo à maioria das especificações técnicas esperadas numa legendagem voltada tanto para surdos e ensurdecidos como para ouvintes. *Esta abordagem difere-se da europeia* no que diz respeito à confecção das legendas para surdos e ensurdecidos (Araújo; Assis, 2014, p. 158, grifo nosso).

Não denominando ou estando restrito a um único sistema de transmissão, o termo *closed captions* poderia ser traduzido como “LSE fechada”, ou seja, legendas que, além da tradução intra e interlingual, apresentam traduções intersemióticas<sup>24</sup> a partir de informações sonoras não verbais e identificam falantes e outros emissores, devendo ser ativadas pelo usuário para que sejam visíveis e cuja disponibilidade não está restrita à televisão, mas podem também ser uma opção presente em serviços

---

<sup>22</sup> “Many Americans cannot relate to the term *subtitling* and see *captioning* and *subtitling* as two completely different concepts. Captioning is taken to address hearing impaired viewers; captions transcribe speech and provide information about sound effects and music, whilst *subtitling* is considered to be for hearers” (Neves, 2008, p. 129, grifo nosso).

<sup>23</sup> “Captions are different than subtitles as subtitles only display the spoken dialogue” (Accessibility Group, 2021, p. 1).

<sup>24</sup> Utiliza-se tradução intersemiótica e inter/intralingual conforme a classificação elaborada por Jakobson (1991).

de vídeo sob demanda, DVDs<sup>25</sup>, videoconferências ou plataformas de compartilhamento de vídeos. Quanto à transmissão, mesmo na televisão ela não ocorre somente por meio da codificação EIA-608, que utiliza a linha 21 do Intervalo de Apagamento Vertical (VBI)<sup>26</sup>, própria do sinal televisivo analógico. Com a transição para a televisão digital iniciada nos anos 2000, a codificação EIA-608 vem sendo gradualmente substituída, sendo já muito pouco utilizada no Brasil a partir do processo de desligamento definitivo do sinal analógico no país (Brasil, 2006a) e da implementação do sinal digital, cujo principal sistema de codificação é o CEA-708, que utiliza a linha 9 do vídeo da TV digital<sup>27</sup> e permite a transmissão de legendas televisas com maior quantidade de dados e customizáveis pelo telespectador (ABNT, 2016; Manohari; Sivakumar, 2016).

Portanto, o que se entende por *captions* — ou *closed captions* — na nomenclatura norte-americana não possui qualquer propriedade intrínseca que determine sua aparência ou (des)compromisso tradutório, contrariando uma compreensão de que “essas legendas são uma transcrição da fala e por isso não podem ser confundidas com a LSE” (Vieira, 2020, p. 201) ou de que “os europeus, como tratam a LSE como tradução, utilizam o termo *closed subtitles*, e não *closed captions*, para definir suas legendas” (Araújo; Assis, 2021, p. 222). Neste caso, o emprego de uma terminologia distinta em regiões diferentes apenas corresponde a variações lexicais do inglês britânico e norte-americano (Neves, 2008), e o termo *caption* não se justificaria por algum aspecto inerente, mas pela manutenção de um vocábulo historicamente utilizado para se referir às inserções textuais em imagens, sendo adotado em função da associação entre as legendas audiovisuais e as legendas utilizadas em revistas e jornais (Cerón, 2001)<sup>28</sup>.

Esta digressão acerca da compreensão de *captioning* não tem o propósito de julgar qual seria a denominação mais pertinente a alguma prática de legendagem, um debate pouco produtivo em função das justificativas expostas para as suas

---

<sup>25</sup> O DVD (*Digital Versatile Disc*), assim como o *Blu-Ray*, é um disco de armazenamento que pode ser utilizado na distribuição de produtos audiovisuais, muitas vezes contendo uma ou várias opções de legenda fechada.

<sup>26</sup> *Vertical Blanking Interval* (VBI) no original. Utilizamos o termo “Intervalo de Apagamento Vertical” por ser o que consta nos documentos oficiais (Brasil, 2006b).

<sup>27</sup> Diferentemente da codificação EIA-608, que utiliza linhas do VBI, o sistema digital utiliza linhas do *Vertical Ancillary Data* (VANC).

<sup>28</sup> “This style comes from the older punctuation style which assimilates subtitles to newspaper captions (cf. the Portuguese name for subtitling *legendagem* and the American synonym for it *captioning*) [...]” (Cerón, 2001, p. 176).

aplicações, mas serve para demonstrar que o termo *subtitle*, na tradição terminológica norte-americana, também assume, assim como na tradição europeia, uma acepção específica através do contraste com denominações de práticas similares, neste caso, *captioning*. Na terminologia norte-americana, a abrangência da prática de *subtitling* é então demarcada pela de *captioning*, e *subtitles* seriam aquilo que *captions* não são, isto é, legendas que não apresentam recursos destinados a uma audiência privada de trilha sonora. Como termo autônomo, *caption*, assim como *subtitle*, também é lexicalmente profícuo e dá origem a uma série de derivações, utilizadas para nomear concepções de legenda, como em *impact captioning* (Park, 2009; Sasamoto, 2014), ou mesmo para distinguir duas categorias de legendistas profissionais, *subtitlers* e *captioners*. Nesta perspectiva,

*subtitlers* consideram que o telespectador pode ouvir o áudio, mas não consegue entendê-lo, seja porque está em outro idioma ou porque é pouco compreensível. *Captioners* consideram que o telespectador nem sequer tem acesso ao áudio. Você irá ver *captions* como [PASSOS SE APROXIMANDO] ou [TELEFONE TOCANDO], que nunca apareceriam em uma *subtitle*. *Subtitles* geralmente estão centralizadas na parte inferior da tela, mas *captions* são geralmente exibidas de modo a fornecer uma indicação visual de quem está falando, e frequentemente apresentam a identificação do falante (Robson, 2004, p. 4, tradução nossa)<sup>29</sup>.

A partir da comparação com denominações estrangeiras para a *legenda* audiovisual, que designam seu posicionamento inferior, e com a variedade terminológica adotada em inglês para nomear as possibilidades de inserção de textualidades verbais na imagem do texto audiovisual, podemos então vislumbrar a imprecisão produtiva que ocupa o âmago da palavra “legenda” em português.

Enquanto, como nesses outros cenários, o termo adotado em referência às inserções textuais se metamorfoseia — em um esforço de alcançar um significante preciso e/ou contemporâneo —, o vocábulo “legenda” mantém-se íntegro, herdeiro de um étimo anterior à própria língua portuguesa. Mas íntegro não quer dizer estático. A manutenção da forma não anula seus dinamismos internos, talvez o contrário, como nas palavras que há muito permanecem em uso na língua e veem, de tempos em tempos, novas acepções se somarem às anteriores.

---

<sup>29</sup> “Subtitlers assume that the viewer can hear the audio, but can’t understand it, either because it’s in a different language or it’s blurred and indistinct. Captioners assume that the viewer cannot hear the audio at all. You will see captions like [FOOTSTEPS APPROACHING] or [TELEPHONE RINGS], which would never appear in a subtitle. Subtitles are usually centered at the bottom of the screen, but captions are typically placed to provide a visual cue as to who is speaking, and often have explicit speaker identification in the caption” (Robson, 2004, p. 4).

Constituindo-se como um significante extremamente amplo, “legenda” apresenta-se como receptáculo de uma profusão de configurações vigentes e latentes, uma espécie de corpo diminuto, mas denso e vibrante, que não comporta em si uma única forma ou função. Afirmar que “a ideia de que as legendas meramente realizam uma tradução que aparece na parte inferior da tela durante um filme ou programa de televisão estrangeiro está atualmente ultrapassada” (Perego; Bruti, 2015, p. 1, tradução nossa)<sup>30</sup> ou que a “distinção entre as legendas e o texto em tela agora está completamente esmaecida” (Chaume, 2019b, p. 117, tradução nossa)<sup>31</sup> faz ainda mais sentido em português. Ainda assim, a *legenda* muitas vezes é destituída do seu sentido amplo para assumir uma dimensão estreita, limitada a uma forma condicionada por parâmetros e diretrizes técnicas relativamente precisas, vinculadas a uma tradição da indústria audiovisual.

A motivação para essa delimitação parece estar fundada em uma dicotomia entre *criatividade* e *acessibilidade* subjacente à reflexão sobre legendagem, em uma oposição entre a exploração das possibilidades de inscrição transitória na imagem e os esforços de standardização que justificam sua relevância pela necessidade de garantir acesso de qualidade ao produto audiovisual e, deste modo, orientam-se em função de uma forma supostamente neutra e baseada em evidências. No cenário científico brasileiro, esta cisão manifesta-se por meio de um evidente distanciamento entre os estudos de parâmetros técnicos espaciotemporais e os de legendagem criativa — compreendida aqui como qualquer estratégia formal alternativa às historicamente predominantes no mercado nacional —, estes majoritariamente dedicados às práticas de *fansubbing*<sup>32</sup>, embora haja algumas incursões recentes que inauguram a ampliação do tema no Brasil, como os trabalhos sobre legendas flexíveis (Carvalho, 2020), TELOP (Freiris, 2020) e estratégias de legendagem para produções multilíngues (Araújo, 2017; Santiago Vigata; Araújo; Carvalho, 2019).

---

<sup>30</sup> “Furthermore, the idea that subtitles accomplish a mere translational function and that they are simply ‘a translation [appearing] at the bottom of the screen during the scenes of a motion picture or television show in a foreign language’ (Merriam-Webster Online) is nowadays outdated [...]” (Perego; Bruti, 2015, p. 1).

<sup>31</sup> “In fact, the borderline between subtitles and text on screen is now totally blurred” (Chaume, 2019b, p. 117).

<sup>32</sup> O trabalho de Cordeiro (2020) representa um importante esforço de confluência entre os estudos de parâmetros técnicos e de *fansubbing* ao considerar aspectos formais da legendagem amadora de animes e do que a autora denomina “legendagem comercial”, identificando um conjunto de diretrizes técnicas como um dos elementos distintivos desta. Porém, a análise comparativa não explora as motivações dos procedimentos formais e dedica-se, principalmente, à investigação de estratégias verbais de tradução.

Mesmo ainda estando em um estágio inicial no contexto nacional — no qual o debate acerca da legendagem enquanto serviço de acessibilidade midiática frequentemente tem se dedicado ao aperfeiçoamento de *um modelo* —, a diluição da fronteira entre criatividade e acesso através de uma concepção de acessibilidade que comporta procedimentos diversos certamente ocupa o núcleo das discussões contemporâneas nos campos da Tradução Audiovisual (TAV) e da Acessibilidade Midiática (AM), projetando a noção de acesso como um tema inalienável às atuais abordagens sobre legendagem. Deste modo,

o contraste com outras definições de legendagem ainda é significativo. É um indicativo de tensões subjacentes às práticas impostas na legendagem comercial e na indústria cinematográfica, com conjuntos rígidos de diretrizes e “parâmetros aceitos”, e sua subversões por fãs e pela legendagem amadora. Ele representa o debate, na prática e na teoria, que tem situado a acessibilidade, um tema prevalente na legendagem, contra a criatividade, em seu confronto contra as restrições midiáticas — objetivadas na indústria e relativizadas fora dela. Acessibilidade e criatividade são incompatíveis? Este é o principal debate para o século XXI (Guillot, 2019, p. 34, tradução nossa)<sup>33</sup>.

Porém, aquilo a que Guillot (2019) se refere como subversão, a insubordinação às diretrizes da “legendagem comercial” (*mainstream subtitling*), já não é mais uma característica exclusiva à legendagem amadora<sup>34</sup>, mas também está presente em práticas profissionais, autorais e de usuários. Os desenvolvimentos tecnológicos dinamizam a legendagem de maneira múltipla, simultaneamente proporcionando novas possibilidades formais e demandando soluções à profusão de textos midiáticos presentes no nosso cotidiano, que inevitavelmente se manifestam também na produção audiovisual. O desvio de regularidades apreendidas como norma, ou normal, parece apenas ser

---

<sup>33</sup> “The contrast with other definitions for subtitling is still significant. It is an index of the underlying tensions between practices imposed in mainstream subtitling and the film industry, with strict sets of guidelines and the ‘accepted parameters’ flagged above in Pérez-González, and their perversion by fans and amateur subtitling. It embodies the debates, in practice and in theory, that have pitted accessibility, a main longstanding theme in subtitling, against creativity, in its challenge of the dictates of medial constraints—objectivized in the industry and relativized outside of it. Are accessibility and creativity incompatible? This is a main debate for the twenty-first century” (Guillot, 2019, p. 34).

<sup>34</sup> É preciso enfatizar que a legendagem amadora não assume invariavelmente uma abordagem subversiva. De acordo com Orrego-Carmona (2018), “um entendimento generalizado da legendagem não profissional como sendo transgressiva em termos formais e associada à tradução de anime produziu uma compreensão distorcida do fenômeno da legendagem amadora como um todo” (p. 332, tradução nossa). A prática amadora é amplamente heterogênea e muitas vezes está orientada pelas diretrizes usuais da indústria (Silva, 2018; Souza, 2016; Stupiello; Bertoni, 2019). Alguns autores propõem termos alternativos para se referir ao extenso conjunto de práticas não comerciais de legendagem, como “legendagem informal” (Dwyer; Lobato, 2016) e “ciberlegendagem” (Díaz-Cintas, 2018).

consequência de uma época em que a disponibilidade dos recursos associados ao texto audiovisual não mais depende de alguns poucos intermediários e na qual a estética da *hipermediação* (Bolter; Grusin, 2000) demanda soluções inovadoras em relação aos arranjos tradicionais da legenda.

A catalisação da prática pelos desenvolvimentos tecnológicos da era digital situa-se agora além das modificações geradas nos primeiros momentos da suplantação do aparato analógico, como foi o caso, por exemplo, da implantação de *softwares* que otimizaram a elaboração da legendagem convencional, unificando processos que frequentemente eram realizados separadamente e justificavam a distinção entre o profissional legendista, marcador e legendador (Araújo, 2002). A digitalização dos procedimentos produtivos foi uma transição decisiva — principalmente na logística do setor profissional e no surgimento das *digisubs* (Sousa, 2011) e da segunda onda de *fansubbing* (Massidda, 2020) —, porém a presente disseminação da *legenda* em uma diversidade de formas correntes e virtuais parece já não ser uma consequência preliminar da digitalização, mas vinculada aos seus desenvolvimentos subsequentes, como a multiplicidade de mídias disponíveis, a disponibilidade de ferramentas de criação de legendas e a ampliação de recursos integrados, o aprimoramento das técnicas de pós-produção, e o seu posicionamento no amplo panorama da *cultura digital*, caracterizada pela criatividade vernacular (Burgess, 2007); pela bricolagem pós-moderna de textos e formas preexistentes (Jameson, 2000); pela atividade interativa, remediativa e participativa (Martino, 2014); e por sua propensão à conduta descentralizada e transgressora das hierarquias oficialmente estabelecidas (Díaz-Cintas, 2018).

### 3 A DILUIÇÃO DA LEGENDA PARADIGMÁTICA

Pesquisadores tentaram estabelecer um debate neutro sobre normas de tradução, mas raramente foram além e questionaram as reais razões por trás destas normas e técnicas de tradução. As assépticas abordagens descritivas agora são substituídas por fervorosos e ardentes debates e argumentos a favor ou contra certas soluções de tradução que não são mais vistas como estratégias ingênuas, mas sim como escolhas intencionais e deliberadas, às vezes revelando uma agenda oculta destinada a configurar uma cultura, a moldar os gostos da audiência e forjar seus desejos (Chaume, 2019a, p. 313, tradução nossa)<sup>35</sup>.

Vinculadas às tecnologias midiáticas e suas interações consequentes, as possibilidades de legendagem são intimamente orientadas pelas vicissitudes da conjuntura técnica. Os desenvolvimentos do cinema e do vídeo — textualidades centrais à constituição do panorama cultural do século XX —, isto é, a modificação de suas forças (re)produtivas<sup>36</sup>, foram e permanecem sendo influxos primordiais à variação e consolidação de formas possíveis de legenda. As transformações nos modos de produção, distribuição e audiência do texto audiovisual propulsionam a notória proliferação de procedimentos e dispositivos de (re)produção — *tablets*, *smartphones* com câmeras integradas, monitores de entretenimento em voo, centrais multimídia —, ampliando a variedade dos textos em circulação e as circunstâncias de audiência e subvertendo a hegemonia de configurações e ambientes designados pela televisão e salas de cinema.

No contexto brasileiro, a presente variedade de dispositivos midiáticos utilizados para acessar conteúdos audiovisuais pode ser observada através do levantamento estatístico de acesso à internet para uso pessoal, elaborado anualmente por meio da PNAD Contínua<sup>37</sup>.

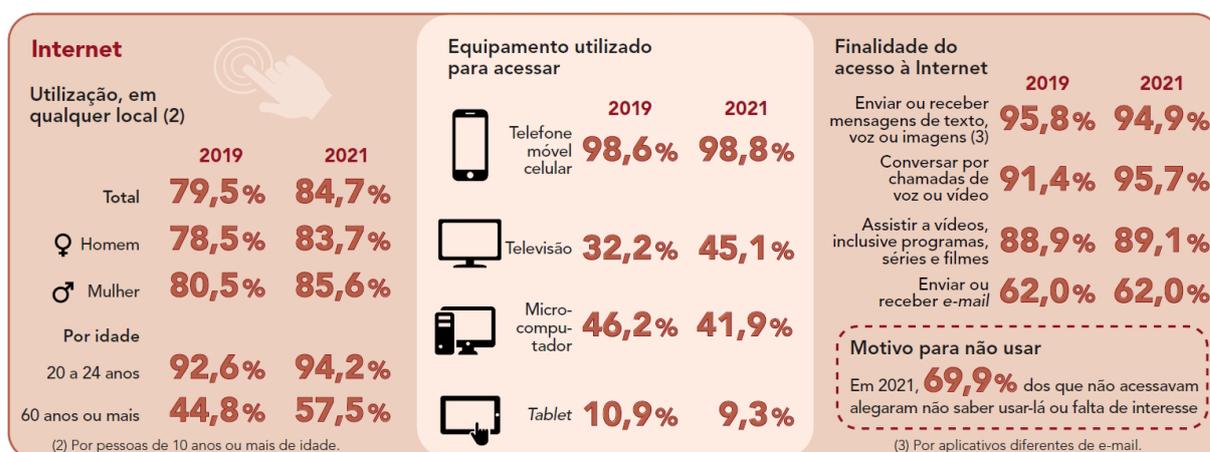
---

<sup>35</sup> “Researchers tried to establish a sanitized debate on translation norms, but rarely went beyond and questioned the actual reasons behind these norms and translation techniques. Descriptive aseptic approaches are now substituted by fiery discussions and ardent appeals in favour of or against certain translation solutions that are no longer seen as naive strategies, but rather as intentional and deliberate choices, sometimes revealing a hidden agenda intended to shape a culture, to mould the viewers’ tastes and to sculpt their will” (Chaume, 2019a, p. 313).

<sup>36</sup> Na concepção do materialismo histórico, as forças produtivas são constituídas pelos meios de produção — conjunção das condições materiais de produção, objetos e instrumentos de trabalho — e pela força de trabalho — os produtores, os trabalhadores (Antunes, 2020). No caso do cinema e do vídeo, os aparatos de reprodução são seus instrumentos essenciais, cujos desenvolvimentos condicionam os procedimentos realizáveis e a experiência perceptiva do espectador (Benjamin, 2017).

<sup>37</sup> A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua), realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), visa acompanhar as flutuações trimestrais e a evolução, a médio e longo prazo, da força de trabalho e outras informações necessárias para o estudo do desenvolvimento socioeconômico do Brasil, estas acumuladas para gerar resultados anuais. A PNAD

Figura 1 – Estatísticas de acesso à internet para uso pessoal no Brasil em 2021



Fonte: PNAD Contínua (IBGE, 2022a)

A partir dos indicadores da PNAD Contínua (IBGE, 2022a), verifica-se que o consumo de conteúdos audiovisuais<sup>38</sup> é uma das principais finalidades do acesso à internet, sendo realizado através de diferentes dispositivos, entre os quais o telefone móvel destaca-se como principal. Embora as estatísticas da PNAD representem o acesso a conteúdos disponíveis *online*, mesmo transmissões que tradicionalmente não ocorrem via internet também podem ser acessadas por meio de diversos suportes, como é o caso da televisão linear<sup>39</sup>. Segundo pesquisa do Kantar Ibope Media (2022), o consumo de TV linear é realizado por meio de *tablets*, *smartphones*, computadores e, majoritariamente, por meio de aparelhos de televisão, estes últimos não limitados a um único tipo, visto que, no Brasil, os televisores de tubo coexistem com os diversos modelos de televisores de tela fina (IBGE, 2022a). Deste modo, inclusive o consumo usual da televisão linear — assim como o vídeo *online* e o

Contínua visita, trimestralmente, 15.096 unidades primárias de amostragem espalhadas em todo o território nacional. Em cada uma delas, 14 domicílios são visitados, totalizando 211.344 domicílios por trimestre (IBGE, 2022b).

<sup>38</sup> Em relação às estatísticas apresentadas na Figura 1, considera-se que o consumo de conteúdos audiovisuais é representado pelos indicadores referentes à reprodução de vídeos, a conversas por videochamada e a troca de mensagens por aplicativos diferentes de e-mail, que, de acordo com as notas técnicas da PNAD Contínua (IBGE, 2022b), correspondem respectivamente ao uso de: serviços de *streaming* e plataformas de vídeo (Youtube, Netflix, Apple TV, iTunes etc.); aplicativos e plataformas de videochamada (Skype, FaceTime, WhatsApp, Google Hangouts etc.); aplicativos de mensagens instantâneas (WhatsApp, Telegram, Facebook Messenger, Viber etc.), estes frequente utilizados para o compartilhamento de vídeos.

<sup>39</sup> A televisão linear corresponde aos canais de televisão que exibem uma programação com atrações e horários pré-definidos, podendo ser transmitida através de diversos meios: radiofrequência, satélite, cabo e via internet. Segundo pesquisa do Kantar Ibope Media (2022), o consumo de TV linear é realizado majoritariamente por meio de aparelhos de televisão.

vídeo doméstico — é mediado por dispositivos de diferentes dimensões e tecnologias, contribuindo para uma conjuntura em que

as próprias legendas não podem mais se adequar a todas as configurações e embora, como elementos dentro da imagem, suas proporções sejam adaptadas à tela, elas são difíceis de ler em telas pequenas e desviam a atenção do espectador em telas grandes. O tamanho não é a única questão, visto que o posicionamento das legendas também é um problema. A proporção dos filmes varia consideravelmente — do Movietone ao Ultra Panavision, incluindo o icônico Cinemascope —, mas os distribuidores de vídeo raramente se preocupam em adequar as legendas para cada filme e acabam as posicionando em algum espaço pré-determinado (Sanchez, 2015, p. 142, tradução nossa)<sup>40</sup>.

A vigente variedade de suportes e proporções de imagem disponíveis diversifica as circunstâncias materiais do espectador, adicionando desafios à aspiração por uma configuração universal de legenda que seja satisfatória em quaisquer condições. Concomitantemente, a profusão e a portabilidade dos dispositivos midiáticos propiciam o consumo de conteúdos audiovisuais como um ato individual, afastando-nos da conjectura de uma audiência predominantemente gregária, na qual “muitas pessoas sentem um profundo sentimento de vergonha ao assistir a um filme sozinhas” e que “raramente é composta por indivíduos isolados, mas por casais, grupos de amigos e até mesmo famílias” (Ellis, 1992, p. 88, tradução nossa)<sup>41</sup>. Assim, o desenvolvimento das tecnologias de mídia não implica somente uma ampliação do aparato de (re)produção audiovisual,

[o] consumo de produções audiovisuais também sofreu alterações significativas, desde os grandes espaços públicos representados pelo cinema, passando pela segregada experiência familiar de assistir à televisão na privacidade da sala de estar, até a atitude mais individual de maratonar uma série em frente ao computador, *tablet* ou telefone celular (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 3, tradução nossa)<sup>42</sup>.

Estas mudanças assinalam transformações significativas nos modos de distribuição e audiência audiovisual, deslocando o espectador de espaços

<sup>40</sup> “The very same subtitles can no longer suit all configurations and although, as elements within the picture, their proportions are adapted to the screen, on tiny monitors they are hard to read and on wide sets they detract from the viewer’s attention. Size is not the only issue, as caption placement is also a problem. Indeed, the aspect ratio of films varies considerably — from Movietone to Ultra Panavision, including the iconic Cinemascope — but video publishers hardly bother to particularize subtitles for each movie and end up placing them in some pre-determined space” (Sanchez, 2015, p. 142).

<sup>41</sup> “The audience of an entertainment film is very seldom composed of isolated individuals, but rather of couples, groups of friends and sometimes even family groups. Many people feel a profound sense of shame at watching a film alone [...]” (Ellis, 1992, p. 88).

<sup>42</sup> “Consumption of audiovisual productions has also been altered significantly, from the large public spaces represented by cinema, to the segregated family experience of watching television in the privacy of the living room, to the more individualistic approach of binge watching in front of our personal computer, tablet or mobile telephone” (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 3).

previsíveis — que anteriormente poderiam ser representados pela poltrona ou pelo sofá — e também viabilizando experiências audiovisuais alternativas, como é o caso do mencionado *binge watching* (maratonar), o processo de assistir a todos os episódios de um programa ou temporada de uma única vez, atividade elaborada por diferentes relações afetivas e efeitos psicológicos (Snider, 2016). Porém, os desenvolvimentos de formas de *distribuição* e *audiência* audiovisual não são fenômenos independentes, mas vinculam-se intimamente às transformações nos modos de *produção*, constituindo uma atualidade midiática extremamente heterogênea e composta por diferentes *espectatorialidades*, isto é, por “diversas formas por meio das quais o texto, o dispositivo, a história e o discurso constroem o espectador, e as formas como também o espectador, como sujeito-interlocutor, molda esse encontro” (Stam, 2003, p. 257).

Estamos situados na *era da transformação digital* (Chaume, 2019b), na qual a sociedade é profundamente afetada pelos processos de *digitização* e *digitalização*<sup>43</sup> e pela ubiquidade das mídias digitais, conectadas em rede, estabelecendo conexões entre lugares e tempos, e que (re)produzem aspectos de outras mídias por meio de sua capacidade de *remediação*, que acontece

quando elementos característicos de uma mídia se articulam em outro. Uma imagem digital da Mona Lisa encontrada na internet pode ser um exemplo de remediação: a imagem em uma mídia, o quadro, é representado em outro meio, o digital. A realidade em si é mediada duas vezes, a primeira na tela do quadro, a segunda na tela do computador (Martino, 2014, p. 223).

No entanto, talvez não seja o caso de assumir que, “tendo em vista que a mídia digital potencialmente incorpora todas as mídias anteriores, não faz mais sentido pensar em termos de especificidade midiática” (Stam; Shohat, 2005, p. 416). A capacidade (re)produtiva das mídias digitais não parece dizimar as distinções midiáticas, mas intensificar um fluxo midiático — e frequentemente *transmídia* (Jenkins, 2009) — imbricado por *meios*, *linguagens* e *circunstâncias*<sup>44</sup> relativamente específicas.

---

<sup>43</sup> “*Digitização* refere-se à *conversão* técnica de informações analógicas em formato digital, isto é, a conversão de imagens, sons e objetos em bits. A *digitalização*, por outro lado, refere-se ao próprio *processo de modificação* em setores como bancos, telecomunicações, saúde, mídia, entre outros. *Transformação digital* refere-se ao próprio *efeito* da digitização e da digitalização na sociedade” (Chaume, 2019b, p. 103, tradução nossa).

<sup>44</sup> A concepção de *mídia* como, simultaneamente, um *meio* (*vessel/conduit*), uma *linguagem* (*language*) e uma *circunstância* (*setting/environment*) é articulada por Meyrowitz (1991), um autor associado à Teoria do Meio (Sousa, 2003).

Ainda parece válido, por exemplo, distinguir a forma *autorreflexiva* da televisão (Sarlo, 1997) — a exposição do processo de produção ao público por meio de refletores e microfones aparentes, da revelação dos bastidores, dos comentários sobre as circunstâncias da transmissão — e a *diegese fechada* do cinema representativo (Parente; Carvalho, 2009; Pérez-González, 2020b) — que se esforça em fabricar a impressão de uma realidade não mediada através da ocultação do aparato de produção. Essas diferentes configurações construídas por especificidades midiáticas relativamente características — situadas histórica, econômica e socialmente — condicionam também o aspecto dos elementos incorporados ao amálgama audiovisual, incluindo a legenda.

Partindo de teóricos interessados na genealogia das práticas de legendagem, Pérez-González (2020b) argumenta que a primazia pelas restrições espaciotemporais na *legendagem industrial*<sup>45</sup> — a prática regida por convencionalidades elaboradas no interior da indústria cinematográfica — não seria necessariamente um produto de limitações midiáticas, mas é condizente com uma estética narrativa instituída na história do cinema representativo, com um esforço de elaborar uma experiência ficcional autocontida e que omite os instrumentos e agentes de mediação. Neste sentido, se a estrutura circunstancial da narrativa cinematográfica representativa circunscreve o escopo formal do que é denominado *legenda industrial* — submetendo-a à aparência mais discreta possível —, poderíamos então presumir quais transigências o estilo autorreflexivo da televisão, mantendo os exemplos anteriores, permite à apresentação de inscrições incorporadas a uma linguagem midiática que

promete que o público (pelo menos em hipótese) pode ver as mesmas coisas que os técnicos, os diretores, os atores e as estrelas veem: ninguém manipula o que é mostrado, porque qualquer manipulação pode ser mostrada e comentada. A televisão se mostra sozinha e ao mostrar-se é *sincera*. Nada aqui, nada lá: é a televisão de mãos limpas. O uso desenfreado de efeitos especiais, que também caracteriza a televisão realmente existente — como a duplicação do vídeo, a gradação de cores, a sobreposição de imagens, a câmera lenta, a trucagem computadorizada —, é associado à autorreflexividade, sem que esta se anule (Sarlo, 1997, p. 91).

---

<sup>45</sup> “O fato de que, durante a maior parte do século XX, a legendagem esteve inextricavelmente vinculada à mediação do estrangeiro em textualidades cinematográficas permitiu que a indústria cinematográfica impusesse um rígido aparato ao qual me refiro como ‘legendagem industrial’” (Pérez-González, 2012, p. 3, tradução nossa).

Diferentemente do cinema representativo, o meio televisivo frequentemente explicita ao público suas circunstâncias de produção, mostra *como se faz televisão*, e deste modo conduz a uma espectralidade receptiva a inscrições que não precisam se empenhar em se fazer imperceptíveis. A linguagem televisiva não só é simpática à ostentação formal da legenda, muitas vezes também a demanda como um recurso atraente, espetacular. O TELOP<sup>46</sup> provavelmente é a principal expressão desse funcionamento.

Figura 2 – Exemplo de TELOP



Legenda: (1) “Ele comeria isto?!”; (2) “Enlatado”; (3) Nomes de pessoas

Fonte: 動物スクープ 100 連発 (2023)

Mesmo que recusemos este exemplo (Fig. 2) por seu caráter estrangeiro — uma estratégia predominante principalmente na televisão asiática —, não precisaríamos ficar muito tempo em frente à TV nacional para nos depararmos com inscrições chamativas — cintilantes, coloridas, rodopiantes —, que certamente não fazem questão nenhuma de se esconder, e então notar que a linguagem que articula a legenda televisiva é, potencialmente, avessa à constrição e ao ocultamento.

<sup>46</sup> “O termo *TELOP* é derivado do nome *television opaque projector*, um equipamento norte-americano que era predominantemente usado na era pré-digital para projetar diferentes tipos de imagens em uma tela de TV. *TELOP* são legendas abertas que não podem ser ativadas ou desativadas pelo telespectador, ao contrário das legendas fechadas [...]. Com aparências variadas e efeitos adicionais, o *TELOP* desafia as normas ocidentais para legendas intralinguais tradicionais. Os produtores de televisão geralmente usam o *TELOP* para atrair a atenção dos espectadores para um determinado elemento em uma cena específica de um programa” (Sasamoto; O’Hagan; Doherty, 2017, p. 2, tradução nossa).

Figura 3 – Exemplo de legenda na televisão



Fonte: *Faustão na Band* (2023)

A imagem acima é particularmente ilustrativa ao evidenciar a forma *autorreflexiva* da televisão e a legenda como um recurso ostensivo. Aqui, o estúdio, os refletores, o auditório, o *teleprompter*, as câmeras, os cabos, os funcionários, as passagens para os bastidores, enfim, todo o aparato de produção é explícito em um arranjo que é típico dos programas de variedades — provavelmente, a manifestação mais idiossincrática da mídia televisiva —, uma linguagem que tem muito menos em comum com a narrativa do *cinema representativo* do que com aquela que a precedeu, a do *cinema de atrações*, na qual “a presença do palco predomina sobre a imersão narrativa” (Grochowski, 2007, p. 56 apud Pérez-González, 2020b, p. 98, tradução nossa)<sup>47</sup>, e que desenvolveu-se justamente no interior das feiras de variedades — quermesses, vaudevilles, lojas de departamento, museus de cera, circos, teatros —, onde as primeiras formas do cinema estavam inseridas (Costa, 2005). Como componente incorporado a este vistoso espetáculo, a legenda — que aqui (Fig. 3) apresenta as letras de uma canção — acompanha sua lógica visual. Diferentemente do resultado de uma estratégia de legendagem comprometida com a discrição, ela se faz francamente presente através de letras garrafais, de longas

<sup>47</sup> “[...] the films of the cinema of attractions where *theatrical display dominates over narrative absorption*” (Grochowski, p. 56 apud Pérez-González, 2020b, p. 98).

durações, e de uma tarja subposta que se estende entre as extremidades laterais da imagem, adornada por brilhos animados que se esforçam em produzir, em pequena escala, o êxtase provocado pelas luzes cintilantes que tanto caracterizam o *espetacular* — bolas de espelhos, *flashes* de câmeras fotográficas, fogos de artifício, feixes de *laser*, diamantes, bulbos luminosos.

A consideração pelas especificidades midiáticas permite apreender — ou tentar apreender — correlações entre diferentes configurações audiovisuais e as manifestações formais da legenda, ampliando os fatores relevantes para a avaliação da legenda em contextos específicos — sua conformidade a uma expectativa espectral que possibilita estipular critérios de *qualidade*. Ademais, através do reconhecimento dos procedimentos comunicativos do texto audiovisual mediado, pode-se averiguar tanto produções vigentes quanto possíveis de legenda, isto é, contemplar práticas correntes e alternativas condizentes com diferentes funcionamentos estéticos. Quanto à apreciação da especificidade midiática pelos estudos de TAV, Aline Remael (2001) há muito já mencionava que

[p]rojetos de pesquisa específicos teriam que delinear campos de trabalho mais específicos, definindo os textos multimodais com os quais estão lidando, bem como o meio/mídia de sua divulgação e a possível influência exercida por estes sobre os modos utilizados no texto. Isto permitiria a constituição de campos de trabalho abrangendo o estudo de textos multimodais e suas traduções dentro de um único meio (com ou sem variantes internacionais), ou o estudo de textos multimodais (traduzidos) disseminados por vários meios, ou o estudo de textos traduzidos de um único meio de disseminação em outro. A influência deste meio sobre um modo particular poderia ser considerada; por exemplo, a influência da mídia televisiva no modo escrito de legendas (p. 14-15, tradução nossa)<sup>48</sup>.

Porém, assim como a transformação digital dilata o debate acerca das especificidades midiáticas para além do longo contraste entre a mídia televisiva e a cinematográfica — e sua influência sobre a forma das inscrições incorporadas —, ela também atua como principal dínamo da ampliação do acesso às tecnologias de produção audiovisual, incluindo as ferramentas de produção de legendas, não restritas a *softwares* dedicados, mas abrangendo também programas de edição de

---

<sup>48</sup> “Specific research projects would have to delineate more specific working fields, defining the multimodal texts they are dealing with, as well as the medium/media of their dissemination and the possible influence exerted by these on the modes used in the text. This would allow the constitution of working fields covering the study of multimodal texts and their translations within a single medium (with or without international variants), or the study of multimodal (translated) texts disseminated by various media, or the study of texts translated from one medium of dissemination into another. The influence of this medium on a particular mode could be considered; for instance, the influence of the medium of television on the written mode of subtitles” (Remael, 2001, p. 14–15).

vídeo, plataformas colaborativas e recursos auxiliares de customização visual, reconhecimento de voz e tradução automática. Como destaca Díaz-Cintas (2018),

os custos das tecnologias de informação e comunicação e seu aparente poder democratizador foram aclamados como os principais desencadeadores da revolução experimentada no *status quo* da mídia tradicional. Na base destas mudanças está a chegada da dinâmica Web 2.0 e a proeminência dos ambientes *online*, com sua ênfase nos usuários por meio do fomento à interoperabilidade, à facilidade de uso, e à produção de conteúdos gerados por usuários graças à disponibilidade de *softwares* de código aberto. No caso particular da Tradução Audiovisual (TAV), e especialmente da legendagem, esta relação umbilical com a tecnologia tem tido um impacto considerável na prática profissional e no desenvolvimento e adaptação de formas existentes de TAV. Com o aumento do desempenho dos computadores e o advento da tecnologia digital, não só é muito mais simples trabalhar com imagens e som, mas ferramentas de edição de vídeo baratas e gratuitas, assim como programas especializados em legendagem e plataformas de legendagem/dublagem baseadas em nuvem, tornaram-se agora facilmente disponíveis para qualquer pessoa (p. 128, tradução nossa)<sup>49</sup>.

Este sortimento de ferramentas de produção e edição certamente flexibiliza as possibilidades de configuração formal da legenda, emancipando sua aparência de uma invariabilidade que poderia ser justificada pelos custos e limitações técnicas do processo de inserção — motivando críticas como as de que “todas as outras áreas da estética do cinema têm uma louvável história de design, exceto a legendagem” (Rawsthorn, 2007, tradução nossa)<sup>50</sup> —, ainda que diversos recursos de legendagem já estejam há muito tempo disponíveis e a eventual propensão por uma legenda “puramente utilitária” (Vit, 2005) por vezes seja apontada como uma inércia ideologicamente orientada (Nornes, 1999).

Também é crucial reconhecer que a atual profusão de alternativas de legendagem não é um fenômeno circunscrito ao domínio da indústria — as ferramentas estão amplamente disponíveis, como mencionou Díaz-Cintas (2018) —,

---

<sup>49</sup> “The affordabilities of information and communications technologies and their alleged democratising power have been heralded as the main triggers for the revolution experienced in the traditional media status quo. At the base of these changes is the arrival of the dynamic Web 2.0 and the conspicuousness of online environments, with their emphasis on users by promoting interoperability, easing usability, and facilitating the production of user generated content thanks to the availability of open source software. In the particular case of audiovisual translation (AVT), and especially subtitling, this umbilical relationship with technology has had a considerable impact on the professional practice and the development and adaptation of existing forms of AVT. With the augmented power of computers and the advent of digital technology not only is it much simpler to work with images and sound, but cheap and free video editing suites along with specialist subtitling programs and subtitling/dubbing cloud based platforms have now become readily available to anyone” (Díaz-Cintas, 2018, p. 128).

<sup>50</sup> “Every other area of movie aesthetics has a proud design history, except subtitling” (Rawsthorn, 2007).

mas que está situado no interior da *cultura de convergência midiática*<sup>51</sup>, caracterizada pela integração multimídia e por uma audiência participativa, na qual

o público não é mais visto como simplesmente um grupo de consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes. E estão fazendo isso não como indivíduos isolados, mas como integrantes de comunidades mais amplas e de redes que lhes permitem propagar conteúdos muito além da sua vizinhança geográfica (Jenkins; Green; Ford, 2015, p. 24).

Concomitantemente, a democratização do aparato produtivo e as recentes formas de distribuição e audiência propiciam uma ampla disponibilidade de textos audiovisuais sujeitos à apropriação, manipulação e distribuição por um *usuário*<sup>52</sup> alçado ao papel de agente protagonista em um sistema midiático assinalado pela *virada demótica* (Turner, 2010), que amplia a visibilidade sobre o cidadão comum e sua performance. Este cenário permite a (re)reprodução de textos vernaculares<sup>53</sup>, incluindo legendas, desatados de diretrizes estabelecidas por mecanismos ortodoxos de *patronagem* (Lefevere, 1992), uma prática participativa cujo poder não é o de “destruir a cultura comercial, mas de reescrevê-la, modificá-la, corrigi-la, expandi-la, adicionando maior diversidade de pontos de vista, e então circulando-a novamente, de volta às mídias comerciais” (Jenkins, 2009, p. 326).

---

<sup>51</sup> Jenkins (2009) define *convergência* como o “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam”, representando “uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (p. 27–28).

<sup>52</sup> A concepção aqui adotada de *usuário* corresponde ao conceito de *produser*, articulado por Bruns (2008) para se referir a participantes de “comunidades colaborativas, [nas quais] a criação de conteúdo compartilhado ocorre em um ambiente participativo e em rede que dissolve as fronteiras entre produtores e consumidores e, assim, permite que todos os participantes sejam usuários e produtores de informações e conhecimentos, muitas vezes assumindo uma função híbrida de *produsers*, em que o consumo também é necessariamente produtivo” (p. 21, tradução nossa). Por vezes, o conceito de *produser* é tomado como equivalente ao de *prosumidor* (Toffler, 1988) — referente a produtores-consumidores (*prosumers*) que realizam práticas produtivas para uso próprio, não destinadas ao mercado —, porém esta distingue-se principalmente ao fundamentar-se em uma dicotomia entre setores comerciais e não-comerciais

<sup>53</sup> Assume-se aqui a acepção de *vernacular* referente às atividades espontâneas exercidas por comunidades de conhecimento à margem dos modelos canônicos, uma adjetivação frequente principalmente no campo das artes, como em “arquitetura vernacular”, “*design* vernacular” e “fotografia vernacular”. Burgess (2007) adota o conceito de *criatividade vernacular* para se referir à elaboração de textos vernaculares, o qual “descreve as práticas cotidianas de criatividade material e simbólica, como a contação de histórias e a fotografia, que são anteriores à cultura digital e são remediadas por ela de maneiras específicas” (p. III), e cujo domínio “é a vida cotidiana e não as instituições da ‘cultura oficial’ ou as indústrias criativas, ao mesmo tempo que articula valores, estéticas e técnicas consolidadas em profissões criativas e no mundo artístico” (p. 33-34, tradução nossa).

O uso de computadores para produzir, armazenar, consumir, editar e distribuir conteúdos midiáticos agrega diferentes estágios de (re)produção sob um único dispositivo, facilitando que *usuários* — mesmo individualmente — assumam o controle das mídias e, eventualmente dispensados das regulações da indústria midiática, articulem formas de comunicação orientadas por diferentes conjuntos de valores e configurações estéticas. Ao alcance de qualquer um, a disponibilidade deste compacto maquinário corrobora a dilatação das possibilidades da legenda para além dos seus moldes tradicionais, servindo como instrumento pujante de “um período no qual o letramento audiovisual inclui a capacidade de manejar complexas relações entre texto e imagem” (Nornes, 1999, p. 32, tradução nossa)<sup>54</sup>.

A relevância desta conjuntura não se deve simplesmente à sua capacidade de produzir textualidades que talvez pudessem ser consideradas como meramente excêntricas, mas porque esta *convergência informal* — o “fluxo informal e às vezes não autorizado de conteúdos de mídia quando se torna fácil aos consumidores arquivar, comentar os conteúdos, apropriar-se deles e colocá-los de volta em circulação” — coexiste e interage com a *convergência corporativa* — o “fluxo comercialmente direcionado de conteúdos de mídia” (Jenkins, 2009, p. 377) —, criando relações entre si que ora se fortalecem mutuamente, ora entram em conflito. Trata-se de um cenário de impulsos midiáticos simultâneos e entremeados, no qual mesmo as regularidades de práticas comerciais de tradução audiovisual são afetadas à medida que,

graças à digitalização e à ampla disponibilidade das tecnologias de informação e comunicação, apropriar-se de produtos audiovisuais, traduzi-los e disseminar o resultado deste processo de mediação — tanto dentro como fora dos circuitos comerciais — está se tornando cada vez mais fácil e acessível. Estes desenvolvimentos tecnológicos também trouxeram importantes mudanças nas estruturas comerciais da indústria midiática. Na nova economia de rede pós-industrial, *modelos não lineares de distribuição e consumo* de mídia estão surgindo. Como parte desta devolução de poder das corporações de mídia aos consumidores, o envolvimento dos espectadores ou consumidores de mídia no processo de tradução (*práticas co-criativas*) está crescendo rapidamente. Ainda mais importante, a crescente visibilidade destas *ciberculturas* (geralmente política, ideológica ou esteticamente engajadas) tem trazido uma deliberada *abordagem intervencionista* à tradução audiovisual que procura minar a orientação pelo lucro do setor industrial (Pérez-González, 2014, p. 58, tradução nossa)<sup>55</sup>.

<sup>54</sup> “The time is ripe for abuse, if only because we are in *an age where moving image literacy includes the ability to manage complex text/image relations*” (Nornes, 1999, p. 32, grifo nosso).

<sup>55</sup> “Thanks to digitization and the widespread availability of information and communication technologies, appropriating audiovisual commodities, translating them and disseminating the output of this mediation process – both within and outside commercial circuits – is becoming increasingly easier

Além disso, assim como o cenário tecnológico contemporâneo converge procedimentos comerciais e vernaculares de tradução audiovisual, ele também situa estas complexas dinâmicas de distribuição, produção e audiência midiática para além de territórios nacionais ou linguísticos, pois,

embora a tradução midiática tenha sido (e continue sendo) um vetor crucial da prática representativa que prioriza a mediação profissional de informações e conteúdos audiovisuais entre fronteiras linguísticas, as condições tecnológicas têm permitido aos tradutores, tanto profissionais quanto amadores, participar de redes transnacionais ou comunidades compostas por indivíduos com o mesmo interesse, em busca da promoção de valores culturais e políticos compartilhados (Kang, 2021, p. 117–118, tradução nossa)<sup>56</sup>.

Neste contexto, o que então se configura como essencial é observar que o dinamismo (re)produtivo desses fluxos midiáticos abala a compreensão de *legenda* como uma forma singular e consolidada, inerentemente subordinada a determinadas restrições que permitiriam apenas alguns poucos ajustes no seu interior. Certamente não se pode dizer que elaborações de diversas formas de legenda são somente um fenômeno de agora — diferentes práticas autorais, de *fansubbing* e de legendagem intralingual não são nem um pouco recentes —, mas, em um momento anterior, geralmente estavam circunscritas a conjunturas nacionais ou periféricas às correntes dominantes, representando manutenções ou divergências de uma *audiência típica*. Porém, à medida que se diversificam as circunstâncias de (re)produção, que a performance dos usuários se torna mais visível, que atuações comerciais e vernaculares interagem de maneira polivalente e que os meios de comunicação assumem uma operacionalidade supranacional, torna-se mais difícil admitir um paradigma de legendagem amparado por modos típicos de audiência.

A própria conjectura de uma audiência típica — estimada a partir de grupos e hábitos estritamente nacionais — torna-se controversa neste cenário midiático

---

and affordable. These technological developments have also brought about important changes in media business structures. In the new post-industrialist, networked economy, *non-linear models of media distribution and consumption* are coming to the fore. As part of this devolution of power from media corporations to consumers, the involvement of viewers or media consumers in the process of Translation (*co-creational practices*) is growing apace. Most crucially, the growing visibility of these (often politically, ideologically or aesthetically engaged) *cybercultures* has brought about a deliberately *interventionist approach* to audiovisual translation that seeks to undermine the profit-ridden agenda of the industry's establishment" (Pérez-González, 2014, p. 58).

<sup>56</sup> "Although media translation has been (and continues to be) a crucial site of representational practice which prioritizes professional mediation of information and audiovisual content across linguistic boundaries, technological affordances have enabled translators, both professionals and amateurs, to participate in transnational networks or communities with other like-minded individuals in quest of promoting shared cultural and political values" (Kang, 2021, p. 117–118).

heterogêneo e geograficamente difuso. Sua eventual permanência como um público idealizado em alguns estudos de mídia, tradução audiovisual e acessibilidade — no caso específico da legendagem, principalmente em pesquisas de recepção — parece estar vinculada ao “longo domínio de um paradigma nacional na análise de mídia, correspondente ao auge do sistema de estado-nação e das tecnologias de radiodifusão na segunda metade do século XX” (Athique, 2016, p. 1, tradução nossa)<sup>57</sup>. Isto não significa que a pertinência dos contextos nacionais de audiência é abolida, mas que *audiências transnacionais* (Athique, 2016) estão situadas em intersecções entre configurações regionais e globais, de modo que o que se torna paradoxal seja a pressuposição de perfis de audiência *estritamente* locais.

Portanto, nesta circunstância em que diferentes espectralidades midiáticas coexistem de maneira igualmente válida, passa a ser cada vez mais dissonante orientar-se, seja analítica ou pragmaticamente, pelo “que é comum a todos, o que é universal, em detrimento do que não é” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 20, tradução nossa)<sup>58</sup>. O *universalismo* é uma concepção atraente — e um instrumento inegavelmente importante quando cooptado pelas reivindicações políticas por uma participação cultural ampla e igualitária —, porém, assim como uma noção universalista permitiu apreender o funcionamento multifacetado da imagem em movimento como uma *linguagem universal* (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022), ele também pode promover a uniformização da audiência no contexto das atividades de (re)produção e análise de textos midiáticos, o que inclui a legenda.

Atualmente, a revisão dos argumentos articulados pelas concepções de *universalismo* é um debate em intenso desenvolvimento no interior dos campos da Acessibilidade Midiática e dos Estudos de Acessibilidade (Greco, 2016, 2019; Greco; Jankowska, 2020; Greco; Romero-Fresco, 2023; Jankowska, 2020; Romero-Fresco; Chaume, 2022; Romero-Fresco; Dangerfield, 2022), sendo propulsionado em grande

---

<sup>57</sup> “[...] the longstanding dominance of a national paradigm in media analysis, corresponding with the heyday of the nation-state system and terrestrial broadcast technologies in the second half of the twentieth century” (Athique, 2016, p. 1)

<sup>58</sup> “[...] what is common to all, on what is universal, at the expense of what is not” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 20). Este excerto está originalmente inserido em um debate que problematiza a pretensão apolítica e a tendência homogeneizante das análises de rastreamento ocular em pesquisas de recepção midiática, articulado principalmente por Brown (2015). Segue a citação em seu contexto: “Os estudos de rastreamento ocular em Acessibilidade à Mídia inevitavelmente enfatizaram muito a significância estatística. O que importa é para onde a maioria dos participantes olha. Isso ajuda a identificar padrões cientificamente consistentes e a aprender como diferentes grupos de espectadores processam a mídia audiovisual, mas também tende a nivelar as diferenças. Os pesquisadores se concentram principalmente no que é comum a todos, no que é universal, em detrimento do que não é” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p.20, tradução nossa).

pelo que Greco (2019) aponta como uma transição para a *noção universalista de acesso*, elaborada a partir de duas reconfigurações fundamentais: o rompimento com as *noções particularistas de acesso* e a reelaboração do conceito de *universalismo*.

A *noção universalista* parte de uma atual desvinculação entre os Estudos de Acessibilidade e as *noções particularistas* de acesso, as quais assumem *acessibilidade* como recursos designados a somente alguns grupos — pessoas com deficiência inicialmente, expandindo-se a outros grupos em um momento posterior —, exemplificadas, no caso da legendagem, pela dicotomia entre *legendagem para ouvintes* e *legendagem para surdos e ensurdecidos* (Araújo; Vieira; Monteiro, 2013; Chaves, 2017; Souza; Vieira, 2019; Spolidorio, 2017b)<sup>59</sup>. Baseando-se na noção de *acesso* como *condição* fundamental para a garantia dos direitos *humanos*, a *noção universalista* afasta-se dos princípios das *noções particularistas* — ainda que estas tenham sido importantes para a contínua reivindicação por recursos de acessibilidade de qualidade, principalmente por parte das pessoas com deficiência (Romero-Fresco, 2020) —, um distanciamento orientado pela crítica às tendências segregacionistas de uma compreensão que

[...] assume que a acessibilidade é um direito humano somente para algum grupo específico. Considere o caso das pessoas com deficiência. [...] Afirmar que a acessibilidade é um direito humano para as pessoas com deficiência significa que elas possuem esse direito humano não porque são seres humanos, mas porque têm deficiência. Essa interpretação pode ser motivada por uma intenção de evidenciar a vital importância do acesso para as pessoas com deficiência. No entanto, o resultado é o uso da retórica dos direitos humanos para reforçar a discriminação dessas mesmas pessoas, colocando-as à parte do resto da humanidade, assim produzindo ou reforçando um *efeito de gueto*. As intenções podem ser boas, mas as consequências são ruins (Greco; Jankowska, 2020, p. 60, tradução nossa)<sup>60</sup>.

Compreendendo *acesso* como *condição para a garantia dos direitos humanos* — assumindo *acessibilidade midiática* como o “acesso a produtos, serviços e

<sup>59</sup> A consolidação do termo “legendagem para ouvintes”, inclusive com uma sigla própria (LO), parece ser particular ao Brasil. Em inglês, por exemplo, as oposições são feitas entre os termos *Subtitles / Captions* ou *Subtitles / Subtitles for the deaf and hard of hearing* (SDH).

<sup>60</sup> “Even more controversial is the conclusion reached if one adopts the extreme version mentioned above, that is, if one considers accessibility to be a human right only for some specific group. Consider the case of persons with disabilities. [...] Claiming that accessibility is a human right for persons with disabilities then means that they possess that human right not because they are human beings but because they have disabilities. This interpretation may be inspired by a willingness to highlight the vital importance of access for persons with disabilities. Nonetheless, the result is the use of human rights rhetoric to reinforce these same people’s discrimination by setting them apart from the rest of humankind, thus producing or reinforcing a *ghetto effect* (Greco 2016a, b). The intentions may be good, but the effects are bad” (Greco; Jankowska, 2020, p. 60).

espaços de mídia para *todas as pessoas* que não podem, parcial ou completamente, acessá-los em sua forma original” (Greco, 2016, p. 23, apud Romero-Fresco, 2020, p. 547, tradução e grifo nosso)<sup>61</sup> —, a *noção universalista de acesso* também se compromete com a elaboração de um entendimento de *universalismo*.

Enquanto as *noções particularistas* muitas vezes concebem grupos de pessoas como coletivos homogêneos, ignorando as particularidades individuais de seus membros, uma concepção de *design universal* — frequentemente expressa através da máxima *one-size-fits-all* (uma forma atende a todos) — potencialmente identifica todos os usuários como o âmbito dos procedimentos de acessibilidade, porém os concebe como um grande grupo de pessoas indistinguíveis, uma visão que “permite aos pesquisadores e provedores de acesso abordar a acessibilidade como uma verdade objetiva, unificada e normativa que atinge a todos, embora este nem sempre seja o caso” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 22, tradução nossa)<sup>62</sup>.

A contrapelo destas condutas, a *noção universalista de acesso* elabora uma reformulação de *acessibilidade universal*, compreendendo *acesso* como um *meio* necessário *para todos*, porém cuja operacionalização não deve ser elaborada através de padrões gerais, mas orientada por um conjunto de princípios decorrentes do reconhecimento da diversidade individual dos usuários, como é o caso do *princípio da personalização*, que assinala que “uma forma não atende a todos. O *design* deve ser capaz de atender às especificidades de cada usuário” (Greco, 2019, p. 11, tradução nossa)<sup>63</sup>. Deste modo, a concepção de acessibilidade — principalmente a de acessibilidade midiática — é deslocada de um tipo de entendimento, que a assume como recursos *produzidos para* algum(s) grupo(s) de pessoas, para outro, que a entende como recursos *elaborados com* pessoas. Um deslocamento de abordagens *reativas* para abordagens *proativas* (Greco, 2019; Romero-Fresco, 2020)<sup>64</sup>; da compreensão de acessibilidade como uma *garantia* para uma constante *tentativa* de compreender as volubilidades humanas e tecnológicas, de modo que a

---

<sup>61</sup> “Access to media products, services, and environments for all persons who cannot, or cannot completely, access them in their original form” (GRECO, 2016, p. 23 apud Romero-Fresco, 2020, p. 547).

<sup>62</sup> “[...] the universal in MA allows researchers and access providers to address accessibility as an objective, unified, and normative truth that reaches all, even though this is not always the case” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 22).

<sup>63</sup> “One size does not fit all. The design should be able to respond to the specificities of individual users” (Greco, 2019, p. 11).

<sup>64</sup> *Reactive e proactive approaches* no original (Greco, 2019).

ideia de *acesso universal* “pode ser problemática como *slogan* ou fato. No entanto, é útil enquanto retórica política, aspiração, e um caminho a seguir (inevitavelmente pavimentado com fracassos), no qual o acesso é uma promessa, uma esperança, não uma garantia” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 31, tradução nossa)<sup>65</sup>.

Este recente debate fomentado sobretudo pelos campos da AM e dos EA constitui-se como uma das articulações mais pronunciadas do reconhecimento de espectralidades heterogêneas como uma questão indeclinável às práticas e estudos midiáticos, tangendo diretamente as reflexões sobre legendagem de maneira dupla: a legendagem como serviço de acessibilidade midiática — cujo âmbito de reflexão é dilatado pela *noção universalista de acesso* — e a legendagem como modalidade de TAV — na medida em que o próprio escopo da TAV é reconfigurado em função dos dinamismos da AM e dos EA.

A crítica à concepção de recursos midiáticos uniformes presente nos argumentos da noção universalista de acesso — assim como em outros trabalhos muito anteriores<sup>66</sup> — reitera, de modo geral, a insuficiência de um modelo paradigmático de legendagem orientado pelo nivelamento de um espectador comum e por padrões universais, o qual então surge como paradoxal em uma lógica midiática marcada pela

fragmentação, globalização e desregulamentação dos mercados de produtos midiáticos, aumento da concorrência por audiências menores ou de nicho e, sobretudo, em alguns dos maiores mercados nacionais, o declínio da audiência de massa — principalmente de radiodifusão. A influência gerada pelo desenvolvimento e aplicação de tecnologias digitais tem sido profunda — afetando as lógicas industriais de reprodução, distribuição e *marketing*, bem como permitindo uma virada demótica em direção a novas práticas de consumo, participação e produção através de redes sociais e conteúdos gerados por usuários. Estas mudanças complicaram significativamente o que parece ter sido, retrospectivamente, um paradigma tradicional relativamente simples de comunicação de massa: isto é, um sistema de comunicação centrado em instituições ou organizações mais ou menos articuladas ao funcionamento do Estado, livremente acessível a todos, preocupado com a produção do cidadão como um sujeito nacional, e assumindo como público potencial toda a população do país (Turner, 2010, p. 164, tradução nossa)<sup>67</sup>.

<sup>65</sup> “The notion of ‘media for all’ may be problematic if it is used as a slogan and accepted as a fact. It is, however, useful if used as policy rhetoric, as an aspiration and a path to follow (inevitably paved with failure to deliver), where access is a promise and a form of hope, rather than a guarantee” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 31).

<sup>66</sup> Kirkland (1999), em uma pesquisa de recepção desenvolvida com 207 surdos, já concluía que “embora existam certas áreas de concordância e certas combinações de recursos que possam ser inferidas como estando próximas do consenso, nenhum modelo específico de legenda adequou-se à preferência de todos os espectadores. Isto sugere que a indústria televisiva deve considerar alguns meios para atender às diferenças e preferências individuais” (p. 258, tradução nossa).

<sup>67</sup> “The context for these shifts in the structure and rationale for the media industries is already one of

Seja como recurso de *tradução, interação, narração* ou *acesso*, a legenda configura-se como um artifício de mediação de conteúdos e espectralidades multiformes, que escampam à delimitação *a priori* em um contexto não mais restrito às regulações da mídia tradicional, agora coexistente com a mídia horizontal, elaborada por usuários<sup>68</sup>.

Ao mesmo tempo que a dinâmica digital ofusca padrões gerais de audiência, traçar uma caracterização rígida de *legendagem* também se torna uma tarefa mais intrincada, dificultando compreensões como as de que a legendagem é uma “tradução que segue parâmetros técnicos de legendagem preconizados por teóricos nos estudos do comportamento ocular e da legendagem” (Vieira, 2020, p. 201) ou mesmo de que “consiste na tradução de falas e de informações visuais e sonoras de uma produção audiovisual em texto escrito” (Chaves, 2017, p. 30). Isto também se aplica às definições gerais de legenda elaboradas através da tipificação da sua forma<sup>69</sup>, muitas vezes realizadas a partir da discriminação de propriedades tipográficas e espaciotemporais específicas — posicionamento, número máximo de linhas e caracteres, duração etc. —, uma vez que a premissa de *uma* forma relativamente padronizada é confrontada pela diversidade das práticas contemporâneas e pela mitigação das limitações técnicas que poderiam justificar a manutenção de uma aparência predominante.

Esta dissolução de um arquétipo basilar em uma “miríade de novos tipos de legendagem” (Díaz-Cintas, 2018, p. 129, tradução nossa)<sup>70</sup> surge, então, como uma condição que parece ser inalienável mesmo às pesquisas empíricas dedicadas a

---

significant change: it is marked by fragmenting, globalizing and deregulating markets for media products, increased competition for smaller or niche audiences, and, most importantly, in some of the larger domestic markets, the decline of sections of the mass audience – especially for broadcasting. The influence generated by the development and application of digital technologies has been profound – affecting the industrial logics of reproduction, distribution and marketing, as well as enabling a demotic turn towards new practices of consumption, participation and production through social networking and user-generated content. These changes have significantly complicated what seems in retrospect to have been a relatively simple traditional paradigm of mass communication: that is, a communication system focused on institutions or organizations more or less closely articulated to the operation of the state, freely accessible to all, concerned with the production of the citizen as a national subject, and taking as their potential audience the whole of the population of the nation-state” (Turner, 2010, p. 164).

<sup>68</sup> “Os novos desenvolvimentos na mídia horizontal controlada pelo usuário, que lhe permite alterar, armazenar, copiar, distribuir e comentar sobre o fluxo de informações, não excluem a comunicação de massa” (Neuman, 1995, p. 8, tradução nossa).

<sup>69</sup> Para uma discussão acerca de algumas das principais definições de legendagem e suas modificações ao longo do tempo, consultar Guillot (2019).

<sup>70</sup> “Particular emphasis is placed on the increasingly prominent role played by subtitling in popular culture and the *myriad of new subtitling types* emerging in the mediascape” (Díaz-Cintas, 2018, p. 129).

configurações normativas de legenda, que talvez não possam mais ignorar uma audiência cujas

competências e expectativas são extremamente diversas, tão diversas quanto as diferenças socioculturais das audiências, em termos de idade, status, educação, hábitos de visualização e processamento, elas próprias em um *estado de fluxo* à medida que o público na era da multimídia *online* se torna mais apto a processar textos em tela em contextos semiótica complexos. A obtenção de dados empíricos é tecnicamente desafiadora, e limitada, com algumas poucas investigações experimentais sendo realizadas a princípio [...]. Este campo agora está se desenvolvendo através de estudos que utilizam tecnologia de ponta na pesquisa (por exemplo, rastreadores oculares). Estudos mais recentes parecem estar motivados a revisar os padrões uniformes que predominam na legendagem comercial, mas que já são desafiados na atividade não profissional por *práticas irregulares que derogam as prescrições normativas e as expectativas que elas concebem*. A própria tecnologia está tornando algumas dessas limitações práticas uma coisa do passado (Guillot, 2019, p. 35, tradução e grifo nosso)<sup>71</sup>.

Dispersa em uma profusão de arranjos possíveis, a *legenda* agora reivindica a resignação de uma abordagem estritamente pautada em um modelo fundamental para, assim, assumir-se como multiplicidade a-centrada e não hierárquica. Isto é, demanda o deslocamento de uma compreensão *arborescente* para uma *rizomática*.

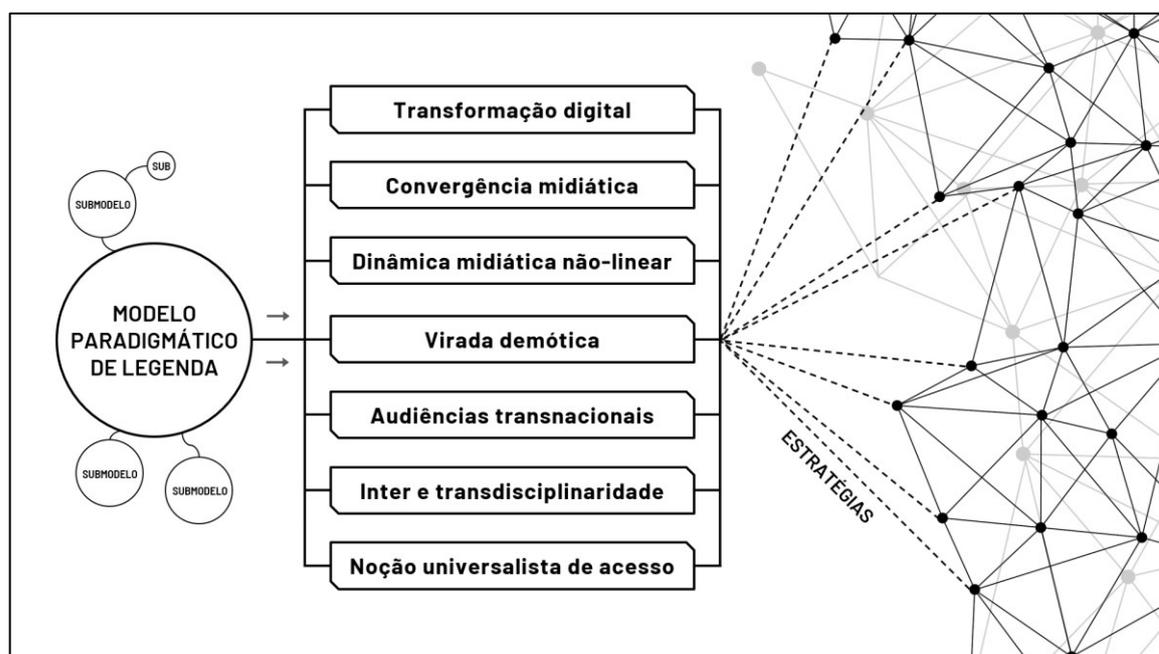
Oriundo da botânica, o conceito de *rizoma* é articulado por Deleuze e Guattari (1995) como um sistema composto por múltiplas linhas dispostas em um plano de consistência, no qual quaisquer pontos podem ser conectados sem remeter a uma estrutura central e originária. Diferentemente do sistema *arborescente*, em que as eventuais multiplicidades são hierarquicamente descendentes de uma unidade principal — por isso a imagem da árvore, com seu conjunto ascendente de raízes-tronco-galhos —, o sistema *rizomático* comporta multiplicidades entremeadas por linhas anucleadas que se entrecruzam e se estendem em todos os sentidos, dispostas em um plano de extremidades fugidias e sempre suscetível a modificações. Pensar a legenda enquanto rizoma é reconhecer que uma variedade de fluxos midiáticos e críticos *agenciam* sua heterogeneidade congênita ao

---

<sup>71</sup> “Capacities and expectations are highly variable, as variable as target audiences are diverse — socioculturally, in terms of age, status, education, viewing and processing habits, themselves in a state of flux as audiences get more adept at processing text on screen in semiotically complex contexts in the age of online multimedia. Empirical backup has been technically challenging to secure, and limited, with few dedicated experimental investigations initially [...]. It is now building up with studies harnessing cutting-edge technology to research (e.g. eye trackers). These more recent studies look set to prompt reviews of the one-size-fits-all approaches ubiquitous in mainstream subtitling, but already challenged in fansubbing by unfettered practices putting paid to the normative and to the expectations it creates. Technology itself is making some of these practical limitations a thing of the past” (Guillot, 2019, p. 35).

esmorecer os centros que organizavam um modelo paradigmático — a partir do qual submodelos derivariam —, dando lugar à compreensão de legendagem como multiplicidade de estratégias simultâneas, desvinculadas de dicotomias rígidas que permitiriam, por exemplo, designar procedimentos *essencialmente* bons ou maus.

Figura 4 – Deslocamento da compreensão arborescente de legenda para a rizomática



Fonte: produzido pelo autor

Isso não significa que não há índices de referência que possibilitem avaliar ou distinguir estratégias de legendagem, mas que um número finito de configurações (*estados*) de legenda é agenciado e converge por linhas de diferentes funcionamentos, remetendo-se sem a dependência de uma unidade central, de modo que as suas elaborações — aplicadas ou teóricas — sejam realizadas em função de suas *circunstâncias*, não de sua *essência*.

Não se trata aqui de assumir um entusiasmo acrítico e completamente otimista perante à cultura de “massa” — apologético do ideário dos *integrados* (Eco, 1979) —, nem de profetizar um mundo completamente novo promovido por uma *revolução digital*, que arrasaria a “tirania” dos antigos conglomerados midiáticos ao conceder o domínio absoluto da mídia a indivíduos emancipados — um posicionamento que Turner (2009) denomina *ortodoxia digital*<sup>72</sup>. A dinâmica participativa

<sup>72</sup> Ao elencar seus aspectos negativos, Turner (2009) afirma que “a ortodoxia digital assume que a indústria de radiodifusão está em estágio terminal, que as tecnologias de radiodifusão estão

da *cultura digital* não é plenamente igualitária e nem intrinsecamente democrática (Hindman, 2009), frequentemente operando sob um viés notadamente antidemocrático, pautado na desinformação e na polarização do debate político (Christie, 2019), uma conduta que marca profundamente a história recente do Brasil (Ratier, 2020; Ribeiro; Ortellado, 2018). Ainda, mesmo o mais fanático dos *ortodoxos digitais* precisaria

reconhecer que há limites ao esquema de fragmentação e individualização que tem sido tão importante na produção e consumo de mídia *online*, mas que é tão antipático aos modelos de mídia mais tradicionais que, precisamos lembrar, ainda controlam a economia global da mídia (Turner, 2010, p. 153, tradução nossa)<sup>73</sup>.

A indústria midiática, a lógica empresarial e os poderes estruturantes ainda existem. A *convergência* também é conduzida por interesses econômicos, criando múltiplas formas de vender conteúdos aos consumidores, e em alguma linha do *rizoma* “corre-se sempre o risco de reencontrar nela organizações que reestratificam o conjunto” (Deleuze; Guattari, 1995, p. 18). Muitas das atividades *alternativas* se constituem como fenômenos periféricos aos fluxos comerciais (Jenkins, 2009), e as eventuais dicotomias e hierarquias não são absolutamente abolidas, subsistindo em protocolos circunstanciais, pois “existem nós de arborescência nos rizomas”, assim como “empuxos rizomáticos nas raízes” (Deleuze; Guattari, 1995, p. 31).

Assim, não se pretende apontar que estratégias tradicionais de legendagem foram suplantadas por novas formas ou que elas são anacrônicas em uma era desagrilhoada de quaisquer preceitos. O que se torna significativo nessa conjuntura midiática não é identificar indícios de *superação*, mas de *ampliação*. O desenvolvimento nos modos de distribuição, produção e audiência do texto audiovisual; a proliferação de dispositivos de (re)produção; e as diferentes interações e espectralidades de usuários — sejam indivíduos ou grupos — enredados em uma *convergência* de múltiplas lógicas midiáticas fecundam alternativas de legendagem que complicam o postulado de um procedimento relativamente singular.

---

ultrapassadas, e que o modelo nacional de televisão é paternalista, antiquado e antidemocrático” (p. 57, tradução nossa).

<sup>73</sup> “Anyone attempting to see into the future would need to recognize that there must be limits to the pattern of fragmentation and individualization that has been so important in driving the online production and consumption of media, but which is so antipathetic to the more traditional media models which, we need to remember, still control the global media economy” (Turner, 2010, p. 153).

A própria restrição da legendagem como uma atividade tradutória que busca representar fielmente o conteúdo verbal do texto original torna-se insuficiente neste cenário também entremeado por práticas *não representativas* de legendagem, que “servem como plataformas para a expressão de experiências subjetivas do espectador” (Pérez-González, 2014, p. 230, tradução nossa)<sup>74</sup>, e por estratégias frequentemente agrupadas sob o termo *legendagem criativa*, que “não buscam traduzir o diálogo original, mas melhorar os aspectos de caracterização ou construir a narrativa de maneiras mais envolventes e imersivas” (Pérez-González, 2020b, p. 101, tradução nossa)<sup>75</sup>.

Desta maneira, mesmo os atributos mais constantes da legendagem assumem um caráter circunstancial, complexificando as convicções sobre sua natureza, sua inerência, o que, somado à crescente interdisciplinaridade que ela suscita — mobilizando estudos do cinema, das mídias, da semiótica, entre outros —, situa-a como objeto possível de diversos campos. Assim,

não apenas a análise, mas também a criação de legendas não deve se basear apenas nos estudos de tradução. Os estudos de cinema podem oferecer uma visão da composição da imagem e da narrativa, o design gráfico pode oferecer definições de estética e criatividade, os estudos sobre usabilidade proporcionam os fundamentos sobre o design de experiência do usuário e o design de interface, e as ciências da computação proporcionam uma compreensão dos possíveis processos de automação e de design de software (Fox, 2018, p. 68, tradução nossa)<sup>76</sup>.

Diante da diversidade de possibilidades de legendagem e espectadorialidades na conjuntura midiática contemporânea, a compreensão da legenda enquanto multiplicidade representa uma oportunidade de aprender como ela “*pode ser feita*, em vez de simplesmente documentar como a indústria *quer que seja feita*” (Pérez-González, 2014, p. 234, tradução nossa)<sup>77</sup>. A diluição de um paradigma de legendagem pautado por formas e audiências típicas proporciona novos eixos de

<sup>74</sup> “Rather than seeking to convey pre-encoded linguistic messages or communicative intentions, non-representational translation is a platform for the expression of subjective spectatorial experiences” (Pérez-González, 2014, p. 230).

<sup>75</sup> “Creative subtitles [...] do not seek to deliver translations of the original spoken dialogue but rather to enhance aspects of characterisation or progress the narrative in more involving or immersive ways (Dywer 2015)” (Pérez-González, 2020b, p. 101).

<sup>76</sup> “[...] not only the analysis (cf. Chaume 2004) but also the creation of subtitles should not purely be based on translation studies. Film studies can offer insight into image composition and storytelling, communication and graphic design can offer definitions of aesthetics and creativity, usability studies provide basics of user experience design as well as interface design, and computer sciences provide insight into potential automation processes and software design” (Fox, 2018, p. 68).

<sup>77</sup> “Ultimately, these new domains represent an opportunity to learn more about how audiovisual translation *can be done*, rather than to simply document how the industry *wants it done*” (Pérez-González, 2014, p. 234).

reflexão acerca deste dinâmico fenômeno, de modo que até mesmo a discussão voltada à finalidade aplicada e a revisões normativas dificilmente pode se manter alheia à consideração por formas simultâneas e igualmente válidas, impelindo-a a reconhecer suas escolhas deliberadas e a identificar seus compromissos, alinhamentos e concepções fundamentais, como as de *tradução* e *acesso*. Por fim, não se trata de diagnosticar decrepitudes e debilidades, mas, bem pelo contrário, de reivindicar toda a potência da *legenda*.

#### 4 A PROFUSÃO FORMAL DA LEGENDA

O momento de fluxo contemporâneo tem dois princípios. O primeiro é o nascimento e o desenvolvimento da produção digital de filmes, com isto me refiro ao progresso das duas últimas décadas na composição digital de efeitos especiais e à libertação da edição e da filmagem das restrições impostas pelo filme analógico e pelos distribuidores de filmes para cinemas e consumidores. Corolário disto, principalmente da distribuição de vídeo através de discos ópticos e redes de dados, é a teorização de um cinema transnacional acompanhando o capitalismo multinacional. Longe de tentar analisar estes desenvolvimentos, é suficiente notar sua presença, ainda que apenas em nível teórico ou discursivo. As câmeras virtuais e os efeitos visuais rescindiram as limitações físicas da imaginação do produtor de filmes, ao mesmo tempo que as etapas de produção, exibição e consumo parecem estar livres das pressões nacionalistas (Kofoed, 2011, tradução nossa)<sup>78</sup>.

Adotando temporariamente aquela cisão binária entre forma e conteúdo — que na legendagem geralmente é formulada através da distinção entre *parâmetros técnicos* e *parâmetros linguísticos* (Bartoll, 2004; Rodrigues; Tassara; Peres, 2023) —, este capítulo é dedicado à exposição de algumas manifestações formais da legenda, algumas variações em sua aparência, em sua composição material, mantendo em segundo plano a consideração pelas dissensões no âmbito verbal — ainda que este seja um tópico bastante produtivo no cenário globalizado e digital (Baker, 2019; Lee, 2021; Santiago Vigata; Mata, 2019; Spolidorio, 2017a; Yuan, 2021) —, de modo a verificar a diversidade de estratégias de legendagem através de alguns exemplos.

Em um momento anterior, o dinamismo formal da legenda esteve associado principalmente à legendagem amadora de animações japonesas — *fansubbing* de animes —, cuja exposição de suas estratégias formais está presente em diversos trabalhos (Cordeiro, 2020; Diaz-Cintas; Sánchez, 2006; Lading, 2018; Pérez-González, 2007b; Simó, 2005; Sousa, 2011) e seus procedimentos de legendagem através da utilização de diferentes cores, fontes tipográficas, efeitos visuais e

---

<sup>78</sup> “The contemporary moment of flux is twofold. First is the birth and growth of digital filmmaking, by which I refer to the past two decades' progression from digital compositing of special effects to the freeing of editing and filming from the constraints of physical film stock and the distribution of film to theatres and consumers. Corollary to this, particularly distribution via video discs and data networks, is the theorizing of a transnational cinema accompanying multinational capitalism. Far from attempting to analyze these developments, it is sufficient to note their presence, if only at a theoretical or discursive level. Virtual cameras and visual effects have rescinded the limitations of physics from a filmmaker's imagination, while on each level of production, exhibition and consumption appear to be freed from nationalist pressures” (Kofoed, 2011).

paratextos, por vezes são tomados como atividades precursoras de formas alternativas de legendagem (Chaume, 2019a; O'Hagan, 2009).

Figura 5 – Exemplo de *fansub* de anime



Legenda: falas simultâneas indicadas por posicionamento vertical oposto, utilização de fonte tipográfica não convencional, identificação cromática de personagens, colorização do contorno dos caracteres em conformidade com a paleta predominante na obra (imagem à direita)

Fonte: legenda produzida pelo grupo Aenianos para a animação *Yumeiro Pâtissière* (2009)

A crescente familiaridade com as estratégias formais operacionalizadas nas *fansubs* de anime (Fig. 5) — como o “uso de fontes diferentes condizentes com a atmosfera de uma obra, legendas com mais de duas linhas, e glosas para explicar elementos culturais” (Caffrey, 2009, p. 3, tradução nossa)<sup>79</sup> —, principalmente entre espectadores inseridos em comunidades de fãs de anime, implicou a expansão da utilização desses recursos para além dos ambientes não comerciais, passando a ser adotados também na distribuição de animações para a televisão e vídeo doméstico.

<sup>79</sup> “Some types of abusive subtitles used in both fansubs and commercially released anime to increase the authenticity of a translation include the use of different fonts to match the mood of a piece (e.g. gothic font for a period vampire drama), subtitles exceeding two lines in length, and pop-up glosses to explain culturally marked content” (Caffrey, 2009, p. 3).

Figura 6 – Exemplo de legenda de anime para DVD



Fonte: Caffrey (2009, p. 130)

Diferentemente das *fansubs* elaboradas em ambientes não comerciais, que, ao menos inicialmente, eram geralmente produzidas como legendas *abertas* — renderizadas com o vídeo e que não podiam ser desabilitadas pelos usuários —, alguns dos procedimentos característicos das *fansubs* de anime são, nas legendas desenvolvidas no circuito comercial, disponibilizados como recursos opcionais, como é o caso de legendas produzidas pela distribuidora *ADV Films* (Fig. 6), nas quais

o espectador pode optar por assistir ao anime com *AD Vid-notes*, um termo usado para descrever as glosas que aparecem no vídeo, uma denominação que provavelmente é um jogo de palavras com o nome da distribuidora de DVD, *ADV Films*. A empresa utiliza glosas em vários de seus lançamentos para DVD. Em *Paniponi dash!* [Fig. 6], a glosa é exibida na imagem em uma caixa branca e é utilizada para explicar ou comentar elementos culturais que aparecem em cada um dos canais semióticos disponíveis: visual-verbal, visual-não verbal, áudio-verbal, áudio-não verbal. Os elementos culturais incluem referências visuais à cultura popular japonesa, informações sobre os dubladores japoneses, explicações sobre termos japoneses nas legendas etc. (Caffrey, 2009, p. 19, tradução nossa)<sup>80</sup>.

<sup>80</sup> “The viewer can choose to watch the anime with AD Vid-notes, a term used to describe pop-up gloss which is most likely a form of wordplay on the DVD distributor’s name, ADV films. The company uses pop-up gloss in several of their DVD titles. In *Paniponi dash!* the pop-up gloss is displayed on screen in a white box and is used to explain or comment on culturally marked items appearing in each of the four semiotic channels available: visual verbal, visual nonverbal, audio verbal, audio. The culturally marked items include visual references to Japanese popular culture, information about the Japanese voice actors, explanations about Japanese terms in the subtitles etc.” (Caffrey, 2009, p. 19).

Além dos anteriormente mencionados, outro procedimento formal recorrente na produção de *fansubs* de anime é o *typesetting* (Pérez-González, 2007a; Urbano, 2013), um processo que inclui a definição das fontes tipográficas, cores e posições da legenda de modo a obter a maior correspondência possível com as propriedades gráficas dos textos visuais de partida — como placas, créditos e paratextos —, resultando no que Pérez-González (2007a) adjetiva como *legendas miméticas*.

Figura 7 – Exemplo de legendas miméticas em *fansub*



Fonte: legenda produzida pelo grupo Hacchi para a animação *Shingeki no Kyojin* (2013)

Na maioria das vezes, os procedimentos de *typesetting* lidam com textos curtos, mimetizando suas características visuais por meio de diferentes reproduções gráficas, como na imagem acima (Fig. 7, item 1), em que a cor, o fundo, a posição, o alinhamento e a espessura da fonte tipográfica do texto de partida são replicadas na tradução. Ocasionalmente, este recurso dedica-se a textos extensos (Fig. 7, item 2), inserindo na imagem um grande volume textual cuja viabilidade de leitura integral pode ser praticamente impossível através de uma reprodução ininterrupta do vídeo. Por exemplo, neste caso (Fig. 7), o texto traduzido contém 373 caracteres no total, sendo exibidos durante cinco segundos, o que exigiria uma velocidade de leitura de cerca de 75 caracteres por segundo, um valor quase quatro vezes superior ao

máximo adotado em legendas tradicionais produzidas profissionalmente<sup>81</sup>. No entanto, além do compromisso com a fidelidade linguística e cultural ao texto de partida em função de uma conduta avessa à domesticação (Pérez-González, 2007a), este tipo de procedimento textual produzido nas *fansubs* de anime, assim como seus efeitos, provavelmente não é produto de incompetência técnica ou negligência em relação ao espectador, mas da consideração por modos de audiência vinculados ao *fansubbing* de anime enquanto estratégias de legendagem em grande parte desenvolvidas durante os períodos iniciais da popularização da *internet* e dos computadores pessoais.

Diversos procedimentos que atualmente caracterizam as *fansubs* de anime foram elaborados na *segunda onda de fansubbing*— em oposição à *primeira onda* na década de 1980 (Massidda, 2020) —, um fenômeno não mais limitado à tradução de animações japoneses, com muitas séries norte-americanas passando a ser traduzidas por legendistas amadores. Esta segunda onda foi catalisada principalmente pela maior disponibilidade dos computadores pessoais e pela ascensão da Web 2.0 — potencializando formas de publicação, compartilhamento e organização de informações (Primo, 2008) —, um período de profundo dinamismo midiático intensificado a partir da virada do milênio. Neste cenário de duas décadas atrás, a versatilidade dos dispositivos de reprodução era muito diferente das atuais. As locadoras ainda existiam, os DVDs eram sonhos de consumo, e os televisores de tubo continuavam desempenhando a dupla função de eletrônico e móvel doméstico. Se hoje podemos facilmente transmitir conteúdos para nossa *Smart TV* — sejam eles acessíveis por meio de assinatura, compra ou compartilhamento —, isto era praticamente inimaginável no início dos anos 2000. Os animes legendados por *fansubbers* eram compartilhados em *blogs* ou através de conexões *peer-to-peer* — possibilitando a transferência de arquivos digitais entre computadores conectados em rede —, sendo geralmente reproduzidos no próprio computador.

Neste período seminal, o espectador de animes legendados por *fansubbers* é o indivíduo sentado em frente ao computador que, com o teclado e o *mouse* ao alcance imediato das mãos, pode instantaneamente redimensionar o tamanho da imagem, diminuir ou aumentar a velocidade do vídeo, interromper ou continuar a reprodução. Isto é, muitos dos princípios que ainda orientam a produção de *fansubs*

---

<sup>81</sup> As diretrizes da legendagem tradicional são discutidas no capítulo *A Legendagem Tradicional e Seus Parâmetros Técnicos*.

de anime parecem estar fundamentados nesta expectativa de uma audiência interativa, tanto em termos midiáticos, que controla a reprodução do vídeo de modo adequado às suas necessidades, quanto em termos sociais, que participa ativamente de comunidades inauguradas a partir dessas práticas de legendagem. Em função disto, um procedimento textual como o presente no exemplo de legendas miméticas em *fansub* (Fig. 7), que exibe uma grande quantidade de informações durante pouco tempo, possivelmente é muito menos um prejuízo do que um benefício neste contexto, porque se compromete com a fidelidade à integralidade do texto de partida e, por meio de uma audiência interativa, sua leitura não é necessariamente inviável.

Além das *fansubs*, algumas estratégias empregadas nas legendas destinadas principalmente ao público com surdez (LSE) também são procedimentos historicamente inclinados à variação formal. Nessas legendas, geralmente os empreendimentos de diversificação formal estão situados no âmbito do que é frequentemente tido como sua característica idiossincrática, a identificação de falantes e a tradução intersemiótica de sons. Indo além da predominância do alinhamento central, do posicionamento inferior e da colorização usual em amarelo e branco (Díaz-Cintas; Remael, 2021), algumas traduções e conjuntos de diretrizes para LSE dinamizam o posicionamento da legenda e adotam uma variedade de cores como estratégias de identificação e tradução, alternativas que não se apresentam como possibilidade singular, mas que podem ser combinadas de diferentes maneiras<sup>82</sup>.

A identificação através do posicionamento busca justapor a legenda à origem do som, podendo estar situada em diferentes pontos de proximidade do elemento emissor<sup>83</sup>, propiciando que a correlação entre legenda e fonte sonora ocorra através de um reconhecimento espacial que dispensa a inserção de muitos descritivos no corpo da legenda<sup>84</sup> e viabiliza a produção de textos de menor dimensão. Esse

---

<sup>82</sup> Para uma ampla exposição de diferentes estratégias de identificação e tradução intersemiótica na LSE, consultar Carvalho (2020), Fox (2018) e Neves (2005).

<sup>83</sup> Fox (2018) identifica os seguintes procedimentos de posicionamento de legenda na produção de LSE: tradicional (centralizada-inferior); tradicional (centralizada-superior); sobre o falante ou origem do som; abaixo do falante ou origem do som; acima do ponto de foco; abaixo do ponto de foco; abaixo e entre; próximo ao falante; simultaneamente.

<sup>84</sup> Carvalho (2020), referindo-se ao alinhamento da legenda como estratégia de identificação de fonte sonora, indica que “o uso deste método de alinhamento para identificar falantes não prescinde do método descritivo. Apesar de conseguir distinguir o falante, o alinhamento não tem como nomear o falante. Assim, o método de alinhamento necessita do método descritivo quando há a necessidade de nomear o falante” (p. 72–73).

procedimento pode servir à identificação espacial de sons de toda espécie, mas é mais comumente utilizado para o reconhecimento de falantes, recurso inclusive previsto na *Norma Brasileira de Acessibilidade na Televisão* (ABNT, 2016)<sup>85</sup>, e cuja automação do processo de elaboração é objeto de investigação de muitos trabalhos dedicados ao desenvolvimento de sistemas de posicionamento automático de legenda através de algoritmos de movimento labial, reconhecimento de fala e análise de pontos de foco visual (Akahori; Hirai; Morishima, 2017; Hu *et al.*, 2015; Park *et al.*, 2008; Tapu; Mocanu; Zaharia, 2019).

Figura 8 – Exemplos de posicionamento da legenda próximo à origem do som



Legenda: a) alinhada sobre o falante; b) posicionada abaixo do falante, simultaneamente à exibição de descritivo sonoro; c) situada automaticamente próximo ao falante através de reconhecimento de pontos de foco e de falantes; d) próximo à origem de som fora da tela

Fonte: a) *Nelly & Monsieur Arnaud* (1995); b), d) Fox (2018, p. 90, 92); c) Akahori, Hirai e Morishima (2017, p. 106)

Já o emprego de diferentes cores na LSE é um recurso disponível desde a implementação dos sistemas *Teletext* e *NABTS*, associados à televisão analógica e que permitem a transmissão de caracteres e elementos gráficos na televisão em até

<sup>85</sup> “No sistema CC [*closed caption*] pré-gravado, permite-se posicionar as legendas em diferentes níveis da tela (inferior, médio ou superior), de acordo com situações cênicas específicas, exposição de créditos ou letterings; a *legenda deve estar posicionada próximo ao falante* ou precedida pelo nome do falante entre colchetes” (ABNT, 2016, p. 6, grifo nosso).

oito cores<sup>86</sup>. Esse tipo de aplicação é mais comum em países em que a produção de LSE é historicamente orientada por guias, produzidos por instituições ou pela indústria, que preveem a colorização entre suas diretrizes, como França (CSA, 2011), Espanha (AENOR, 2003, 2012) e Reino Unido (BBC, 2022; ITC, 1999). Assim como o posicionamento, esta funcionalidade não está limitada à identificação de falantes, mas pode servir como elemento indicativo de diferentes informações sobre o texto audiovisual, como pode ser verificado nos quadros abaixo:

Quadro 1 – Relação de cores e atribuições na antiga norma espanhola de LSE

Cor dos caracteres	Cor de fundo	Atribuição
Amarelo	Preto	Primeiro protagonista
Verde	Preto	Segundo protagonista
Ciano	Preto	Terceiro protagonista
Magenta	Preto	Quarto protagonista
Branco	Preto	Efeitos sonoros Legendas ao vivo e informativas Documentários com somente um narrador
Roxo	Branco	Efeitos sonoros
Azul	Branco	Efeitos sonoros
Azul	Amarelo	Músicas

Fonte: traduzido e adaptado de AENOR (2003)

Quadro 2 – Relação de cores e atribuições na norma francesa de LSE

Cor dos caracteres	Atribuição
Branco	Falante visível na tela
Amarelo	Falante não visível na tela
Vermelho	Indicações sonoras
Magenta	Indicações musicais e letras de canções
Ciano	Narrador, pensamentos de personagem e comentários
Verde	Uso de língua estrangeira

Fonte: traduzido e adaptado de CSA (2011)

<sup>86</sup> Os sistemas Teletext e NABTS permitem sete cores de texto (branco, ciano, magenta, amarelo, vermelho, azul e verde) e oito cores de fundo, incluindo o preto (Baker *et al*, 1984, apud Neves, 2005; Robson, 2004).

Além dos usos relacionados acima (Quadro 1 e 2), outros também são descritos na literatura dedicada à LSE, como a utilização de cores para destacar ou dar ênfase a palavras (Baker *et al*, 1984, apud Neves, 2005), e a adoção de esquemas mais reduzidos em alguns países, como é o caso de Portugal, que utiliza apenas duas cores, amarelo e branco<sup>87</sup>. Apesar do processo de digitalização da transmissão televisiva, obsoletando sistemas anteriores como o *Teletext*, a identificação por meio da colorização ainda é vigente em legendas intralinguais de países nos quais o recurso tornou-se habitual, e provavelmente é o exemplo mais perene de exploração das propriedades formais da legenda para além da aparência monocromática, abrindo caminho para o desenvolvimento de outras proposições cromáticas de legendagem, como as *legendas emocionais* (Ohene-Djan; Shipsey, 2006) e as *legendas adaptáveis* (Davoudi; Davoudi; SeifNaraghi, 2009).

Figura 9 – Exemplos de colorização em legendas em legendas intralinguais



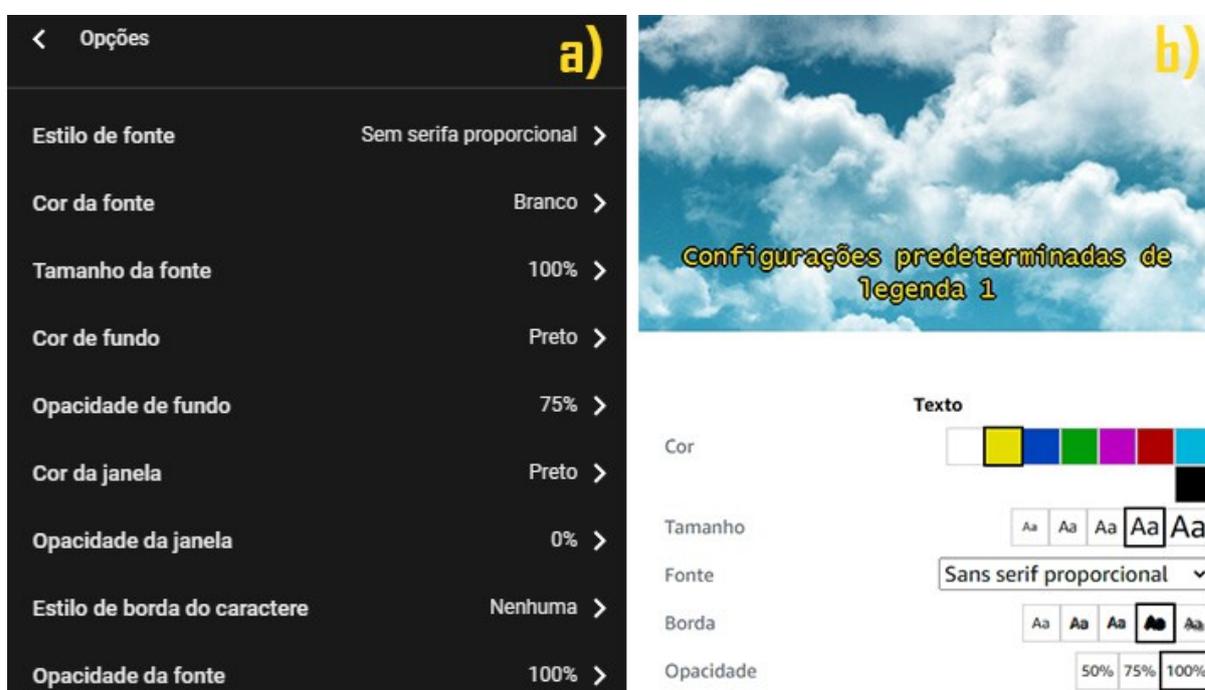
Legenda: a) identificação cromática de falante; b) identificação de música por cor da fonte e de fundo; c) colorização simultânea a posicionamento; d) identificação cromática de vários falantes

Fonte: a) *Charles I: Downfall of a King* (2019); b), d) Neves (2005, p. 193, 237); c) Fox (2018, p. 88)

<sup>87</sup> “Em Portugal, utiliza-se um sistema de apenas duas cores: em amarelo, legendas de diálogo de personagens fora da tela, identificação de falantes e traduções de efeitos sonoros e em branco, as falas de personagens em tela” (Nascimento, 2018, p. 27).

Enquanto as práticas de *fansubbing* de animes, inicialmente realizadas para distribuição em VHS<sup>88</sup> (García, 2010), e as de LSE, em grande parte desenvolvidas a partir dos recursos da televisão analógica, originam-se em um contexto pré-digital, o desenvolvimento dos processos de *digitalização* amplia as possibilidades formais da legenda de maneira exponencial. Neste cenário assinalado pela *transformação digital*, multiplicam-se não apenas as formas de produção de legendas, mas também as de exibição, por meio da ampliação das possibilidades de customizar a aparência da legenda de acordo com as preferências do usuário.

Figura 10 – Exemplos de opções de customização de legenda



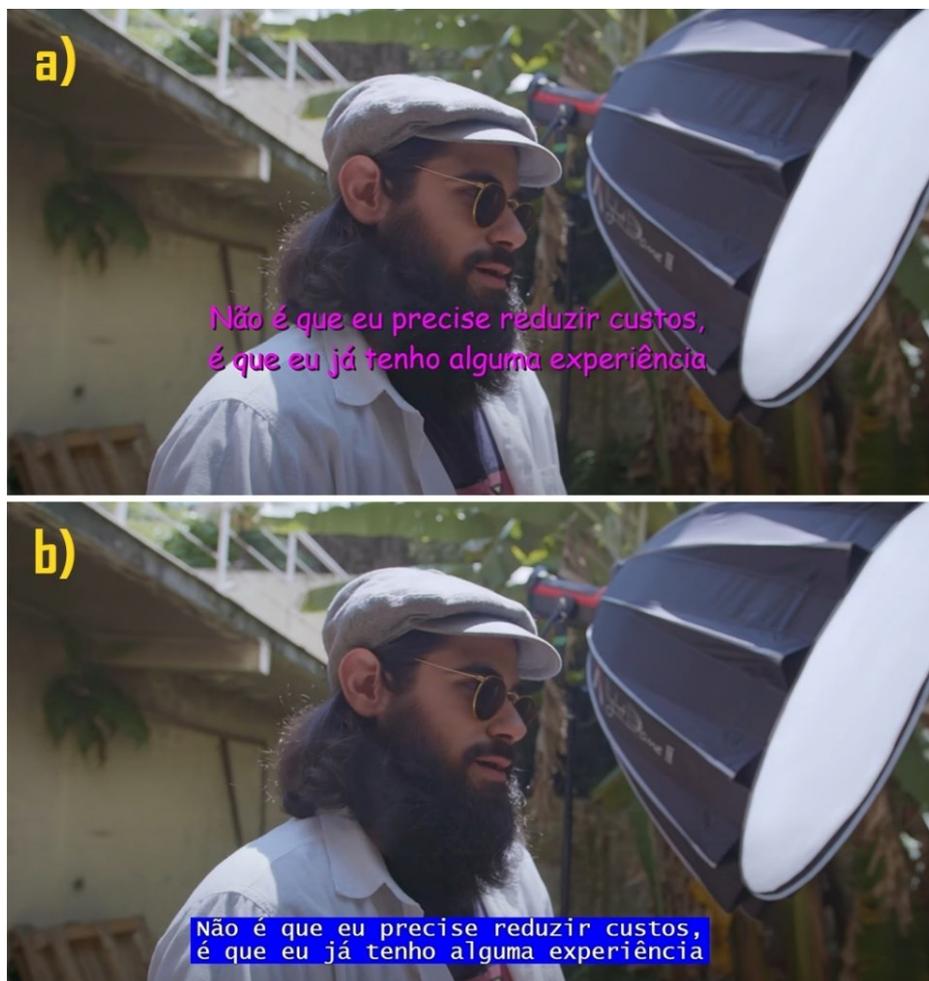
Fonte: a) YouTube; b) Amazon Prime Video

O usuário de plataformas de vídeo, por exemplo, geralmente tem à disposição uma série de opções de customização da legenda (Fig. 10), podendo definir a fonte, o tamanho, o fundo, a cor e outras especificações tipográficas e espaciais da legenda exibida, tendo assim a possibilidade de adotar uma configuração adequada às suas necessidades ou preferências. É um recurso que desagrega a predefinição absoluta da forma da legenda por parte do legendista — podendo afetar diretamente a determinação de configurações relacionadas à disposição do texto, como a

<sup>88</sup> Fitas VHS (*Video Home System*) são mídias de armazenamento analógicas que, até a introdução do DVD no mercado, eram o principal formato de distribuição de produtos audiovisuais.

segmentação e o posicionamento —, viabilizando a recomposição formal da legenda por meio de um consumo ativo e ajustável.

Figura 11 – Exemplos de customização de legenda em plataforma de vídeo



Fonte: YouTube

Estas possibilidades de customização por parte do usuário ilustram o dinamismo de um produto não mais necessariamente restrito a uma forma definida *para* o espectador, assumindo uma forma ajustável a ser configurada *pele* usuário (Fig. 10-11). Porém, esta flexibilidade circunstancial diz respeito à legenda enquanto um resultado, não enquanto um processo, e a potência produtiva catalisada na era digital é principalmente visível através das estratégias de elaboração de legendas, isto é, de *legendagem*.

Assim como as inserções textuais na televisão muitas vezes acompanham o seu estilo *autorreflexivo* (Fig. 2-3), a forma da legenda pode estar vinculada a outras

lógicas midiáticas, que orientam seus aspectos *gráficos* (como dimensão, tipografia, opacidade e colorização), *espaciais* (como posicionamento ou alinhamento) e *cinéticos* (como movimentações e modos de transição).

Figura 12 – Exemplo de legenda em *spot* promocional de filme



Fonte: *A Pequena* [...] (2023)

Elaborada para um *spot*<sup>89</sup> de filme — um vídeo promocional de curta duração — a legenda exibida acima (Fig. 12) é apresentada através de um modo de transição<sup>90</sup> geralmente não previsto nas categorizações de legendagem, que classificam este procedimento entre dois tipos: *roll-up* e *pop-up* (Araújo; Assis, 2021; Díaz-Cintas; Remael, 2021). As legendas apresentadas em *roll-up* surgem na imagem continuamente, a partir da parte inferior do seu espaço de exibição, sendo utilizadas principalmente em legendas produzidas ao vivo, enquanto as legendas *pop-up* são exibidas por meios de blocos de texto, de maneira intermitente, sendo indicadas como “o modo de exibição padrão em legendas pré-preparadas” (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 25, tradução nossa)<sup>91</sup>. Diferenciando-se destes dois modos, aqui (Fig. 12) os caracteres surgem de maneira gradual e assimétrica, revelando o conteúdo completo da legenda ao fim deste paulatino processo, um procedimento concatenado com a atmosfera crítica do conteúdo do vídeo e também do *spot* enquanto um artifício de marketing.

Simultaneamente, a aparência ostensiva deste texto parece estar subordinada a uma lógica publicitária cujo “objetivo principal é provocar a reação desejada nos espectadores e fazer com que eles reajam e respondam” (Luque, 2010, p. 44, tradução nossa)<sup>92</sup>. A diferença de tamanho entre as linhas da legenda, o texto em caixa alta, a fonte serifada acompanhando o estilo tipográfico adotado na campanha publicitária do filme, e o gradiente de cor em conformidade com as tonalidades do vídeo e da empresa produtora (Walt Disney) associam-se a um complexo semiótico publicitário cujo âmbito de análise, para Munday (2004), excedia o escopo investigativo dos estudos da tradução até então:

---

<sup>89</sup> Horváth e Gyenge (2018) descrevem os *spots* promocionais de filmes como “estilisticamente semelhantes ao padrão de *trailers* (geralmente são apenas uma versão reduzida). Sua duração, de 30 a 60 segundos, é a mesma dos *teaser trailers*, sendo normalmente exibidos em períodos próximos ou posteriores ao lançamento do filme, como parte das etapas finais da campanha de marketing” (p. 96, tradução nossa).

<sup>90</sup> *Modo de transição* refere-se ao modo como as legendas surgem e sucedem-se na imagem. Adotamos este termo a partir do uso de *transição* como técnica cinematográfica, que corresponde a “qualquer uma das várias técnicas que um editor de filmes utiliza para passar de uma cena ou sequência para outra” (Beaver, 2007, p. 237, tradução nossa). Na legendagem, este procedimento também é denominado como *modo de exibição* (Díaz-Cintas; Remael, 2021) e *tipo de legenda* (Araújo; Assis, 2021), porém consideramos que *modo de transição* designa esta dinâmica com mais precisão.

<sup>91</sup> “Subtitles can appear on screen intermittently, in full and in one go, in which case they are known as block, pop-up or pop-on subtitles. They are *the standard display mode in pre-prepared subtitling* [...]” (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 25).

<sup>92</sup> “Whatever the intention, th[e] primary goal [of audiovisual ads] is to trigger the desired reaction in the viewers and get them to react and respond” (Luque, 2010, p. 44).

A multiplicidade de variáveis existentes nos contextos culturais e comunicativos dos anúncios publicitários e as diferentes abordagens dos próprios anunciantes exigem uma extraordinária amplitude de análise. Há um uso incrivelmente criativo de recursos linguísticos nos anúncios e um elemento notável de complexa interação semiótica entre texto escrito e imagem. [...] Esta ligação entre o visual e a palavra é crucial e exige uma análise muito mais ampla do que a oferecida até agora nos estudos de tradução (p. 211, tradução nossa)<sup>93</sup>.

Todavia, o dinamismo gráfico, espacial e cinético na legendagem não é um fenômeno exclusivo da esfera publicitária, e podemos encontrar um exemplo ainda mais expressivo no que Carvalho (2020) nomeia de *legenda dinâmica*<sup>94</sup>.

Figura 13 – Exemplo de legendas dinâmicas



Fonte: *Gallaudet: the film* (2010)

<sup>93</sup> “The multiplicity of variables surrounding the cultural and communicative contexts of adverts, and the different approaches of the advertisers themselves, require a daunting breadth of analysis. There is an amazingly creative use of linguistic resources in adverts and a notable element of complex semiotic interaction between written text and image, as well as music in TV ads. [...] This link between the visual and the word is crucial and requires far more analysis than has so far been offered in translation studies” (Munday, 2004, p. 211).

<sup>94</sup> Carvalho (2020) utiliza o termo *legenda dinâmica* para se referir a estratégias que dinamizam as propriedades gráficas, espaciais e cinéticas da legenda, no entanto o termo também aparece na literatura em referência a estratégias que apenas mobilizam alternativas de posicionamento da legenda (Akahori; Hirai; Morishima, 2017; Brown *et al.*, 2015).

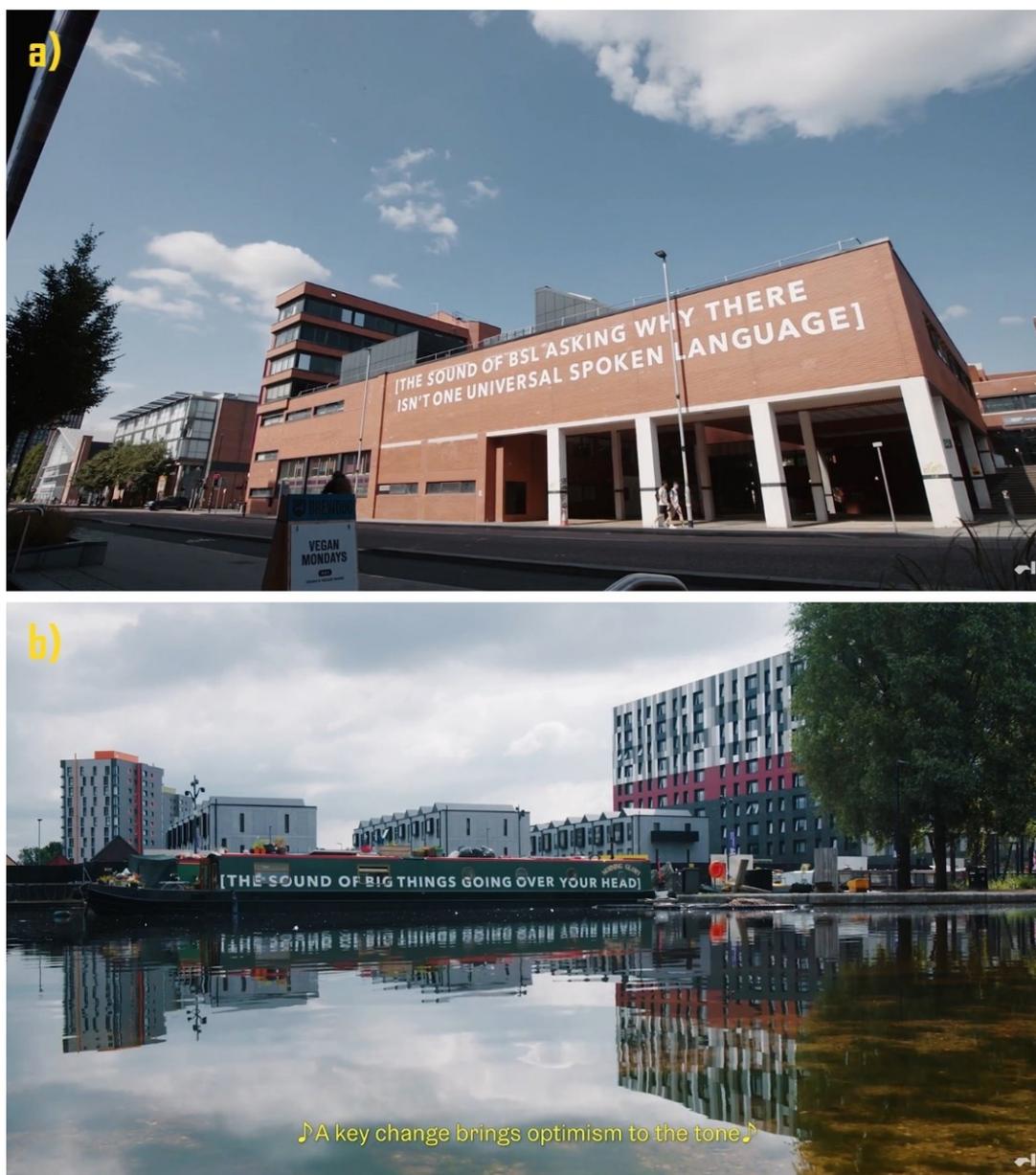
Produzido sem trilha sonora e majoritariamente em língua de sinais, o curta-metragem *Gallaudet* — que apresenta os espaços e sujeitos da Universidade Gallaudet, cujos programas educacionais são desenvolvidos para pessoas surdas — é legendado por meio de uma estratégia intensamente dinâmica (Fig. 13). Como no exemplo anterior (Fig. 12), o modo de transição também é gradual, entretanto aqui o ritmo de exibição acompanha a cadência da fala. O posicionamento da legenda é realizado de maneira a proporcionar o reconhecimento espacial dos falantes — sobrepondo ou justapondo a legenda aos enunciadores — e, como um componente da *mise-en-scène* do filme, sua posição na imagem varia conforme as mudanças de perspectiva geradas pelos movimentos de câmera. Quanto aos aspectos gráficos, a colorização amarela é ocasionalmente utilizada para dar ênfase a palavras e termos (Fig. 13b), e a fonte tipográfica adotada varia em função do contexto comunicativo, empregando-se, por exemplo, uma fonte sóbria e sem serifas como a Helvetica — por vezes adjetivada como *mecânica* (Frielink, 2021) e *neutra* (Díaz-Cintas; Remael, 2021) — no contexto de uma reunião institucional (Fig. 13a), e uma fonte serifada e tradicional como a Times New Roman — frequentemente utilizada na mídia impressa — no contexto de um debate sobre livros (Fig. 13b).

Referindo-se às estratégias de legendagem utilizadas em *Gallaudet*, Carvalho (2020) observa que “nesse vídeo, elaborado com a participação de alunos surdos, temos um exemplo de uma legenda [...] que segue como referência a experiência vivencial visual dos surdos” (p. 80). É uma constatação semelhante à realizada por Romero-Fresco e Dangerfield (2022) em relação às estratégias de legendagem elaboradas pela artista Sun Kim, ao apontarem que o seu trabalho “nos lembra da rica relação que os surdos têm com o som e utiliza a acessibilidade midiática criativa como uma ferramenta política para trazer a perspectiva dos surdos para um mundo feito para e pelos ouvintes” (p. 26, tradução nossa)<sup>95</sup>.

---

<sup>95</sup> “Sun Kim reminds us of the rich relationship that Deaf people have with sound and uses creative MA as a political tool to bring the Deaf perspective into a world made for and by the hearing” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 26).

Figura 14 – Exemplo de legendas elaboradas por Sun Kim



Legenda: a) [o som da língua de sinais britânica questionando por que não há uma língua oral universal]; b) [o som de coisas grandes passando na sua cabeça]

Fonte: *Tour of Captioning the City* (2021)

Sun Kim, uma artista com surdez profunda de nascença e sinalizante da língua de sinais americana, elabora uma abordagem criativa de acessibilidade midiática que aproxima a legendagem da poesia (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022). Em seu recente curta-metragem *Tour of Captioning the City* (2021), ela criou diversas legendas que aparecem em diferentes regiões de Manchester e são incorporadas a espaços como muros, ruas, navios e fachadas de edifícios (Fig. 14). Embora nos esforcemos aqui em observar aspectos formais da legendagem a partir

de uma provisória cisão entre forma e conteúdo, os procedimentos formais elaborados por Sun Kim estão indossociavelmente vinculados às suas estratégias verbais, amplamente discutidas por Romero-Fresco e Dangerfield (2022):

O trabalho de Sun Kim expõe o fato de que as legendas são geralmente produzidas por profissionais que têm uma relação com o som muito diferente daquela do seu (principal) público-alvo. Ele também revela a suposição capacitista frequentemente realizada por muitos de nós, pessoas sem deficiência, que associa o som ao silêncio no que diz respeito às pessoas surdas. De fato, os legendistas normalmente são instruídos a não usar as palavras "o som de" em suas legendas, pois isso pode ser ofensivo para os espectadores que não têm (experiência de/acesso a) som. No entanto, conforme observado por O'Daniel (2021) e Booth (2021), o som ressoa, vibra e geralmente é compreendido, percebido, e incorporado por muitos espectadores com perda auditiva de uma forma muito mais profunda e imaginativa do que a maioria das diretrizes de acesso à mídia se preocupa em considerar (p. 23, tradução nossa)<sup>96</sup>.

Através da produção de um texto audiovisual integralmente centrado na complexa experiência sensorial das pessoas surdas, os procedimentos verbais/formais de legendagem elaborados por Sun Kim articulam-se em função de seu deliberado compromisso cultural: “eu quero que esses trabalhos imponham ativamente a existência e a cultura das pessoas surdas na vida cotidiana das pessoas ouvintes” (Sun Kim, 2021, tradução nossa)<sup>97</sup>. Ainda, integrando a legendagem à própria concepção do vídeo, as legendas em *Tour of Captioning the City* caracterizam-se como um recurso que não é projetado *a posteriori*, durante as etapas finais de distribuição, mas que é concebido nas etapas de produção audiovisual, manifestando-se como contravia de um cenário histórico no qual “as traduções perderam seu *status* como parte do processo de produção cinematográfica e passaram a fazer parte do processo de distribuição, como é o caso agora” (Romero-Fresco, 2019, p. 1, tradução nossa)<sup>98</sup>.

---

<sup>96</sup> “Sun Kim’s work exposes the fact that captions are normally produced by professionals who have a very different relationship with sound to that of their (main) intended audience. It also reveals the ableist assumption often made by many of us, non-disabled people, that equates sound with silence as far as deaf people are concerned. Indeed, captioners are normally instructed not to use the words “the sound of” in their captions because it could be offensive for viewers who have no (experience of/access to) sound. Yet, as noted by O’Daniel (2021) and Booth (2021), sound resonates, vibrates, and is generally thought of, felt, and embodied by many viewers with hearing loss in a much more profound and imaginative way than most guidelines for media access care to consider” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 23).

<sup>97</sup> “I want these works to actively impose Deaf people’s existence and culture into the everyday lives of hearing people” (Sun Kim, 2021).

<sup>98</sup> “Increasingly outsourced and unsupervised by filmmakers, translations lost their status as part of the filmmaking process and became part of the distribution process, as is the case now” (Romero-Fresco, 2019, p. 1).

Este deslocamento dos recursos de acessibilidade e tradução das etapas tardias de pós-produção para as de produção, da elaboração *ex-post* para *ex-ante*, é um dos principais tópicos contemporâneos nos campos da AM, EA e TAV, e provavelmente tem sua expressão mais sumária através do *princípio de proativismo* — um dos seis princípios do que Greco (2019) denomina *design poiético*<sup>99</sup> —, que indica que “a acessibilidade deve ser contemplada *ex-ante*, não *ex-post*” (p. 11, tradução nossa)<sup>100</sup>. Este debate acerca da logística dos procedimentos de acessibilidade e tradução desenvolve-se de tal maneira que,

nos últimos anos, surgiu uma divergência entre as formas de superar as barreiras linguísticas e culturais durante o *processo de produção* de um filme (pré-produção, produção e etapas iniciais de pós-produção de um filme, entendido aqui como qualquer texto audiovisual) ou *após a finalização do produto*, como uma das estratégias implementadas durante os processos de pós-produção e distribuição, o que historicamente tem sido o caso da dublagem, legendagem, voice-over etc. [No entanto], ambas abordagens podem acarretar diferentes soluções e estratégias criativas, pois algumas delas só podem ser elaboradas no processo de produção, enquanto outras são típicas dos procedimentos de pós-produção (Romero-Fresco; Chaume, 2022, p. 77–78, tradução nossa)<sup>101</sup>.

Podemos também visualizar outros exemplos da concepção da legendagem durante as etapas de produção cinematográfica em um contexto bastante diferente, naquilo que O’Sullivan (2010) refere-se como *legendas diegéticas*, isto é, legendas que estão situadas na dimensão da narrativa cinematográfica — no espaço diegético — e, assim, materializam-se como formas que podem ser percebidas pelas personagens do filme e que desempenham uma função *narrativa* enquanto um constituinte do desenvolvimento da trama.

---

<sup>99</sup> “No decorrer de seu desenvolvimento, por meio do entrelaçamento das áreas que se uniram para sua formação, os Estudos de Acessibilidade adotaram abordagens metodológicas específicas, passando a combiná-las e reestruturá-las para criar seus próprios métodos, cada um deles relacionado a diferentes aspectos envolvidos na acessibilidade. Um desses métodos é o que nomearei como *design poiético* (DP), em que ‘design’ deve ser entendido no sentido mais geral, de políticas a software. O DP surge e se alinha com os recursos internos de acessibilidade e os aplica ao processo de design” (Greco, 2019, p. 10, tradução nossa).

<sup>100</sup> “The *Principle of Proactivism*: accessibility should be addressed *ex-ante*, not *ex-post*” (Greco, 2019, p. 11).

<sup>101</sup> “In the last few years a division has emerged between the ways to overcome linguistic and cultural barriers *during the process* of filmmaking (preproduction, production and early postproduction of a film, understood here as any audiovisual text) or *after the product is completed*, as one of the strategies implemented during the postproduction and distribution processes, as has historically been the case with dubbing, subtitling, voice-over, etc. Both approaches can entail different solutions and creative strategies, because some of them can only be applied in the production process, whereas others are typical of postproduction workflows” (Romero-Fresco; Chaume, 2022, p. 77–78).

Figura 15 – Exemplo de legendas diegéticas



Fonte: *Desperanto* (1992)

As legendas produzidas em *Desperanto* (Fig. 15) — um segmento do filme *Montréal vu par...* (1992) — manifestam-se como um elemento diegético do filme, resignando sua função de recurso exclusivamente destinado ao espectador para assumir uma forma observável e manejável pela personagem. Deste modo, a substância da legenda é transferida de sua intangível dimensão extradiegética para outra, interna à narrativa do filme, que a permite ser lida, manipulada e encoberta pelas corporeidades ficcionais, uma estratégia que a diretora Patricia Rozema (2004) elabora como um esforço de tornar visíveis as tentativas de contato com uma alteridade até então incompreensível:

Em “Desperanto”, eu tentei tornar visível a experiência de tentar acessar outra cultura quando não consigo falar o idioma. Assim, minha peculiar personagem anglo-saxônica chega a Montreal com muitas esperanças de contato e intimidade. Porém, curiosamente, o quarto em que ela se hospeda tem vista para uma parede. Todas as suas experiências são vários esbarrões contra paredes. [...] Em uma festa francófona, ela finge adormecer enquanto Robert LePage fala alegremente ao seu lado. Em seus

sonhos, ela encontra legendas, aquelas pequenas linhas imperfeitas da vida que sobem, atravessam e contornam as paredes. Ela percebe que as legendas explicam tudo o que ela não sabia antes. Com dificuldades de ler as legendas na parte inferior do quadro, direcionadas para o espectador, ela se espreme entre nós e as legendas para se conectar melhor com o mundo do outro lado. Mas é difícil olhar simultaneamente para as legendas na parte inferior do quadro e para as expressões dos atores acima, portanto ela as levanta. Então, impulsivamente (afinal, ela está em um sonho durante uma festa), ela coloca uma legenda entre seus seios e outra em sua bebida e a bebe (p. 66–67, tradução nossa)<sup>102</sup>.

Um dos exemplos apresentados no importante trabalho em que McClarty (2012) explora abordagens multidisciplinares da *legendagem criativa*, as legendas elaboradas em *Austin Powers em o Homem do Membro de Ouro* (2012) provavelmente são uma das ocorrências mais populares de *legendas diegéticas* no cinema.

Figura 16 – Exemplo de legendas diegéticas



Fonte: *Austin Powers In Goldmember* (2012)

Aqui (Fig. 16), as legendas são utilizadas em uma cena em que o personagem Austin Powers e sua colega Foxy Cleopatra conversam com um

<sup>102</sup> “In ‘Desperanto’ I tried to make visible the experience of trying to access another culture when I can’t speak the language. So I have my odd little Anglo character arriving in Montreal full of hope for contact and intimacy. But, tellingly, the room she gets has a view of a wall. All her experiences are various runnings into walls. [...] She pretends to fall asleep at a francophone party with Robert LePage rattling on happily beside her. In her dreams she finds subtitles, those imperfect little life lines that straddle, bore through and circumvent walls. She notices the Subtitles explaining everything she didn’t know before. Finding it difficult to read the subtitles at the bottom of the frame that oriented towards the viewer, she squeezes in between us and the subtitles to better connect to the world on the other side. But it’s hard to simultaneously read at the bottom of the frame and the expressions of the actors the actors above, so she lifts them up. Then impulsively (she IS in a dream at a party after all) she slips one subtitle into her cleavage and another into her drink and drinks it” (Rozema, 2004, p. 66–67).

empresário japonês, Mr. Roboto. Tanto Austin Powers quanto Cleopatra conseguem ler as legendas juntamente com os espectadores, o que McClarty aponta como “uma técnica bastante apropriada para esse filme, já que Powers frequentemente quebra a ilusão de realidade do filme falando diretamente com o público” (p. 141, tradução nossa)<sup>103</sup>. Utilizadas para um efeito humorístico, a dimensão diegética destas legendas permite que elas sejam parcialmente ocultadas por outros objetos da *mise-en-scène* do filme, fazendo com que, em *please eat some shitake mushrooms* [por favor, coma um pouco de shitake], parte da palavra *shitake* seja suprimida, que é então lida por Powers como *please eat some shit* [por favor, coma um pouco de merda], um *quid pro quo* logo corrigido por Cleopatra, ao apontar para o texto completo da legenda.

Semelhantemente às legendas diegéticas, as estratégias denominadas por Kofoed (2011) como *legendas déco*<sup>104</sup> também deslocam o procedimento de legendagem de uma dimensão *externa* para uma *interna*, integrada à *mise-en-scène* cinematográfica, o que Kofoed entende como “um novo paradigma estético, que não enfatiza a tradução ou o ventriloquismo, o confronto com o estrangeiro, mas o aspecto gráfico do texto como um significante da representação cinematográfica” (tradução nossa)<sup>105</sup>.

---

<sup>103</sup> “[...] a technique that is rather fitting for this film, since Powers often breaks the illusion of the reality of film by speaking directly to the audience” (McClarty, 2012, p. 141).

<sup>104</sup> *Decotitles* no original (Kofoed, 2011).

<sup>105</sup> “A new aesthetic paradigm has emerged — one which places emphasis not on translation and ventriloquism, a confrontation with the foreign, but on the graphic text as a signifying unit of filmic representation” (Kofoed, 2011).

Figura 17 – Exemplo de legendas *déco*

Fonte: *Night Watch* (2014)

Diferentemente das legendas diegéticas, visíveis pelos próprios personagens, as legendas *déco* (Fig. 17) não são incorporadas ao espaço diegético do filme, mas caracterizam uma estratégia de legendagem que dinamiza os aspectos gráficos, espaciais e cinéticos da legenda de modo concatenado à narrativa e à *mise-en-scène* cinematográfica. Desassociando-a de algum comprometimento com a *discrição* formal da legenda, Kofoed (2011) designa “a legenda *déco* como estética e funcionalmente distinta das legendas tradicionais, invalidando a idealização de uma tradução invisível ao claramente afirmar a existência factual das legendas diante do espectador” (tradução nossa)<sup>106</sup>. Também analisando as legendas produzidas para

<sup>106</sup> “Further, this very graphic essence marks the decotitle as both aesthetically and functionally distinct from the subtitle, invalidating the idealization of an invisible translation by plainly asserting the existential fact of the title before the spectator’s notice” (Kofoed, 2011).

*Night Watch* (Fig. 17), Curti (2009) as denomina *legendas vívidas (living subtitles)*, apontando que elas “não são (ou não são mais) sobreposições significativas ou representações estáticas, mas componentes vívidos de um amálgama cinematográfico (des)dobrável” (p. 205, tradução nossa)<sup>107</sup>.

Este dinamismo formal demonstrado nos procedimentos da legenda *déco* é principalmente viabilizado em função da *digitalização*, tangendo diretamente não só a legendagem, mas o amplo panorama da TAV e da comunicação midiática. O presente conjunto de possibilidades formais disponíveis às práticas de TAV motiva, por exemplo, Chaume (2019b) a agrupar as práticas de tradução do texto audiovisual e adaptação midiática sob um termo como *localização*, uma vez que,

no campo da comunicação midiática, a digitalização facilita a criação, a produção, a distribuição e a possível manipulação de novos conteúdos audiovisuais. A tecnologia digital tem desempenhado um papel fundamental tanto nas mudanças do mercado audiovisual quanto no crescente mercado das práticas de localização. Aqui, o termo “localização” é usado como um hiperônimo para qualquer tipo de *tradução audiovisual* — dublagem, legendagem, *voice-over*, legendagem para surdos e ensurdecidos, audiodescrição, *surtitling*, legendagem refalada, etc. — e qualquer tipo de adaptação de mídia — licenças de formato, adaptações, transcrições e *remakes* (p. 104, tradução nossa)<sup>108</sup>.

A disposição das práticas de TAV sob um termo amplo como *localização* — aplicado para além da restrição à tradução de/para *softwares* e *websites* (Ribeiro, 2005) — é indicativa do desenvolvimento de procedimentos de tradução do texto audiovisual que passam a operacionalizar um complexo semiótico em um cenário em que

há uma propagação de algumas formas avançadas de localização, como a transcrição, que envolvem não apenas a tradução dos códigos linguísticos e paralinguísticos do texto original, mas também a localização de todos os outros códigos acústicos (música e efeitos especiais), bem como os códigos visuais (mudanças na iconografia, iluminação, tipos de tomadas, cinemáticas, códigos gráficos, edição, entre outros) (Chaume, 2019b, p. 107, tradução nossa)<sup>109</sup>.

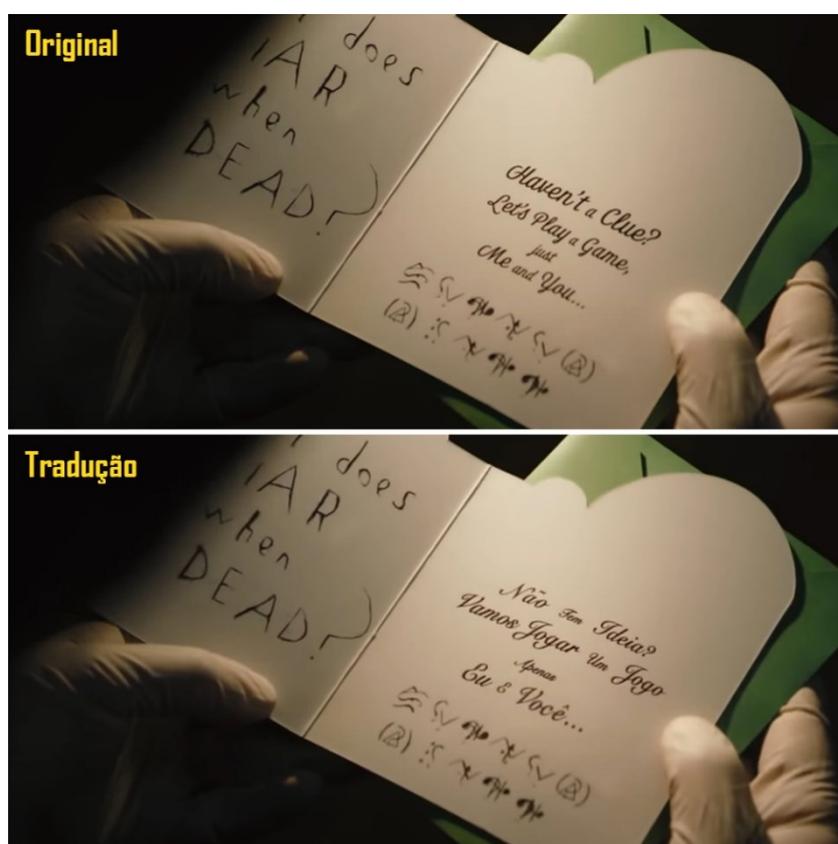
<sup>107</sup> “As part of the creation of something different subtitles are not (or are no longer) signifying superimpositions or static representations, but intimate living components of a(n) (un)folding filmic assemblage(s)cape” (Curti, 2009, p. 205).

<sup>108</sup> “In the field of media communication, digitalization facilitates the creation, production, distribution and potential manipulation of new audiovisual contents. Digital technology has lastly been playing a pivotal role in both the shifts of the audiovisual market as well as those of the booming market of localization practices. Here the term ‘localization’ is intended as a hypernym for any kind of *audiovisual translation* – dubbing, subtitling, voice-over, subtitling for the deaf and the hard of hearing, audiodescription, *surtitling*, respeaking, etc. – and any kind of *media adaptation* – format licensing, adaptations, transcreations and remakes” (Chaume, 2019b, p. 104)

<sup>109</sup> “There is an outburst of some enhanced forms of localization, such as transcreation, which involve not only the translation of the linguistic and paralinguistic codes of the original text, but also the

A crescente diluição das delimitações rígidas dos procedimentos de tradução audiovisual, localização e adaptação dilata o âmbito de atividades que já estiveram estritamente circunscritas por uma compreensão essencialmente verbal de TAV, como é o caso da legendagem, deslocando-as para um domínio mais extenso. Para as pessoas que ainda têm o hábito de frequentar as salas de cinema, uma estratégia como a que nomearemos aqui de *legendas localizadas* provavelmente não é nenhuma grande novidade.

Figura 18 – Exemplo de legendas localizadas



Fonte: *The Batman* (2022)

Recentemente, muitos dos lançamentos para o cinema — legendados ou dublados — não têm se limitado à tradução *sobreposta* ao texto audiovisual “original”, mas têm realizado também uma tradução *sucedânea* dos textos visuais. Este procedimento reproduz as propriedades gráficas originais na tradução, que então justapõe ou substitui o texto de partida (Fig. 18), desestabilizando a

---

localization of all other acoustic codes (music and special effects) as well as the visual codes (changes in iconography, lighting, types of shots, kinesics, graphic codes, editing and so on)” (Chaume, 2019b, p. 107)

caracterização da legendagem como “um tipo explícito de tradução, que mantém a versão original, estando sujeita às críticas de qualquer pessoa com o mínimo de conhecimento do idioma original” (Gottlieb, 1994, p. 102, tradução nossa)<sup>110</sup>.

Trata-se de uma estratégia semelhante ao *typesetting* em *fansubs* de anime (Fig. 7), porém, enquanto os *fansubbers* realizam este tipo de processo somente através de edição *ex-post* de vídeo, os textos visuais dos filmes comercialmente legendados/localizados muitas vezes são produzidos de modo a serem editáveis em ilhas de edição, justificando a distinção entre *legendas miméticas* e *legendas localizadas* adotada aqui. Diferentemente de outras formas de legendagem, cujo resultado é um arquivo de texto, o processo de tradução nas *legendas localizadas* produz um novo arquivo de vídeo, o que possivelmente justifica a sua distribuição geralmente limitada às salas de cinema, uma vez que a distribuição para plataformas de *streaming*, por exemplo, demandaria o armazenamento e a disponibilização de diferentes arquivos de vídeo.

Contudo, ao mesmo tempo que a *digitalização* promove a dilatação das possibilidades práticas de tradução, os seus efeitos no quadro geral da comunicação midiática impelem uma lógica de *hipermediação* para o interior do texto audiovisual, manifestando-se através de *inscrições* integradas à imagem. A ubiquidade das tecnologias digitais de comunicação propulsiona a presença de múltiplas textualidades midiáticas no espaço diegético das narrativas audiovisuais, desafiando estratégias de legendagem comprometidas com uma *discrição* amparada por processos de *imediação*, isto é, pela

ideia da mídia como algo “invisível” [...]. De certo modo, seria possível dizer que o processo de imediação significa a crescente tendência do meio desaparecer em relação ao seu próprio conteúdo. Quando se assiste a um filme, por exemplo, espera-se que o público seja atraído pelas imagens, sons e narrativas. Os elementos técnicos do cinema em si, embora sejam o componente básico para se fazer um filme, desaparecem em relação ao que se vê, ouve e, eventualmente, sente (Martino, 2014, p. 222).

O eventual anseio de algumas estratégias de legendagem em produzir uma textualidade o mais imperceptível possível — e que assim não obstrua excessivamente a integridade do texto audiovisual original — muitas vezes é menos orientado pela lógica de *hipermediação* do que pela da *imediação*, diferenciadas da seguinte maneira por Bolter e Grusin (2000):

---

<sup>110</sup> “Subtitling is an overt type of translation, retaining the original version, thus laying itself bare to criticism from everybody with the slightest knowledge of the source language” (Gottlieb, 1994, p. 102).

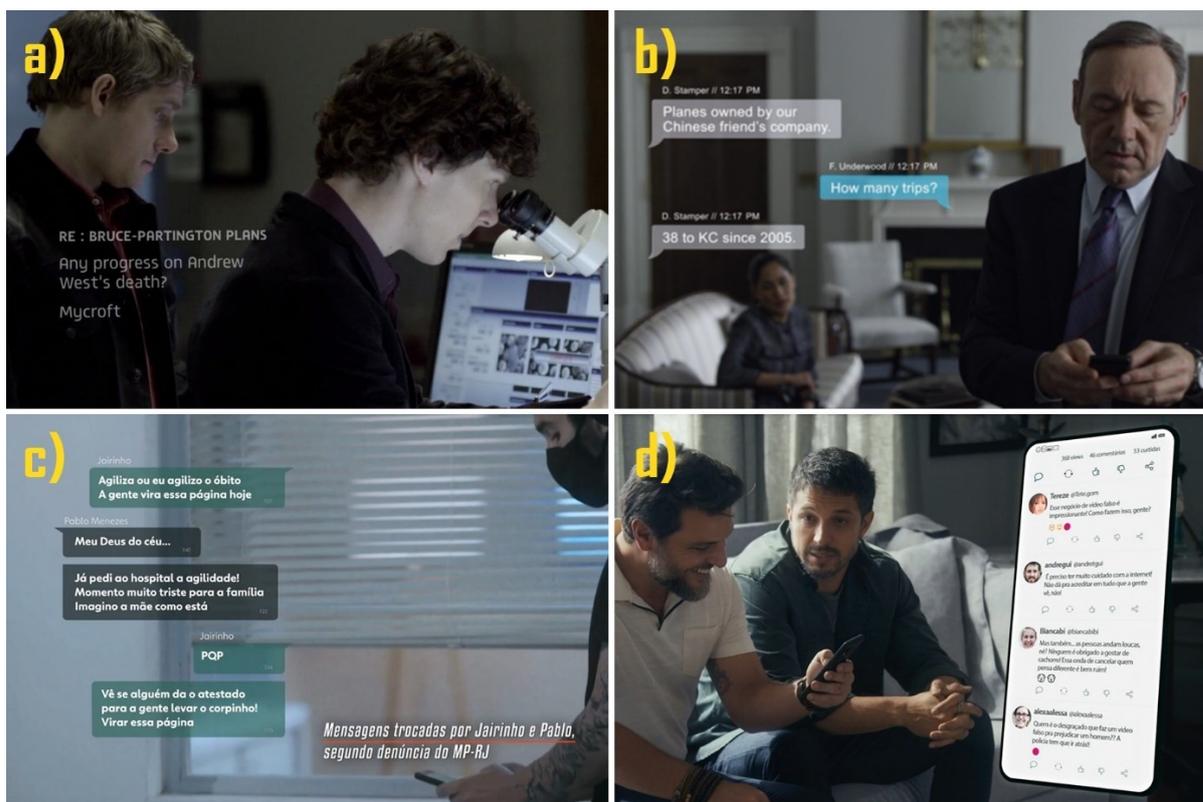
Se a lógica de imediação leva a apagar ou a tornar automático o ato de representação, a lógica de hipermediação reconhece múltiplos atos de representação e os torna visíveis. Onde a imediação sugere um espaço visual unificado, a hipermediação contemporânea oferece um espaço heterogêneo, no qual a representação não é concebida como uma janela sobre o mundo, mas sim como uma "janela em si mesma" — com janelas que se abrem para outras representações ou outros meios de comunicação. A lógica de hipermediação multiplica os indícios da mediação e desta forma tenta reproduzir o complexo sensorio da experiência humana. Além disso, a hipermediação pode operar mesmo em um meio único, aparentemente unificado, sobretudo quando a ilusão da representação realista é de alguma forma distendida ou completamente rompida (p. 33–34, tradução nossa)<sup>111</sup>.

A crescente presença de textualidades midiáticas *integradas* à composição do vídeo — reproduzindo mensagens de texto, conteúdos em tela, interfaces de *softwares*, entre outros — problematiza a suposição de que os textos audiovisuais são feitos para serem vistos, não lidos (Dwyer, 2015), e possivelmente frustra muitas das intenções de máxima discricção ou exterioridade que a legendagem pode assumir. A lógica de *hipermediação* impelida para o interior do texto audiovisual demanda que mesmo, ou principalmente, a legendagem orientada por um propósito de *discricção* busque elaborar uma legenda que abdique de seu eventual caráter extrínseco para que, assim, possa empenhar-se no seu compromisso com a *invisibilidade* e a *representação*, em outras palavras, uma legenda que se dedique à realização da transparência da imediação através da opacidade da hipermediação.

---

<sup>111</sup> "If the logic of immediacy leads one either to erase or to render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible. Where immediacy suggests a unified visual space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not as a window on to the world, but rather as 'windowed' itself-with windows that open on to other representations or other media. The logic of hypermediacy multiplies the signs of mediation and in this way tries to reproduce the rich sensorium of human experience. On the other hand, hypermediacy can operate even in a single and apparently unified medium, particularly when the illusion of realistic representation is somehow stretched or altogether ruptured" (Bolter; Grusin, 2000, p. 33–34).

Figura 19 – Exemplos de textualidades midiáticas integradas ao texto audiovisual



Fonte: a) *Sherlock* (2010); b) *House of Cards* (2013); c) *Linha Direta* (2023); d) *Travessia* (2022)

Não se pode dizer que esta *opacidade*<sup>112</sup> das textualidades midiáticas manifestas na imagem trata-se de um fenômeno extremamente recente ou exótico<sup>113</sup>. A utilização de textos integrados<sup>114</sup> no seriado britânico *Sherlock* (Fig. 19a) — que também desempenham outras funções além da reprodução de textualidades midiáticas — foi aclamada, já na época do seu lançamento, como “uma solução notavelmente refinada do diretor Paul McGuigan, [que] funciona porque nós, o público espectador, temos sido treinados para compreendê-la por meio dos últimos anos de ferramentas multifuncionais, multiplataforma, e multitela”

<sup>112</sup> “A hipermediação também tem dois sentidos correspondentes. Em seu sentido epistemológico, a hipermediação é opacidade — o fato de que o conhecimento do mundo chega até nós através da mídia. O espectador reconhece que ele está na presença de um meio e aprende através de atos de mediação ou mesmo aprende sobre a própria mediação. O sentido psicológico da hipermediação é a experiência que ela tem na e da presença da mídia; é a insistência de que a experiência do meio é em si mesma uma experiência do real” (Bolter; Grusin, 2000, p. 70–71, tradução nossa).

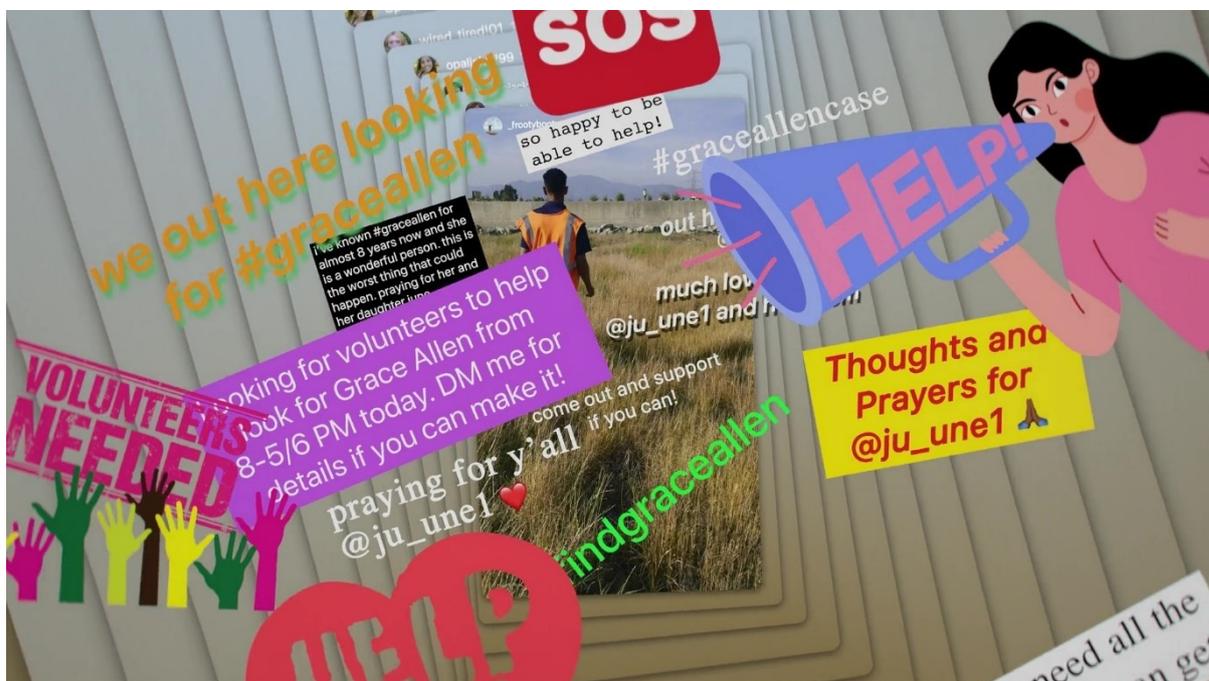
<sup>113</sup> Para uma exposição de diversas estratégias adotadas para reproduzir textualidades midiáticas em filmes e seriados, consultar *A Brief Look at Texting and the Internet in Film* (2014).

<sup>114</sup> Analisando os textos visuais em *Sherlock* (2010), que chamamos provisoriamente de “textos integrados”, Dwyer (2015) aponta que “o fenômeno sob investigação [...] não é de forma alguma fácil de definir. Já inspirou neologismos, aglutinações e acrônimos como TELOP (projeção óptica de televisão), ‘*impact captioning*’ (Sasamoto, 2014), ‘*deco titles*’ (Kofoed, 2011), ‘*beyond screen text messaging*’ (Zhang, 2014) e ‘*authorial titling*’ (Pérez González, 2012)” (p. 3, tradução nossa).

(Tepper, 2011, tradução nossa)<sup>115</sup>. O dinamismo textual e hipermediático de *Sherlock* o tornou um proeminente objeto de análise nos estudos de legendagem — sendo abordado em diversos trabalhos (Armstrong; Brooks, 2014; Dwyer, 2015; Molerov, 2012; Pérez-González, 2012; Sasamoto, 2014) —, qualificando-o como uma espécie de precursor de variadas estratégias de inscrição que agora já são frequentes em diversos textos audiovisuais (Fig. 19).

A demonstração mais expressiva de lógica de hipermediação no texto audiovisual provavelmente acontece nos denominados *filmes desktop*, nos quais todo o desenvolvimento da narrativa acontece por meio de telas (A Brief [...], 2014). Um recente exemplo deste tipo de produção é o longa-metragem *Missing* (2023), cujo enredo apresenta um caso de desaparecimento que é documentado, investigado e repercutido através de mídias e serviços digitais, como aplicativos de videochamada, mensagens de texto, câmeras de segurança, *widgets*, serviços de busca, redes sociais e mapas interativos.

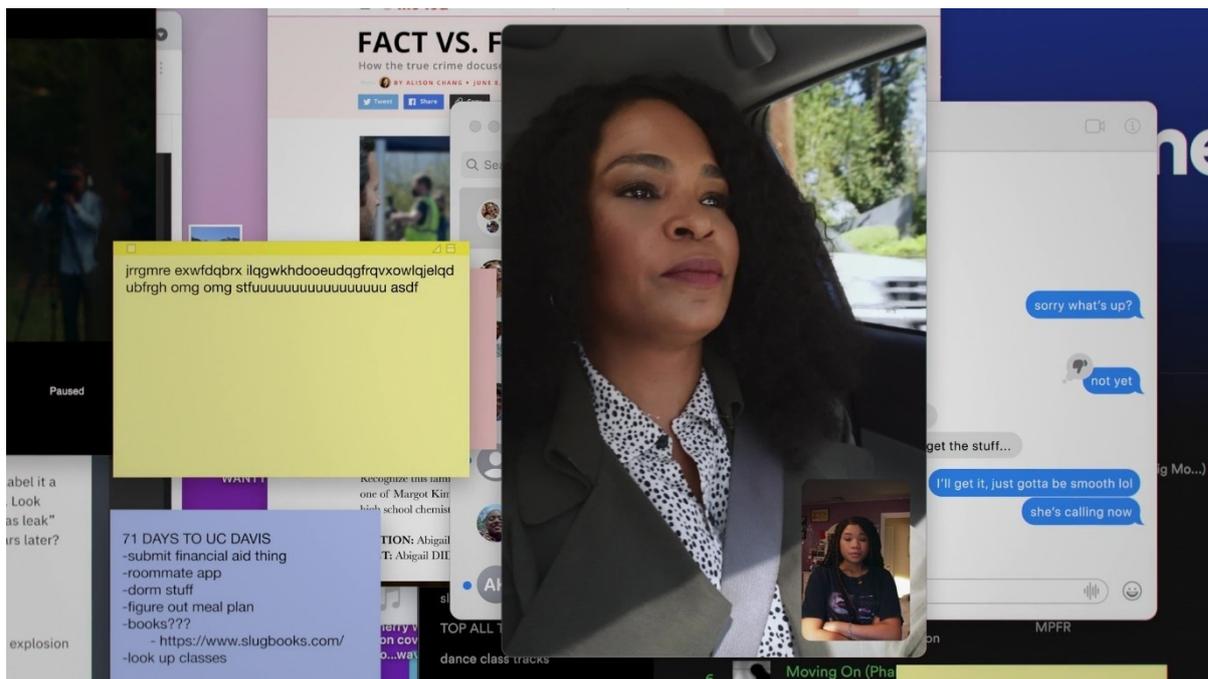
Figura 20 – Exemplo de filme desktop



Fonte: *Missing* (2023)

<sup>115</sup> “It’s a remarkably elegant solution from director Paul McGuigan. And it works because we, the viewing audience, have been trained to understand it by the last several years of service-driven, multi-platform, multi-screen applications” (Tepper, 2011).

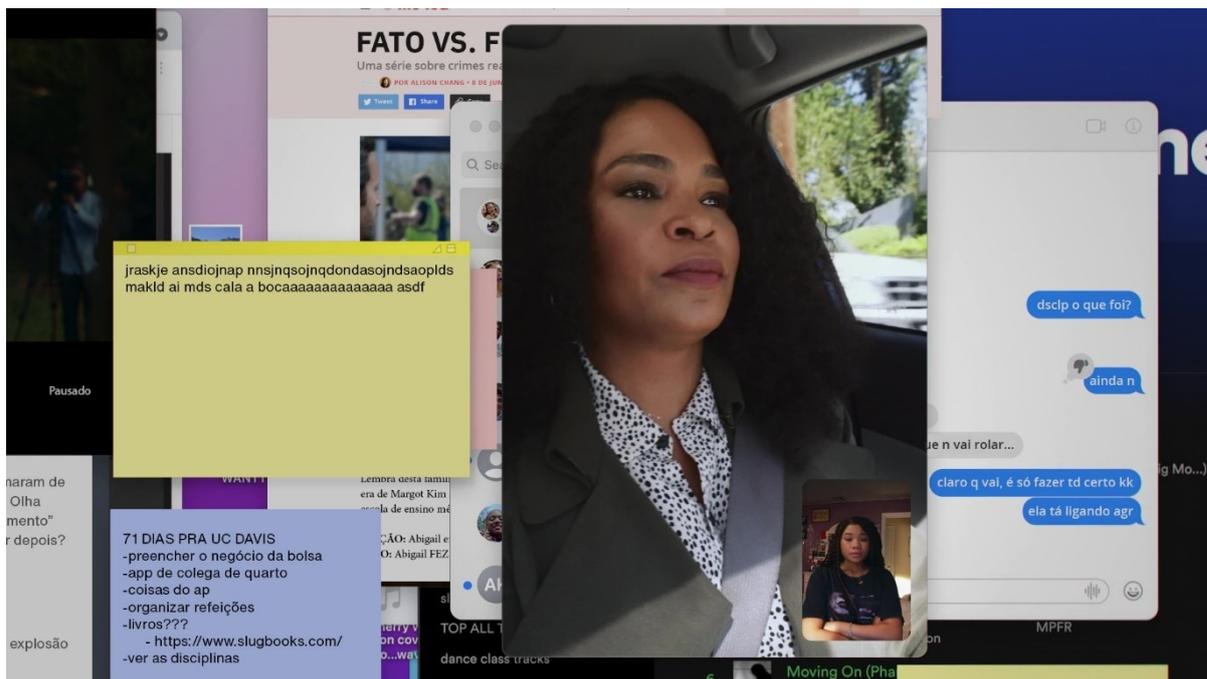
Figura 21 – Exemplo de filme desktop



Fonte: *Missing* (2023)

Em *Missing* — traduzido no Brasil como *Desaparecida* —, todas as informações dispostas ao espectador são *remediadas*, e em nenhum momento há a proposição de uma relação objetiva entre audiência e ficção ou o esforço de instaurar de uma realidade não mediada, seja no âmbito diegético, onde a multiplicidade midiática é completamente *opaca*, ou no âmbito extradiegético, onde a reprodução das textualidades digitais é claramente um artifício de produção.

Na versão brasileira de *Missing* para os cinemas, todas as textualidades midiáticas foram traduzidas para o português e integradas à imagem (Fig. 22) — o que, infelizmente, não foi realizado em seus vídeos promocionais —, incluindo abas de navegador, nomes de pastas, *websites*, interfaces de aplicativos, prévias de conversa de texto e mesmo legendas exibidas em plataformas de vídeo. De fato, a maior parte da tradução do filme é realizada em função da (re)produção desses textos midiáticos, não das falas, ilustrando a fecunda dissolução de contornos rígidos dos procedimentos de legendagem, localização e adaptação.

Figura 22 – Reprodução de legendas localizadas em *Desaparecida* (2023)

Fonte: produzido pelo autor

Esses exemplos da lógica de hipermediação no vídeo (Fig. 19-22) demonstram que a integração de textualidades midiáticas ao amálgama audiovisual é uma prática presente em várias produções, inclusive brasileiras (Fig. 19c, 19d), fazendo com que muitos procedimentos de legendagem — principalmente os comprometidos com a elaboração de um texto discreto ou transparente — busquem soluções para a representação dos diversos tipos de textualidades materializadas na própria imagem, correndo o risco, se restritos a algum arranjo periférico e extrínseco da legenda, de evidenciar uma disjunção entre “original” e tradução, e, assim, configurá-la como um elemento *estranho, perceptível e inautêntico*<sup>116</sup>.

Outro efeito significativo da digitalização no quadro geral da comunicação midiática é, na esfera digital “re-criativa”, a disponibilidade de programas de legendagem a qualquer *netizen* (Hauben, 1997), muitos deles gratuitos e bastante intuitivos — inclusive possibilitando a criação instantânea de legendas através de recursos de reconhecimento de fala —, permitindo que praticamente qualquer pessoa com acesso à rede se torne uma produtora de legendas.

<sup>116</sup> Bolter e Grusin (2000) ratificam: “o apelo à autenticidade da experiência é o que une as lógicas da imediação e da hipermediação” (p. 71, tradução nossa).

Figura 23 – Exemplo de legendas intralinguais veiculadas em redes sociais



Legenda: a) posicionada próximo ao rosto do falante; texto verbal e *emoji*; b) sincronizada palavra por palavra, fonte tipográfica não convencional; texto verbal e *emoji*; posicionada próximo ao centro

Fonte: TikTok

A popularização dessas tecnologias de produção propicia arranjos formais recorrentes e tendências de uso não normativas que estabelecem maneiras de comunicação relativamente estáveis e reconhecíveis entre os usuários. É o tipo de legendas que frequentemente podemos encontrar em redes sociais e plataformas de compartilhamento de vídeos (Fig. 23), assumindo uma apresentação errática, com o texto escrito sendo disposto em variadas posições e composto por diferentes cores, animações e fontes tipográficas, muitas vezes acompanhado por imagens e *emojis* que podem assumir diversas funções comunicativas<sup>117</sup>.

A utilização de pictogramas como *emojis* não é um tópico novo nas investigações sobre legendagem. De fato, a sistematização de um conjunto de *emoticons*<sup>118</sup> para LSE é um dos elementos cruciais no projeto *Mulheres Apaixonadas*, apresentado na tese de Josélia Neves (2005).

<sup>117</sup> A respeito da utilização de *emojis* na legendagem, um recente estudo de caso sobre um produtor de conteúdo para a plataforma social chinesa Weibo identificou algumas funções deste tipo de uso: substituir palavras por ícones; amplificar atos de fala; acentuar os sentimentos (Mao; Lin; Wang, 2022).

<sup>118</sup> Apesar de funcionalmente semelhantes, os *emojis* são imagens (Fig. 23), enquanto os *emoticons* são formados por caracteres (Fig. 24).

Figura 24 – Sistema de emoticons adotado no projeto Mulheres Apaixonadas

:)	para “alegria”	
:(	para “tristeza”	
:-/	para “raiva”	
:-s	para “surpresa”	
:-&	para “confusão”	
;)	para “ironia”	
:-O	para “fala alta/grito”	
:-o	para “fala suave/sussurro”	

Fonte: traduzido e adaptado de Neves (2005)

Realizado em parceria com a emissora portuguesa SIC — Sociedade Independente de Televisão —, o projeto *Mulheres Apaixonadas* dedicou-se à elaboração de um modelo de LSE desenvolvido em conjunto com colaboradores surdos, e a introdução de um sistema de *emoticons* na legendagem (Fig. 24) para representar alguns aspectos paralinguísticos e emocionais que poderiam não ser facilmente perceptíveis através da imagem e do texto verbal tornou-se um dos seus elementos mais distintivos. Neves (2005) justifica a adoção destes recursos a partir da constatação de que “era óbvio que o uso de *emoticons* poderia ser vantajoso, pois são económicos por natureza e, além disso, são muito usados pela maioria das pessoas surdas em mensagens SMS e na internet” (p. 226, tradução nossa)<sup>119</sup>, apontando então que a utilização de *emoticons* na LSE produzida para a novela *Mulheres Apaixonadas* “se tornaria uma das principais características da nossa nova proposta para LSE em Portugal e demonstrou que sua presença não era disruptiva e foi bem recebida por muitas pessoas” (p. 228, tradução nossa)<sup>120</sup>. Atualmente, também podemos encontrar *emoticons* em legendas produzidas por usuários de redes sociais e plataformas de vídeo.

<sup>119</sup> “It was obvious that emoticons could be used to advantage for they are economical in nature and, above all, they are profusely used by most deaf people in SMS messages and in Netspeak” (Neves, 2005, p. 226)

<sup>120</sup> “The introduction of emoticons in Portuguese SDH in the *Mulheres Apaixonadas* project was to become one of the main features of our new proposal for SDH in Portugal and came to show that their presence was not disruptive and was welcomed by many” (Neves, 2005, p. 228).

Figura 25 – Exemplo de legenda com emoticon no YouTube



Fonte: ASMR [...] (2023)

Na imagem acima (Fig. 25), a legenda não é dedicada a uma tradução, mas a uma interação em um vídeo sem falas orais, apresentando um comentário do produtor direcionado à audiência. Além dos *emoticons*, também há a utilização de diacríticos (~) que, quando posicionados no final da sentença, podem ser utilizados para acentuar ou atenuar a intensidade elocutiva da mensagem (Xu; Xia, 2023). A ocorrência de outros componentes imagéticos acompanhando o texto verbal também é bastante comum nas *legendas ampliadas*<sup>121</sup>, suplementadas com informações adicionais como referências a termos estrangeiros e elementos culturais (Brewer *et al.*, 2015; Greco; Jankowska, 2020; Jankowska, 2020).

Figura 26 – Exemplo de legenda ampliada contendo ilustração



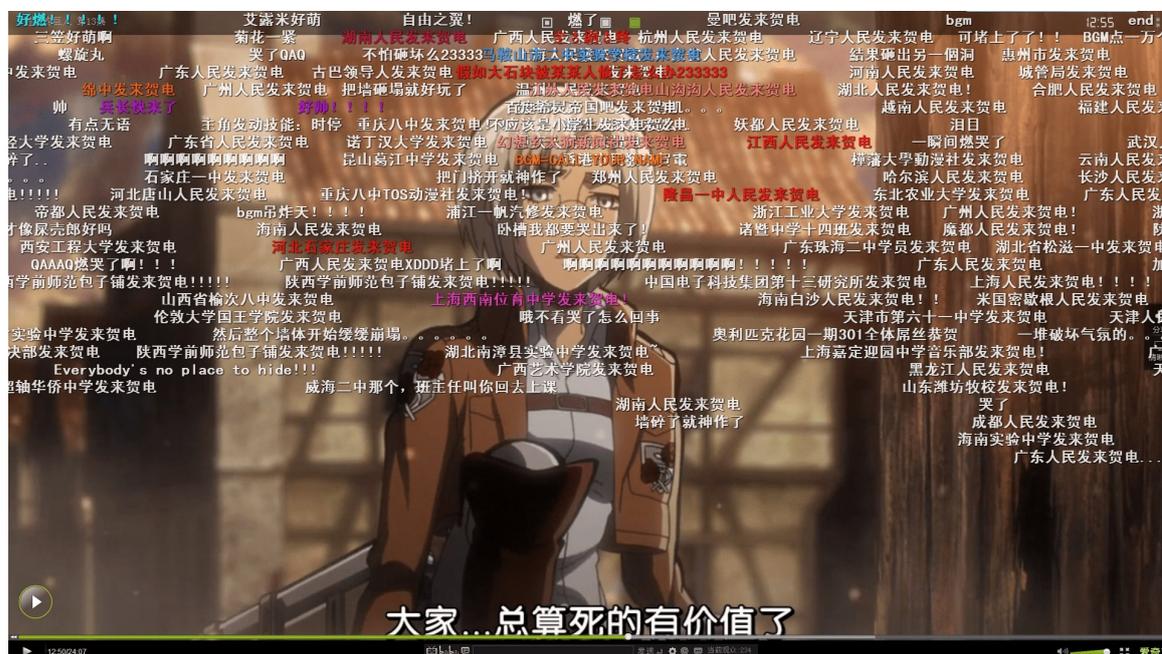
Fonte: Provando [...] (2023)

<sup>121</sup> *Enhanced subtitles* no original (Brewer *et al.*, 2015; Jankowska, 2020).

A inclusão de ilustrações na legenda (Fig. 26) — assim como de *emojis* e *emoticons* (Fig. 23-25) — demonstra as competências de estratégias de legendagem em um cenário em que os procedimentos de inscrição no texto audiovisual não se restringem somente à inserção verbal. Esta possibilidade de ampliação formal da legenda é fundamental na proposição de algumas estratégias recentes de tradução audiovisual, como é o caso do experimento elaborado por Katan (2018), no qual o autor realiza uma proposta de legendagem que utiliza imagens e balões de fala em um empenho de “aprimorar o acesso, a apreciação e a compreensão do filme para aqueles que não têm acesso ao idioma ou às referências culturais implícitas no texto original” (p. 80, tradução nossa)<sup>122</sup>.

Entretanto, uma das manifestações mais salientes da capacidade formal da legenda enquanto um recurso não dedicado à tradução são as práticas participativas de *danmu*, um fenômeno que vem sendo intensamente explorado pelos estudos de legendagem e mídia (Chen, 2020; Díaz-Cintas, 2018; Dwyer, 2017a; Pérez-González, 2020b, 2022; Wu *et al.*, 2018).

Figura 27 – Exemplo de *danmu*



Fonte: Liao (2014)

<sup>122</sup> “Studies on abusive subtitling have progressively shown that more creative translation strategies, which we may call ‘transcreation’, not only free subtitles from their ‘off-scene’ subservient position but also actually improve access, enjoyment and understanding of film for those either without access to the language or to the cultural referents implicit in the original text” (Katan, 2018, p. 80).

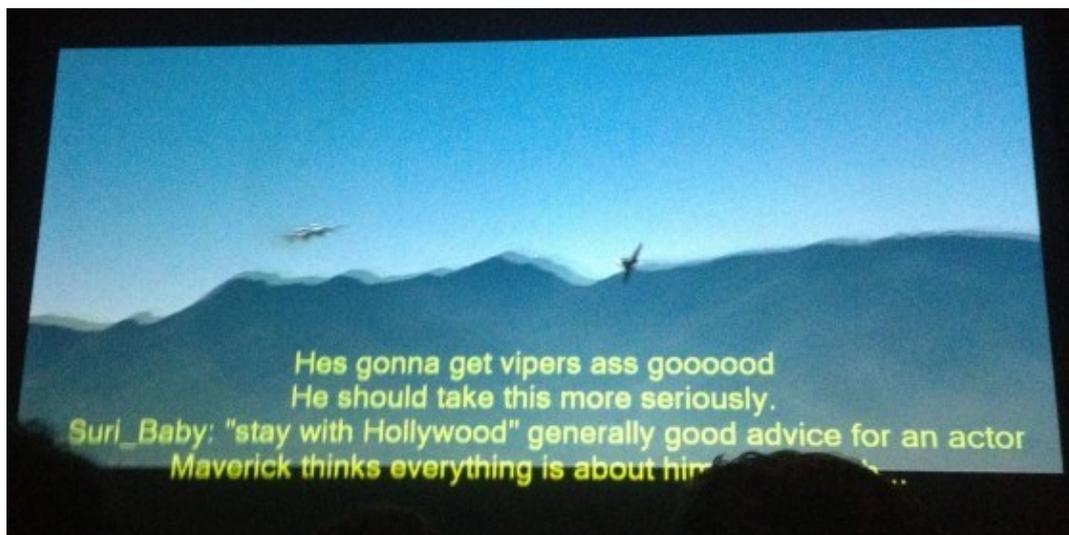
A palavra chinesa *danmu*, ou *danmaku*, significa “barragem” — um método de artilharia em larga escala (bombardeio) — e é um termo que designa os comentários produzidos pelos espectadores de vídeos veiculados principalmente em plataformas chinesas, como a Bilibili.com (Pérez-González, 2022). Sobrepostos à imagem do vídeo, estes comentários são exibidos da direita para a esquerda, intensificando-se em momentos de tensão e produzindo um bloco de texto que obstrui significativamente a imagem (Fig. 27), o que gera seu efeito de “bombardeio”. Associados a períodos específicos do vídeo, o *danmu* pode coexistir e interagir com as legendas tradicionais, sendo utilizado para diferentes propósitos, como para antecipar acontecimentos da trama, compartilhar piadas e críticas, oferecer traduções, estabelecer relações parassociais e comentar cenas (Pérez-González, 2020b).

Diferentemente das interações digitais que ocorrem em uma seção de comentários à parte do vídeo, as práticas de *danmu* assimilam as propriedades formais da legenda para estabelecer, no próprio texto audiovisual, um espaço de práticas comunitárias, vernaculares e participativas. Configurando-se como uma forma de contato intersubjetivo entre os espectadores, “a inscrição do *danmu* no topo do texto audiovisual coloca em primeiro plano a crise do regime de representação e, mais especificamente, a emancipação das legendas da narrativa primordial” (Pérez-González, 2020b, p. 108, tradução nossa)<sup>123</sup>.

Indo além das plataformas de vídeo, a apreensão da legenda como um recurso interativo e social também ocorre em sessões de cinema que permitem que os espectadores enviem comentários a serem exibidos na tela.

---

<sup>123</sup> “The inscription of danmu on top of the audiovisual text foregrounds the crisis of the representational regime and, more specifically, the emancipation of titles from the primordial narrative” (Pérez-González, 2020b, p. 108).

Figura 28 – Exemplo de sessão *Hecklevision*

Fonte: Berkun (2012)

“Use o smartphone para enviar seus geniais comentários para o telão”, diz parte da divulgação para a sessão *Hecklevision* do filme *O Retorno do Duende*, realizada em 16 de março de 2023, no *Central Cinema*, em Seattle (Hecklevision [...], 2023, tradução nossa)<sup>124</sup>. Exibindo principalmente filmes “ruins”, clássicos e outras “pérolas” esquecidas, as sessões *Hecklevision* mostram os comentários da audiência abaixo ou sobre a projeção do filme (Fig. 28) — que tendem a ter um tom cômico, irônico ou irreverente —, caracterizando a legenda como um recurso de interação direta entre espectadores que provisoriamente recusam imergir na representação cinematográfica (Ellis, 1992)<sup>125</sup>. Semelhantemente, a popularidade do *danmu* propiciou o desenvolvimento do *cinema barragem* na China, que possibilita as práticas de *danmu* nas salas do cinema, com sua característica densidade textual (Dwyer, 2017a). Esta presença de práticas participativas de legendagem na audiência audiovisual demonstra não só sua receptividade pelo público, mas também “problematiza o antigo discurso dos agentes da indústria de que as legendas representam uma forma de intrusão no conjunto audiovisual” (Pérez-González, 2020b, p. 111, tradução nossa)<sup>126</sup>.

<sup>124</sup> “Use your smartphone to send your wise-ass comments to the big screen” (Hecklevision [...], 2023).

<sup>125</sup> “O outro momento de relação direta é quando uma parte ou toda a audiência recusa a ilusão que o filme está oferecendo. Eles zombam, riem, ridicularizam o filme por ser uma obra ineficaz” (Ellis, 1992, p. 87, tradução nossa).

<sup>126</sup> “Barrage titling, and the obscuring of the multimodal text that they are inscribed on, problematises the long-standing contention among industry players that subtitles represent a form of intrusion in the audiovisual ensemble” (Pérez-González, 2020b, p. 111).

Certamente ainda poderíamos continuar nosso percurso por entre as possibilidades formais de legendagem, no entanto, a versatilidade da legenda enquanto uma *inscrição transitória* orientada por diversos propósitos de tradução, interação, narração e acessibilidade proporciona uma profusão praticamente ilimitada de suas formas, e qualquer tentativa de abordar a totalidade desses fenômenos, provavelmente, apenas evidenciaria o conhecido descompasso entre a análise e a prática.

Amplificadas pela *digitalização* midiática, a diversidade de estratégias de legendagem demonstra a produtividade de um texto capaz de mobilizar uma miríade de recursos midiáticos e semióticos, dificultando um entendimento de *legenda* limitado a um único modo semiótico ou a um único meio de comunicação. Adequada ao seu significante, a *legenda* revela-se como um fenômeno simultaneamente impreciso e potente, suscetível de ser elaborada, por exemplo, como um artifício de tradução ou como uma das mais proeminentes formas de comunicação em um cenário em que a vastidão do texto audiovisual impele os espaços de interação para seu interior.

O reconhecimento de suas possibilidades formais e a conseqüente compreensão da *legenda* como uma *inscrição transitória incorporada ao complexo semiótico audiovisual* não suprime a sua especificidade — conduzindo-a assim a uma condição análoga a do *texto* —, mas assinala que a sua articulação é circunscrita por um conjunto de concepções e expectativas fundamentais que delimitam o âmbito dos seus procedimentos e da sua análise, isto é, que os discursos acerca da legendagem não se referem ao que a legenda é, mas ao que ela *pode ser*.

## 5 A LEGENDA ENQUANTO OBJETO DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

Estabelecer o escopo do nosso campo também se mostrou um desafio pois parecia haver muitas realidades profissionais que poderiam pertencer à TAV, correndo o risco de diluir sua essência: produções audiovisuais, performances ao vivo, *videogames*, serviços de acessibilidade, *websites*, histórias em quadrinho. Neste sentido, é evidente que tivemos que ampliar os limites de noções como ‘tradução (propriamente dita)’ para acomodar novas práticas e modos de comunicação. Este é o motivo por que, durante muitos anos, também nos esforçamos para encontrar uma nomenclatura adequada e recorremos a termos como tradução cinematográfica, tradução de filmes, tradução constricta, tradução de cinema e televisão, tradução de tela, tradução multimídia e tradução multidimensional, entre outros, antes de finalmente nos decidirmos por tradução audiovisual [...] (Bogucki; Díaz-Cintas, 2020, p. 12, tradução nossa)<sup>127</sup>.

A turbulência da TAV e da legendagem não é exclusiva do nosso tempo. Ainda que a profusão de estratégias e espectralidades talvez possa parecer um fenômeno próprio da conjuntura recente, marcada por novas formas de (re)produção e participação, a diversidade de práticas de legendagem antecede às uniformidades. Como atividade vinculada ao audiovisual, origina-se nos períodos iniciais do cinema, entremeada não só em uma pluralidade de experimentações sobre o fazer cinematográfico — que estava em busca de suas linguagens próprias —, mas também em múltiplas possibilidades de realizar traduções e *inscrições transitórias* no texto audiovisual. Aliás, os períodos iniciais do filme são extremamente ricos em atividades de tradução (Freire, 2015; Gambier; Jin, 2021; Nornes, 1999; O’Sullivan; Cornu, 2019; Vasey, 1997). Achar esse dinamismo inicial através da ideia de que as traduções no cinema silencioso eram uma simples substituição do intertítulos originais pelo traduzidos (Ivarsson; Carroll, 1998)<sup>128</sup> ou de que a “legendagem é o recurso mais antigo para espectadores ouvintes de filmes estrangeiros” (Vieira;

---

<sup>127</sup> “Establishing the remit of our field has also proved challenging as there seemed to exist many professional realities that could be considered as belonging to AVT, which then run the risk of diluting its essence: audiovisual productions, live performances, video games, accessibility services, websites, comics. In this sense, it is evident that we have had to push the boundaries of notions like ‘translation (proper)’ to make it more accommodating of new practices and ways of communicating. This is the reason why, for many years, we also struggled to find the appropriate nomenclature and resorted to terms like cinema translation, film translation, constrained translation, film and TV translation, screen translation, multimedia translation and multidimensional translation, among others, before we finally settled for audiovisual translation [...]” (Bogucki; Díaz-Cintas, 2020, p. 12).

<sup>128</sup> “Jan Ivarsson e Mary Carroll observam que os intertítulos eram simplesmente ‘removidos, traduzidos... filmados e reinseridos’. No entanto, Tessa Dwyer notavelmente ressaltou que ‘o internacionalismo e o suposto universalismo do período do cinema silencioso foram de fato sustentados por um vasto conjunto de práticas de tradução’ (O’Sullivan; Cornu, 2019, p. 15, tradução nossa).

Teixeira; Chaves, 2017, p. 496)<sup>129</sup> é, então, reprimir uma história na qual *tradução audiovisual* refere-se a uma prática imanentemente multiforme, fértil desde os seus períodos inaugurais.

Atualmente, a legendagem está principalmente alocada sob os estudos de TAV, amplo campo que abriga, de modo sintético, uma variedade de práticas tradutórias realizadas a partir de um texto audiovisual composto por diversos modos semióticos, que interagem entre si de diferentes maneiras. TAV é um termo, como se pode verificar na citação que abre este capítulo, historicamente concorrente com outros, como Tradução Constrita<sup>130</sup> (Titford, 1982), Tradução de Telas (Mason, 1989), Tradução de Filmes (Snell-Hornby, 1988), Transferência Audiovisual da Linguagem (De Linde; Kay, 2014) e Tradução Multimídia (Gambier; Gottlieb, 2001). A predominância da adoção do termo TAV não invalida definitivamente os argumentos articulados através dessas outras nomenclaturas, mas apenas demonstra que a “tradução audiovisual acomoda *múltiplas ontologias*, isto é, diferentes respostas para ‘o que é a tradução audiovisual’” (Pérez-González, 2014, p. 151, tradução nossa)<sup>131</sup>, e muitas das reflexões realizadas por meio dessas outras concepções ainda são extremamente relevantes.

Em geral, a concepção de TAV é elaborada por meio de uma definição em *lista*<sup>132</sup>, especificando-a através da relação de todas as suas modalidades, ou por meio de uma definição em *compreensão*<sup>133</sup>, que descreve aquilo que é próprio a esse tipo de tradução e que seria a propriedade comum de todas as suas atividades. A definição em lista pode ser realizada elencando os tipos de produção audiovisual com os quais a tradução lida, assim caracterizando TAV como, por exemplo, “a tradução destinada ao cinema, à televisão, ao vídeo e à multimídia, de textos audiovisuais – como filmes, séries, documentários” (Rebollo-Couto; Silva; Silva,

<sup>129</sup> A consideração da legendagem como a primeira atividade de tradução interlingual de filmes pode ser compreensível se amparada pela recorrente equivalência entre *legendas* e *intertítulos*, porém suas distinções produtivas, funcionais e mesmo cognitivas dificultam esta analogia (Grillo; Kawin, 1981; O’Sullivan; Cornu, 2019; Sinha, 2004).

<sup>130</sup> Trindade (2012) traduz o termo *Constrained Translation* como “traduções com restrições” e Carvalho (2005) como “tradução subordinada”, a partir de *traducción subordinada*, tradução adotada por Díaz-Cintas (1997). Adotamos aqui o termo “tradução constrita”, já utilizado na citação que abre este capítulo.

<sup>131</sup> “[...] audiovisual translation accommodates *multiple ontologies*, i.e. different answers to the question ‘what is audiovisual translation’” (Pérez-González, 2014, p. 151).

<sup>132</sup> Definição em extensão ou em lista é um tipo de definição na qual se define uma classe através de todos os seus membros (Branquinho; Murcho; Gomes, 2006).

<sup>133</sup> Definição em intensão ou compreensão é um tipo de definição na qual se define uma classe através de uma propriedade comum a todos os seus membros (Branquinho; Murcho; Gomes, 2006).

2017, p. 276). Este tipo de definição também pode ser realizado por meio do levantamento dos tipos de TAV, que, nos esquemas mais elaborados, são agrupados de acordo com os canais comunicativos que servem como texto de partida (Quadro 3).

Quadro 3 – O texto audiovisual e seus tipos de TAV associados

Canal	Signo	Elementos	Tipos de TAV <sup>134</sup>
Sonoro	Verbal	Diálogos Letras de música Vozes de fundo	Técnicas convencionais de revozeamento <i>Fandubbing</i> Legendagem convencional <i>Surtitling</i> Legendagem ao vivo LSE Legendagem refalada <i>Fansubbing</i> Localização de videogames
	Não verbal	Música Efeitos sonoros Sons de fundo Silêncio/pausas	LSE <i>Fansubbing</i>
Visual	Verbal	Intertítulos Legendas Textos visuais Créditos	Audiol Legendagem
	Não verbal	Imagens (estáticas e dinâmicas) Proxêmica e movimentos Técnicas cinematográficas	Audiodescrição

Fonte: Traduzido e adaptado de Perego e Pacinotti (2020, p. 36)

Definições em lista muitas vezes direcionam-se à conclusão de que “todas essas modalidades de tradução audiovisual podem ser agrupadas em duas macro-modalidades: legendagem e revozeamento” (Chaume, 2019a, p. 312, tradução nossa)<sup>135</sup>. Isto é, procedimentos de inserção de texto escrito ou de adição de uma trilha sonora que podem substituir ou coexistir com a original. É um tipo de

<sup>134</sup> Para os termos ainda pouco convencionados na literatura brasileira, foram adotadas as traduções utilizadas nas seguintes publicações: *revoicing*/revozeamento (Leão, 2018; Souza, 2022), *respeaking*/legendagem refalada (Franco; Araújo, 2011; Nascimento, A. K. P. Do, 2017), *audiosubtitling*/audiol Legendagem (Alves; Santiago Vigata; Santos, 2021; Franco; Araújo, 2011).

<sup>135</sup> “All these audiovisual translation modes can be gathered into two large macro-modes: captioning and revoicing” (Chaume, 2019a, p. 312).

classificação que possibilita a elaboração de um esquema sintético e facilmente compreensível, mas que, na sua intenção de delimitar o escopo das práticas de TAV, corre sempre o risco de excluir algumas delas, o que pode ser verificado, por exemplo, pela ausência da tradução para língua de sinais no esquema demonstrado no quadro acima (Quadro 3), modalidade já amplamente integrada ao âmbito da TAV (Araújo; Alves, 2017; Naves *et al.*, 2016; Neves, 2007; Orero; Remael; Díaz-Cintas, 2007).

Diferentemente, a definição em compreensão não circunscreve a especificidade do campo da TAV a partir da listagem de suas atividades, mas se dedica à descrição da composição do texto audiovisual e dos seus procedimentos tradutórios. Um notável exemplo deste tipo de definição pode ser verificado em um recente trabalho de Serenella Zanotti (2022), no qual a elaboração de um panorama geral do campo da TAV é introduzida a partir da especificidade texto audiovisual:

O termo *audiovisual* evidencia a presença simultânea de dois canais de comunicação, o acústico e o visual. Nos textos audiovisuais, o significado é produzido através da interação destes canais e dos seus diferentes códigos significantes. Na seminal definição de Chion, “a realidade da composição audiovisual” é “que uma percepção influencia a outra e a transforma” (Chion, 1994). Como consequência, apesar do importante papel que desempenha em todos os textos audiovisuais, o código linguístico é apenas um entre muitos recursos semióticos que são utilizados concomitantemente (Chaume, 2004). Os textos audiovisuais são “produtos complexos” (Baldry e Thibault, 2006) que são simultaneamente multimodais e multimídia (Pérez-González, 2014). São multimodais na medida em que empregam uma variedade de modos (som, música, imagem e linguagem) que são percebidos e processados como um todo unificado. São multimídia na medida em que “são disponibilizados através da utilização sincronizada de múltiplos meios de comunicação” (Pérez-González, 2014, p. 187), por exemplo, através de uma tela com tecnologia multimídia (p. 440, tradução nossa)<sup>136</sup>.

Concentrando-se no termo “audiovisual”, esta compreensão da atividade tradutória própria à TAV não se caracteriza, então, por uma relação determinada de modalidades de tradução ou tipos de produção audiovisual das quais elas derivam e

---

<sup>136</sup> “The term *audiovisual* highlights the simultaneous presence of two channels of communication, the acoustic and the visual. In audiovisual texts, meaning is produced through the interaction of these channels and their different signifying codes (Chaume, 2004). In Chion’s seminal definition, ‘the reality of audiovisual combination’ is ‘that one perception influences the other and transforms it’ (Chion, 1994, p. xxvi). As a consequence, despite the important role it plays in all audiovisual texts, the linguistic code is but one among many semiotic resources that are co-deployed (Chaume, 2004). Audiovisual texts are ‘composite products’ (Baldry and Thibault, 2006, p. 18) that are both multimodal and multimedial (Pérez-González, 2014a, p. 187). They are multimodal in that they deploy a variety of modes (sound, music, image and language) that are perceived and processed as a unified whole. They are multimedial in that they ‘are made available via the synchronized use of multiple media’ (Pérez-González, 2014a, p. 187), for example via a screen with multimedia technology” (Zanotti, 2022, p. 440).

se destinam, mas corresponde às traduções inter/intralinguais e intersemióticas operadas a partir do complexo significativo constituído nas correlações entre imagem e som. A princípio, este tipo de definição parece ser suficiente o bastante pela receptividade a modalidades de tradução de texto audiovisual emergentes ou negligenciadas por listagens, porém também pode se revelar insuficiente por algumas razões.

Primeiro, porque não comportaria textos que não são compostos pela simultaneidade sonora e visual, mas que usualmente são vinculados ao campo da TAV, como é o caso dos filmes produzidos no período do cinema silencioso<sup>137</sup> e seu vasto conjunto de soluções tradutórias (Gambier; Jin, 2021; O’Sullivan; Cornu, 2019; Perego; Pacinotti, 2020). Segundo, porque correria o risco de excluir do âmbito da TAV práticas de tradução que, apesar de serem elaboradas a partir de um texto simultaneamente composto por códigos sonoros e visuais, lidam somente com um dos seus canais comunicativos, como é o caso da audiodescrição ou dos formatos prevaletentes da janela de língua de sinais<sup>138</sup>, que retextualizam, respectivamente, o conjunto significativo do canal visual e do sonoro.

A problematização relacionada à simultaneidade dos canais visual e sonoro como condição necessária para a caracterização do texto audiovisual é bastante desenvolvida por Zabalbeascoa (2008), que propõe uma expansão teórica da concepção de “audiovisual” de modo a comportar “qualquer combinação de elementos sonoros, visuais, verbais e não verbais”<sup>139</sup> (p. 25, tradução nossa).

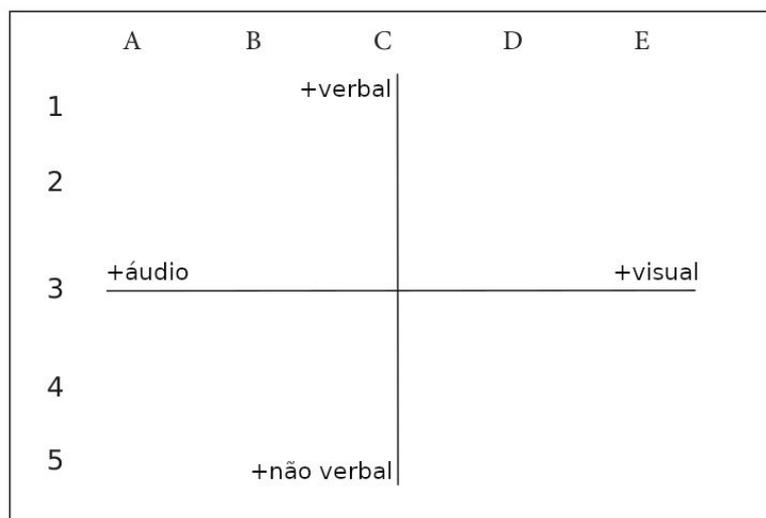
---

<sup>137</sup> Apesar dos filmes “silenciosos” muitas vezes serem exibidos, em seu contexto de origem, com acompanhamentos sonoros produzidos ao vivo, esses elementos eram adições circunstanciais e não integravam a textualidade original dos filmes. O mesmo é válido para as reedições mais recentes dos filmes do período do cinema silencioso, que ocasionalmente são distribuídas com uma ou várias opções de trilha sonora.

<sup>138</sup> Diz-se prevaletentes porque, no contexto brasileiro, apesar da restrição ao código verbal na definição normativa de janela de Libras — que a designa como “espaço delimitado no vídeo onde as informações veiculadas na língua portuguesa são interpretadas através de LIBRAS [sic]” (ABNT, 2016, p. 4) —, o debate acerca de configurações possíveis de janela muitas vezes considera a influência do conteúdo visual na sua composição, afetando, por exemplo, o tamanho e a posição da janela (Nascimento, V., 2017) ou a indumentária do tradutor (Lima; Carvalho, 2022).

<sup>139</sup> “[...] it might be theoretically more advantageous to regard ‘audiovisual’ as having the potential to include, at least at certain points, any combination of audio, visual, verbal and nonverbal elements” (Zabalbeascoa, 2008, p. 25).

Figura 29 – Os dois eixos da comunicação audiovisual



A: somente áudio	1: basicamente verbal
B: mais áudio que visual	2: mais verbal que não verbal
C: igualmente áudio e visual	3: igualmente verbal e não verbal
D: menos áudio que visual	4: menos verbal que não verbal
E: somente visual	5: somente não verbal

Fonte: Zabalbeascoa (2008, p. 26) apud Carvalho (2020, p. 24)

Através da expansão conceitual elaborada por Zabalbeascoa, o texto audiovisual não seria representado apenas por seus modelos prototípicos, aqueles que estariam situados no vértice central do esquema de conjunção entre o canal sonoro-visual e o conteúdo verbal-não verbal (Fig. 29), mas passa a comportar combinações assimétricas de imagem e som, incluindo, teoricamente, mesmo os textos constituídos apenas por sons ou imagens. Ao afastar-se da simultaneidade sonoro-visual como condição imprescindível ao texto audiovisual e à TAV, o esquema oferece uma via de conciliação entre as definições em lista e em compreensão. Porém, ao mesmo tempo, as extremidades laterais do seu esquema possibilitam a consideração por mídias e tipos de texto que, se incluídos ao conjunto de atividades audiovisuais, certamente correriam o risco de diluir sua especificidade, caso de alguns exemplos fornecidos pelo autor para ilustrar certos vértices de seu esquema, como o rádio<sup>140</sup> (4A), história em quadrinhos (3E) e jornais impressos (2E).

<sup>140</sup> Por vezes, a tradução de/para o rádio é classificada como modalidade de TAV (Nascimento, 2018; Orero, 2004), mas essa vinculação é pouco frequente e parece estar fundada em um período em que a distinção entre as concepções de *Tradução Multimídia* e *Tradução Audiovisual* ainda era incipiente.

Esta dilatação da compreensão do texto audiovisual de modo a incluir mesmo textos compostos por apenas um dos canais comunicativos do binômio *audiovisual* não é, porém, mero exercício teórico que buscaria levar o entendimento do termo aos seus limites máximos. O trabalho de Zabalbeascoa está situado em um período em que a elaboração terminológica de TAV ainda estava em intensas vias de diálogo com seus termos concorrentes. Apesar do autor identificar seu objeto de reflexão como o “texto audiovisual”, a concepção assumida sobre este parece estar intimamente vinculada à de *Tradução Constrita*, isto é, à de tradução de “textos associados a outros meios de comunicação (imagens, músicas, fontes orais, etc.)” que “removem sua condição de liberdade” (Mayoral; Kelly; Gallardo, 1988, p. 356, 363, tradução nossa)<sup>141</sup>. A equivalência que Zabalbeascoa realiza entre *tradução audiovisual* e *tradução constrita* é evidente ao fim do seu texto, quando o autor propõe sua elaboração teórica como “uma alternativa para todo o conceito de *tradução constrita*, que aparece quase como uma conclusão lógica das proposições anteriores” (Zabalbeascoa, 2008, p. 37, tradução e grifo nosso)<sup>142</sup>. Porém, ainda que não consideremos todos os tipos de texto previstos pelo esquema de Zabalbeascoa, ele é interessante por demonstrar que o texto audiovisual pode ser composto através de várias simetrias entre som e imagem, que as relações estabelecidas entre os canais comunicativos podem ocorrer de diversas maneiras<sup>143</sup> e que a interação de um com o outro nem sempre se dá na mesma medida.

As eventuais lacunas que as definições de TAV podem apresentar não revogam sua relevância, mas apenas demonstram que os esforços de delimitação são atividades essencialmente provisórias e contínuas, principalmente quando tratam de fenômenos tão heterogêneos quanto o texto e a tradução audiovisual. Considerando o que foi discutido até aqui, procuremos então submergir neste fluxo contínuo na tentativa de elaborar uma compreensão de *tradução do texto audiovisual* que nos pareça provisoriamente suficiente.

---

<sup>141</sup> “[...] texts in association with other communication media (image, music, oral sources, etc.) [...] These circumstances will remove the condition of freedom which allows us, in isolated written prose, to approach the highest degree of dynamic equivalence in our translated text” (Mayoral; Kelly; Gallardo, 1988, p. 356, 363).

<sup>142</sup> “In this chapter we have presented various angles from which to approach audiovisual translation. [...] Finally, there is an alternative to the whole concept of constrained translation, which appears almost as a logical conclusion to the previous proposals” (Zabalbeascoa, 2008, p. 37).

<sup>143</sup> Zabalbeascoa (2008) menciona os seguintes tipos de relação entre os códigos do texto audiovisual: complementaridade, redundância, contradição, incoerência, separabilidade e qualidade estética.

Resultando da concatenação dos canais comunicativos sonoros e visuais, o *texto audiovisual* articula, geralmente de forma sincronizada, diferentes códigos significativos que podem se relacionar de várias maneiras, caracterizando-se assim como um texto multimodal e multimídia. Multimodal em função da mobilização simultânea de diferentes modos semióticos — linguísticos, paralinguísticos (entonação, ritmo, tom), cinéticos, gráficos, proxêmicos (espaço interpessoal), entre outros (Ortega, 2011) —, cujos significados, ainda que possam ser orientados pelos seus produtores, são elaborados através de um processo subjetivo de *produção de significado* (Kress; Van Leeuwen, 2020)<sup>144</sup>. Multimídia porque pode ser disponibilizado e elaborado através de diversas mídias, isto é, de diversos suportes e meios de comunicação (Martino, 2014).

Além disso, o *texto audiovisual* também se refere a tipos de produção que ao longo da história se tornaram tipicamente audiovisuais, como o vídeo e o filme<sup>145</sup>, comportando em seu escopo textos que não são necessariamente compostos pela simultaneidade dos canais sonoro e visual. Assim, o *texto audiovisual* também compreende, por exemplo, os filmes produzidos no período do cinema silencioso; vídeos produzidos sem som, como anúncios exibidos em *outdoor* digital, propagandas que utilizam o silêncio como uma estratégia comunicativa (Luque, 2010), ou filmes contemporâneos produzidos sem trilha sonora, como é o caso de *Gallaudet: The Film* (2010); e filmes produzidos sem imagem, como *Le Brasier Shelley* (2018), ou visualmente constituídos por uma única imagem estática, como *Blue* (1993), obras por vezes agrupadas sob a denominação de *cinema pós-imagem* (Smith, 2018).

Deste modo, a *tradução do texto audiovisual* “refere-se a práticas, processos e produtos que estão envolvidos ou resultam da transferência do conteúdo multimodal e multimídia entre idiomas e/ou culturas” (Pérez-González, 2020a, p. 30, tradução nossa)<sup>146</sup> e que são *incorporados ao texto audiovisual*. A tradução do texto audiovisual também comporta em si a concepção de *tradução de tela* (*screen translation*), um termo intensamente revigorado no trabalho *Speaking in Subtitles: Revaluating Screen Translation* (2017), de Tessa Dwyer, a partir da noção de que “o

<sup>144</sup> *Sign-making* no original (Kress; Van Leeuwen, 2020).

<sup>145</sup> Refere-se aqui ao *vídeo* e ao *filme* enquanto meios de comunicação, não enquanto tecnologias.

<sup>146</sup> “Audiovisual translation focuses on the practices processes and products that are involved in or result from the transfer of multimodal and multimedial content across languages and/or cultures” (Pérez-González, 2020a, p. 30).

termo ‘tela’ reconhece como hoje o cinema e a televisão são regularmente experienciados e mediados por diversas interfaces [e] é suficientemente amplo para acomodá-los, indicando também pontos de contato com uma série de outras mídias” (Dwyer, 2017b, p. 10, tradução nossa)<sup>147</sup>.

Os principais aspectos distintivos desta compreensão de *tradução do texto audiovisual* em relação a outras formas de tradução situam-se na sua concepção como uma prática que *lida e incorpora-se a textos multimídia*. Se restrita a um procedimento *multimodal* realizado a partir de modos semióticos sonoros e visuais, a tradução do texto audiovisual poderia comportar, por exemplo, não somente as atividades de interpretação midiática (Dal Fovo, 2020), mas *qualquer* interpretação simultânea, ou, de outro modo, poderia estender-se à tradução de/para o teatro e ópera, que lidam com uma série de modos semióticos audiovisuais, como a música, o vestuário e os tantos elementos da *mise-en-scène* (Campos, 1981; Corral; Lladó, 2011). Além disto, o seu caráter *incorporativo*<sup>148</sup> — agregando a tradução ao “original” — evidencia sua condição em um cenário em que a “convergência midiática e a disseminação também complicam as noções de ‘original’” (Dwyer, 2017b, p. 10, tradução nossa)<sup>149</sup>.

É também fundamental destacar que as práticas de *tradução do texto audiovisual* não estão reunidas em um conjunto autocontido. A *noção universalista de acesso* (Greco, 2019) desloca o campo da AM da equivalência e da subordinação à TAV — exemplificada pelo termo Tradução Audiovisual Acessível (Araújo; Alves, 2017; Jiménez Hurtado, 2007; Pagano; Teixeira; Mayer, 2020) — realizadas pelas noções particularistas, e assim promove uma intersecção entre TAV e AM.

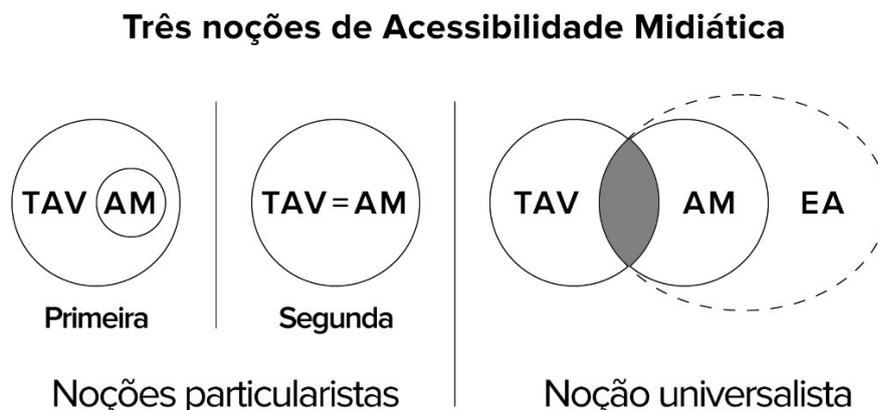
---

<sup>147</sup> “[...] the term ‘screen’ acknowledges how today film and television are regularly experienced and mediated across diverse interfaces [...] is broad enough to accommodate both film and television while also gesturing towards points of contact with a range of other media” (Dwyer, 2017b, p. 10).

<sup>148</sup> O caráter *incorporativo* da *tradução audiovisual* é evidente não só em suas práticas mais prevalentes, como a legendagem e a dublagem, mas pode ser verificado mesmo nas suas atividades inaugurais, como nas sessões japonesas de filmes silenciosos mediadas pelos comentários e traduções do *benshi*, nas quais “o filme (original) e o *benshi* (tradução) estavam dinamicamente relacionados, de modo que cada nova performance do *benshi* necessariamente transformava o próprio filme” (Cazdyn, 2004, p. 409, tradução nossa).

<sup>149</sup> “Media convergence and dissemination also complicate notions of the ‘original’” (Dwyer, 2017b, p. 10)

Figura 30 – Esquematização das três noções de Acessibilidade Midiática



Fonte: traduzido de Greco (2019, p. 5)

A intersecção entre TAV e AM promovida pela noção universalista de acesso assinala que muitos dos procedimentos de tradução audiovisual *também* concernem ao campo da AM — não limitado a modalidades de tradução/interpretação — e, por extensão, ao campo interdisciplinar dos EA, na medida em que

a noção universalista de AM não implica que a TAV seja agora um subcampo da AM. Afirmar que a acessibilidade é uma forma de tradução ou vice-versa pode funcionar como uma metáfora atraente, mas torna-se bastante controversa quando tomada literalmente. Embora a acessibilidade e a tradução estejam profundamente conectadas, devemos evitar cair no *jogo hiperônimo*, que pode levar diretamente a uma *armadilha hiperônima*. Devemos evitar a tentação de considerar a tradução como subordinada à acessibilidade ou vice-versa. [...] A acessibilidade e a tradução pertencem a campos diferentes: a primeira aos estudos de acessibilidade, a segunda aos estudos de tradução. Não se trata de qual deles é o subcampo do outro, mas de como eles podem interagir de forma proveitosa e ajudar a humanidade a progredir (Greco; Jankowska, 2020, p. 74, tradução nossa)<sup>150</sup>.

Neste sentido, a compreensão de *legendagem* também deve evitar cair no que Greco (2019) nomeia de *jogo hiperônimo*. Assumir que a legendagem é uma prática de tradução e que, assim, todas as legendas são produtos de tradução do texto audiovisual seria diluir a especificidade da *tradução audiovisual*.

<sup>150</sup> “[...] the universalist account of MA does not imply that AVT is now a subfield of MA. Claiming that accessibility is a form of translation or vice versa (Díaz-Cintas et al. 2007; Remael 2012) may work as a catchy metaphor, but it becomes rather controversial when taken literally. While accessibility and translation are deeply connected, we must avoid falling into a situation that Greco (2019a) calls the *hypernym game*, which can lead straight into a *hypernym trap*. We should avoid the temptation of considering translation as subordinate to accessibility or vice versa. [...] Accessibility and translation pertain to different fields: the former to accessibility studies, the latter to translation studies. It is not a matter of which one is the subfield of the other, but how they can fruitfully interact and help humanity progress” (Greco; Jankowska, 2020, p. 74).

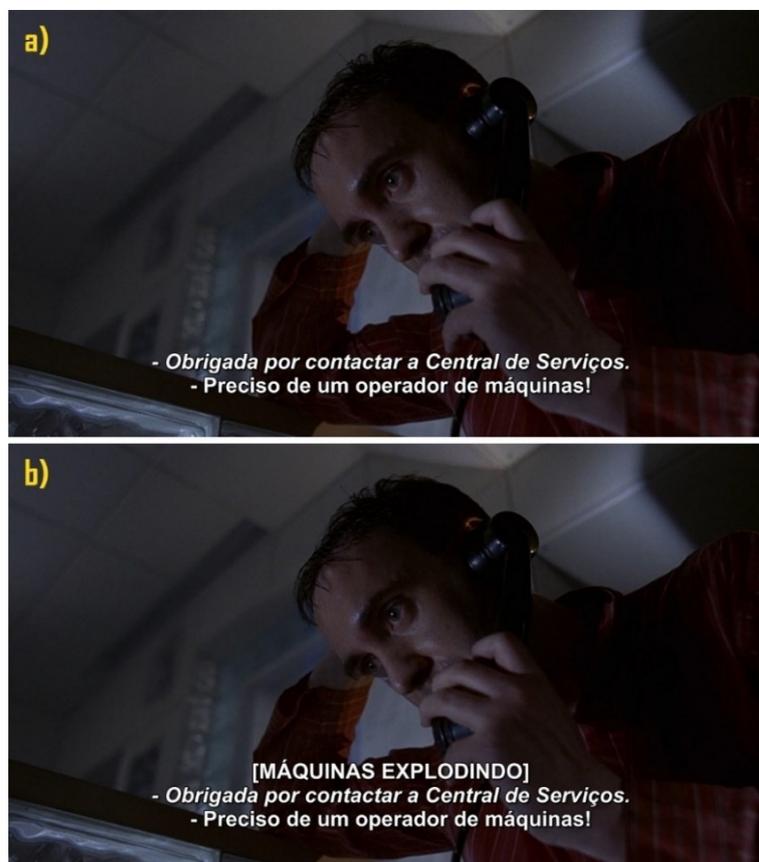
Nem todas as legendas são produtos de tradução audiovisual. Muitos dos procedimentos compreendidos como *legendagem* configuram-se como artifícios de interação digital, possibilitando a comunicação para e entre membros da audiência; de narração, utilizado como recurso do desenvolvimento da trama; e de acessibilidade, enquanto um serviço elaborado de acordo com necessidades e demandas de acesso relativamente concretas, isto é, em função da *coerência externa* com circunstâncias de audiência. No entanto, as diferentes funcionalidades da legenda não são necessariamente autoexcluentes — de modo que a legendagem se dedicaria a isto *ou* aquilo —, mas podem existir concomitantemente e mobilizar diversos campos do conhecimento, como os estudos de mídia, de acessibilidade, do cinema e, também, da tradução audiovisual, este dedicando-se à legendagem enquanto um procedimento de transferência do conteúdo multimodal e multimídia do texto audiovisual — composto por relações heterogêneas de som e imagem —, submetido e incorporado à *coerência interna do texto* de partida.

## 6 A LEGENDAGEM TRADICIONAL E SEUS PARÂMETROS TÉCNICOS

Um filme é feito para ser *visto* e *ouvido*. O objetivo das legendas é facilitar a compreensão do que está sendo dito sem desviar a atenção do espectador das imagens e dos sons. Para tanto, elas precisam ser breves, para poderem ser inteiramente lidas ao mesmo tempo em que o texto oral é pronunciado, e de leitura simples e direta, de modo a não demandarem mais atenção visual e cognitiva do que a estritamente necessária (Carvalho, 2005, p. 97).

O que denominamos *legendagem tradicional* também recebe muitos outros nomes na literatura — com diferentes níveis de correspondência à concepção adotada aqui —, como “legendagem padrão” (McClarty, 2012), “legendagem comercial” (Díaz-Cintas; Remael, 2021), “legendagem oficial” (Cordeiro, 2020), “legendagem convencional” (Fox, 2018) e “legendagem industrial” (Pérez-González, 2012). *Legendagem tradicional* refere-se a uma estratégia *formal* de legendagem orientada por um aparato técnico-constritivo fundado em uma longa tradição prescritiva, midiática e cinematográfica.

Figura 31 – Exemplos de legenda tradicional



Fonte: produzido pelo autor a partir da legenda de *Brazil* (1985)

Enquanto uma estratégia *formal*, a legenda tradicional (Fig. 31) comporta em seu escopo diversas possibilidades de estratégias verbais, e mesmo um procedimento de tradução profundamente multimodal, como é o caso do que Nornes (2016) nomeia de *legendagem sensual*<sup>151</sup>, pode “desempenhar seu efeito sensual através da aparência convencional das legendas” (Nornes, 2016, p. 13, tradução nossa)<sup>152</sup>. Da mesma maneira, um procedimento como o da *legendagem descritiva*<sup>153</sup> (Fig. 31b) também é alocado sob o conjunto de elaborações possíveis da legendagem tradicional, na medida em que a identificação de falantes e a tradução de códigos sonoros são realizados através da *forma* da legenda tradicional.

A forma particular da legenda tradicional é resultado de um conjunto de *parâmetros técnicos* dedicados à delimitação das suas configurações espaciais (1), temporais (2) e tipográficas (3), geralmente formulados através de diretrizes referentes a: (1) posicionamento, número máximo de caracteres por linha, número máximo de linhas; (2) número máximo de caracteres por segundo, tempo mínimo e máximo da duração das legendas, sincronismo com o texto de partida, tempo mínimo de intervalo entre legendas; (3) cor da fonte tipográfica, tipos de fonte tipográfica, contornos da fonte tipográfica. Nomearemos de *precedentes técnicos* da legendagem tradicional esta determinação técnica da legenda *em virtude* da delimitação do seu *espaço, tempo e tipografia*. Neste sentido, *precedentes técnicos* diferenciam-se de *parâmetros técnicos*. Enquanto *precedentes técnicos* refere-se aos fatores que condicionam as diretrizes técnicas na legendagem, os *parâmetros técnicos* são categorias de diretrizes.

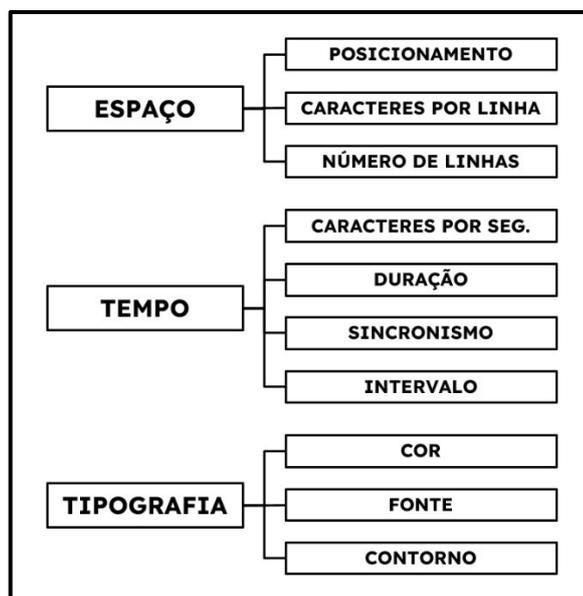
---

<sup>151</sup> *Sensuous subtitling* no original (Nornes, 2016).

<sup>152</sup> “[...] perform their sensuous work within conventional-looking Subtitles” (Nornes, 2016, p. 13).

<sup>153</sup> Apesar de utilizarmos a denominação Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) como tradução de *SDH* ou em referência a contextos em que esse termo foi originalmente empregado, adotamos aqui *legendas descritivas* (Costa, 2020; Rodrigues, 2021) para designar os procedimentos de legendagem que realizam a identificação de falantes e a tradução de códigos sonoros através de inserção verbal (Fig. 31b). A adoção do termo *legendas descritivas* justifica-se em virtude dessas legendas não serem exclusivamente utilizadas por pessoas com surdez (Carvalho, 2020; Romero-Fresco; Dangerfield, 2022; Why [...], 2023) e porque há uma série de outras estratégias possíveis de legendagem destinada, *principalmente*, à audiência de pessoas com surdez, como vimos no capítulo *A Profusão Formal da Legenda*.

Figura 32 – Esquematização dos precedentes técnicos da legendagem tradicional e seus parâmetros derivados



Fonte: produzido pelo autor

Principalmente articulados por meio de guias *prescritivos* e *descritivos*<sup>154</sup>, a sistematização de parâmetros técnicos da legendagem tradicional provavelmente é um dos objetos pioneiros das reflexões acerca das práticas de legendagem, já tendo agora o seu conjunto de clássicos (Díaz-Cintas; Remael, 2007; Ivarsson; Carroll, 1998; Karamitroglou, 1998; Laks, 1957; Luyken *et al.*, 1991). Em um momento anterior, algumas das sistematizações estavam comprometidas com preconizações rígidas que possibilitariam uma standardização técnica em larga escala. Certamente, o mais conhecido exemplo desta abordagem é o trabalho *A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe*, no qual Karamitroglou (1998) assertivamente declara o seu propósito:

Este trabalho se afasta dos estudos descritivos e adota uma perspectiva claramente prescritiva. Seu objetivo é fornecer uma fórmula unificadora, baseada em uma minuciosa pesquisa científica, que possa reunir as diferentes convenções de legendagem que atualmente vigoram nos vários países da Europa, de forma a atender às necessidades de cada espectador europeu e o mercado audiovisual europeu como um todo (Karamitroglou, 1998, tradução nossa)<sup>155</sup>.

<sup>154</sup> Os guias *prescritivos* são elaborados por algum tipo de autoridade, como um órgão governamental, internacional ou uma empresa. Já os guias *descritivos* são produzidos a partir da descrição e avaliação das melhores práticas por pesquisadores (Pedersen, 2020).

<sup>155</sup> “The following paper departs from such descriptive studies but goes on to adopt a clearly prescriptive perspective. Its aim is to provide a unifying formula based on thorough scientific research that could bridge the different subtitling conventions currently operating within the various European countries, to cater for the needs of the individual European viewer and address the European audiovisual audience market as a whole” (Karamitroglou, 1998).

Ainda que as preconizações de Karamitroglou (1998) realmente estivessem baseadas em uma “minuciosa pesquisa científica”, a formulação de uma inusitada diretriz como a de que “as legendas não devem iniciar com a fala, mas um 1/4 de segundo depois” como inferência de “experimentos [que] demonstraram que o cérebro precisa de 1/4 de segundo para perceber as legendas”<sup>156</sup> demonstra, de maneira exemplar, que dados estatísticos são apenas textos sujeitos à interpretação. Se esta diretriz de sincronismo seria adequada para todos os espectadores europeus, infelizmente ela não agradaria os 24 espectadores da pesquisa de recepção realizada por Brito (2018), que avaliaram, entre três outras alternativas, as legendas sincronizadas de acordo com as diretrizes de Karamitroglou (1998) como as de pior qualidade. Atualmente, essa aspiração por um conjunto único e potencialmente global esvaeceu a partir do reconhecimento de que

a tentativa de recomendar um conjunto fixo e inequívoco de diretrizes de legendagem que possa ser aplicado em qualquer idioma é certamente uma tarefa desafiadora, destinada ao fracasso. Embora muitas das regras pareçam ser apoiadas pela lógica, algumas são provavelmente aplicadas de forma arbitrária e difíceis de serem justificadas em relação a outras. Além disso, muitas empresas de legendagem adotam guias próprios como uma maneira de se diferenciar dos concorrentes (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 120, tradução nossa)<sup>157</sup>.

Neste cenário em que vários conjuntos de diretrizes são adotados, qualquer reflexão ou exposição relativamente geral de parâmetros técnicos da legendagem tradicional será circunscrita pela consideração a algum(s) guia(s) produzidos em contextos específicos — sejam prescritivos ou descritivos — ou então por análise baseada em *corpus* que examine uma quantidade considerável de legendas e, assim, possa verificar as diretrizes operacionalizadas. Ainda que a legendagem tradicional esteja amparada por regularidades relativamente consoantes, sua articulação também reflete a diversidade de um cenário elaborados por múltiplos agentes.

---

<sup>156</sup> “Subtitles should not be inserted simultaneously with the initiation of the utterance but 1/4 of a second later, since tests have indicated that the brain needs 1/4 of a second to process the advent of spoken linguistic material and guide the eye towards the bottom of the screen anticipating the subtitle” (Karamitroglou, 1998).

<sup>157</sup> “Attempting to recommend a fixed and unequivocal set of subtitling guidelines that can be applicable in any language is certainly a daunting task, destined to fail. While many of the rules seem to be backed by logic, some are probably applied arbitrarily and may be difficult to justify over others. In addition, many subtitling vendors maintain their own, unique in-house stylebooks as a way to set them apart from their competitors” (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 120).

## 6.1 PARÂMETROS TÉCNICOS DA LEGENDAGEM TRADICIONAL NO CONTEXTO BRASILEIRO

Algumas vezes nos deparamos com a ideia de que a legendagem tradicional segue as normas *preconizadas* por pesquisadores de TAV (Araújo; Nascimento, 2011; Vieira, 2020). Outras, com algumas generalizações, como a de que uma legenda tem duração de até “quatro segundos, tempo máximo de permanência de uma legenda no Brasil” (Vieira; Dantas, 2021, p. 97), enquanto “uma legenda europeia pode ir até 6 segundos, o que não acontece no Brasil” (Nascimento; Vieira; Araújo, 2021, p. 51); ou então que “as empresas de legendagem do mundo inteiro adotam a mesma estratégia no que diz respeito ao número de linhas, ou seja, são utilizadas no máximo duas linhas, as quais devem ter, no máximo, 37 caracteres cada uma” (Naves *et al.*, 2016, p. 43). Entretanto, ainda que a legendagem tradicional também possa fundamentar-se em pesquisas de TAV, a maior parte dos seus parâmetros técnicos aplicados, descritos e analisados derivam das práticas profissionais, do mercado. Por este mesmo motivo, também é muito difícil haver ampla consensualidade de procedimentos técnicos a nível mundial ou nacional, porque as práticas profissionais são orientadas por diversas diretrizes que podem ser bastante diferentes entre si. Este estreito vínculo entre prática profissional e pesquisa é, para Díaz-Cintas (2020a), um dos aspectos fundamentais do campo da TAV, pois,

no caso específico da TAV, a pesquisa tem sido relativamente ancorada na prática profissional e muitas publicações e projetos têm se concentrado (in)diretamente na profissão, estudando o produto, os fluxos de trabalho e os agentes de tradução. Nesse sentido, pode-se argumentar que, por muitos anos, a indústria tem informado a pesquisa, e não o contrário. Na verdade, muitos dos trabalhos na área foram escritos por profissionais e acadêmicos com vasta experiência em seu ofício, que queriam compartilhar seu conhecimento com outros colegas e com o mundo acadêmico em geral (p. 216–227, tradução nossa)<sup>158</sup>.

Provenientes das atividades do mercado, a diversidade de parâmetros técnicos da legendagem tradicional corresponde à variedade das práticas profissionais. Mesmo diretrizes aparentemente unívocas como a famosa e ancestral

---

<sup>158</sup> “In the particular case of AVT, research has been relatively anchored in professional practice and many publications and projects have (in)directly focused on the profession by studying the product, the workflows and the agents of translation. In this respect, it can be argued that, for many years, the industry has been informing research rather than the other way around. In fact, many of the works in the field have been written by practitioners and academics with vast experience in their trade, who wanted to share their knowledge with other colleagues and the academic world at large” (Díaz-Cintas, 2020a, p. 216–217).

*regra dos seis segundos* (Baker; Lambourne; Rowston, 1984; D'Ydewalle; Van Rensbergen; Pollet, 1987; Laks, 1957; Marleau, 1982; Minchinton, 1987) — que estipula o tempo máximo de exibição da legenda e que “ninguém parece ter certeza de como surgiu” (D'Ydewalle; Van Rensbergen; Pollet, 1987, p. 313, tradução nossa)<sup>159</sup> — caracteriza-se, antes de tudo, como um preceito da *profissão*<sup>160</sup> (Díaz-Cintas; Remael, 2021). Assim, também podemos encontrar menções a diretrizes que se diferem neste aspecto, como na indicação de Ivarsson e Carroll (1998) de que “nenhuma legenda deve durar mais que sete segundos” (p. 158, tradução nossa)<sup>161</sup> ou no relato profissional de Eugeni (2011) que, descrevendo as diretrizes de legendagem para a televisão italiana, menciona que as legendas devem durar até “três segundos para uma linha e cinco segundos para duas linhas (para adultos), ou quatro segundos para uma linha e oito para duas linhas (para crianças)” (p. 267, tradução nossa)<sup>162</sup>.

Outro exemplo significativo desta contiguidade entre indústria e pesquisa de legendagem tradicional são as três tabelas elaboradas na primeira edição do livro didático de Díaz-Cintas e Remael (2007) — que identificam seu objeto como “legendagem comercial” — para demonstrar a equivalência entre segundos/quadros e número de caracteres, considerando três situações de número *máximo* de palavras por minuto (ppm): 145ppm, 160ppm e 180ppm. Estas tabelas muitas vezes são reproduzidas em pesquisas brasileiras como padrões de velocidade de exibição<sup>163</sup> *propostos* pelos autores do livro (Araújo, 2021; Chaves, 2017; Nascimento, 2018; Naves *et al.*, 2016; Vieira, 2020). No entanto, o trabalho de Díaz-Cintas e Remael (2007) — um “livro didático a ser utilizado por professores ou pessoas que

<sup>159</sup> “Nobody seems to know how the six-second rule was arrived at” (D'Ydewalle; Van Rensbergen; Pollet, 1987, p. 313).

<sup>160</sup> Ao que tudo indica, a primeira menção à “regra dos seis segundos” na literatura ocorre em *Le Sous-titrage de films* (1957), uma publicação derivada de e dedicada à prática profissional.

<sup>161</sup> “No subtitle should appear for less than one second or, with the exception of songs, stay on the screen for longer than seven seconds” (Ivarsson; Carroll, 1998, p. 158).

<sup>162</sup> “Three seconds for a full line and five seconds for two full lines (for adults). Four seconds for a full line and eight for two full lines (for children)” (Eugeni, 2011, p. 267).

<sup>163</sup> Destaca-se que o número máximo de palavras, caracteres ou pixels por segundo/minuto adotado na legendagem não determina a velocidade geral das legendas, apenas a velocidade de leitura *máxima* a ser considerada. Por exemplo, a eventual adoção de uma alta razão de caracteres/segundos (CPS) — como o caso de 75cps da legenda apresentada na Figura 7 — não implica que as demais legendas também apresentem uma alta razão de CPS, elas podem ser todas extremamente “lentas” e, assim, o conjunto de legendas exigiria predominantemente uma baixa velocidade de leitura. Isto também complica a determinação da velocidade de leitura exigida por um conjunto de legendas através de uma média aritmética obtida por (n.º total de caracteres / duração total das legendas), como realizado no trabalho de Chaves (2012).

desejam dominar os fundamentos da legendagem” (p. 1, tradução nossa)<sup>164</sup> — não tem um caráter nem um pouco prescritivo, e os diversos apontamentos técnicos apresentados pelos autores são caracterizados como “instruções baseadas em normas e diretrizes atualmente utilizadas e cada vez mais presentes nos ambientes profissionais” (p. 3, tradução nossa)<sup>165</sup>. Assim, quando Díaz-Cintas e Remael apresentam suas esquematizações de 145ppm, 160ppm, 180ppm, não se trata de uma *preconização*, mas de uma *descrição* das razões máximas prevalentes na legendagem tradicional para cinema, televisão e DVD, respectivamente.

Reconhecendo então este estreito vínculo entre indústria e legendagem tradicional, se pretendemos aqui especificar alguns parâmetros técnicos que orientam a forma da legenda tradicional, é necessário que isto seja realizado através da consideração por um conjunto de diretrizes utilizadas. Para isto, realizou-se o levantamento de diversos guias de legendagem tradicional utilizados no Brasil, privados e institucionais, sendo todos de caráter prescritivo, com exceção do *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* (2016).

Quadro 4 – Levantamento de guias de legendagem utilizados no Brasil

<b>Empresa</b>	<b>Distribuição</b>	<b>Atualização</b>
<b>Amazon Prime Video</b>	<i>Streaming</i>	2019
<b>Globosat</b>	<i>Streaming</i> e televisão	2020
<b>Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (MinC)</b>	Cinema, DVD e televisão	2016
<b>HBO Latin America Group</b>	<i>Streaming</i> e televisão	2017
<b>Little Brown Mouse</b>	Cinema e televisão	2021
<b>NBCUniversal Media</b>	<i>Streaming</i> e televisão	2020
<b>Netflix</b>	<i>Streaming</i>	2022

<sup>164</sup> “The publication can be used as a textbook by teachers as well as individuals wishing to master the fundamentals of subtitling on their own” (Díaz-Cintas; Remael, 2007, p. 1).

<sup>165</sup> “The authors’ instructions are based on norms and guidelines currently applied today that are gaining increasing support in professional circles” (Díaz-Cintas; Remael, 2007, p. 3).

<b>Première Acessível</b> <sup>166</sup>	Cinema	2023
<b>TED Translators</b>	<i>Streaming</i>	2019
<b>The Walt Disney Company</b>	Cinema, <i>streaming</i> e televisão	2020
<b>Warner Media Latin America</b>	<i>Streaming</i> e televisão	2020

Fonte: produzido pelo autor com base nos dados coletados

Neste levantamento, não foi incluída a *Norma Brasileira de Acessibilidade em Comunicação na Televisão* (ABNT, 2016) devido a sua escassez de informações referentes aos parâmetros técnicos. Também não se incluiu o *Guia de Legendagem para Produções Audiovisuais* (2021) porque, apesar da sua identificação como um *guia* — isto é, um conjunto de diretrizes para “instruir iniciantes, servir de referência aos profissionais e assegurar padrões de controle de qualidade” (Pedersen, 2020, p. 419, tradução nossa)<sup>167</sup> —, esta publicação é uma coletânea de trabalhos desenvolvidos por pesquisadoras da Universidade Estadual do Ceará, dedicando-se, em grande parte, à exposição de metodologias de pesquisa e ao percurso histórico do Laboratório de Tradução Audiovisual (LATAV) e do grupo de pesquisa em Legendagem e Audiodescrição (LEAD). Devido ao caráter privado da maioria dos guias verificados, a exposição dos parâmetros técnicos será realizada de maneira geral, sem associar as diretrizes apresentadas a guias específicos.

Como podemos verificar no Quadro 4, assim como os parâmetros técnicos da legendagem tradicional diversificam-se em virtude da profusão de guias operacionalizados por empresas e instituições, eles também variam no interior destas através de atualizações. Com exceção das diretrizes presentes em publicações, o que geralmente é o caso dos guias descritivos, é difícil associar definitivamente um conjunto de diretrizes a uma empresa ou grupo específico.

<sup>166</sup> Projeto de extensão idealizado e organizado pelo autor no âmbito da Universidade Federal de Santa Catarina, sob a coordenação do Prof. Carlos Rodrigues, dedicado a: capacitação em legendagem de estudantes de graduação por meio de tradução orientada de filmes indisponíveis no catálogo brasileiro de DVD, *Blu-ray*, televisão e *streaming*; exibição, no cineclube Cinédito, dos filmes legendados pelos estudantes; oferta de oficinas de legendagem. Para uma exposição dos parâmetros elaborados e adotados no projeto *Première Acessível*, consultar Rodrigues, Tassara e Peres (2023).

<sup>167</sup> “Guidelines are used to instruct newcomers to the profession, as reference works for practitioners and also as *standards* for quality control, in that the quality of AVT output is often measured against the norms set out in the guidelines” (Pedersen, 2020, p. 419)

Assumindo a classificação de *regras, normas, convenções e regularidades* apresentada por Pedersen (2020), alguns dos parâmetros técnicos configuram-se menos como *regras* ou *normas* — indicações explícitas de condutas adequadas ou inadequadas — do que como *convenções* — isto é, práticas que “não estão presentes nos guias, mas podem fazer parte das ‘leis não escritas’ da empresa” (p. 424, tradução nossa)<sup>168</sup>, o que também justifica a nossa referência a *parâmetros* e *diretrizes*, não a *normas* da legendagem tradicional. Podemos identificar entre as convenções, por exemplo, os parâmetros referentes à sincronização da legenda com o texto de partida (TP), que não estão presentes em muitos guias consultados e, quando explícitos, tendem a assinalar a necessidade de realizar a maior correspondência possível entre a duração do TP e da legenda. Além disso, os parâmetros relacionados ao precedente tipográfico geralmente não são indicados por guias prescritivos pois, apesar de caracterizarem a forma da legenda tradicional, raramente são operacionalizados pelo legendista, mas pelos dispositivos e/ou agentes de exibição e distribuição.

Como alguns guias dedicam um conjunto de diretrizes para a legendagem destinada às pessoas surdas e com deficiência auditiva — ou são inteiramente designados para este fim, como o *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* —, realizaremos uma distinção entre os conjuntos de parâmetros técnicos da *legendagem tradicional* — que não especificam características sensoriais do público-alvo — e da *LSE* — adotando este termo em virtude da identificação das pessoas surdas e com deficiência auditiva como público-alvo. Apesar desta distinção a fim de demonstrar os parâmetros técnicos com maior precisão, estes dois tipos de legendagem são compreendidos aqui como procedimentos de legendagem tradicional.

Quanto ao precedente técnico espacial na *legendagem tradicional*, todos os guias consultados indicaram um número máximo de duas linhas, uma diretriz realizada em função do princípio de que as legendas devem obstruir o mínimo possível da imagem, assim restringindo a sua dimensão vertical. Menções ao parâmetro de posicionamento limitam a posição da legenda ao centro inferior ou superior, podendo ser excepcionalmente deslocada para esta última alternativa a fim de evitar que a legenda fique sobreposta a eventuais textos visuais do TP,

---

<sup>168</sup> “All conventions may not be described in guidelines, but may be part of the ‘unwritten laws’ at a certain company” (Pedersen, 2020, p. 424).

assegurando a legibilidade da legenda. A principal variação de valores nos parâmetros técnicos de precedente espacial ocorre na diretriz que determina o número máximo de caracteres a serem utilizados em cada linha da legenda.

Gráfico 1 – Número máximo de caracteres por linha (CPL) nos guias consultados



Fonte: produzido pelo autor com base nos dados coletados

A determinação de um número máximo de caracteres na legendagem tradicional é orientada pela intenção de delimitar o espaço horizontal máximo da legenda, de modo que ela não ultrapasse os limites de uma *área segura* (*safe area*) (Díaz-Cintas; Remael, 2021). De modo breve, a área segura é uma demarcação que corresponde a 80% do total da imagem e foi estabelecida ainda no período de predominância dos televisores CRT, nos quais as bordas da imagem às vezes poderiam ser cortadas na exibição, havendo então a necessidade de demarcar uma área da imagem na qual as informações importantes deveriam ser mantidas para que não fossem cortadas na tela do espectador (Swanson, 2018). Apesar do declínio dos televisores CRT, grande parte da indústria audiovisual ainda segue esta tradição, que também afeta a produção de legendas tradicionais, dispostas com uma distância considerável das margens da tela (Fig. 31). Alguns poucos guias também mencionam o parâmetro de *pixels por linha* (PPL), um modo de mensuração espacial mais preciso que o de caracteres por linha.

Quadro 5 – Comparação entre caracteres e pixels por linha

<b>Legenda</b>	<b>CPL</b>	<b>PPL</b>
Isabella, li o gibi inteiro na igreja.	38	383
A Wanda não morava em New Westminster?	38	504
NOVO AVISTAMENTO DO SUPERMAN EM GOTHAM	38	590

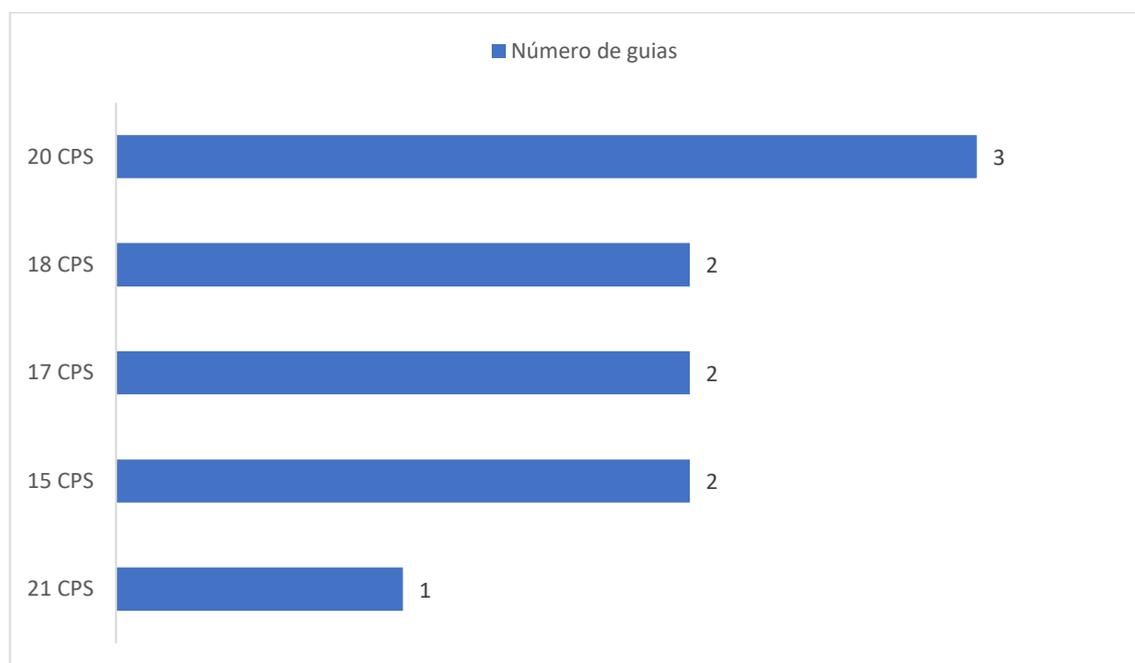
Fonte: produzido pelo autor

As fontes comumente adotadas na produção e exibição de legendas tradicionais — como Helvetica, Arial e Verdana — são fontes proporcionais, nas quais os caracteres não ocupam o mesmo espaço horizontal. Em função disto, mesmo legendas com um número idêntico de caracteres podem ter dimensões muito diferentes (Quadro 5), podendo eventualmente extrapolar os limites da área segura, ainda que realizadas em conformidade com o número máximo de caracteres definido. Na medição por pixels, o espaço horizontal da legenda é mensurado pelo seu número de pixels — os “pontos” que compõem uma imagem digital —, proporcionando uma medida mais precisa. No entanto, a obtenção de um valor de pixels por linha só pode ser realizada através da especificação de um tipo e tamanho de fonte tipográfica<sup>169</sup>. Assim, o parâmetro de pixels por linha é bastante eficiente nos casos em que o legendista ou o exibidor podem determinar precisamente a aparência da legenda, como nas legendas abertas, mas provavelmente é inadequado para contextos em que a forma da legenda varia em função do dispositivo de exibição ou das configurações do usuário (Fig. 10-11).

Enquanto os parâmetros derivados do precedente técnico espacial não possuem tanta variação entre si, o panorama dos parâmetros relacionados à delimitação temporal é bem mais diverso, apresentando o menor índice de convencionalidade.

<sup>169</sup> Para os valores de pixels demonstrados no exemplo (Quadro 5), utilizou-se como referência a fonte Arial, tamanho 18, em negrito.

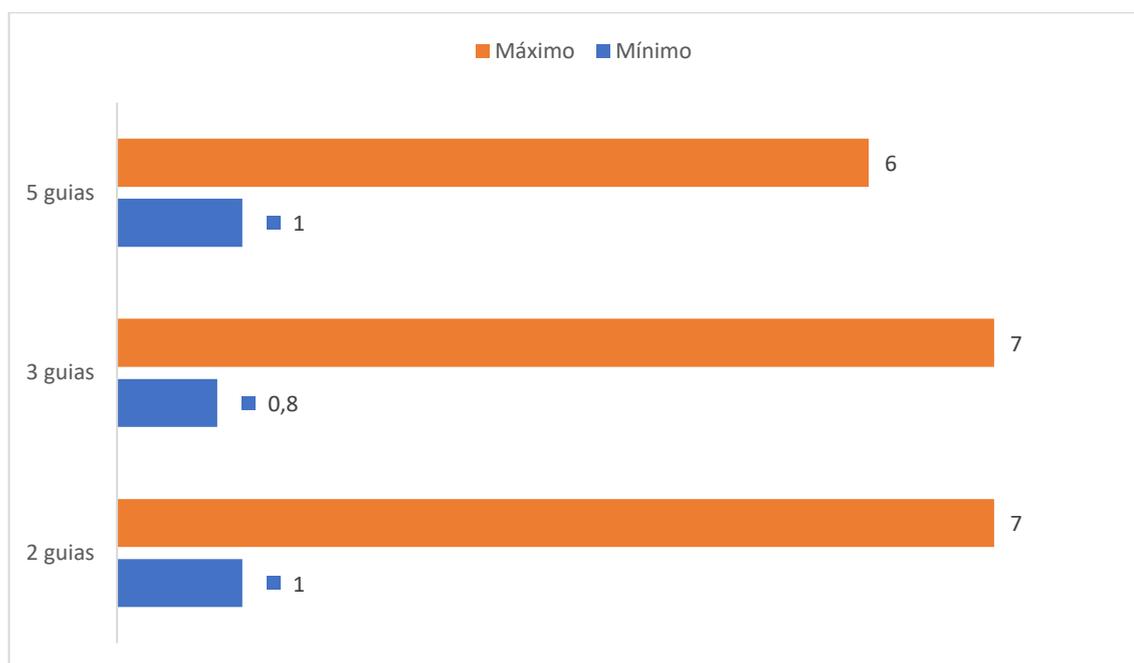
Gráfico 2 – Número máximo de caracteres por segundo (CPS) nos guias consultados



Fonte: produzido pelo autor com base nos dados coletos

Determinando a razão máxima entre quantidade de texto e duração da legenda, a definição de um número máximo de caracteres por segundo busca assegurar que a leitura integral do conteúdo da legenda seja viável e realizada sem dificuldades. Todos os guias consultados utilizaram unidades de caracteres e de segundos, não havendo nenhuma menção a outras medidas, como palavras por minuto. Alguns guias diferenciam os valores máximos de CPS destinados à legendagem para crianças ou para adultos, adotando um valor aproximadamente 20% menor para crianças. A maioria dos guias não menciona se caracteres de espaço e pontuação devem considerados na razão indicada — supondo-se que devem —, enquanto alguns poucos recomendam que esses caracteres não sejam contabilizados.

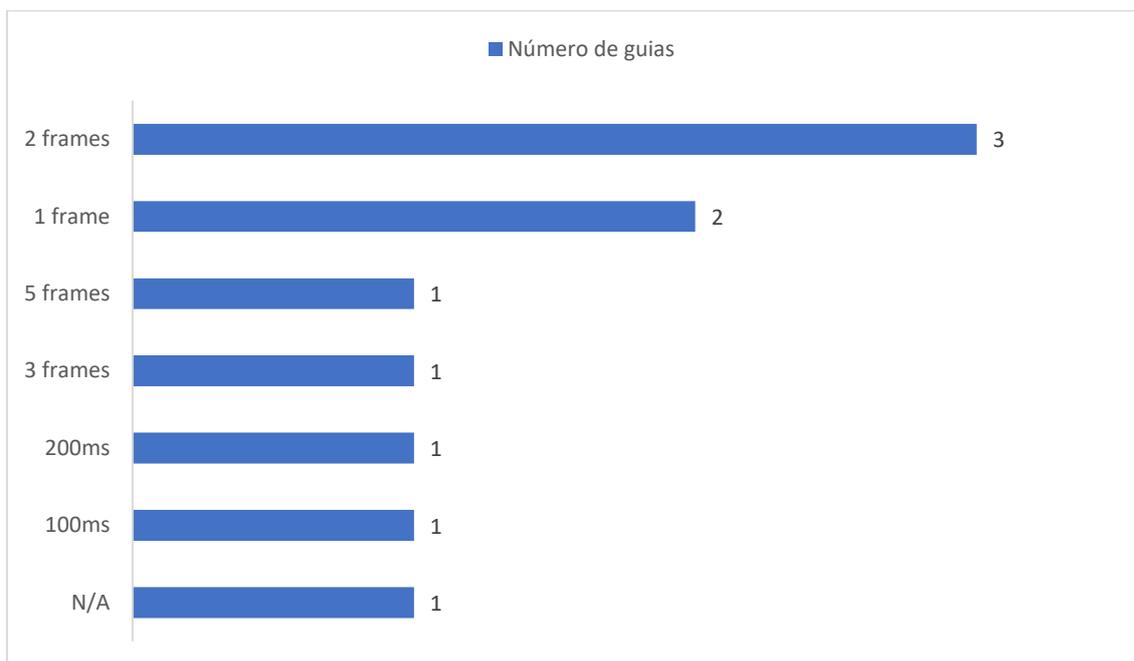
Gráfico 3 – Duração da legenda nos guias consultados (segundos)



Fonte: produzido pelo autor com base nos dados coletados

O tempo de duração das legendas é definido entre duração mínima e máxima. A determinação de uma duração mínima visa garantir que a permanência da legenda não seja muito rápida, permitindo que seja percebida e lida. A determinação de uma duração máxima estipula um tempo de permanência que não seja muito longo, evitando que a legenda não se prolongue muito sobre a imagem e, assim, obstrua-a excessivamente, chame muita atenção ou conduza a releituras. É interessante notar que a duração máxima de seis segundos — condizente com a *regra dos seis segundos*, mencionada anteriormente — é adotada na mesma proporção da duração máxima de sete segundos, ilustrando que mesmo diretrizes que outrora poderiam ser considerados canônicas também não são invariáveis.

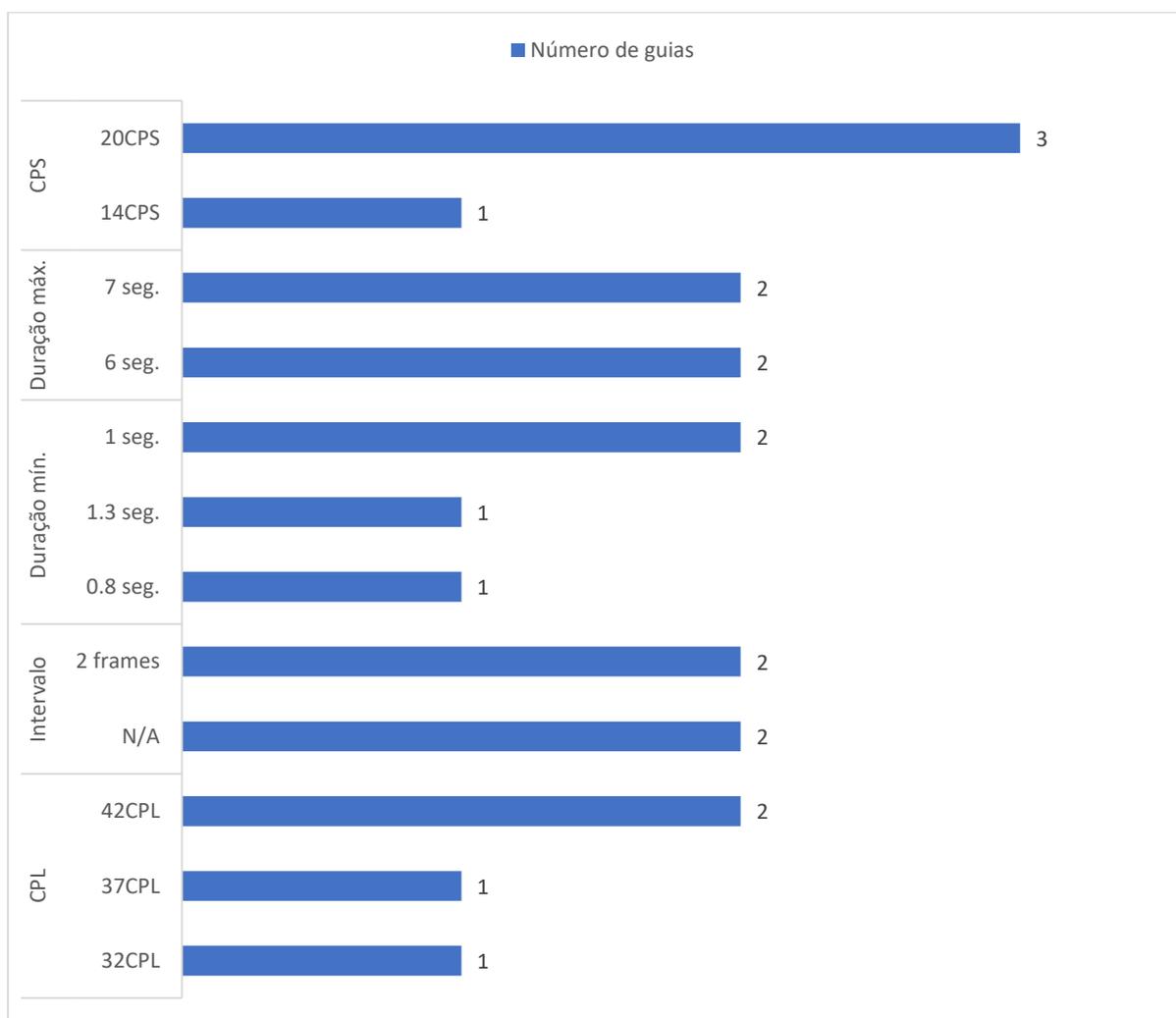
Gráfico 4 – Intervalo mínimo entre legendas nos guias consultados



Fonte: produzido pelo autor com base nos dados coletados

Indicado através de um número de *frames* (quadros) ou de milissegundos (ms), a delimitação de um intervalo mínimo entre legendas subsequentes, assim como os demais parâmetros derivados dos precedentes temporais, também busca garantir a legibilidade das legendas. Este parâmetro orienta-se pelo princípio de que é necessário haver um intervalo de tempo entre legendas sucessivas para que o espectador perceba a apresentação de uma nova legenda, principalmente nos casos em que as legendas possuem uma dimensão semelhante. A indicação em *frames* é feita em função de um meio de comunicação específico, como o cinema, que geralmente tem uma taxa de 23.976 ou 24 quadros por segundo, ou a televisão, com uma taxa de 25 ou 29.97 quadros por segundo.

Gráfico 5 – Parâmetros técnicos de LSE nos guias consultados

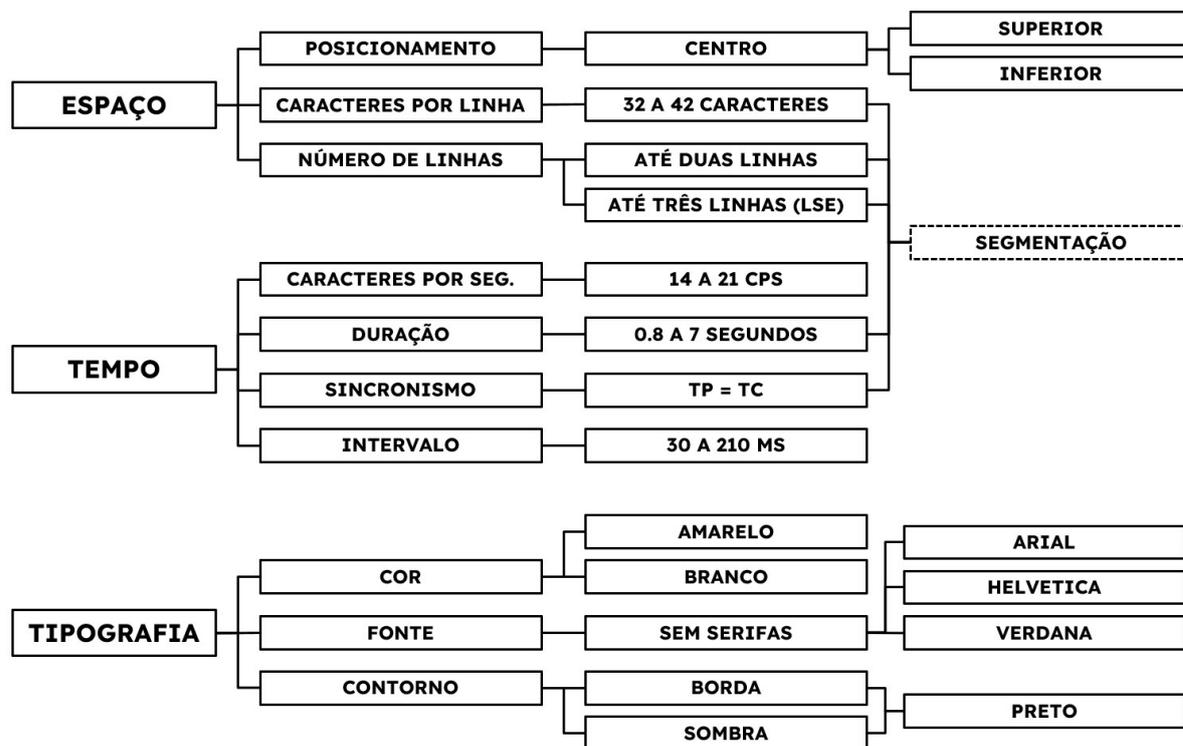


Fonte: produzido pelo autor com base nos dados coletos

Elaborada a partir de conjuntos de diretrizes que identificam o público-alvo como pessoas surdas e com deficiência auditiva, observamos na representação acima (Gráfico 5) valores proporcionalmente similares aos parâmetros sem designação sensorial da audiência, e seu principal diferencial quantitativo é a presença das indicações de 14CPS, 37CPL e de duração mínima de 1.3 segundos. Diferentemente dos casos anteriores, o máximo de linhas previsto foi três e, apesar da predominância de diretrizes em CPS, também se verificou a adoção do parâmetro de palavras por minuto (PPM), que aqui foi convertido para CPS com base no comprimento médio das palavras em português (Carvalho; Seoane, 2019; Quaresma; Pinho, 2007).

Através dos guias consultados, podemos então visualizar um quadro relativamente geral dos parâmetros técnicos da legendagem tradicional a partir das diretrizes operacionalizadas no Brasil.

Figura 33 – Esquema dos precedentes, parâmetros e diretrizes técnicas da legendagem tradicional



Fonte: produzido pelo autor com base nos dados coletos

O esquema acima apresenta uma síntese relativamente geral dos precedentes, parâmetros e diretrizes técnicas da legendagem tradicional a partir do contexto brasileiro, elaborado através da consulta a guias privados e institucionais. Na diretriz referente ao parâmetro de sincronismo, TP é acrônimo de Texto de Partida e TC de Texto de Chegada, indicando que, idealmente, a permanência das legendas (TC) deve corresponder à duração do texto de partida. Como pode ser verificado (Fig. 32-33), a segmentação não é considerada um parâmetro técnico, mas uma diretriz linguística derivada dos parâmetros técnicos que delimitam a duração e a extensão espacial da legenda, referindo-se aos procedimentos que segmentam o texto da legenda entre linhas ou legendas diferentes devido aos limites de espaço e tempo, geralmente orientados em função da manutenção de unidades sintáticas.

As diretrizes derivadas do precedente tipográfico, geralmente ausentes nos guias prescritivos, foram especificadas a partir da sua descrição na literatura (Díaz-Cintas, 2020b; Díaz-Cintas; Remael, 2021; Romero-Fresco, 2017). Quanto à colorização da legenda, a determinação de cores busca evitar que a legenda seja excessivamente chamativa e também procura garantir sua legibilidade máxima, assim, “independentemente da mídia, a maioria das legendas é branca, embora ocasionalmente o amarelo seja usado na legendagem de filmes em preto e branco, para que o contraste entre a imagem e o texto seja mais nítido” (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 97, tradução nossa)<sup>170</sup>. A definição dos contornos possíveis da legenda orienta-se pelo mesmo princípio da colorização, assim como a limitação a fontes específicas, de modo que “os distribuidores geralmente optam por fontes neutras, sem serifas, que não chamem atenção muita para si mesmas, como Arial, Verdana ou Helvetica” (Díaz-Cintas, 2020b, p. 153, tradução nossa)<sup>171</sup>.

Através desta esquematização, podemos então contemplar um quadro mais preciso dos parâmetros técnicos operacionalizados na legendagem tradicional, bem como os precedentes e princípios que as orientam.

## 6.2 CONSTRIÇÃO, REPRESENTAÇÃO, COTAÇÃO

Há uma ideia recorrente de que os precedentes técnicos da legendagem tradicional e seus parâmetros derivados são consequências diretas de restrições *impostas* pelo meio ao qual a legenda está vinculada, isto é, que as delimitações operadas na legendagem, no sentido geral, justificam-se em função dos limites instituídos pela própria mídia audiovisual e, desta forma,

a tradução para legendas possui um grande número de normas que lhe são *particulares* e que foram sendo estabelecidas ao longo do tempo em função do próprio desenvolvimento dessa prática tradutória, da receptividade do público, de preferências dos clientes [e] das diferentes *restrições técnicas impostas pelos meios em que são veiculadas* (Carvalho, 2005, p. 101, grifo nosso).

Assumindo-as como aspectos inerentes à legendagem, essas restrições técnicas são então apreendidas como o principal denominador de qualidade na

<sup>170</sup> “Irrespective of the media, most subtitles are white, although occasionally yellow is used when subtitling classical black and white films, so that the contrast between image and text is sharper” (Díaz-Cintas; Remael, 2021, p. 97).

<sup>171</sup> “To foster the invisibility of subtitling, distributors habitually opt for neutral fonts, without serifs, that do not call undue attention to themselves, like Arial, Verdana or Helvetica in most Western languages” (Díaz-Cintas, 2020b, p. 153).

produção de legendas, de modo que a adequação da legendagem a um conjunto específico de parâmetros técnicos serve como índice de distinção entre legendas bem ou mal elaboradas. Assim, o espectador muitas vezes seria prejudicado, pois

não é raro encontrar legendas parciais cuja passagem pela tela é tão fugaz que quase não dá tempo de lê-las. Se o diretor contasse com a colaboração de um legendador [sic] profissional, que conhecesse os *rudimentos da legendagem* e as *restrições espaciotemporais e de velocidade de leitura impostas pelo meio*, as probabilidades de obter legendas apropriadas seriam muito maiores (Santiago Vigata; Araújo; Carvalho, 2019, p. 130, grifo nosso).

Semelhantemente, algumas vezes as delimitações da legendagem são tomadas como produtos de uma espécie de determinismo biológico, condicionadas pelas capacidades fisiológicas humanas, devendo ser operacionalizadas não somente no âmbito técnico, mas também no linguístico, de modo que

o tradutor, pelas *limitações técnicas impostas*, deve resumir e sintetizar ao máximo o diálogo, tentando produzir uma mensagem curta e clara e tendo unidade semântica. Essas restrições *são condicionadas pelas necessidades do olho físico* em relação ao tempo de leitura. Assim, a mensagem *deve estar* contida em, no máximo, duas linhas de até 56 caracteres. A posição da legenda, a fonte utilizada, a cor, o tempo de exposição, a escolha de palavras facilmente apreensíveis *deve respeitar regras rígidas* e, assim, limitam a liberdade do tradutor. Além disso, a projeção da legenda *deve ser* sincronizada à imagem: a tradução *precisa* aparecer e desaparecer conforme a sucessão do diálogo. É evidente que o tradutor *deve facilitar* ao máximo a atividade do espectador, restringindo a utilização da pontuação, estabelecendo boas conexões (quebras coerentes adequadas à imagem), omitindo, sintetizando, utilizando preferencialmente palavras menores, optando por palavras mais expressivas e estéticas, variando o tamanho da mensagem, evitando estruturas complexas, cacofonias visuais, variando as estruturas sintáticas e os estilos, etc. Além disso, tais regras são padronizadas e não levam em conta a variedade do público: familiaridade com o assunto, complexidade do texto, idade dos leitores, escolaridade, experiência de leitura e potencialidades individuais (Gorovitz, 2015, p. 65–66, grifo nosso).

Como resultado de limitações *naturalmente impostas*, a prática de legendagem comprometida com a boa qualidade conseqüentemente *deve* submeter-se a parâmetros técnicos específicos, que orientam a sua forma, e a parâmetros linguísticos, que regulam seus procedimentos verbais. Neste sentido,

mesmo sem levar em consideração os pressupostos estabelecidos em relação à velocidade de leitura do público e à compreensão do filme, a ideia de não reduzir o volume de texto na legendagem seria contraproducente para a melhor compreensão por parte da audiência — e resultaria em uma tradução ruim. O ponto aqui é que grande parte da redução (ainda encontrada) na legendagem decorre diretamente de sua *natureza* diassemiótica; a supressão ou condensação de componentes orais redundantes é uma necessidade ao transformar a fala em escrita — um

modo de linguagem mais conciso que o oral (Gottlieb, 2005, p. 19, tradução e grifo nosso)<sup>172</sup>.

Assinalando sua *natureza* diassemiótica, Gottlieb (2005) então caracteriza a legendagem como uma *tradução diassemiótica*<sup>173</sup>, isto é, uma tradução “que transforma a escrita em fala, ou — como no caso da legendagem — a fala em escrita” (Gottlieb, 2004, p. 219–220, tradução nossa)<sup>174</sup>. Desta forma, a condição *constrita* da legendagem seria *naturalmente* decorrente da sua subordinação ao tempo da fala original. No entanto, como vimos anteriormente, os procedimentos tradutórios de legendagem não são *necessariamente* realizados em função da fala, e a concepção de Gottlieb possivelmente origina-se da sua compreensão de que as “legendas são transcrições de diálogos em filmes ou na televisão, apresentados simultaneamente na tela” (Gottlieb, 1998, p. 244–245, tradução nossa)<sup>175</sup>.

O que o discurso de Gottlieb (2005) evidentemente demonstra é que a afirmação da *natureza* da legendagem é intimamente orientada por uma *compreensão de legendagem*. Neste sentido, a pressuposição da forma da legenda tradicional como resultado de um conjunto de precedentes técnicos *intrinsecamente impostos* pelo meio parece, também, ser articulada a partir de um entendimento específico de legendagem.

Como ilustrado anteriormente, a legendagem enquanto tradução não *deve ser* realizada de uma única forma. A *técnica* (Pinto, 2013) permite que as limitações fisiológicas do corpo humano não representem as *limitações humanas* e, assim, os

<sup>172</sup> “Even without challenging the established presumptions concerning audience reading speed and film comprehension, the idea of not reducing the text volume in subtitling would be counterproductive to optimal audience comprehension – and result in poor translation. The point here is that a large part of the reduction (still found) in subtitling follows directly from its diasemiotic nature; the deletion or condensation of redundant oral features is a necessity when crossing over from speech to writing – a language mode more concise than oral discourse” (Gottlieb, 2005, p. 19).

<sup>173</sup> É fundamental salientar que a concepção de *tradução diassemiótica* de Gottlieb (2005) se restringe à relação entre fala e escrita, e não é análoga à concepção de *tradução intersemiótica*, uma equivalência explicitamente refutada pelo autor: “Poderia se argumentar, é claro, que, como parte da mudança diamésica (da fala para a escrita), a legendagem seria qualificada como tradução intersemiótica. Porém, [a] transferência da língua 1 para a língua 2 — no caso da legendagem de produções em língua estrangeira — é o que classifica a legendagem “normal” definitivamente como interlingual. Outro argumento que poderia levar à consideração da legendagem como intersemiótica é o de que as legendas escritas são um elemento semioticamente externo ao filme traduzido, mas este também deve ser refutado. A razão para isso é que, como o cinema e a televisão (no idioma original) fazem uso de sinais escritos — na forma de textos visuais —, a composição semiótica como tal não é alterada pela legendagem, embora o equilíbrio semiótico seja inegavelmente deslocado da recepção predominantemente auditiva para a recepção predominantemente visual do texto” (Gottlieb, 2005, p. 11, tradução nossa).

<sup>174</sup> “[...] diasemiotic translation crosses over from writing to speech, or - as in the case of subtitling - from speech to writing” (Gottlieb, 2004, p. 219–220).

<sup>175</sup> “Subtitles, sometimes referred to as captions, are transcriptions of film or TV dialogue, presented simultaneously on the screen” (Gottlieb, 1998, p. 244–245).

limites do *olho* não são os limites da *leitura* ou da *legenda*. E se, em algum momento, a inflexibilidade da legendagem era justificada pelas limitações das tecnologias analógicas, isto não se aplica à era digital. Assim, a *forma* da legenda tradicional não parece resultar das *imposições* do meio, mas

do fato de que, durante a maior parte do século XX, a legendagem esteve intrinsecamente ligada à mediação do estrangeiro nas textualidades cinematográficas, permitindo que a indústria cinematográfica impusesse um rígido aparato [...]. O advento das tecnologias de mídia digital, no entanto, provocou a deslegitimação dessas práticas (Pérez-González, 2012, p. 3, tradução nossa)<sup>176</sup>.

Explorando a genealogia do que denomina “legendagem industrial” — cuja forma corresponde à nossa concepção de *legendagem tradicional* — Pérez-González (2012) observa que, desde o advento do cinema sonorizado na década de 1920, a maior parte das práticas comerciais de legendagem se dedicaram à tradução de filmes hollywoodianos e, assim, a indústria cinematográfica norte-americana desempenhou um papel fundamental no estabelecimento dos parâmetros da legendagem tradicional. Apesar das modificações nos modos produção, distribuição e audiência do cinema, a maioria das legendas produzidas profissionalmente ainda se apoia nesse paradigma de legendagem consolidado principalmente na década de 1930 (James, 2001 apud Pérez-González, 2012).

Partindo de estudos críticos, Pérez-González (2012) aponta que a operacionalização dos parâmetros da legendagem tradicional não seria principalmente motivada em função das restrições do meio, mas por uma tentativa de reforçar e perpetuar o aparato narrativo do cinema hollywoodiano clássico, que, através de sofisticados procedimentos de edição e montagem, busca ocultar o processo de produção cinematográfica, instituindo assim uma *diegese autocontida*, baseada em um “um novo tipo de realismo que desvinculou o mundo da história do espaço da audiência” (Nornes, 2007, p. 155 apud Pérez-González, 2012, p. 5, tradução nossa)<sup>177</sup>.

O desenvolvimento desta cinematografia orientada pela ocultação dos aparatos produtivos então permite a elaboração de uma *narrativa representativa*

---

<sup>176</sup> “The fact that, for most of the 20th century, subtitling was inextricably entwined with the mediation of the foreign in cinematic textualities allowed the film industry to impose a rigid apparatus that I refer to below as ‘industrial subtitling’. The advent of digital media technologies, however, has brought about the de-legitimization of such practices” (Pérez-González, 2012, p. 3).

<sup>177</sup> “The latter conception of cinematic textuality is based on a new kind of realism that closed the world of the story off from the space of the audience, demanding narrative motivation for everything screen” (Nornes, 2007, p. 155 apud Pérez-González, 2012, p. 5).

fundamentada, principalmente, nas tecnologias de *sincronização* sonora, que passaram a possibilitar uma correspondência precisa entre som e imagem, (re)produzindo uma lógica de *imediação* (Bolter; Grusin, 2000; Martino, 2014) por meio do “som diegético síncrono [que] desvia a atenção dos espectadores das ferramentas e relações de produção, isto é, dos espaços entre a imagem, o som e o texto, reduzindo a margem para experiências espectatoriais subjetivas” (Pérez-González, 2012, p. 5, tradução nossa)<sup>178</sup>. Desta forma, os parâmetros técnicos da legendagem tradicional

não são, estritamente falando, o produto inevitável das restrições espaciotemporais do meio cinematográfico. Em vez disso, o culto pelo sincronismo que sustenta os parâmetros convencionais de legendagem é consistente com outros desenvolvimentos semióticos na produção de [...] filmes representativos, que buscam criar um mundo diegético autocontido orientado pela narrativa, permitindo que os espectadores suspendam seu ceticismo (Pérez-González, 2020b, p. 98, tradução nossa)<sup>179</sup>.

Portanto, os precedentes e parâmetros técnicos da legendagem tradicional não se configuram como uma consequência *imposta* pelo meio, mas como um deliberado compromisso com a *representação* e a *invisibilidade*. Não por acaso, a expressão mais acentuada deste compromisso pode ser encontrada no que parece ser a primeira publicação dedicada à sistematização de diretrizes de legendagem, *Le Sous-Titrage de Films: Sa Technique, Son Esthétique* (1957), na qual — em uma seção intitulada *Sincronismo Total* — Simon Laks assevera que

o objetivo supremo da legendagem é garantir, ao longo do filme, um equilíbrio visual, auditivo e psicológico perfeito entre a palavra falada e a escrita, e criar uma percepção tão completa no espectador que ele tenha a ilusão de entender tudo sem ler as legendas. Afinal, a legendagem é apenas mais um truque cinematográfico. Executada com maestria, ela deve permanecer... invisível (Laks, 1957, p. 62, tradução nossa)<sup>180</sup>.

<sup>178</sup> “In the classical cinematic apparatus, synchronous diegetic sound shifts viewers’ attention away from the tools and relations of production, that is, the spaces between image, sound and text, thus reducing the margin for subjective spectatorial experiences” (Pérez-González, 2012, p. 5).

<sup>179</sup> “[...] industrial subtitling practices are not, strictly speaking, the necessary product of spatio-temporal constraints associated with the film medium. Instead, the cult of synchrony underpinning those subtitling conventions is argued to be consistent with other semiotic developments in the production of motion pictures, not least the evolution of early presentational films – i.e., “the films of the cinema of attractions” where “theatrical display dominates over narrative absorption” (Grochowski 2007, 56) – into representational ones, which seek to create a self-contained diegetic world driven by narrative motivation allowing viewers to suspend their disbelief” (Pérez-González, 2020b, p. 98).

<sup>180</sup> “Le but suprême d'un sous-titrage est d'assurer, tout le long du film, un parfait équilibre visuel, auditif et psychologique entre la parole et l'écrit, et de créer chez le spectateur une plénitude de perception telle, qu'il en ait l'illusion de tout comprendre sans lire les sous-titres. Car le sous-titrage n'est en somme qu'un trucage cinématographique comme les autres. Exécuté de main de maître, il doit rester... invisible” (Laks, 1957, p. 62).

Comprometendo-se com um paradoxal objetivo de produzir legendas invisíveis, os precedentes técnicos da legendagem tradicional fundamentam-se em um princípio de que “as legendas são uma intrusão no espaço visual de um filme” (Thompson, 2001). Sendo um *mal necessário* (Marleau, 1982), “a tendência, portanto, é colocá-las na parte inferior da área segura para manter o espaço do filme livre” (Thompson, 2001, tradução nossa)<sup>181</sup>. “A captação do filme é perturbada por uma tarefa suplementar de leitura de uma mensagem escrita, dificultando a assimilação da obra e invadindo seu espaço de projeção” (Gorovitz, 2015, p. 22), então a legenda deve ser despejada para a margem do que Cazdyn (2004) denomina *estética pornográfica*, na qual

o conteúdo ativo monopoliza a centralidade absoluta da imagem, marginalizando todo o resto; o corpo que existe no centro do quadro empurra, exclui e elimina elementos relativos e significativos da cena. Relativos a outros elementos dentro e fora da imagem, relativos à história, relativos àquela abstração chamada de relação em si, tudo isto está fora de vista, deixando apenas a positividade fática do conteúdo autocentrado (Cazdyn, 2004, p. 406, tradução nossa)<sup>182</sup>.

“As legendas causam distração e podem absorver grande parte da energia do espectador” (Joyce, 1998 apud Sinha, 2004, p. 172, tradução nossa)<sup>183</sup>, e assim “a leitura de legenda em um filme longo pode gerar ‘ressentimento’ e ‘cansaço’ nos espectadores” (p. 174, tradução nossa)<sup>184</sup>. Por isso,

o profissional da legendagem precisa compreender essa modalidade de Tradução Audiovisual, em que temos sons e imagens em vídeos atrelados à legendagem buscando uma harmonia para promover uma recepção sem conflitos ao espectador. Isso envolve: marcação, sincronismo, velocidade da legenda, segmentação, organização espacial da legenda, fonte etc., todos os parâmetros em consonância para que o espectador consiga compreender o conteúdo geral e os detalhes e acompanhar a imagem na tela sem desconforto (Vieira; Dantas, 2021, p. 99).

---

<sup>181</sup> “Subtitles are an intrusion into the visual space of a film. The tendency, therefore, is to place them at the bottom border of TV-safe in order to keep the filmic space clear” (Thompson, 2001).

<sup>182</sup> “The pornographic aesthetic is one in which the active content monopolizes the absolute centrality of the frame to the marginalization of everything else; the body that exists in the centre of the frame (the talking head of the broadcaster, the implosion of buildings, the copulating couple, the advertised product) pushes-out, crowds-out, snuffs-out significant relational elements of the shot. Relations to other elements inside and outside of the frame, relations to history, relations to that abstraction called the relation itself (all of which might be called the negative space of the shot) are out of sight leaving only the phatic positivity of the look-at-me content” (Cazdyn, 2004, p. 406).

<sup>183</sup> “The subtitles are distracting and can absorb much of a viewer’s energy” (Joyce, 1998 apud Sinha, 2004, p. 172).

<sup>184</sup> “Reading subtitles in a long film could produce both ‘resentment’ and ‘fatigue’ in audience members” (Sinha, 2004, p. 174).

Fundamentando-se nos princípios de *sincronismo total e invisibilidade*, a legendagem tradicional toma a *multimodalidade* do texto audiovisual como uma limitação, e os diferentes modos semióticos articulados pelo canal visual e sonoro tornam-se, então, fronteiras à manifestação espacial e temporal da legenda. E ainda que nenhum texto seja puramente monomodal (Gambier, 2006) — mesmo o texto escrito é composto por significantes linguísticos e tipográficos — os precedentes técnicos da legendagem tradicional caracterizam-na como um recurso “puramente utilitário” (Vit, 2005) e assim pretendem uma “[...] ‘monomodalidade’ — entendida aqui como a dominância de um constituinte significativo, geralmente a língua escrita, sobre os outros tipos de recursos ou modos produtores de significado em um texto” (Pérez-González, 2020b, p. 94, tradução nossa)<sup>185</sup>.

Diferentemente de outras formas de legendagem que articulam seus diversos elementos semióticos, o texto audiovisual é um obstáculo que *constringe* a manifestação da legendagem tradicional, que surge então como prática intimamente alinhada à concepção de *Tradução Constrita*, em que a existência de vários modos de comunicação remove a condição de liberdade da tradução (Mayoral; Kelly; Gallardo, 1988). A predeterminação de índices *constritivos* na legendagem tradicional — seja a velocidade de leitura, a duração, o espaço ou a forma do texto — permite que

as diretrizes atuais geralmente incentivem o mesmo uso de AM, independente da natureza específica de cada filme. Todas as etapas do processo de produção de filmes são adaptadas à idiosincrasia do filme em questão, exceto a AM, que tende a construir a mesma rampa para todos os edifícios (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 21, tradução nossa)<sup>186</sup>.

Esta tendência à predeterminação absoluta das possibilidades técnicas não só negligencia as especificidades do texto audiovisual, mas frequentemente também da audiência. A distinção de grupos generalizados de audiência, como pode ser o caso da dicotomia entre “surdos” e “ouvintes”, possibilita a definição de diretrizes que não levem quaisquer individualidades em consideração e, ainda assim, muitas

---

<sup>185</sup> “‘monomodality’ – understood as the dominance of one signifying constituent, typically written language, over other types of meaning-making resources or modes used in a text” (Pérez-González, 2020b, p. 94).

<sup>186</sup> “[...] current guidelines typically encourage the same use of MA regardless of the particular nature of any film. Every other stage in the filmmaking process is adapted to the idiosyncrasy of the film in question, except for MA, which tends to build the same ramp for every building” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 21).

vezes podem tender a realizar uma equivalência entre esses dois grupos, operacionalizando parâmetros técnicos semelhantes ou mesmo idênticos:

Pesquisas demonstraram que muitos espectadores com perda auditiva (especialmente os surdos que usam a língua de sinais e, portanto, leem as legendas em sua segunda língua) têm dificuldade para ler na mesma velocidade que os espectadores ouvintes (Gregory & Sancho-Aldridge, 1996; Cambra et al., 2009). [...] Em suas diretrizes mais recentes para LSE, a Netflix (2022) define uma velocidade de 20 caracteres por segundo, que está no limite do que os espectadores com audição podem acompanhar (Kruger et al., 2022) e é muito improvável que seja útil para muitos espectadores com perda auditiva. Há, previsivelmente, razões financeiras por trás disso: as legendas rápidas são mais econômicas do que as lentas, pois exigem menos edição do diálogo original e, portanto, menos tempo para serem feitas (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 19, tradução nossa)<sup>187</sup>.

É preciso lembrar que os procedimentos da legendagem tradicional estão intimamente vinculados ao mercado e, assim, também estão orientados por uma lógica de custo-benefício que busca a otimização máxima dos processos produtivos e o alcance ao maior número possível de consumidores. Talvez por isso a legendagem tradicional seja frequentemente investigada através de levantamentos estatísticos em que não se observam considerações por dados qualitativos, e cujo instrumento proeminente de análise é o rastreador ocular. Porém,

embora se apresente como apolítica, a pesquisa de rastreamento ocular é tudo menos isso. [...] [Ela] ajuda a identificar padrões cientificamente consistentes e a aprender como diferentes grupos de espectadores processam a mídia audiovisual, mas também tende a nivelar as diferenças. Os pesquisadores se concentram principalmente no que é comum a todos, no que é universal, em detrimento do que não é. Os dados médios de um grupo de espectadores são mais importantes do que os dados completos fornecidos por um único participante. Um exemplo disso são os participantes cujo comportamento cognitivo, ou cujos padrões de movimento ocular, diferem drasticamente do resto. [...] Estes participantes são classificados como atípicos e seus dados geralmente são descartados em pesquisas empíricas como problemáticos, não representativos e inúteis (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 20–21, tradução nossa)<sup>188</sup>.

<sup>187</sup> “Research has shown that many viewers with hearing loss (particularly deaf viewers who are sign language users and thus read subtitles in their second language) find it difficult to read at the same speed as hearing viewers (Gregory & Sancho-Aldridge, 1996; Cambra et al., 2009). [...] In its most recent SDH guidelines guidelines, Netflix (2022) sets a speed of 20 characters per second, which is at the very limit of what hearing viewers can follow (Kruger et al., 2022) and very unlikely to be of use to many viewers with hearing loss. There are, predictably, financial reasons behind this: fast captions are more affordable than slow ones, as they require less editing of the original dialogue and therefore less time to make” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 19)

<sup>188</sup> Although it presents itself as apolitical (Brown, 2015), eye-tracking research is anything but. [...] This helps to identify scientifically solid patterns and to learn how different groups of viewers process audiovisual media, but it also tends to flatten out differences. Researchers focus mainly on what is common to all, on what is universal, at the expense of what is not. The average data of a group of viewers is more important than the full data provided by a single participant. A case in point are participants whose cognitive behaviour, or whose gaze patterns in the case of eye tracking, differ

A projeção de grandes grupos homogêneos presente nos princípios da legendagem tradicional também se associa, para além do princípio do lucro, a um paradigma de audiência nacional atrelado às tecnologias de radiodifusão (Athique, 2016), e sua predileção pela *legibilidade máxima*, condicionando os precedentes temporais e tipográficos, deriva de uma suposição de espectadorialidades relativamente passivas, desprovidas de recursos de interatividade e típicas da mídia de massa. Ainda, a lógica de custo-benefício subjacente à legendagem tradicional também justifica o seu distanciamento de estratégias “criativas — que poderiam aumentar a *cotação* da atividade — e por individualidades da audiência e dos próprios legendistas.

Na mídia tradicional, os legendistas raramente têm permissão para expressar sua individualidade e, como um dos muitos elos da cadeia de pós-produção, tendem a permanecer anônimos. A legendagem não convencional ou criativa não é incentivada, pois corre o risco de alienar os espectadores, e a invisibilidade é favorecida como uma forma de garantir que o público tenha uma experiência visual positiva e que os interesses comerciais sejam protegidos (Díaz-Cintas, 2018, p. 140, tradução nossa)<sup>189</sup>.

Caracterizando-se como um procedimento tipicamente realizado nas etapas de distribuição ou de pós-produção tardia do filme, a legendagem tradicional é um recurso econômico e completamente desassociado das etapas anteriores de produção. Há um caso bem ilustrativo desta dissensão entre legendagem tradicional e produção audiovisual. Em uma cena do filme *Friday Night* (2002), uma personagem observa algumas pessoas conversando dentro de um café, mas o diálogo é praticamente incompreensível. No entanto, as legendas do filme apresentaram o conteúdo da conversa de uma forma perfeitamente clara. Quando Atom Egoyan comentou sobre isto com a diretora Claire Denis, ela disse:

Na verdade, eu era contra isso. Perguntei ao cara que fez as legendas se poderíamos exibi-las com uma letra ou uma palavra faltando — como artistas, você sabe... E ele disse que isso não existe nas legendas. Ou temos legendas ou não temos legendas (Egoyan; Denis, 2004, p. 75, tradução nossa)<sup>190</sup>.

---

dramatically from the rest. [...] These participants are classified as outliers and their data are often discarded in empirical research as problematic, unrepresentative, and useless” (Romero-Fresco; Dangerfield, 2022, p. 20–21).

<sup>189</sup> “In traditional media, subtitlers are rarely allowed to voice their individuality and, as one of the many links in the postproduction chain, they tend to remain anonymous. Unconventional or creative subtitling is not encouraged, as it risks alienating the viewers, and invisibility is favoured as a way to guarantee that audiences have a positive viewing experience and that commercial interests are protected” (Díaz-Cintas, 2018, p. 140)

<sup>190</sup> “I was actually against that. I asked the guy who did the subtitles if we could perhaps print them with one letter missing or one word missing — as artists, you know... And he said that that doesn't

*Construção, representação, cotação.* Este é o mote da legendagem tradicional. *Construção*, enquanto um procedimento de tradução subordinado à legibilidade e sincronia máxima, constricto pela presença de outros modos semióticos; *representação*, ao orientar-se por um esforço de *imersão* diegética em uma representação autocontida; *cotação*, no seu compromisso com a elaboração de uma forma econômica e que alcance o maior número possível de pessoas, uma lógica de lucro que situa em primeiro plano a avaliação dos custos de produção.

Os apontamentos acerca da legendagem tradicional não a caracterizam como uma estratégia inválida, insuficiente ou anacrônica, mas assinalam que ela é um procedimento possível que, assim como outros, articula suas circunstâncias próprias. A partir de diretrizes precisas que podem ser aplicadas a qualquer contexto de audiência, a legendagem tradicional simplifica e otimiza a produção de legendas que possuem uma forma relativamente reconhecível, viabilizando, de forma econômica, a elaboração de traduções que, idealmente, permitem experienciar um “cinema [que] nos leva para dentro da fantasia ou da realidade” (Trindade, 2012, p. 22).

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O polimorfismo congênito à legendagem torna-se nitidamente visível na era digital, que comporta uma profusão de formas de legenda articuladas por diversos princípios de *tradução, acesso, narração e interação*. Neste cenário de práticas heterogêneas, “legenda” constitui-se como um significante extremamente amplo e que não está restrito ao produto da tradução das falas de filmes estrangeiros, mas refere-se a uma *inscrição transitória incorporada a textos multimodais e multimídia*. Podendo ser realizada através de diferentes *estratégias* formais, a legenda não está limitada a uma única possibilidade de apresentação, manifestando-se através de uma miríade de arranjos.

A *legendagem tradicional* configura-se como estratégia *possível* de tradução de textos audiovisuais, não sendo um produto inevitavelmente decorrente das limitações da mídia audiovisual, mas uma estratégia *formal* orientada por um aparato técnico-construtivo fundado em uma longa tradição prescritiva, midiática e cinematográfica. Os guias consultados demonstram que as diretrizes técnicas na legendagem tradicional podem ser diversas mesmo no âmbito prescritivo — dificultando a alusão a valores globais ou nacionais —, porém parecem estar orientadas por *precedentes técnicos* específicos, isto é, por ontologias de legendagem que condicionam a formulação dos seus *parâmetros técnicos*.

Através de estudos críticos e de discursos elaborados por seus agentes, verificou-se que a legendagem tradicional surge como um procedimento comprometido com a produção de um recurso de tradução *econômico* e dedicado à *imersão* diegética através da lógica de *imediação*. Assim, a legendagem tradicional regula-se em função de uma intenção de *invisibilidade* que justifica seus parâmetros técnicos, categorias de diretrizes que *delimitam* as propriedades *temporais, espaciais e tipográficas* da legenda tradicional.

Enquanto uma *forma* possível, a legendagem tradicional comporta em seu escopo uma variedade de *estratégias verbais* e, deste modo, a sua delimitação formal não necessariamente acarreta procedimentos verbais específicos. Portanto, os princípios de *construção, representação e cotação* subjacentes à legendagem tradicional não a caracterizam como uma estratégia inválida, insuficiente ou anacrônica, mas servem como índices de produção e avaliação desta forma de legendagem.

O levantamento de parâmetros técnicos realizado neste trabalho foi efetuado a partir de uma amostra parcial do conjunto de guias de legendagem adotados no Brasil e, deste modo, não representa com precisão a diversidade de diretrizes aplicadas no país. Além disso, apesar dos guias possibilitarem esboçar um quadro relativamente geral dos parâmetros técnicos da legendagem tradicional, suas diretrizes não necessariamente correspondem à totalidade dos parâmetros operacionalizados na atividade profissional, muitas vezes realizada sem o suporte de *normas* e *regras* explícitas — o que não exclui a sua orientação por *convenções* vinculadas aos precedentes técnicos. Neste sentido, um mapeamento de parâmetros técnicos elaborado a partir de um conjunto maior de guias e, também, através de análise baseada em *corpus* de um número significativo de legendas tradicionais poderia fornecer um quadro mais preciso das diretrizes adotadas no contexto brasileiro.

A concepção de legendagem tradicional desenvolvida neste trabalho distancia-se da sua compreensão como um *modelo* técnico-linguístico para assumi-la como *estratégia formal de tradução audiovisual*, reconhecendo seus princípios fundamentais e viabilizando diversas possibilidades analíticas e aplicadas. Nesta perspectiva, reflexões futuras voltadas aos procedimentos da legendagem tradicional podem, entre outras alternativas, dedicar-se à exploração de estratégias verbais circunscritas pela sua forma; à verificação de flexibilizações das diretrizes usuais, de modo correlato aos seus precedentes técnicos; à investigação de soluções para a reprodução da lógica de *hipermediação* através da imediação; à elaboração de estudos de recepção com grandes grupos de espectadores; à análise de métodos de otimização e automação da produção de legendas tradicionais; à comparação entre diretrizes presentes em guias de legendagem e diretrizes utilizadas por legendistas; e ao estudo da interação entre parametrização técnica e contextos midiáticos de audiência, considerando, por exemplo, a influência da possibilidade de reprodução de vídeo em velocidade acelerada no CPS máximo, de customização individual da legenda no CPL máximo, e de variação de proporções de tela nos parâmetros derivados do precedente espacial.

## REFERÊNCIAS

A BRIEF LOOK AT TEXTING AND THE INTERNET IN FILM. Direção: Tony Zhou. [S. l., s. n.], 2014. 1 vídeo (5 min). Disponível em: <https://vimeo.com/103554797>.

A PEQUENA SEREIA. [S.l.]: Walt Disney Studios, 2023. 1 vídeo (27seg). Disponível em: <https://fb.watch/ldoT7IRI2x/>. Acesso em: 17 jun. 2023.

ABNT. Associação Brasileira de Normas Técnicas. **NBR 15290: Acessibilidade em comunicação na televisão**. Rio de Janeiro, 2016.

ACCESSIBILITY GROUP, I. **Best Practices for Writing Closed Captions**. Metropolitan State University of Denver, 2021. Disponível em: <https://www.msudenver.edu/wp-content/uploads/2021/09/Best-Practices-for-Writing-Closed-Captions.pdf>.

AENOR. **Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Subtitulado a través del teletexto**. Madrid, Asociación Española de Normalización y Certificación, 2012. Disponível em: <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma/?c=norma-une-153010-2012-n0049426>.

AGULLÓ, B.; MATAMALA, A. (Sub)titles in cinematic virtual reality: a descriptive study. **Onomázein: journal of linguistics, philology and translation**, Barcelona, v. 53, p. 131–153, 2021. DOI: 10.7764/onomazein.53.07.

AKAHORI, W.; HIRAI, T.; MORISHIMA, S. Dynamic Subtitle Placement Considering the Region of Interest and Speaker Location. *In: VISIGRAPP, 2017, Porto, Portugal. Proceedings of the 12th International Joint Conference on Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications*. Porto, Portugal: SCITEPRESS - Science and Technology Publications, 2017. p. 102–109.

ALVES, S. F.; SANTIAGO VIGATA, H.; SANTOS, P. F. dos. Particularidades e desafios da audiodescrição de textos audiovisuais multilíngues. *In: SANTIAGO VIGATA, H.; ALVES, S. F. (org.). Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2021. p. 39–64. ISBN: 978-65-5846-154-8.

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. **Instrução Normativa nº 145, de 8 de outubro de 2018**. Brasília, 2018.

ANTUNES, P. F. R. Marx, Engels e a concepção de modo(s) de produção: uma resposta ao “paradoxo no centro da teoria marxista”. **Problemata**, [s. l.], v. 11, n. 1, p. 160–182, 2020. ISSN: 15169219, 22368612. DOI: 10.7443/problemata.v11i1.48454.

ARAÚJO, V. L. S. O processo de legendagem no Brasil. **Revista do GELNE**, Natal, v. 4, n. 1, p. 1–6, 2002. ISSN: 2236-0883.

ARAÚJO, A. A. D. **Os contatos de línguas na série The Bridge: uma proposta de legendagem criativa**. 2017. 139 f. Dissertação (Estudos da Tradução) – Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. Teoria e prática de legendagem: introdução. *In*: ARAÚJO, V. L. S.; VIEIRA, P. A.; MONTEIRO, S. M. M. (org.). **Guia de legendagem para produções audiovisuais**. Curitiba: Editora CRV, 2021. p. 13–25. ISBN: 9786525109466. DOI: 10.24824/978652510946.6.

ARAÚJO, V. L. S.; ALVES, S. F. Tradução audiovisual acessível (TAVA): audiodescrição, janela de libras e legendagem para surdos e ensurdecidos. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, [s. l.], n. 56, p. 305–315, 2017. ISSN: 2175-764X. DOI: 10.1590/010318138650164304021.

ARAÚJO, V. L. S.; ASSIS, Í. A. P. de. A segmentação linguística na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) de ‘Amor Eterno Amor’: uma análise baseada em corpus. **Letras & Letras**, [s. l.], v. 30, n. 2, p. 156–184, 2014. ISSN: 1981-5239.

ARAÚJO, V. L. S.; ASSIS, Í. A. P. de. LSE para a TV. *In*: ARAÚJO, V. L. S.; VIEIRA, P. A.; MONTEIRO, S. M. M. (org.). **Guia de legendagem para produções audiovisuais**. Curitiba: Editora CRV, 2021. p. 221–242. ISBN: 9786525109466. DOI: 10.24824/978652510946.6.

ARAÚJO, V. L. S.; NASCIMENTO, A. K. P. D. Investigando parâmetros de legendas para surdos e ensurdecidos no Brasil. **Tradução em Revista**, Rio de Janeiro, n. 11, p. 1–18, 2011. ISSN: 1808-6195. DOI: 10.17771/PUCRio.TradRev.18862.

ARAÚJO, V. L. S.; VIEIRA, P. A.; MONTEIRO, S. M. M. (org.). **Guia de legendagem para produções audiovisuais**. Curitiba: Editora CRV, 2021. ISBN: 9786525109466. DOI: 10.24824/978652510946.6.

ARAÚJO, V. L. S.; VIEIRA, P. A.; MONTEIRO, S. M. M. Legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE): um estudo de recepção com surdos da região Sudeste. **Tradterm**, São Paulo, v. 22, p. 283–302, 2013. ISSN: 2317-9511. DOI: 10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2013.69132.

ARMSTRONG, M.; BROOKS, M. Enhancing Subtitles. **BBC: Research & Development**, 2014. Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/rd/blog/2014-10-tvx2014-short-paper-enhancing-subtitles>. Acesso em: 11 fev. 2023.

ASMR / 깊은 수면을 위한 마사지. 잠오는 소리 한가득. [S. l.: s. n.], 2023. (36min34seg). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=z0ntRD\\_7A8w](https://www.youtube.com/watch?v=z0ntRD_7A8w). Acesso em: 30 maio 2023.

ATHIQUE, A. **Transnational Audiences: media reception on a global scale**. Cambridge: Polity Press, 2016. ISBN: 978-1-5095-0657-6.

AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER. Direção: Jay Roach. Estados Unidos: New Line Cinema, 2012. (1h34min).

BAKER, M. Audiovisual translation and activism. *In*: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (ed.). **The Routledge handbook of audiovisual translation**. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2019. p. 453–467. ISBN: 978-1-138-85952-4.

BAKER, M. Preface. *In*: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. **Audiovisual translation: theories, methods and issues**. London; New York: Routledge, 2014. p. XIV–XV. ISBN: 978-0-415-53025-5.

BAKER, R. G.; LAMBOURNE, A.; ROWSTON, G. **Handbook for Television Subtitlers**. Winchester: Independent Broadcasting Authority, 1984.

BARTOLL, E. Parameters for the classification of subtitles. *In*: ORERO, P. (ed.). **Topics in audiovisual translation**. Amsterdam; Philadelphia, PA: John Benjamins Pub, 2004. (Benjamins translation library, v. 56–60). p. 53–60. ISBN: 978-90-272-1662-5.

BBC. **BBC Subtitle Guidelines v1.2.1**. London, British Broadcasting Corporation, 2022.

BEAVER, F. E. **Dictionary of film terms: the aesthetic companion to film art**. New York: Peter Lang, 2007.

BECHARA, E. **Moderna Gramática Portuguesa**. 38. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. ISBN: 978-85-209-3939-0.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução: Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2017. (Coleção L&PM Pocket, v. 1216). ISBN: 978-85-254-3716-7.

BERKUN, S. Top Gun in Hecklevision: review. **Scott Berkun**. 26 jun. 2012. Disponível em: <https://scottberkun.com/2012/top-gun-in-hecklevision-review/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

BLUE. Direção: Derek Jarman. Reino Unido; Japão: Channel 4 Television Corporation, 1993. 1 vídeo (1h19m).

BOGUCKI, Ł.; DÍAZ-CINTAS, J. An Excursus on Audiovisual Translation. *In*: BOGUCKI, Ł.; DECKERT, M. (ed.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Cham: Springer International Publishing, 2020. p. 11–32. ISBN: 978-3-030-42104-5. DOI: 10.1007/978-3-030-42105-2.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Massachusetts, EUA: MIT Press, 2000. ISBN: 978-0-262-02452-5.

BRANQUINHO, J.; MURCHO, D.; GOMES, N. (org.). **Enciclopédia de Termos Lógico-Filosóficos**. São Paulo: Martins Fontes, 2006. ISBN: 85-336-2325-9.

BRASIL. **Decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006**. Dispõe sobre a implantação do SBTVD-T, estabelece diretrizes para a transição do sistema de transmissão analógica para o sistema de transmissão digital do serviço de radiodifusão de sons e imagens e do serviço de retransmissão de televisão. Brasília: Presidência da República, 2006a. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2006/decreto/d5820.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/decreto/d5820.htm). Acesso em: 21 dez. 2022.

BRASIL. **Portaria nº 310, de 27 de junho de 2006**. Aprova a norma regulamentar nº 01/2006, dedicada aos recursos de acessibilidade, para pessoas com deficiência, na

programação veiculada nos serviços de radiodifusão de sons e imagens e de retransmissão de televisão. Brasília: Presidência da república, 2006b. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/comunicacao/rede-legislativa-radio-tv/arquivos/legislacao-arquivos/portarias-ministerio/portaria-no-310-27jun2006/view>. Acesso em: 21 dez. 2022.

BREWER, J. *et al.* **Media Accessibility User Requirements**. W3C, 2015. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/media-accessibility-reqs/>.

BRITO, J. O. **Análise do impacto da sincronia de legendas na qualidade de experiência do usuário**. 2018. 111 f. Dissertação (Mestrado em Informática) – Universidade Federal do Espírito Santo, Espírito Santo, 2018.

BROWN, A. *et al.* Dynamic Subtitles: The User Experience. *In: TVX'15: ACM INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERACTIVE EXPERIENCES FOR TV AND ONLINE VIDEO*, 2015, Brussels Belgium. **Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video**. Brussels Belgium: ACM, 2015. p. 103–112.

BROWN, W. Politicizing eye-tracking studies of film. **Refractory: a Journal of Entertainment Media**, Melbourne, AUS, v. 25, 2015. Disponível em: <https://refractoryjournal.net/brown/>. ISSN: 1447-4905.

BRUNS, A. **Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage**. New York: Peter Lang, 2008. (Digital formations, v. 45). ISBN: 978-0-8204-8866-0.

BURGESS, J. **Vernacular creativity and new media**. 2007. 287 f. Dissertation (Doctor of Philosophy) – Queensland University of Technology, Queensland, AUS, 2007.

CAFFREY, C. **Relevant abuse? Investigating the effects of an abusive subtitling procedure on the perception of TV anime using eye tracker and questionnaire**. 2009. 230 f. Thesis (Doctor of Philosophy) – Dublin City University, Dublin, 2009.

CAMPOS, G. **Tradução e ruído na comunicação teatral**. São Paulo: Álamó, 1981.

CARVALHO, C. A. D. **A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor**. 2005. 160 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio De Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

CARVALHO, S. R. S. de. **Legendas flexíveis para surdos e ensurdecidos: um estudo sobre a identificação de falantes**. 2020. 91 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.

CARVALHO, S. R. S. de; SEOANE, A. F. A relação entre unidades de velocidade de leitura na legendagem para surdos e ensurdecidos. **Transversal Revista em Tradução**, Fortaleza, v. 5, n. 9, p. 137–153, 2019. ISSN: 2446-8959.

CAZDYN, E. A new line in the geometry. *In*: EGOYAN, A.; BALFOUR, I. (ed.). **Subtitles**: on the foreignness of film. Cambridge, USA: The MIT Press, 2004. p. 404–419. ISBN: 0-262-05078-1.

CERÓN, C. Punctuating subtitles: typographical conventions and their evolution. *In*: GAMBIER, Y.; GOTTLIEB, H. (ed.). **(Multi) media translation**: concepts, practices, and research. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 2001. (Benjamins translation library, v. 34). p. 173–177. ISBN: 978-90-272-1639-7.

CHARLES I: DOWNFALL OF A KING. Direção: Tom Cholmondeley. Reino Unido: BBC Four, 2019. Programa de televisão (60 min).

CHAUME, F. Audiovisual Translation. *In*: VALDEÓN, R. A.; VIDAL, Á. (org.). **The Routledge handbook of Spanish translation studies**. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2019a.p. 311–351. ISBN: 978-1-138-69801-7.

CHAUME, F. Audiovisual translation in the age of digital transformation: industrial and social implications. *In*: RANZATO, I.; ZANOTTI, S. (ed.). **Reassessing Dubbing: historical approaches and current trends**. Amsterdam: John Benjamins, 2019b. (Benjamins Translation Library, v. 148). p. 103–124. ISBN: 978-90-272-0346-5. DOI: 10.1075/btl.148.05cha.

CHAVES, É. G. **Legendagem de filmes em língua inglesa e portuguesa**: análise dos parâmetros de segmentação e velocidade de legendas para ouvintes. 2017. 218 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2017.

CHAVES, É. G. **Legendagem para surdos e ensurdecidos**: um estudo baseado em corpus da segmentação nas legendas de filmes brasileiros em DVD. 2012. 126 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2012.

CHEN, Z. T. Slice of life in a live and wired masquerade: playful presumption as identity work and performance in an identity college Bilibili. **Global Media and China**, [s. l.], v. 5, n. 3, p. 319–337, 2020. ISSN: 2059-4364, 2059-4372. DOI: 10.1177/2059436420952026.

CHESTERMAN, A. **Memes of Translation**: the spread of ideas in translation theory. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2016. (Benjamins Translation Library, v. 123). ISBN: 978-90-272-5868-7. DOI: 10.1075/btl.123.

CHRISTIE, E. H. Political Subversion in the Age of Social Media. **European View**, [s. l.], v. 18, n. 1, p. 122–122, 2019. ISSN: 1781-6858, 1865-5831. DOI: 10.1177/1781685819843771.

CORDEIRO, G. de P. S. **Investigando estratégias de tradução do japonês**: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece. 2020. 218 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020.

CORRAL, A.; LLADÓ, R. Opera Multimodal Translation: Audio Describing Karol Szymanowski's Król Roger for the Liceu Theatre, Barcelona. **The Journal of Specialised Translation**, [s. l.], v. 15, p. 163–179, 2011.

COSTA, M. C. Audiovisual com acessibilidade: a importância de incluir e ampliar o público. *In: SALASAR, D. N.; MICHELON, F. F. (org.). **Acessibilidade cultural: atravessando fronteiras***. Pelotas: Editora da UFPel, 2020. p. 28–37. ISBN: 978-65-86440-26-3.

COSTA, F. C. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue, 2005. ISBN: 85-88338-56-4.

CSA. Conseil supérieur de l'audiovisuel. **Charte relative à la qualité du sous-titrage à destination des personnes sourdes ou malentendantes**. Paris, 2011.

CURTI, G. H. Beating words to life: subtitles, assemblage(s)capés, expression. **GeoJournal**, [s. l.], v. 74, n. 3, p. 201–208, 2009. ISSN: 0343-2521, 1572-9893. DOI: 10.1007/s10708-008-9221-1.

D'YDEWALLE, G.; VAN RENSBERGEN, J.; POLLET, J. Reading a message when the same message is available auditorily in another language: the case of subtitling. *In: O'REGAN, J.K.; LÉVY-SCHOEN, A. (ed.). **Eye Movements from Physiology to Cognition***. Leuven: [s. n.], 1987. p. 313–321. DOI: 10.1016/B978-0-444-70113-8.50047-3.

DAL FOVO, E. Media interpreting. *In: BAKER, M.; SALDANHA, G. (ed.). **Routledge encyclopedia of translation studies***. 3. ed. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2020. p. 315–320. ISBN: 978-1-138-93333-0.

DAVOUDI, Mohsen; DAVOUDI, Mehdi; SEIFNARAGHI, N. Adaptive Subtitle and Caption Coloring Using Fuzzy Analysis. *In: CSIE 2009, 2009, Los Angeles, EUA. **2009 WRI World Congress on Computer Science and Information Engineering***. Los Angeles, EUA: Institute of Electrical and Electronic Engineers, 2009. p. 764–768.

DE LINDE, Z.; KAY, N. **The semiotics of subtitling**. Manchester: St. Jerome, 2014. ISBN: 978-1-900650-18-2.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. Introdução: Rizoma. *In: **Mil Platôs***. Tradução: Aurélio Guerra Neto. São Paulo: Editora 34, 1995. v. 1, p. 11–37. ISBN: 85-85490-49-7.

DESPERANTO. Direção: Patricia Rozema. Canadá: Cinémaginaire, 1992. 1 vídeo (19min27seg).

DÍAZ-CINTAS, J. Audiovisual Translation. *In: ANGELONE, E. E.; EHRENSBERGER-DOW, M.; MASSEY, G. (ed.). **The Bloomsbury Companion to Language Industry Studies***. London: Bloomsbury Publishing, 2020a. p. 209–230. ISBN: 978-1-350-02495-3.

DÍAZ-CINTAS, J. Clearing the Smoke to See the Screen: Ideological Manipulation in Audiovisual Translation. **Meta**, [s. l.], v. 57, n. 2, p. 279–293, 2013. ISSN: 1492-1421, 0026-0452. DOI: 10.7202/1013945ar.

DÍAZ-CINTAS, J. **El subtitulado en tanto que modalidad de traducción fílmica dentro dei marco teórico de los Estúdios sobre Traducción**. 1997. 479 f. Tese (Doutorado em Tradução Audiovisual) – Universitat de València, València, ES, 1997.

DÍAZ-CINTAS, J. Sex, (Sub)titles and Videotape. *In*: GARCÍA, L. L.; RODRÍGUEZ, A. M. P. (ed.). **Traducción subordinada (II): El Subtitulado**. Vigo: Universidade de Vigo, 2001. p. 47–67. ISBN: 84-8158-194-1.

DÍAZ-CINTAS, J. “Subtitling’s a carnival”: new practices in cyberspace. **The Journal of Specialised Translation**, [s. l.], v. 30, p. 127–149, 2018. ISSN: 1740-357X.

DÍAZ-CINTAS, J. The Name and Nature of Subtitling. *In*: BOGUCKI, Ł.; DECKERT, M. (ed.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Cham: Springer International Publishing, 2020b. p. 149–171. ISBN: 978-3-030-42104-5. DOI: 10.1007/978-3-030-42105-2.

DÍAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual translation: subtitling**. Manchester, UK; Kinderhook, NY: St. Jerome Publishing, 2007. (Translation practices explained, v. 11). ISBN: 978-1-900650-95-3.

DÍAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. **Subtitling: concepts and practices**. Abingdon; New York: Routledge, 2021. ISBN: 978-1-138-94053-6.

DÍAZ-CINTAS, J.; SÁNCHEZ, P. M. Fansubs: Audiovisual Translation in an amateur environment. **JoSTrans: The Journal of Specialised Translation**, [s. l.], n. 6, p. 37–52, 2006. ISSN: 1740-357X.

DWYER, T. Fansub Dreaming on ViKi: “Don’t Just Watch But Help When You Are Free”. **The Translator**, Manchester, GB, v. 18, n. 2, p. 217–243, 2012. ISSN: 1355-6509. DOI: 10.1080/13556509.2012.10799509.

DWYER, T. From Subtitles to SMS: Eye Tracking, Texting and Sherlock. **Refractory: A Journal of Entertainment Media**, Melbourne, AU, v. 25, 2015. Disponível em: <https://refractoryjournal.net/dwyer/>. Acesso em: 11 mar. 2023.

DWYER, T. Hecklevision, barrage cinema and bullet screens: an intercultural analysis. *Participations: journal of audience & reception studies*, [s. l.], v. 14, n. 2, p. 571–589, 2017a.

DWYER, T. **Speaking in subtitles: revaluing screen translation**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017b. ISBN: 978-1-4744-1094-6.

DWYER, T.; LOBATO, R. Informal Translation, Post-Cinema and Global Media Flows. *In*: HGENER, M.; HEDIGER, V.; STROHMAIER, A. (ed.). **The State of Post-Cinema**. London: Palgrave Macmillan UK, 2016. p. 127–145. ISBN: 978-1-137-52938-1. DOI: 10.1057/978-1-137-52939-8.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. Tradução: Geraldo Gerson de Souza. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1979. (Debates, v. 19).

EGOYAN, A.; DENIS, C. Outside Myself: Claire Denis interviewed by Atom Egoyan. *In*: EGOYAN, A.; BALFOUR, I. (org.). **Subtitles: on the foreignness of film**. Cambridge: Alphabet City, 2004. p. 69–77. ISBN: 0-262-05078-1.

ELLIS, J. **Visible fictions: cinema, television, video**. 2. ed. London; New York: Routledge, 1992. ISBN: 0-203-13264-5.

EUGENI, C. A Professional's Perspective. *In*: MCLOUGHLIN, L. I.; BISCIO, M.; NÍ MHAINNÍN, M. Á. (ed.). **Audiovisual translation: subtitles and subtitling**. Oxford; New York: Peter Lang, 2011. (New trends in translation studies, v. 9). p. 265–271. ISBN: 978-3-0343-0299-9.

FEITOSA, M. P. **Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado**. 2009. 162 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

FLYNN, N. An Intimate Encounter: Negotiating Subtitled Cinema. **Open Library of Humanities**, [s. l.], v. 2, n. 1, p. 1–28, 2016. ISSN: 2056-6700. DOI: 10.16995/olh.14.

FOX, W. **Can integrated titles improve the viewing experience?** Investigating the impact of subtitling on the reception and enjoyment of film using eye tracking and questionnaire data. Berlin: Zenodo, 2018. ISBN: 978-3-96110-065-1.

FOX, W. Integrated titles: an improved viewing experience?. *In*: HANSEN-SCHIRRA, S.; GRUCZA, S. (org.). **Eyetracking and Applied Linguistics**. Berlin: Language Science Press, 2016. p. 5–30. ISBN: 978-3-944675-98-5.

FRANCO, E. P. C.; ARAÚJO, V. L. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). **Tradução em revista**, [s. l.], v. 2011, n. 11, p. 1–18, 2011. ISSN: 1808-6195. DOI: 10.17771/PUCRio.TradRev.18884.

FREIRE, R. D. L. O início da legendagem de filmes no Brasil. **Matrizes**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 187–211, 2015. ISSN: 1982-8160, 1982-2073. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v9i1p187-211.

FREIRIS, G. **Telop: uma análise das legendas de impacto nos programas de variedade sul-coreanos**. 2020. 16 f. Monografia (Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

FRIELINK, B. **Cinetipo: desenvolvimento de família tipográfica para legendagem**. 2021. 91 f. Monografia (Bacharelado em Design) – Unisul, Florianópolis, 2021.

FURLAN, M.; NUNES, Z. G. **Língua Latina II**. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2013.

GALLAUDET: THE FILM. Direção: Ryan Commerson. Estados Unidos: Facundo Element, 2010. 1 vídeo (8min47seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VmXtio32gms>. Acesso em: 8 jun. 2023.

GAMBIER, Y. Multimodality and Audiovisual Translation. *In*: MARIE CURIE EUROCONFERENCES MUTRA, 2006, Copenhagen. **Anais da conferência Audiovisual Translation Scenarios**. Copenhagen: [s. n.], 2006. p. 1–8.

GAMBIER, Y.; GOTTLIEB, H. (ed.). **(Multi)media translation: concepts, practices, and research**. Amsterdam; Philadelphia: J. Benjamins, 2001. (Benjamins translation library, v. 34). ISBN: 978-90-272-1639-7.

GAMBIER, Y.; JIN, H. A connected history of audiovisual translation: sources and resources. *In*: BIELSA, E. (ed.). **The Routledge Handbook of Translation and**

**Media**. London: Routledge, 2021. p. 283–301. ISBN: 978-1-00-322167-8. DOI: 10.4324/9781003221678.

GARCÍA, E. M. M. Los fansubs: el caso de traducciones (no tan) amateur. **Tonos**: revista electrónica de estudios filológicos, [s. l.], v. 20, n. 4, p. 1–22, 2010.

GOROVITZ, S. **Os labirintos da tradução**: a legendagem no cinema e a construção do imaginário. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2015. ISBN: 978-85-230-0834-5.

GOTTLIEB, H. Multidimensional translation: semantics turned semiotics. *In*: MUTRA 2005 – CHALLENGES OF MULTIDIMENSIONAL TRANSLATION, 2005, Saarbrücken. (H. Gerzymisch-Arbogast & S. Nauert, ed.) **Proceedings of the Marie Curie Euroconferences (MuTra 2005)**: Challenges of Multidimensional Translation. Saarbrücken: [s. n.], 2005. p. 1–40.

GOTTLIEB, H. Subtitles and International Anglification. **Nordic Journal of English Studies**, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 219–230, 2004. ISSN: 1654-6970. DOI: <http://doi.org/10.35360/njes.32>.

GOTTLIEB, H. Subtitling. *In*: BAKER, M. (ed.). **Routledge encyclopedia of translation studies**. London; New York: Routledge, 1998. p. 244–248. ISBN: 978-0-415-09380-4.

GOTTLIEB, H. Subtitling: diagonal translation. **Perspectives**: studies in translatology, Copenhagen, v. 2, n. 1, p. 101–121, 1994. ISSN: 0907-676X, 1747-6623. DOI: 10.1080/0907676X.1994.9961227.

GRECO, G. M. On Accessibility as a Human Right, with an Application to Media Accessibility. *In*: MATAMALA, A.; ORERO, P. (ed.). **Researching Audio Description**. London: Palgrave Macmillan UK, 2016. p. 11–33. ISBN: 978-1-137-56916-5. DOI: 10.1057/978-1-137-56917-2\_2.

GRECO, G. M. The Rise of Accessibility Studies: Abuses, Misuses and the Method of Poietic Design. *In*: HUMAN-COMPUTER INTERACTION 2019, 2019, Orlando, USA. (C. Stephanidis, ed.) **HCI International 2019 – Late Breaking Papers**. Orlando, USA: Springer, 2019. p. 15–27.

GRECO, G. M.; JANKOWSKA, A. Media Accessibility Within and Beyond Audiovisual Translation. *In*: BOGUCKI, Ł.; DECKERT, M. (ed.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Cham: Springer International Publishing, 2020. p. 57–81. ISBN: 978-3-030-42104-5. DOI: 10.1007/978-3-030-42105-2.

GRECO, G. M.; ROMERO-FRESCO, P. Universalist, user-centred and proactive approaches in media accessibility: the way forward. **The Journal of Specialised Translation**, [s. l.], v. 38, p. 3–10, 2023.

GRILLO, V.; KAWIN, B. Reading at the movies: subtitles, silence and the structure of the brain. **Post Script**: Essays in Film and the Humanities, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 25–32, 1981.

GUILLOT, M.-N. Subtitling on the cusp of its futures. *In*: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (ed.). **The Routledge handbook of audiovisual translation**. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2019. p. 31–47. ISBN: 978-1-138-85952-4.

HAUBEN, M. The Netizens and Community Networks. **Computer-Mediated Communication Magazine**, [s. l.], v. 4, n. 2, 1997. Disponível em: <https://johndecember.com/cmc/mag/1997/feb/hauben.html>. ISSN: 1076-027X.

HECKLEVISION: LEPRECHAUN RETURNS AT CENTRAL CINEMA. **Do206**. 2023. Disponível em: <https://do206.com/events/2023/3/16/hecklevision-leprechaun-returns-tickets>. Acesso em: 10 jun. 2023.

HINDMAN, M. **The myth of digital democracy**. Princeton, USA: Princeton University Press, 2009. ISBN: 978-0-691-13761-2.

HORVÁTH, Á.; GYENGE, D. B. Movie trailer types and their effects on consumer expectations. **International Journal of Business and Management Invention**, [s. l.], v. 7, n. 1, p. 94–99, 2018. ISSN: 2319-8028.

HOUSE OF CARDS. Direção: Beau Willimon. Estados Unidos: Netflix, 2013. Programa de televisão (51 min).

HU, Y. *et al.* Speaker-Following Video Subtitles. **ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications**, [s. l.], v. 11, n. 2, p. 1–17, 2015. ISSN: 1551-6857. DOI: 10.1145/2632111.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**. 2022a. Disponível em: [https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101963\\_informativo.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101963_informativo.pdf). Acesso em: 31 jul. 2023. ISBN: 978-85-240-4543-1.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Notas Técnicas, v. 1.10)**. 2022b. ISBN: 978-85-240-4535-6.

ITC. **Guidance on standards for subtitling**. London, Independent Television Commission, 1999.

IVARSSON, J.; CARROLL, M. **Subtitling**. Simrishamn: TransEdit, 1998. ISBN: 978-91-971799-2-8.

JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. *In*: **Linguística e Comunicação**. Tradução: Izidoro Blikstein; José Paulo Paes. 14. ed. São Paulo: Cultrix, 1991. p. 63–72.

JAMESON, F. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. Tradução: Maria Elisa Cevalco. 2. ed. São Paulo: Ática, 2000. ISBN: 978-85-08-05786-3.

JANKOWSKA, A. Audiovisual media accessibility. *In*: ANGELONE, E. E.; EHRENSBERGER-DOW, M.; MASSEY, G. (ed.). **The Bloomsbury Companion to Language Industry Studies**. London: Bloomsbury Publishing, 2020. p. 231–259. ISBN: 978-1-350-02495-3.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009. ISBN: 978-85-7657-084-4.

JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. **Cultura da conexão**. Tradução: Patrícia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2015. ISBN: 978-85-7657-254-1.

JIMÉNEZ HURTADO, C. Una gramática local del guión audiodescrito: desde la semántica a la pragmática de un nuevo tipo de traducción. *In: Traducción y accesibilidad*. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual. Frankfurt: Peter Lang, 2007. p. 55–79.

KANG, J.-H. The translating agent in the media: one or many?. *In: BIELSA, E. (ed.). The Routledge Handbook of Translation and Media*. London: Routledge, 2021. p. 108–121. ISBN: 978-1-00-322167-8. DOI: 10.4324/9781003221678.

KANTAR IBOPE MEDIA. **Inside Video 2022**. 2022. Disponível em: <https://www.kantaribopemedia.com/wp-content/uploads/2022/05/Inside-Video-2022-Kantar-IBOPE-Media.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2023.

KARAMITROGLOU, F. A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe. **Translation Journal**, [s. l.], v. 2, n. 2, 1998. Disponível em: <http://translationjournal.net/journal/04stndrd.htm>. Acesso em: 9 jan. 2023.

KATAN, D. “Free Free... Set them Free”: What Deconstraining Subtitles Can Do for AVT. *In: RANZATO, I.; ZANOTTI, S. (org.). Linguistic and Cultural Representation in Audiovisual Translation*. New York: Routledge, 2018. p. 61–84. ISBN: 978-1-315-26855-2. DOI: 10.4324/9781315268552.

KING, T. E. European Broadcast Union. **SMPTE Journal**, Scarsdale, NY, v. 86, n. 5, p. 399, 1977.

KIRKLAND, C. E. Evaluation of captioning features to inform development of digital television captioning capabilities. **American Annals of the Deaf**, [s. l.], v. 144, n. 3, p. 250–260, 1999. ISSN: 1543-0375. DOI: 10.1353/aad.2012.0140.

KOFOED, D. T. Decotitles, the animated discourse of Fox’s recent anglophonic internationalism. **Reconstruction: studies in contemporary culture**, [s. l.], v. 11, n. 1, 2011. Disponível em: <http://reconstruction.digitalodu.com/Issues/111/Kofoed.shtml>. ISSN: 1547-4348.

KRESS, G. R.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. 3 ed. London; New York: Routledge, 2020. ISBN: 978-0-415-67256-6.

LADING, C. **Strategies and translation practices of anime fansub groups, and the distribution of fansubs in China**. 2018. 90 f. Thesis (Translation, Interpreting and Intercultural Studies) – Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, 2018.

LAKS, S. **Le Sous-Titrage de Films: sa technique, son esthétique**. Paris: [s. n.], 1957.

LATOURE, B. **A esperança de Pandora**: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. Tradução: Gilson César Cardoso de Sousa. Bauru, SP: EDUSC, 2001. ISBN: 85-7460-062-8.

LE BRASIER SHELLEY. Direção: Ludovic Chavarot e Céline Ters. França: France Culture, 2018. 1 vídeo (59min).

LEÃO, B. A. **A audiodescrição no teatro**: um estudo sobre a locução de “Miralu e a luneta encantada”. 2018. 177 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2018.

LEE, S. Translating YouTube vlogs for a global audience: Innovative subtitling and community-building. **International Journal of Cultural Studies**, [s. l.], v. 24, n. 5, p. 767–790, 2021. ISSN: 1367-8779. DOI: 10.1177/1367877920979717.

LEFEVERE, A. **Translation, rewriting, and the manipulation of literary fame**. Londres, GB: Routledge, 1992. ISBN: 0-415-07699-4.

LEGENDA. *In*: **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. (Eletrônico, versão 3.0). [S. l.]: Editora Objetiva, 2009.

LIAO, R. Danmu so popular on China’s online video sites that it enters the cinema. **TechNode**. 2014. Disponível em: <http://technode.com/2014/08/07/others-theater-can-see-comments-screen-real-time/>. Acesso em: 9 jun. 2023.

LIMA, K. de S. B.; CARVALHO, M. M. A oferta da janela de Libras com múltiplos tradutores na obra fílmica “A Hora da Estrela” – uma análise a partir da Gramática do Design Visual. **Revista (Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v. 16, n. 33, p. 208–224, 2022. ISSN: 2317-3475.

LINHA DIRETA. Brasil: Rede Globo, 2023. Programa de televisão (50 min).

LUQUE, A. F. Audiovisual advertising: “Don’t adapt to the text, be the text”. *In*: DÍAZ-CINTAS, J.; MATAMALA, A.; NEVES, J. (ed.). **New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility**. [S. l.]: Rodopi, 2010. (Media for All, v. 2). p. 41–50. ISBN: 978-90-420-3181-4. DOI: 10.1163/9789042031814.

LUYKEN, G.-M. *et al.* **Overcoming language barriers in television**: dubbing and subtitling for the European audience. Manchester: European Institute for the Media, 1991. (Media monograph, v. 13). ISBN: 978-0-948195-19-3.

MANOHARI, P.; SIVAKUMAR, K. Encoding of Closed Caption in a Video Using Matlab. **Indian Journal of Emerging Electronics in Computer Communications**, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 552–555, 2016. ISSN: 2393-8366.

MAO, Y.; LIN, Z.; WANG, F. Making sense of trans-translating in blogger subtitling: a netnographic approach to translanguaging on a Chinese microblogging site. **Applied Linguistics Review**, [s. l.], 2022. ISSN: 1868-6303. DOI: 10.1515/applirev-2022-0016.

MARLEAU, L. Les sous-titres... un mal nécessaire. **Meta**: journal des traducteurs, Montreal, CA, v. 27, n. 3, p. 271–285, 1982. ISSN: 0026-0452. DOI: 10.7202/003577ar.

MARTINO, L. M. S. **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis: Vozes, 2014. ISBN: 978-85-326-4740-5.

MASON, I. Speaker Meaning and Reader Meaning: Preserving Coherence in Screen Translating. *In*: KOLMEL, R.; PAYNE, J. (ed.). **Babel: the cultural and linguistic barriers between nations**. Aberdeen: Aberdeen University Press, 1989. p. 13–24. ISBN: 978-0-08-037969-2.

MASSIDDA, S. Fansubbing: Latest Trends and Future Prospects. *In*: BOGUCKI, Ł.; DECKERT, M. (ed.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Cham: Springer International Publishing, 2020. p. 189–208. ISBN: 978-3-030-42104-5. DOI: 10.1007/978-3-030-42105-2.

MAYORAL, R.; KELLY, D.; GALLARDO, N. Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation. **Meta**, [s. l.], v. 33, n. 3, p. 356–367, 1988. ISSN: 1492-1421. DOI: 10.7202/003608ar.

MCCLARTY, R. Towards a multidisciplinary approach in creative subtitling. **MonTI**, [s. l.], n. 4, p. 133–153, 2012. ISSN: 1989-9335. DOI: 10.6035/MonTI.2012.4.6.

MEYROWITZ, J. The questionable reality of media. *In*: BROCKMAN, J. (ed.). **Ways of knowing**. New York: Prentice Hall, 1991. (The Reality Club, v. 3). p. 141–160. ISBN: 0-13-517236-5.

MINCHINTON, J. Fitting Titles. **Sight & Sound**, [s. l.], v. 56, n. 4, p. 279–282, 1987.

MISSING. Direção: Nicholas D. Johnson e Will Merrick. Estados Unidos: Stage 6 Films, 2023. (1h51min).

MOLEROV, D. **Schriftlicher Text im Film und seine Übersetzung: Die Inserts der BBC-Serie Sherlock (2010-12); aus der Perspektive von Untertiteltheorie, Comichtheorie und Translationspraxis**. 2012. 126 f. Dissertação (Mestrado em Tradução, Linguística e Estudos Culturais) – Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Mainz, DE, 2012.

MUNDAY, J. Advertising: some challenges to translation theory. **The Translator**, [s. l.], v. 10, n. 2, p. 199–219, 2004. ISSN: 1355-6509.

NASCENTES, A. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: [s. n.], 1955.

NASCIMENTO, A. K. P. do. **Convencionalidade nas legendas de efeitos sonoros na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE)**. 2018. 241 f. Tese (Doutorado em Tradução) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

NASCIMENTO, V. Janelas de libras e gêneros do discurso: apontamentos para a formação e atuação de tradutores de língua de sinais. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, [s. l.], v. 56, n. 2, p. 461–492, 2017. ISSN: 2175-764X. DOI: 10.1590/010318138649203273941.

NASCIMENTO, A. K. P. do. Traduzindo sons em palavras nas legendas para surdos e ensurdecidos: uma abordagem com linguística de corpus. **Trabalhos em**

**Linguística Aplicada**, [s. l.], v. 56, n. 2, p. 561–587, 2017. ISSN: 2175-764X. DOI: 10.1590/010318138649221274641.

NASCIMENTO, A. K. P.; VIEIRA, P.A.; ARAÚJO, A. D. Metodologia de Pesquisa em LSE. *In*: ARAÚJO, V. L. S.; VIEIRA, P. A.; MONTEIRO, S. M. M. (org.). **Guia de legendagem para produções audiovisuais**. Curitiba: Editora CRV, 2021. p. 27–68. ISBN: 9786525109466. DOI: 10.24824/978652510946.6.

NAVES, S. B. *et al.* (org.). **Guia para produções audiovisuais acessíveis**. Brasília: Ministério da Cultura/Secretaria do Audiovisual, 2016.

NELLY & MONSIEUR ARNAUD. Direção: Claude Sautet. França: StudioCanal, 1995. 1 vídeo (1h46min).

NEUMAN, W. R. **The future of mass media audience**. 4. ed. Cambridge, GB: Press Syndicate of the University of Cambridge, 1995. ISBN: 0-521-42404-6.

NEVES, J. 10 fallacies about Subtitling for the d/Deaf and the hard of hearing. **The Journal of Specialised Translation**, [s. l.], v. 10, p. 128–143, 2008.

NEVES, J. **Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing**. 2005. 357 f. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) – Roehampton University; University of Surrey, London, GB, 2005.

NEVES, J. Subtitling for deaf and hard of hearing audiences: moving forward. *In*: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (ed.). **The Routledge handbook of audiovisual translation**. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2019. p. 82–95. ISBN: 978-1-138-85952-4.

NEVES, J. The Divide between Subtitling and Sign Language Interpreting on television. **The Sign Language Translator and Interpreter**, [s. l.], v. 1, n. 2, p. 251–274, 2007.

NIGHT WATCH. Direção: Timur Bekmambetov. [S. l.]: Fox Searchlight Pictures, 2014. (1h54min).

NORNES, M. Afterthoughts on "For an Abusive Subtitling," or the Multimodality of Debt in Audio-Visual Translation. 2016. Manuscrito não publicado, citado com autorização do autor.

NORNES, A. M. For an Abusive Subtitling. **Film Quarterly**, [s. l.], v. 52, n. 3, p. 17–34, 1999. ISSN: 0015-1386. DOI: 10.2307/1213822.

O'HAGAN, M. Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. **The Journal of Internationalization and Localization**, [s. l.], v. 1, p. 94–121, 2009. ISSN: 2032-6904, 2032-6912. DOI: 10.1075/jial.1.04hag.

OHENE-DJAN, J.; SHIPSEY, R. E-Subtitles: Emotional Subtitles as a technology to assist the Deaf and Hearing-Impaired when learning from television and film. *In*: PROCEEDINGS OF ICALT'06, 2006, Kerkrade, Netherlands. **Sixth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT'06)**.

Kerkrade, Netherlands: Institute of Electrical and Electronic Engineers, 2006. p. 464–466.

OLIVEIRA, G. R.; KILIAN, C. K. Legendagem e marcadores culturais: análise da tradução para o inglês do filme *Lisbela e o Prisioneiro*. **Letras & Letras**, [s. l.], v. 32, n. 1, p. 387, 2016. ISSN: 1981-5239. DOI: 10.14393/LL63-v32n1a2016-20.

OLIVEIRA, S. M. de; SOUZA, A. N. de; VIEIRA, P. A. Tradução audiovisual acessível: uma revisão integrativa de teses e dissertações cearenses no período de 2009 a 2019. **Revista GEMInIS**, São Carlos, v. 12, n. 3, p. 7–32, 2022. ISSN: 21791465, 21791465. DOI: 10.53450/2179-1465.RG.2021v12i3p7-32.

ORERO, P. Audiovisual translation: a new dynamic umbrella. *In*: ORERO, P. (ed.). **Topics in audiovisual translation**. Amsterdam; Philadelphia, PA: John Benjamins Pub, 2004. (Benjamins translation library, v. 56). p. XVII–XIII. ISBN: 978-90-272-1662-5.

ORERO, P.; REMAEL, A.; DÍAZ-CINTAS, J. (org.). **Media for all: subtitling for the deaf, audio description, and sign language**. Amsterdam: Rodopi, 2007. (Approaches to translation studies, v. 30). ISBN: 978-90-420-2304-8.

ORREGO-CARMONA, D. New audiences, international distribution, and translation. *In*: DI GIOVANNI, E.; GAMBIER, Y. (ed.). **Reception Studies and Audiovisual Translation**. Amsterdam: John Benjamins, 2018. (Benjamins Translation Library, v. 141). ISBN: 978-90-272-0093-8. DOI: 10.1075/btl.141.

ORTEGA, E. S. Subtitling and the Relevance of Non-verbal Information in Polyglot Films. **New Voices in Translation Studies**, [s. l.], v. 7, p. 19–34, 2011.

O'SULLIVAN, C. **Translating popular film and the intercultural imagination**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. ISBN: 978-0-230-57391-8.

O'SULLIVAN, C.; CORNU, J.-F. History of audiovisual translation. *In*: PÉREZ-GONZÁLES, L. (ed.) **The Routledge Handbook of Audiovisual Translation**. London; New York: Routledge, 2019. p. 15–30. ISBN: 978-1-138-85952-4.

PAGANO, A. S.; TEIXEIRA, A. L. R.; MAYER, F. A. Accessible Audiovisual Translation. *In*: JI, M.; LAVIOSA, S. (ed.). **The Oxford Handbook of Translation and Social Practices**. Oxford: Oxford University Press, 2020. p. 66–82. ISBN: 978-0-19-006721-2. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780190067205.013.4.

PARENTE, A.; CARVALHO, V. de. Entre cinema e arte contemporânea. **Revista Galáxia**, São Paulo, v. 17, p. 27–40, 2009. ISSN: 1982-2553.

PARK, S.-B. *et al.* Automatic Subtitles Localization through Speaker Identification in Multimedia System. *In*: IWSCA 2008, 2008, Incheon, Coreia do Sul. **2008 IEEE International Workshop on Semantic Computing and Applications**. Incheon, Coreia do Sul: Institute of Electrical and Electronic Engineers, 2008. p. 166–172.

PARK, J. S.-Y. Regimenting languages on Korean television: subtitles and institutional authority. **Text & Talk: An Interdisciplinary Journal of Language**,

Discourse & Communication Studies, [s. l.], v. 29, n. 5, p. 547–570, 2009. ISSN: 1860-7330. DOI: 10.1515/TEXT.2009.029.

PEDERSEN, J. Audiovisual Translation Norms and Guidelines. *In*: BOGUCKI, Ł.; DECKERT, M. (ed.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Cham: Springer International Publishing, 2020. p. 417–436. ISBN: 978-3-030-42104-5. DOI: 10.1007/978-3-030-42105-2.

PEREGO, E.; BRUTI, S. Subtitling today: forms, trends, applications. *In*: PEREGO, E.; BRUTI, S. (ed.). **Subtitling Today: Shapes and Their Meanings**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2015. p. 1–13. ISBN: 978-1-4438-8035-0.

PEREGO, E.; PACINOTTI, R. Audiovisual Translation through the Ages. *In*: BOGUCKI, Ł.; DECKERT, M. (ed.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Cham: Springer International Publishing, 2020. p. 33–56. ISBN: 978-3-030-42104-5. DOI: 10.1007/978-3-030-42105-2.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. Audiovisual translation. *In*: BAKER, M.; SALDANHA, G. (ed.). **Routledge encyclopedia of translation studies**. 3. ed. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2020a. p. 30–34. ISBN: 978-1-138-93333-0.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. **Audiovisual translation: theories, methods and issues**. London; New York: Routledge, 2014. ISBN: 978-0-415-53025-5.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. Co-creational subtitling in the digital media: transformative and authorial practices. **International Journal of Cultural Studies**, [s. l.], v. 16, n. 1, p. 3–21, 2012. ISSN: 1367-8779. DOI: 10.1177/1367877912459145.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. Fansubbing anime: insights into the ‘butterfly effect’ of globalisation on audiovisual translation. **Perspectives: studies in translatology**, [s. l.], v. 14, n. 4, p. 260–277, 2007a. ISSN: 1747-6623. DOI: 10.1080/09076760708669043.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. From the “cinema of attractions” to danmu: a multimodal-theory analysis of changing subtitling aesthetics across media cultures. *In*: BORJA, M. *et al.* (ed.). **Translation and Multimodality: beyond words**. London; New York: Routledge, 2020b. p. 94–116. ISBN: 978-1-138-32442-8.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. Intervention in new amateur subtitling cultures: a multimodal account. **Linguistica Antverpiensia**, [s. l.], v. 6, 2007b. ISSN: 2295-5739. DOI: 10.52034/lanstts.v6i.180.

PÉREZ-GONZÁLEZ, L. Subtitling disinformation narratives around COVID-19: ‘Foreign’ vlogging in the construction of digital nationalism in Chinese social media. *In*: BAKER, M. (ed.). **Unsettling Translation: Studies in Honour of Theo Hermans**. Abingdon: Routledge, 2022. p. 232–247. ISBN: 978-1-00-313463-3. DOI: 10.4324/9781003134633.

PINTO, Á. V. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013. v. 2

PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **E-Compós**, [s. l.], v. 9, p. 1–21, 2008. ISSN: 1808-2599. DOI: 10.30962/ec.v9i0.153.

PROVANDO COMIDA DE RUA NUMA ILHA FILIPINA. [S. l.]: Publicado pelo canal Sou Mochileiro, 2023. 1 vídeo (25min37seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=33ynSa0caP0>. Acesso em: 17 jun. 2023.

QUARESMA, P.; PINHO, A. Análise de frequências da língua portuguesa. *In*: CONFERÊNCIA IBERO-AMERICANA INTERTIC 2007, 2007, Porto. **Livro de Actas da Conferência Ibero-Americana InterTIC 2007**. Porto: IASK, 2007. p. 267–272.

RATIER, R. P. Império opaco: mapeamento da expansão da rede bolsonarista no Whatsapp. **Verbum**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 42–58, 2020. ISSN: 2316-3267.

RAWSTHORN, A. The director Timur Bekmambetov turns film subtitling into an art. **The New York Times**. 2007. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2007/05/25/style/25iht-design28.1.5866427.html>. Acesso em: 27 fev. 2023.

REBOLLO-COUTO, L.; SILVA, L. P. N. da; SILVA, C. G. da. Tradução audiovisual: estratégias pragmáticas e conversacionais americanas e europeias na legendagem das formas de tratamento nominais. **Caracol**, São Paulo, v. 14, p. 274–306, 2017.

REMAEL, A. Some thoughts on the study of multimodal and multimedia translation. *In*: GAMBIER, Y.; GOTTLIEB, H. (ed.). **(Multi)media translation: concepts, practices, and research**. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 2001. (Benjamins translation library, v. 34). p. 13–22. ISBN: 978-90-272-1639-7.

RIBEIRO, G. C. B. Tradução e localização de software e outros produtos: audiovisual ou multimídia?. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 16, p. 231–250, 2005. ISSN: 2175-7968.

RIBEIRO, M. M.; ORTELLADO, P. Polarização e desinformação online no Brasil. **openDemocracy**. 2018. Disponível em: <https://www.opendemocracy.net/pt/polariza-o-e-desinforma-o-online-no-brasil/>. Acesso em: 7 mar. 2023.

ROBSON, G. D. **The closed captioning handbook**. Burlington, USA; Jordan Hill, UK: Focal Press, 2004. ISBN: 0-240-80561-5.

RODRIGUES, M. CDH aprova projeto que garante legendas descritivas em obras audiovisuais. **Rádio Senado**. 2021. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2021/08/26/cdh-aprova-projeto-que-garante-legendas-descritivas-em-obras-audiovisuais>. Acesso em: 15 mar. 2023.

RODRIGUES, C. H.; TASSARA, V.; PERES, T. Dinâmicas de construção de saberes na intersecção extensão-pesquisa-ensino: parametrização de legendagem no Projeto Première Acessível. *In*: RODRIGUES, C. H.; SANTOS, S. A. (org.). **Traduções, culturas e comunidades: singularidades e pluralidades em (des)encontros do eu com os outros**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2023. p. 275–306. ISBN: 978-65-265-05.

ROMERO-FRESCO, P. Accessible Filmmaking. *In*: BOGUCKI, Ł.; DECKERT, M. (ed.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Cham: Springer International Publishing, 2020. p. 545–566. ISBN: 978-3-030-42104-5. DOI: 10.1007/978-3-030-42105-2.

ROMERO-FRESCO, P. Accessible Filmmaking in Documentaries. *inTRAlinea*, [s. l.], special Issue (Building bridges between Film Studies and Translation Studies), 2017. Disponível em: <https://www.intralinea.org/specials/article/2251>. ISSN: 1827-000X.

ROMERO-FRESCO, P. **Accessible filmmaking**: integrating translation and accessibility into the filmmaking process. London; New York: Routledge, 2019. ISBN: 978-0-429-05377-1.

ROMERO-FRESCO, P.; CHAUME, F. Creativity in Audiovisual Translation and Media Accessibility. *The Journal of Specialised Translation*, [s. l.], v. 38, p. 75–101, 2022.

ROMERO-FRESCO, P.; DANGERFIELD, K. Accessibility as a Conversation. *Journal of Audiovisual Translation*, [s. l.], v. 5, n. 2, 2022. ISSN: 2617-9148. DOI: 10.47476/jat.v5i2.2022.228.

ROZEMA, P. Little life lines in “Desperanto”. In: EGOYAN, A.; BALFOUR, I. (ed.). **Subtitles**: on the foreignness of film. Cambridge: Alphabet City, 2004. p. 65–67. ISBN: 0-262-05078-1.

SANCHEZ, N. Subtitling in the era of the Blu-ray. In: PIÑERO, R. B.; DÍAZ-CINTAS, J. (ed.). **Audiovisual Translation in a Global Context**. London: Palgrave Macmillan UK, 2015. p. 140–148. ISBN: 978-1-349-55404-1. DOI: 10.1057/9781137552891.

SANTIAGO VIGATA, H. Parâmetros para a criação de legendas em leitura fácil para discentes Surdos: uma proposta preliminar. *Linguagem em foco*, [s. l.], v. 15, n. 2, p. 100–121, 2023. ISSN: 2674-8266. DOI: <http://dx.doi.org/10.46230/2674-8266-15-10263>.

SANTIAGO VIGATA, H.; ARAÚJO, A. A. de; CARVALHO, G. M. P. V.-V. de. Legendagem de filmes e séries multilíngues. In: ALVES, D. A. de S.; BRANCO, S. de O. (org.). **Discussões Contemporâneas sobre os Estudos da Tradução**: reflexões e desenvolvimentos a partir do IV Encontro Nacional Cultura e Tradução. Campinas: Pontes Editores, 2019. v. 7, p. 123–142. ISBN: 978-85-217-0092-0.

SANTIAGO VIGATA, H.; MATA, P. T. da. Implicações da globalização e da padronização linguística nos padrões de legendagem e o dialeto visual como estratégia para legendar a variação linguística. *Belas Infiéis*, Brasília, v. 8, n. 4, p. 69–89, 2019. ISSN: 2316-6614. DOI: 10.26512/belasinfiéis.v8.n4.2019.22986.

SARLO, B. **Cenas da vida pós-moderna**: intelectuais, arte e videocultura na Argentina. Tradução: Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997. ISBN: 85-7108-196-4.

SASAMOTO, R. Impact caption as a highlighting device: attempts at viewer manipulation on TV. *Discourse, Context & Media*, [s. l.], v. 6, p. 1–10, 2014. ISSN: 22116958. DOI: 10.1016/j.dcm.2014.03.003.

SASAMOTO, R.; O’HAGAN, M.; DOHERTY, S. Telop, Affect, and Media Design: a multimodal analysis of Japanese TV programs. *Television & New Media*, [s. l.], v. 18, n. 5, p. 427–440, 2017. ISSN: 1527-4764. DOI: 10.1177/1527476416677099.

SHERLOCK. Direção: Mark Gatiss e Steven Moffat. Reino Unido: BBC, 2010. Programa de televisão (1h28min).

SHINGEKI NO KYOJIN. Direção: Tetsurō Araki. Japão: MBS; NHK, 2013. Programa de televisão

SILVA, D. G. M. “**Qualidade é insubstituível!**”: ideologias linguísticas em manuais de *legenders* independentes de equipes de *fansubbing*. 2018. 123 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.

SIMÓ, M. R. F. Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. **Puentes**, Castellón de la Plana, n. 6, p. 24–44, 2005.

SIMONE MENDES CANTA “DEPOIS DO PRAZER”. [S. l.]: Faustão na Band, 2023. (2min51seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gG2w4Et2bxl>. Acesso em: 3 jun. 2023.

SINHA, A. The use and abuse of subtitles. *In*: EGOYAN, A.; BALFOUR, I. (ed.). **Subtitles: On the Foreignness of Film**. Cambridge, USA: The MIT Press, 2004. p. 171–192. ISBN: 0-262-05078-1.

SMITH, J. Can a movie exist without images?. **Little White Lies**. 2018. Disponível em: <https://lwlies.com/festivals/le-brasier-shelley-pictureless-film/>. Acesso em: 30 jan. 2023.

SNELL-HORNBY, M. **Translation Studies: an interdiscipline**. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 1988.

SNIDER, Z. The cognitive psychological effects of binge-watching. *In*: MCDONALD, K.; SMITH-ROWSEY, D. (ed.). **The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century**. New York: Bloomsbury Academic, 2016. p. 117–128. ISBN: 978-1-5013-0942-7.

SOBRAL, R. de A.; PINHEIRO-MARIZ, J. O uso da tradução e da legendagem amadora em séries de tv estrangeiras. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE LITERATURA INFANTIL E JUVENIL E EDUCAÇÃO, 2014, Campina Grande. **Anais V ENLIJE**. Campina Grande: Realize Editora, 2014.

SOUSA, J. K. L. L. de. **Contribuições, limites e desafios da Teoria do Meio**. 2003. 157 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2003.

SOUSA, I. F. e. **O fenómeno do “fansubbing” em inglês: principais normas de tradução e legendagem**. 2011. 112 f. Dissertação (Mestrado em Tradução) – Universidade de Lisboa, Lisboa, 2011.

SOUZA, E. S. de. **A segmentação retórica na legendagem para surdos e ensurdecidos de vídeos em Libras**. 2022. 143 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

SOUZA, L. de. Revisão de *fansubs*: análise das práticas de revisão de tradução audiovisual em legendas não comerciais produzidas por equipes organizadas.

**Cadernos CESPUC de Pesquisa Série Ensaio**, Belo Horizonte, n. 26, p. 149–189, 2016. ISSN: 2358-3231. DOI: 10.5752/10.5752/P2358-3231.2015n26p149.

SOUZA, E. S. de; VIEIRA, P. A. Legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) de vídeos em libras. **Tradução em Revista**, Fortaleza, v. 5, n. 9, p. 154–175, 2019.

SPOLIDORIO, S. **Comunidades online e legendas de fãs**: novas formas de produzir e consumir legendas. 2017a. 134 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

SPOLIDORIO, S. Mapeando a tradução audiovisual acessível no Brasil. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 56, n. 2, p. 313–345, 2017b. ISSN: 2175-764X. DOI: 10.1590/010318138648885280741.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução: Fernando Mascarello. Campinas: Papirus, 2003. ISBN: 978-85-308-0732-0.

STAM, R.; SHOHAT, E. Teoria do cinema e espectralidade na era dos “pós”. *In*: RAMOS, F. P. (org.). **Teoria contemporânea do cinema**. Tradução: Fernando Mascarello. São Paulo: Senac, 2005. v. 1, p. 393–424. ISBN: 85-7359-422-5.

STUPIELLO, E. N. de A.; BERTONI, B. F. Anatomia do *legender*: examinando a tradução colaborativa em Grey’s Anatomy. **Tradterm**, São Paulo, v. 33, p. 26–53, 2019. ISSN: 2317-9511. DOI: 10.11606/issn.2317-9511.v33i0p26-53.

SUB-. *In*: **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Eletrônico, versão 3.0. [S. l.]: Editora Objetiva, 2009.

SUN KIM, C. Private View: Christine Sun Kim. **Nowness**. 2021. Disponível em: <https://www.nowness.com/series/private-view/christine-sun-kim>. Acesso em: 8 jun. 2023.

SWANSON, E. Title safe still matters: especially for online video. **Erik K Swanson**. 2018. Disponível em: <https://eks.tv/title-safe-still-matters/>.

SZARKOWSKA, A. Subtitling for the Deaf and the Hard of Hearing. *In*: BOGUCKI, Ł.; DECKERT, M. (org.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Cham: Springer International Publishing, 2020. p. 249–268. ISBN: 978-3-030-42104-5. DOI: 10.1007/978-3-030-42105-2.

TAPU, R.; MOCANU, B.; ZAHARIA, T. DEEP-HEAR: A multimodal subtitle positioning system dedicated to deaf and hearing-impaired people. **IEEE Access**, [s. l.], v. 7, p. 88150–88162, 2019. ISSN: 2169-3536. DOI: 10.1109/ACCESS.2019.2925806.

TAVARES FILHO, S. L.; HAGUENAUER, C.; CORDEIRO FILHO, F. O Internet – Relay – Chat como ferramenta de formação de comunidades de conhecimento na Internet. **EducaOnline**, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 19–41, 2009. ISSN: 1983-2664.

TEPPER, M. The case of the traveling text message. **Michele Tepper**. 2011. Disponível em: <http://www.micheletepper.com/blog/2011/6/14/the-case-of-the-traveling-text-message.html>. Acesso em: 13 mar. 2023.

THE BATMAN. Direção: Matt Reeves. Estados Unidos: Warner Bros., 2022. (2h56min).

THOMPSON, P. Subtitles and superimpositions. **Chicago Media Works**.2001.

Disponível em:

[https://www.chicagomediaworks.com/2instructworks/3editing\\_doc/3editing\\_docsubtitles.html](https://www.chicagomediaworks.com/2instructworks/3editing_doc/3editing_docsubtitles.html). Acesso em: 16 maio 2023.

TITFORD, C. Subtitling – Constrained Translation. **Lebende Sprachen**, [s. l.], v. 27, n. 3, p. 113–116, 1982.

TÍTULO. In: **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Eletrônico, versão 3.0. [S. l.]: Editora Objetiva, 2009.

TOFFLER, A. **A Terceira Onda**: a morte do industrialismo e o nascimento de uma nova civilização. Tradução: João Távora. 15. ed. Rio de Janeiro: Record, 1988.

TOUR OF CAPTIONING THE CITY. Direção: Christine Sun Kim. [S. l.: s. n.], 2021. (2min36seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3UbbYGIcCp0>. Acesso em: 30 maio 2023.

TRAVESSIA. Roteiro: Glória Perez. Brasil: Rede Globo, 2022. Programa de televisão (50 min).

TRINDADE, E. A. **A legendagem da televisão por assinatura do Brasil**. 2012. 119 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

TURNER, G. **Ordinary people and the media**: the demotic turn. London: SAGE, 2010. ISBN: 978-1-84860-166-6.

TURNER, G. Television and the nation: does this matter any more?. In: TURNER, G.; TAY, J. (org.). **Television studies after TV**: understanding television in the post-broadcast era. London; New York: Routledge, 2009. p. 54–64. ISBN: 978-0-415-47769-7.

URBANO, K. C. L. *Fansubbers em cena*: mediação e distribuição de animês em tempos de globalização da cultura. **Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, [s. l.], v. 14, p. 1–17, 2012.

URBANO, K. C. L. **Legendar e distribuir**: o fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais. 2013. 174 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2013.

VANDERPLANK, R. The value of teletext sub-titles in language learning. **ELT Journal**, [s. l.], v. 42, n. 4, p. 272–281, 1988. ISSN: 0951-0893, 1477-4526. DOI: 10.1093/elt/42.4.272.

VASEY, R. **The world according to Hollywood, 1918-1939**. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1997. ISBN: 978-0-299-15190-4.

- VIEIRA, P. A. O espectador surdo e a legendagem acessível. *In*: SALASAR, D. N.; MICHELON, F. F. (org.). **Acessibilidade cultural: atravessando fronteiras**. Pelotas: Editora da UFPel, 2020. p. 200–219.
- VIEIRA, P.A.; DANTAS, J. F. A segmentação linguística na LSE: estudo de corpus. *In*: ARAÚJO, V. L. S.; VIEIRA, P. A.; MONTEIRO, S. M. M. (org.). **Guia de legendagem para produções audiovisuais**. Curitiba: Editora CRV, 2021. p. 69–102. ISBN: 9786525109466. DOI: 10.24824/978652510946.6.
- VIEIRA, P. A.; TEIXEIRA, E. N.; CHAVES, É. G. Caminhos do olhar: a movimentação ocular de espectadores surdos durante a exibição de vídeos legendados. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 56, n. 2, p. 493–526, 2017. ISSN: 2175-764X. DOI: 10.1590/010318138649288277571.
- VIEZZI, M. The translation of film sub-titles from English into Italian. **The Interpreters' Newsletter**, Trieste, v. 4, p. 84–86, 1992. ISSN: 1591-4127.
- VIT, A. Subtítulos en acción (subtitles in action). **Speak Up**. 28 fev. 2005. Disponível em: <https://www.underconsideration.com/speakup/archives/002231.html>. Acesso em: 3 fev. 2023.
- VÖGE, H. The Translation of Films: Sub-Titling Versus Dubbing. **Babel: International Journal of Translation**, [s. l.], v. 23, n. 3, p. 120–125, 1977. ISSN: 0521-9744, 1569-9668. DOI: 10.1075/babel.23.3.05vog.
- WHY WE ALL NEED SUBTITLES NOW. [S. l.]: Vox, 2023. 1 vídeo (10min42seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VYJtb2YXae8>. Acesso em: 13 fev. 2023.
- WU, Q. *et al.* Danmaku vs. Forum Comments: Understanding User Participation and Knowledge Sharing in Online Videos. *In*: GROUP '18: 2018 ACM CONFERENCE ON SUPPORTING GROUPWORK, 2018, Sanibel Island. **Proceedings of the 2018 ACM Conference on Supporting Groupwork**. Sanibel Island: ACM, 2018. p. 209–218. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3148330.3148344>.
- XU, H.; XIA, D. Digital tildes (“~”) may convey more: analyzing innovative uses of tildes in Chinese WeChat messages. **Language and Semiotic Studies**, [s. l.], v. 9, n. 3, p. 443–460, 2023. ISSN: 2751-7160. DOI: 10.1515/lass-2023-0009.
- YUAN, H. **A study of fansubbing translation of English films and TV series in China since 2000: its audience satisfaction, genre and style**. 2021. 363 f. Tese (Doctor of Philosophy) – University of Portsmouth, Portsmouth, 2021.
- YUMEIRO PÂTISSIÈRE. Direção: Suzuki Iku. Japão: Yomiuri TV, 2009. Programa de televisão (24min).
- ZABALBEASCOA, P. The nature of the audiovisual text and its parameters. *In*: DÍAZ-CINTAS, J. (ed.). **The didactics of audiovisual translation**. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 2008. (Benjamins translation library, v. 77). p. 21–37. ISBN: 978-90-272-1686-1.

ZANOTTI, S. Audiovisual Translation. *In*: MALMKJÆR, K. (ed.). **The Cambridge Handbook of Translation**. Cambridge: Cambridge University Press, 2022. p. 440–460. ISBN: 978-1-108-61611-9. DOI: 10.1017/9781108616119.023.

動物スコープ 100 連発. [S. l.]: TBS 公式 YouTuboo, 2023. 1 vídeo (1min3seg).  
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7iHMrYrVnJQ>. Acesso em: 2 jun. 2023.