

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS-INGLÊS**

MELISSA SANTOS PETROCÍNIO

**A ARTE DE LEGENDAR:
UM ESTUDO DESCRITIVO SOBRE AS LEGENDAS NAS SÉRIES *FRIENDS* E
FRIENDS FROM COLLEGE.**

**CURITIBA
2021**

MELISSA SANTOS PETROCÍNIO

**A ARTE DE LEGENDAR:
UM ESTUDO DESCRITIVO SOBRE AS LEGENDAS NAS SÉRIES *FRIENDS* E
FRIENDS FROM COLLEGE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras-Inglês do Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Silvana Ayub Polchlopek

Co-orientadora: Flavia Azevedo

**CURITIBA
2021**

MELISSA SANTOS PETROCINIO

**A ARTE DE LEGENDAR:
UM ESTUDO DESCRITIVO SOBRE AS LEGENDAS NAS SÉRIES *FRIENDS* E
FRIENDS FROM COLLEGE.**

Projeto de pesquisa apresentado como requisito obrigatório à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso 2, integrante da grade do curso de Licenciatura em Letras – Inglês do Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas do campus Curitiba da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

CURITIBA

2021



Ministério da Educação
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO
PARANÁ

Campus Curitiba

Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação

Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras
Modernas



Curso de Graduação em Letras

Português/Inglês

TERMO DE APROVAÇÃO

**A ARTE DE LEGENDAR:
UM ESTUDO DESCRITIVO SOBRE AS LEGENDAS NAS SÉRIES *FRIENDS* E
FRIENDS FROM COLLEGE.**

Por

MELISSA SANTOS PETROCINIO

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi apresentado em vinte e oito de abril de dois mil e vinte e um como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado no curso de Letras Português/Inglês. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores que assinam abaixo. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof. Silvana Ayub Polchlopek
Orientadora

Prof. Jacqueline Andreucci Lindstron
Examinador(a)

Prof. Francine Fabiana Ozaki
Examinador(a)

Dedico este trabalho a todos os professores, amigos e familiares que contribuíram, de alguma forma, para o seu sucesso e realização.

RESUMO

Tradução Audiovisual é um dos ramos prósperos dos Estudos de Tradução, por ser atribuída a sua ligação com a tecnologia. Com a evolução de tecnologias, como as plataformas digitais, os filmes ou séries têm alcance mundial, o que gera a necessidade do trabalho de tradução audiovisual. Dentre essas plataformas se destaca a *Netflix*. O contato frequente com sistemas como estas plataformas, que nos permitem pausar, voltar e rever programas de entretenimento a qualquer hora, faz com que os espectadores analisem as legendas de uma forma mais crítica e exijam um trabalho de maior qualidade. Sendo assim, o objetivo deste trabalho é fazer um estudo descritivo de legendas de duas séries cômicas presentes na plataforma de *streaming* Netflix, *Friends* e *Friends from college*, a fim de investigar se as escolhas dos legendistas, que muitas vezes são consideradas 'erros' de legenda pelo público leigo, estão ligadas às restrições impostas pelas regras de legendagem no Brasil ou à escolhas tradutórias. Para fins de análise, utilizamos como referencial teórico, Cintas (2009, 2012), Gambier e Gottlieb (2001), Gottlieb (2004), Araújo (2016) e Alvarenga (1998). Esses autores apresentam um histórico da legendagem e aspectos técnicos envolvidos nesse processo. A metodologia consiste em analisar as legendas, de dois episódios da primeira e segunda temporadas das séries, apontando inconsistências linguísticas que induzem a avaliação do espectador como sendo erros de legendagem. Nesse sentido, esperamos desmistificar as críticas do público sobre os “erros” de legendas. Esperamos também que, os legendistas, muitas vezes desvalorizados e criticados por suas escolhas, tenham seu trabalho reconhecido pelo público.

Palavras • chave: *Streaming. Friends. Friends from College.* Legendista. Legendagem.

ABSTRACT

Audiovisual Translation is one of the thriving branches of Translation Studies, as it is attributed to its connection with technology. As a result of technology evolution, such as digital platforms, films or series have a worldwide reach, which creates the need for audiovisual translation work. Among these options there is the Netflix streaming platform. Frequent contact with systems, such as these platforms, that allow us to pause, rejoin, and re-watch entertainment shows anytime, makes viewers analyze subtitles more critically and demand higher quality work. Therefore, the purpose of this work is to make a descriptive study from two comical series present on the Netflix streaming platform, *Friends* and *Friends from college*, in order to investigate whether the subtitlers' choices, which are often considered subtitle 'mistakes' by the lay public, are linked to the restrictions imposed by the subtitling rules in Brazil or to translation choices. For analysis purposes we use as theoretical framework, Cintas (2009, 2012), Gambier and Gottlieb (2001), Gottlieb (2004), Araújo (2016) and Alvarenga (1998). These authors present a history of subtitling and technical aspects involved in the process. The methodology consists of analyzing the subtitles, from two episodes of the first and second seasons of the series, pointing out linguistic inconsistencies that induce the viewer's evaluation as subtitling errors. Therefore, it is expected by this work to demystify the public criticism of subtitles errors and that the subtitlers, frequently undervalued and criticized for their choices, come to be recognized by the general public.

Keywords: Streaming. Friends. Friends from College. Subtitlers. Subtitling.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	TEMA/OBJETO	11
1.2	OBJETIVO	11
1.3	JUSTIFICATIVA	12
2	ESTADO DA ARTE	13
3	METODOLOGIA	16
3.1	FRIENDS • UM POUCO DE HISTÓRIA	16
3.2	FRIENDS FROM COLLEGE • UM POUCO DE HISTÓRIA	18
3.3	ETAPAS METODOLÓGICAS	18
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
4.1	HISTÓRICO DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL	19
4.2	LEGENDAGEM vs DUBLAGEM	20
5	TRADUÇÃO AUDIOVISUAL, LEGENDAGEM: PROCESSOS E PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS	22
5.1	ASPECTOS TÉCNICOS DA LEGENDAGEM	23
5.2	ASPECTOS LINGUÍSTICOS DA LEGENDAGEM	25
6	PLATAFORMAS DE STREAMING • A NETFLIX	26
6.1	GUIA NETFLIX (GERAL)	28
6.2	GUIA DE TEXTO “TIMED TEXT” PARA PORTUGUÊS DO BRASIL	30
7	MÉTODOS DE TRADUÇÃO	30
7.1	TRADUÇÃO DIRETA e OBLÍQUA	30
7.1.1	EMPRÉSTIMO	31
7.1.2	DECALQUE	31
7.1.3	PALAVRA•POR•PALAVRA	31
7.1.4	TRANSPOSIÇÃO	31
7.1.5	MODULAÇÃO	32

	SUMÁRIO	
7.1.6	EQUIVALÊNCIA	32
7.1.7	ADAPTAÇÃO	32
8	O QUE É ERRO?	33
9	ANÁLISE DE DADOS	34
9.1	ANÁLISE SÉRIE FRIENDS	35
9.2	ANÁLISE SÉRIE FRIENDS FROM COLLEGE	62
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
	REFERÊNCIAS	78

1 INTRODUÇÃO

Até a década de 50, assistir a um filme só era possível se fossemos ao cinema. A evolução da TV e o advento do videocassete revolucionaram o mundo do entretenimento e permitiram que os filmes fossem assistidos em casa (GARRETT, 2018). Se prestarmos atenção à evolução das tecnologias, veremos que com o passar dos anos o VHS se tornou obsoleto e novas tecnologias foram introduzidas: a Betamax foi substituída pelo VHS, este foi substituído pelo DVD e Blu-ray, e a TV a cabo agora está sendo substituída pelas plataformas de *streaming*.

Um dos principais serviços deste ramo hoje é a *Netflix*, uma plataforma que inicialmente vendia e alugava DVDs. Começando, em 1999, com a criação de um sistema de aluguel de DVDs por mês e não por unidade como era comum na época (SILVA, 2015), atualmente é o serviço de *streaming* com mais de 151 milhões de assinaturas pagas em mais de 190 países. Essa plataforma disponibiliza séries de TV, documentários e longa-metragens em uma ampla variedade de gêneros e idiomas, onde os usuários podem assistir filmes e séries o quanto quiserem, a qualquer hora, em qualquer tela conectada à Internet, podendo reproduzir, pausar e retomar, tudo sem exibição de comerciais (NETFLIX, 2019).

Com a viralização desta plataforma, séries e filmes hoje estão disponíveis a quase toda a população e têm alcance mundial. Com isso, o mercado de trabalho e as exigências em relação ao produto oferecido também cresceram. Assim, para que os filmes ou séries, disponíveis em *streamings* consigam alcance internacional e ampliem seu mercado, é necessário que os conteúdos sejam traduzidos.

Para atender a essa demanda, torna-se necessária a criação de legendas e de audiodescrição sobre os diálogos dos personagens e eventos que acontecem em cena. Para isso existem profissionais especializados, que traduzem e transformam as falas dos personagens em legendas, viabilizando o entendimento dos espectadores, procurando manter o humor e/ou passando a mensagem com o mesmo impacto do texto e áudio original.

As legendas são um tipo de tradução audiovisual que desenvolveu-se a partir da tradução linguística e literária, sendo utilizada em meios audiovisuais e multimídia como

uma forma de transcrição de áudio (GAMBIER et al. GOTTLIEB, 2001). Apesar da definição dar destaque à questão puramente linguística, é importante lembrar que uma tradução verbal “nunca é puramente verbal, através das palavras, outros códigos culturais (por exemplo, códigos de polidez), políticos e econômicos são traduzidos ao mesmo tempo” (ibid, p.2)¹. Além das questões linguísticas e culturais, devemos também considerar os aspectos técnicos da legenda, pois elas também influenciam para o entendimento do trabalho do tradutor/ legendista.

1.1 TEMA/OBJETO

Considerando os parâmetros apresentados previamente, o presente trabalho delimitou-se em fazer uma análise descritiva-qualitativa da tradução audiovisual • legendagem, das séries *Friends* e *Friends from college*, disponíveis da plataforma *Netflix*, a fim de desmistificar a questão do erro na legenda e valorizar o trabalho do tradutor/legendista².

1.2 OBJETIVO

O objetivo geral deste trabalho é, portanto, analisar as legendas de duas séries, uma original, *Friends from College*, e outra de catálogo³ *Friends* disponíveis na plataforma de streaming *Netflix*.

Como objetivos específicos, tem-se:

1. Analisar as escolhas dos legendistas, em alguns dos episódios das séries, descrevendo possíveis

¹ Minha tradução: “Progressively, scholars have learned that even so-called verbal translation is never purely verbal. Through the words, other codes such as cultural (e.g. politeness codes), political, and economic codes are translated at the same time.”

² Legendista e legendador serão termos utilizados de acordo com as definições de Alvarenga (1998). O termo Legendista refere-se ao tradutor, que de fato traduz a legenda. Legendador é quem grava as legendas já traduzidas nos vídeos.

³ Série original refere-se à produção da própria *Netflix*, e catálogo refere-se à série de outro serviço contratado pela *Netflix*.

condicionantes, isto é, influências, no processo de suas escolhas de legendas.

2. Desmistificar críticas, associadas aos profissionais da legendagem, feitas pelo público leigo que, comumente, interpreta divergências linguísticas na tela como “erros” de competência do legista.

1.3 JUSTIFICATIVA

A motivação inicial para essa investigação surgiu das observações de legendas supostamente “erradas” de séries em plataformas como a *Netflix*, e da curiosidade de estudar o que poderia levar um tradutor a cometer esses supostos, erros”. O trabalho dos tradutores audiovisuais é de alta complexidade e como o grande público desconhece as especificidades e restrições deste trabalho, esses profissionais são alvos constantes de crítica pelos consumidores de seu produto. Geralmente, os espectadores que já possuem um entendimento da língua original do áudio (quase sempre inglês), percebem que o que a pessoa falou em cena foi traduzido de maneira diferente para a legenda e imediatamente, culpam” o profissional pelo “deslize” cometido.

Tendo isso em vista, o presente trabalho visa responder às seguintes perguntas de pesquisa:

1. Quais as normas relacionadas à legendagem de filmes e séries no Brasil (parâmetros técnicos, espaciais, temporais e textuais)?
2. Será que parte dos supostos “erros” resultam das restrições impostas pelas empresas e normas de legendagem?
3. O que é “erro”, afinal?

4. Existem diferenças significativas entre as legendas dos episódios selecionados para as duas séries? Se sim, quais as possíveis condicionantes para essas diferenças?

2 ESTADO DA ARTE

No que diz respeito a regras que os tradutores seguem ao trabalharem com legendagem, a gama de trabalhos disponíveis analisa mais especificamente questões técnicas da atividade, como é o caso de Barreto (2015) e Peron (2019) e de questões linguísticas como o trabalho de Fernandes (2007).

Barreto (2015) aborda, em sua dissertação de mestrado⁴, as dificuldades encontradas e estratégias que podem ser utilizadas neste tipo de tradução audiovisual. O trabalho apresenta classificações técnicas sobre os tipos de traduções e também descreve as normas em relação à legendagem que englobam, por exemplo, o número de linhas por legenda, número de caracteres por cada linha de legenda, tempo de exibição, ritmo de entrada e saída da legenda.

A cada explicação de tópicos, a autora apresenta a transcrição da fala original dos personagens pareadas com a legenda em português, destacando o que pode trazer confusão ao espectador ou o fator principal da fala, além de dar uma solução do que poderia ter sido feito na legenda. Das principais dificuldades de tradução, a referida autora cita o humor, por conta dos fatores culturais presentes na língua de partida, e as referências culturais como a gíria e o calão•tabu, que consistem em palavras e frases fora do comum.

Pontuação e outras convenções ortotipográficas também são apresentadas como elementos que trazem dificuldades para o legendista. No que se refere às estratégias, a autora cita as principais estratégias utilizadas no *corpus* de análise da dissertação: normalização, omissão, condensação, transposição sintática, adição e manutenção. Todas essas questões são retomadas na análise das legendas dos episódios 1,2,3, 8 e 12 da quinta temporada da série. A análise é feita no mesmo formato dos exemplos utilizados para explicação de cada tópico.

⁴ Dificuldades de tradução para legendagem • Análise da série *How I met Your Mother*.

Em contraste com o trabalho de Barreto (2015), Peron (2019) em sua monografia⁵, analisa especificamente as legendas controversas em português, a fim de verificar se podem ser consideradas erros de tradução ou se são escolhas tradutórias. O objetivo da autora é verificar as possíveis justificativas para os erros encontrados. A hipótese levantada no trabalho é a de que os problemas de tradução encontrados não são escolhas tradutórias, e sim “erros” causados pela má elaboração das legendas citadas na pesquisa por possível falta de competência linguística e referências culturais do tradutor em relação à língua de partida.

Peron (2019) também comenta algumas das dificuldades que os tradutores encontram ao trabalharem no ramo de legendagem. Ela aponta como os canais visuais e auditivos são importantes na captação da mensagem, visto que muitas vezes o tradutor recebe apenas o *script* e não busca ou não tem acesso a outros meios, como as gravações dos episódios, para compreender o contexto das falas.

Em relação aos outros desafios encontrados pelos tradutores, Peron (2019) também destaca o ritmo de palavras, o tempo que o áudio original aparece na tela, as limitações físicas e os números de caracteres. No que se refere às escolhas tradutórias, a autora comenta que muitas vezes o tradutor precisa diminuir o texto ou empregar palavras diferentes para produzir o mesmo sentido, que acaba sendo uma implicação da velocidade da língua falada e a velocidade de leitura do espectador. A análise dos episódios é feita com imagens que mostram as cenas com legendas em português. A explicação e os comentários são feitos em forma de texto, incluindo a fala original dos personagens.

Já Fernandes (2007) aborda especificamente condições particulares da tradução para legendagem, incluindo, por exemplo, as competências em relação às normas de tradução e conhecimento de língua dos tradutores consideradas indispensáveis. Para falar sobre competências linguísticas, a autora cita Munday (2001) e Vinay e Darbelnet (1958), Nord (1997), entre outros. Fernandes (2007), assim como Peron (2019) e Barreto (2015), aborda as particularidades técnicas relacionadas à legendagem e os problemas de tradução frequentemente apresentados aos tradutores de legendas. O

⁵ Análise de erros nas legendas em português do seriado *Friends*.

objetivo da autora é verificar se a legendagem da série *Gilmore Girls*⁶ cumpre com convenções interlinguísticas. A autora compara o áudio original com a legenda em português, em tabelas, com suas considerações e comentários, sempre focando em um aspecto de legendagem.

Fernandes (2007) apresenta, antes das considerações e comentários, qual seria “o perfil ideal do tradutor” e explica em quais grupos os tradutores podem estar inseridos: generalistas, profissionais e profissionais linguísticos. Nesta tripartição, encontramos os generalistas na posição de hierarquia mais baixa, aqueles que não possuem nenhum grau de especialização ou formação em tradução. Em um segundo grupo encontramos os tradutores profissionais contratados ou autônomos. Neste grupo encontra-se também intérpretes, secretários/as bilíngues e acadêmicos, ou seja, a qualidade do produto aqui é maior pois possuem formação, enquanto que, no terceiro grupo, encontram-se os profissionais com especialização de alto nível que expandem seus trabalhos para outras áreas além da tradução tradicional, como a escrita técnica, a localização de *softwares* e a legendagem (FERNANDES, 2007).

Ao entrar em contato com os três trabalhos acima, foi possível compreender a complexidade e a importância do trabalho dos tradutores no ramo de legendagem. Conforme Barreto (2015), podemos entender melhor a situação que os legendistas se encontram e o porquê desse trabalho ser tão criticado, assim como o fato de os espectadores não terem noção de tudo o que está por trás de uma legenda.

Peron (2019) acredita que incompetência linguística é um possível fator para os supostos “erros” de legendagem, em razão das pessoas que trabalham com legendas, geralmente não terem conhecimento suficiente do idioma antes de dominarem programas específicos do ramo. Além disso, a autora acredita que os “erros” podem ser justificados também pelo fato das instituições que ensinam legendagem, não disponibilizarem carga horária suficiente da disciplina de tradução audiovisual, o que pode afetar posteriormente o desempenho do profissional. Sua abordagem nos faz pensar nos motivos e nos fatores que poderiam levar alguém a concluir um trabalho com tantos “erros”.

⁶ Série americana de comédia-drama. Este drama multigeracional sobre família e amizade gira em torno da relação de Lorelai Gilmore e sua filha, Rory.

Por fim, Fernandes (2007) faz uma reflexão parecida com a de Barreto (2015), ao abordar as técnicas e nomenclaturas relacionadas ao ramo da legendagem. O diferencial são os grupos diferentes de tradutores e a relação de hierarquia na sociedade, pois nem todos aqueles que trabalham com traduções são considerados tradutores.

3 METODOLOGIA

Este estudo tem uma característica de pesquisa descritiva e abordagem qualitativa⁷, que visa identificar e analisar possíveis fatores que contribuem para a ocorrência dos, assim chamados, “erros” nas legendas de duas séries atualmente disponíveis na plataforma de *streaming* Netflix, a saber: *Friends* da Warner Bros e da série original da Netflix, *Friends from College*.

De acordo com uma pesquisa feita pelo G1 (2019), a série *Friends* se tornou o quarto programa mais visto da TV americana até 2004, ano em que foi lançado o último episódio. A Netflix precisou desembolsar 100 milhões de dólares à WarnerBros em 2018 para manter o seriado na plataforma. Os direitos da série foram readquiridos pela Warner por 425 milhões de dólares e em 2021 passará a fazer parte do catálogo da HBO Max.

3.1 FRIENDS • UM POUCO DE HISTÓRIA

O seriado foi criado em 1994 por David Crane e Marta Kauffmann. Apesar de ser relativamente antigo, o fato de a Netflix pagar uma quantia grande para manter a série na plataforma e a Warner desembolsar uma quantia maior para conseguir os direitos da série novamente, é possível perceber que depois de 25 anos, a série ainda ocupa um papel de destaque na indústria cultural e televisiva.

Friends conta a história de seis amigos (Chandler, Joey, Monica, Phoebe, Rachel e Ross) que lutam para sobreviver na cidade de Nova Iorque. Cada personagem tem suas peculiaridades, e suas atrapalhadas rotinas e desavenças de família, amizade, namoro, trabalho, ou seja, dilemas que encontramos, normalmente, dos 20 anos em

⁷ Coleta de dados narrativos.

diante. *Friends* é considerada uma série atemporal no que se refere ao humor apresentado, sendo uma das séries de maior sucesso na história da TV americana, pois grande parte dos espectadores se identifica com os papéis e situações em que se encontram os personagens. Outra informação relevante diz respeito ao contexto sócio-histórico-temporal no qual a série é ambientada.

Uma publicação no site do *History Channel*⁸, relembra a década de 90 como sendo uma década de relativa paz e prosperidade. A União Soviética caiu, encerrando a Guerra Fria, e a ascensão da Internet inaugurou uma nova era radical de comunicação, negócios e entretenimento. O navegador da Internet voltado para o consumidor do Mosaic, abriu a web para o mundo inteiro. Todos podiam acessar uns aos outros, compartilhar informações e reduzir o tempo e a distância.

Além da ascensão da internet, que evoluiu ao longo dos anos até chegar nos recursos que temos hoje, no ano de 1990, a NBC, começou a estabelecer uma presença significativa na televisão a cabo com as empresas CNBC (Consumer News and Business Channel) e MSNBC (Microsoft Corporation and National Broadcasting Channel), especializadas em notícias e opiniões políticas. A rede alcançou o topo das classificações com as conhecidas *sitcoms* como *Cheers*, *The Cosby Show*, *Seinfeld*, *Friends*, entre outras⁹. Com a NBC no topo das classificações, a produção de *Friends* em parceria com os estúdios *Warner Bros*, alcançou milhões de fãs. De acordo com o jornal online *The New York Times*¹⁰, *Friends* eclipsou todos os outros programas de entretenimento desde 1998, incluindo as transmissões anuais do Oscar e os finais de grandes *reality shows* como *American Idol*.

Além da sua popularidade nos canais fechados de TV, *Friends*, até sua temporada final, alcançou tal popularidade que foi considerada a quarta série com a quarta maior audiência de todos os tempos em 2004, com 52,5 milhões de pessoas. De acordo com o jornal online *Baltimore Sun*¹¹, em Nova Iorque, o episódio final foi transmitido em uma tela grande na *Times Square*, e cerca de 3.000 pessoas sentaram em cobertores e assistiram em um parque com vista para o rio Hudson em TriBeCa.

⁸ <https://www.history.com/topics/1990s/1990s>

⁹ <https://www.britannica.com/topic/National-Broadcasting-Co-Inc#ref1280332>

¹⁰ <https://www.nytimes.com/2004/05/08/arts/friends-finale-s-audience-is-the-fourth-biggest-ever.html>

¹¹ <https://www.baltimoresun.com/bal-friends0507-story.html>

3.2 FRIENDS FROM COLLEGE • UM POUCO DE HISTÓRIA

Friends from College, também é uma série de comédia americana, criada em 2017 por Francesca Delbanco e Nicholas Stoller. Apesar da série mostrar a vida de seis amigos (Ethan, Lisa, Marienne, Max, Nick e Sam) como em *Friends*. Todos os personagens já são amigos desde a faculdade, e agora com quase 40 anos se aproximam, a partir da vinda de dois dos amigos à Nova Iorque. O seriado nos mostra uma fase diferente da vida, em que precisamos lidar com sentimentos passados e mesmo assim cuidar da família e progredir na carreira. De acordo com a revista estadunidense *Variety*, o seriado foi cancelado depois de duas temporadas, não alcançando a mesma popularidade de *Friends*.

Com 23 anos de diferença entre as séries, *Friends From College* lida com a atualidade onde a tecnologia é muito mais avançada, desde telefones *touchscreen* a robôs humanoides e plataformas digitais como a *Netflix*. Assim, a série é muito mais atual e o teor de assuntos como sexo, por exemplo, é muito mais forte. Certos assuntos que não eram normalizados antes, como a homossexualidade, por exemplo, que não era tão retratado em *Friends*, é normalizado em *Friends From College*. Em 2016, um ano antes da estréia da série, a ONU nomeou seu primeiro investigador independente para proteger as pessoas LGBT da violência, Seychelles, Belize, Benin e Nauru descriminalizaram a homossexualidade e a Irlanda do Norte suspendeu a proibição de homossexuais doar sangue. Vários países também tomaram medidas para proibir a terapia de conversão¹².

3.3 ETAPAS METODOLÓGICAS

A escolha por essas duas séries deu-se, primeiramente, por serem séries de comédia com semelhanças de conteúdo. Fez-se necessário escolher uma série feita pela *Netflix* a fim de responder a uma das perguntas de pesquisa sobre a diferença significativa das legendas de uma série original em relação ao catálogo. Além disso, as duas possuem diálogos intensos com humor e gírias, por exemplo, e que representam desafios para o legendista.

¹² <https://www.theguardian.com/global-development-professionals-network/2017/feb/13/who-are-2017s-lgbt-heroes-tell-us-about-the-activists-creating-change>

Foram escolhidos para análise duas temporadas, primeira e segunda, de cada uma das séries. Do seriado *Friends* foram escolhidos os episódios 4 e 5 da primeira temporada e da segunda temporada, os episódios 7 e 19. De *Friends from College* foram escolhidos os episódios 6 e 7, e da segunda temporada, os episódios 4 e 6. O critério de escolha dos episódios baseou-se na quantidade de legendas que poderiam facilmente ser interpretadas pelos espectadores como, “erros”, ou por tratar-se realmente de um erro de tradução na legenda.

Depois da escolha dos episódios, o passo seguinte foi a compilação dos dados em forma de transcrição das sentenças ditas originalmente em inglês pelos personagens, considerando todo o contexto da conversa. Posteriormente, esses dados foram pareados com o texto da legenda em português, formando um *corpus* bilíngue paralelo, considerando como modelo o trabalho de Barreto (2015). De acordo com Caseli (2003), a comunidade linguística computacional estabelece os textos paralelos como aqueles que são aderidos de sua tradução, podendo essa ser de uma língua ou várias. Textos paralelos também são chamados de bitextos quando apenas duas línguas estão envolvidas, caso onde se encaixa nossa análise.

Além dos quadros com os textos paralelos, também foram inseridos os *prints* das cenas contendo as conversas, para demonstração da legenda e comprovação das transcrições. A *Netflix* terá de remover o seriado *Friends* do catálogo a partir de 2021, por isso fez-se necessário a demonstração das cenas.

Para evitar o julgamento de “erro” sem embasamento teórico, as discrepâncias encontradas nas legendas serão identificadas considerando-se os métodos de tradução e as restrições de trabalho do tradutor, que afetam de forma direta o resultado final da legenda. Caso haja suspeita de “erros”, serão feitas sugestões de como o item lexical pode ser traduzido para o português.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 HISTÓRICO DA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

De acordo com Cintas (2009), a tradução audiovisual (TAV) ainda é um campo de pesquisa relativamente desconhecido, e que teve seu *boom* a partir do final do século 20. O autor comenta que esta era brevemente tratada em periódicos de cinema,

tradução, jornais e revistas semanais, por isso há uma falta de historiografia neste campo. Para que se possa fazer uma análise dos aspectos da legendagem, é fundamental saber como este tipo de tradução audiovisual tornou-se tão importante para o ramo do entretenimento.

Apesar da escassez de historicidade e referências sobre os primeiros processos de legendagem, Ivarsson e Carroll (1998) afirmam que a legendagem surgiu em 1909 no cinema e 1938 na TV. As legendas surgem com o cinema, pois a presença das palavras, inicialmente, dava-se indiretamente por letreiros ou intertítulos, que serviam para clarificar algumas situações da cena aos telespectadores (MELLO, 2005).

Com o investimento em novas tecnologias, o mundo passou a ter acesso à imagem e som a partir de 1927. De acordo com Paulo Antonio Paranaguá (*apud*, MELLO, 2005) *Acabaram-se os otários*, de Luiz de Barros, em 1929, foi o primeiro filme do tipo disponibilizado no Brasil. Assim como a era do cinema sonoro possibilitou que a produção de filmes nacionais fossem disponibilizados para os países da América Latina, também possibilitou a expansão do ramo de legendagem.

À medida que a necessidade de legendas para filmes e programas de TV aumentou, desenvolveu-se padronizações e métodos uniformizados mundialmente, especialmente depois do advento do VHS¹³, que obrigou os tradutores a se adaptarem às técnicas do ramo, já que não era possível utilizarem a mesma legendagem feita para o cinema (CARVALHO, 2008). Contudo, a legendagem nem sempre foi o único tipo de tradução audiovisual. Ainda no começo do século XX a língua inglesa não era tão globalizada e apenas uma pequena parte da população conhecia a língua (CINTAS, 2009). Assim, a indústria teve de encontrar uma outra vertente da tradução audiovisual, chamada dublagem.

4.2 LEGENDAGEM vs DUBLAGEM

De acordo com Gottlieb (2004), há muito tempo a dublagem foi estabelecida como uma tradução dominante, nas comunidades principais de línguas não anglófonas como Espanha, Alemanha, Itália e França. Em termos, a dublagem se diferencia da

¹³ VHS (Video home System) são gravações analógicas em fitas.

legendagem, de acordo com o autor, pelo fato de a legendagem dar-se de forma escrita e a dublagem como sendo a tradução falada de um outro idioma.

Segundo o mesmo autor, a legendagem ao contrário da dublagem, tende a condensar o diálogo original, em parte para que o público consiga fazer a leitura em tempo suficiente, por isso a legendagem é de caráter suplementar e a dublagem de caráter substitucional (GOTTLIEB, 2004). E terceiro, de acordo com Cintas (2009) é mais rápida e mais barata que a dublagem.

De acordo com Lessa (2002), a dublagem que mais se destaca para o cinema, televisão, vídeo, DVD e jogos de computador é a dublagem sincronizada, que leva em consideração o movimento labial dos personagens para que assim as falas sincronizem com a movimentação da boca.

Além da dublagem sincronizada, existem outros tipos de substituição de vozes, trazidos por Luyken (1991), como o “*voice•over*” que não utiliza sincronismo labial, simplesmente transpõe as vozes e tende a ser mais usada no caso de documentários, entrevistas e programas de atualidade. Outra forma de dublagem é a narração, parecida com o “*voice•over*”, que utiliza um narrador e não a fala de alguém específico dublando cada personagem; e por fim, o comentário livre, que substitui o texto original por um outro, não sendo necessariamente uma tradução do original. Esses processos são feitos de maneira mais rápida e envolvem menos profissionais, tendo um custo menor quando comparados com a dublagem sincronizada (LESSA, 2002).

Assim como a legendagem, a dublagem também possui várias etapas até chegar à versão final do vídeo. A diferença de etapas entre esses dois tipos de tradução audiovisual, consiste na parte de registro, que são as informações sobre o filme; cópia de trabalho com “*time code*”¹⁴, adaptação, escalação do elenco, mixagem, edição preliminares e mixagem final, presente apenas na dublagem (LUYKEN, 1991). As demais etapas como tradução, marcação e gravação, estão presentes nas duas traduções audiovisuais, porém diferem-se na ordem que cada etapa acontece.

A partir do final do século XX, com o avanço das tecnologias e introdução do DVD e posteriormente, Blue•ray e TV a cabo, o mercado das traduções audiovisuais

¹⁴ Processo utilizado para marcar, com precisão, cada quadro na sequência de imagens gerada dentro do sinal de vídeo.

expande, assim como as exigências de técnicas e pessoas cada vez mais especializadas. Um exemplo de empresa com sede no Brasil, que se encaixa na expansão do mercado da legendagem, é a *Drei Marc*, criada em 1990, com sede no Rio de Janeiro. A empresa começou atuando inicialmente com a produção e distribuição de vídeos, expandindo para o ramo de tradução e legenda (NOBRE, 2012).

5 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL, LEGENDAGEM: PROCESSOS E PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS

A tradução audiovisual é um ramo recente, que surgiu de novas demandas, como o VHS, DVD e mais tarde a TV a cabo e plataformas de *streaming*. É uma tradução destinada ao cinema, à televisão, ao vídeo e à multimídia, e de textos audiovisuais – como filmes, séries, documentários, a qual envolve vários tipos de traduções. Como explica Cintas (2012)

No que diz respeito à tradução, a abordagem tradicional focava quase exclusivamente em textos escritos. No entanto, o desenvolvimento e a disseminação da comunicação de massa em novos formatos multimídia provocou o nascimento de novos tipos de tradução, geralmente agrupados sob o termo geral "tradução audiovisual" (AVT), dos quais legendagem, dublagem e narração são as principais formas (p. 273)¹⁵.

Cintas (2012) define legendagem como sendo uma prática de tradução que interpreta as falas originais dos personagens e dá-se ao espectador alvo, como forma de tradução, disponibilizada na parte inferior da tela. Outras informações dadas durante as cenas como, cartas escritas por personagens, faixas ou letras de músicas também podem ser transmitidas na legenda.

Por conta das várias nomenclaturas e classificações no ramo de tradução audiovisual, um aprofundamento sobre as terminologias relacionadas ao ramo de legendagem faz-se necessária para que se entenda em qual dos processos o tradutor está realmente inserido. No Brasil, por exemplo, de acordo com Alvarenga (1998), os tradutores não são os responsáveis pela colocação das legendas no vídeo. Assim

¹⁵ Minha tradução: "As far as translation is concerned, the traditional approach focused almost exclusively on written texts. However, the development and spread of mass communication in new multimedia formats has brought about the birth of new types of translation generally grouped under the umbrella term "audiovisual translation" (AVT), of which subtitling, dubbing and voiceover are the principal forms."

sendo, é importante saber que existem etapas no desenvolvimento da legenda e que cada etapa é feita, com raras exceções, por diferentes profissionais.

As etapas consistem em: legendação, marcação, revisão e gravação. Os termos, legendação e legendagem são duas coisas distintas. A autora define o processo todo como **legendagem**, e chama a etapa de tradução, de **legendação**. Assim Alvarenga (1998) define o responsável pela legendação (o tradutor) como sendo o **legendista**, e o responsável pela etapa de gravação como sendo o **legendador**, (grifos meus).

Para entender o processo de legendagem como um todo, Araújo (2016) apresenta as principais características dos dois tipos de legendas mais comuns no Brasil. De acordo com a autora, as legendas classificam-se em **técnicas** ou **linguísticas**, explicitadas a seguir.

5.1 ASPECTOS TÉCNICOS DA LEGENDAGEM

Quanto aos aspectos técnicos, Araújo (2016) as classifica em aberta ou fechada (do tipo rotativo • *Roll up* ou *Pop on*), sendo a legenda aberta aquela que se sobrepõe à imagem antes da transmissão ou exibição

Pode ser "virtual", no caso de transmissão por satélite, "queimada" a ácido (nos filmes em película para exibição em cinema) ou gravada eletronicamente (nos filmes para distribuição em vídeo). Pode ser de cor amarela ou branca, podendo aparecer na tela centralizada e alinhada à esquerda ou direita. (ARAÚJO, 2016, p.2).

A legenda fechada é caracterizada por Araújo (2016) como sendo escrita por letras brancas e sobreposta a uma tarja preta, a qual o telespectador tem poder de escolha ao acesso através do controle remoto. Nas legendas fechadas do tipo rotativo (*Roll up*), de acordo com a autora, aparecem continuamente na parte inferior da TV. São disponibilizadas em um máximo de duas linhas, no Brasil, em outros países podem chegar a 4 linhas e as palavras que a compõem são exibidas da esquerda para a direita.

As legendas fechadas *Pop•on*, diferentemente da rotativa, surgem sincronizadas com o áudio, permanecem um tempo na tela ou são substituídas por outras legendas. Além dos tipos de legenda, Araújo (2016) apresenta os tipos de legendagem que

também podem ser abertas ou fechadas. Porém serão discutidos aqui apenas aspectos da legendagem aberta por ser o objeto central do estudo proposto.

No processo de legendagem aberta, o legendista recebe em uma fita o que se deseja traduzir, de um “laboratório” ou “empresa legendadora”. Depois da legendação, acontece o processo de marcação, que consiste na marcação do início e fim da legenda, processo feito pelo marcador. Em seguida um revisor faz a revisão das legendas para que possam ser gravadas pelo legendador, na fita por um computador ou operador (ARAÚJO, 2016).

Para que as fases de marcação e gravação aconteçam, as empresas legendadoras ou emissoras de TV usam um *software* específico para legendagem na sub-matriz do cliente, contudo o processo pode ser feito com ou sem um programa específico. Das empresas que utilizam os *softwares*, apenas algumas o disponibilizam para que os legendistas também o utilizem na fase de legendação. Caso aconteça de as empresas não fornecerem os *softwares* aos legendistas, a legendação é feita por programa de textos como o *Word*¹⁶, por exemplo (ARAÚJO, 2016).

De acordo com a autora, a empresa legendadora contrata o legendista após receber a fita matriz. “A fita de trabalho, ou seja, a fita a ser legendada, vem com um relógio que marca as horas, os minutos, os segundos e os quadros do filme. Esse relógio é chamado de *Time code reader* (TCR)” (2016, p. 4). Depois acontece as etapas de marcação, revisão e gravação já citadas acima.

No que diz respeito a confecção das legendas, Luyken (1991) cita 3 aspectos (espaço, tempo disponível para cada legenda e tempo de retirada da legenda), cruciais para sua elaboração. No espaço permitido para a legenda não há como fazer explicações longas, pois a legenda tem no máximo duas linhas de 2s cada; num filme de 35 mm o máximo de caracteres por linha é entre 32 e 40, no de 16 mm o máximo fica entre 24 e 27, segundo Luyken (1991).

Já o tempo disponível para cada legenda está diretamente relacionado com o tempo que vai ao ar, depende da quantidade de texto, velocidade de leitura (normalmente entre 150 a 180 palavras por minuto) e os intervalos entre uma legenda e outra (aproximadamente ½ segundo) (LUYKEN 1991). O tempo de inserção e retirada

¹⁶ *Microsoft Word* • processador de texto da *Microsoft*.

de cada legenda geralmente são observados nos cortes (mudança de cena), nas pausas e no formato das legendas que podem ocupar até 20% da tela (LUYKEN 1991).

5.2 ASPECTOS LINGUÍSTICOS DA LEGENDAGEM

No parâmetro linguístico Perego e Brutti (2015) classificam as legendas em **Intralingual** ou **Interlingual**. A legenda intralingual é escrita no mesmo idioma do produto audiovisual original. Foi desenvolvida para que os espectadores com deficiência auditiva pudessem ter acesso aos filmes, shows de TV, etc.

A legenda interlingual, é um tipo de transferência do idioma a qual a tradução, não substitui o texto fonte original, mas ambos estão presentes em sincronia. Escrita em um idioma diferente do idioma original, é comumente utilizada em cinemas e filmes, vídeos e programas de TV (PEREGO et al. BRUTI, 2015).

Por se tratar de uma transferência do idioma em um texto, o espectador precisa concentrar-se em pelo menos duas informações quando estiver assistindo a algumas destas quatro coisas (cinemas e filmes, vídeos e programas de TV) citadas acima. No que está acontecendo em cena e na tradução do diálogo, ou seja nas legendas. Assim, o áudio original pode trazer informações verbais que o espectador precisa processar pelo canal visual, o que muitas vezes o faz perder algo importante da cena ou até a não aproveitar o momento assistindo.

Por isso é importante que no processo, os legendistas considerem alguns aspectos para minimizar esses pontos negativos. De acordo com Cintas (2009) se o aspecto visual possui informações cruciais para o entendimento de uma determinada cena, os legendistas devem incluir apenas as informações linguísticas básicas, para que o espectador consiga melhor visualizar. Quando as informações importantes não estão em cena, mas sim nas falas dos personagens, os legendistas devem produzir legendas da forma mais completa possível, para que o espectador consiga um entendimento melhor da história ou da ação no momento. A apresentação das legendas também faz diferença para leitura, por estar relacionada a gramática e ordem das palavras.

Quanto mais comum e simples a estrutura sintática da frase na legenda, menor será o esforço do espectador para decifrá-la (CINTAS, 2009). Ou seja, alguns aspectos

são facilitadores, como alinhamento e quebra da legenda, pois ajudam na compreensão do texto e aceleram a leitura. A legenda pode ser quebrada em duas linhas, de 2 segundos cada, como comentado por Luyken (1991). Por conta deste espaçamento limitado, muitas vezes alguns elementos do áudio precisam ser omitidos. Como uma solução para omissões de elementos do áudio, Cintas (2009) cita a retirada de elementos redundantes na fala dos personagens e aponta ainda sobre o aproveitamento de ações redundantes em cena, pois muitas vezes o espectador consegue entender o que está acontecendo apenas pela cena sem precisar ler a legenda.

Cintas (2009) refere-se às omissões mais comuns em relação aos elementos de fala, destacando três níveis de hierarquia dos elementos de discurso nas legendas. Os níveis referem-se aos elementos que são indispensáveis, ou seja, têm que ser traduzidos, por trazerem informações mais importantes para o entendimento da trama e que sem eles o espectador não teria como acompanhá-la. Os elementos parcialmente dispensáveis, que podem ser compactados, e os dispensáveis que podem ser omitidos.

De acordo com o autor alguns elementos linguísticos, mesmo encaixando nas restrições espaço temporais são omitidos pelos legendistas, como: repetições, nomes em construções apelativas, construções não gramaticais, expressões seguidas de gestos que denotam saudações, afirmação, negação, surpresa e retórica. Por conta da língua Inglesa ser uma das línguas mais faladas no mundo, alguns comandos como estes citados, palavras como “yes”, “no”, “ok”, por exemplo, acabam sendo deletados por serem comandos conhecidos no mundo todo, ou pela grande maioria (CINTAS, 2009).

Fatores como omissões e o que o legendista deve ou não fazer nas legendas, ou seja, os critérios de legendação, são definidos por algumas empresas como “Guias de legendagem”, conforme vemos a seguir.

6 PLATAFORMAS DE STREAMING • A NETFLIX

A plataforma *Netflix* foi fundada em 1997 por Reed Hastings e Marc Randolph. Em 1998 os fundadores apostaram em um serviço diferenciado de aluguel de DVDs por um site, onde depois de solicitado, enviavam os DVDs diretamente à sua casa através

de correios, sem custo de envios e multas. Alguns anos depois, a *Netflix* deu um passo importante para se tornar o que ela é hoje. Em 2007 foi lançado serviço de streaming, mas não como atualmente, pois cada assinante tinha direito a apenas 1 hora de vídeo por dólar da assinatura, em média. O plano de \$16.99 permitia que o usuário assistisse 17 horas de vídeo. Desde então a plataforma começou a fechar várias parcerias para criar o catálogo que tem hoje. Além da *Warner Brothers* e *Columbia* que já eram parceiras em 2001 antes do *streaming*, em 2008 foi a vez de uma parceria com a *Starz*; em 2010 assinou um contrato de 5 anos e 1 bilhão de dólares com a *Paramount*, *Lionsgate* e *MGM* (MEYER, 2016) ¹⁷.

Em 2013, *House of Cards*, *Hemlock Grove*, *Arrested Development* e *Orange Is the New Black* inauguram o catálogo de séries originais *Netflix*. "House of Cards" ganha três prêmios Emmy – a primeira vez que um serviço de streaming pela internet ganha a premiação. A partir de então a plataforma ganha várias premiações incluindo Oscars, até chegar em 2021, onde o número de assinantes supera 200 milhões e com várias indicações ao Emmy, Grammy e Oscar. A *Netflix* apresenta seu primeiro estudo sobre diversidade em filmes e séries, em colaboração com a *Annenberg Inclusion Initiative*, ligada à Universidade do Sul da Califórnia este ano. A empresa também comunica que planeja zerar as emissões líquidas de gases do efeito estufa até o final de 2022¹⁸.

Por conta de sua alta gama de materiais disponibilizados, a plataforma hoje possui empresas chamadas de NPVs (*Netflix Preferred Vendors*) que são responsáveis por alguns aspectos como: materiais baseados em fita AV, textos cronometrados e áudio. Para cada aspecto a plataforma possui um controle de qualidade (CQ), para os originais e catálogo separadamente, onde os NPVs, são responsáveis por realizarem um nível mínimo de verificações de controle de qualidade em todo o material fornecido pelos proprietários do conteúdo.

Se o material for considerado insuficiente para criar produtos da *Netflix*, a menos que aprovado pela plataforma, o material deve ser rejeitado e anotado no *Backlot*¹⁹ por meio do fluxo de trabalho "Status do Material do parceiro de atendimento". A falha do

¹⁷ https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4913279/mod_resource/content/0/Estudo%20de%20Caso%20Netflix.pdf

¹⁸ https://about.netflix.com/pt_br

¹⁹ Local para monitorar todas as entregas de ativos na Netflix.

CQ deve levar a uma discussão com o provedor de conteúdo. Alguns conteúdos podem exigir a entrega de um novo material. O Material pode precisar ser modificado ou reparado para atender às especificações da *Netflix*²⁰.

São três tipos de controle de qualidade, sendo elas as “Operações CQ” a qual as responsabilidades são proteger a experiência do cliente para todo o conteúdo e examinar o material transcodificado no web player interno. Controle de qualidade de conteúdo de marca a qual é responsável por garantir a melhor qualidade possível para o conteúdo da marca *Netflix* e verificar a qualidade técnica e a consistência do conteúdo dos recursos de áudio e vídeo. E por último o controle de qualidade “Localização” onde é imposto os **guias de estilo** e consistência de tradução e examinar os arquivos fonte na ferramenta interna da *Netflix*, “Subtitle Originator”, com o objetivo de garantir a melhor qualidade possível²¹.

6.1 GUIA NETFLIX (GERAL)

Os guias de estilo ou guias de legendagem são definidos pelas transmissoras de conteúdo. Estes guias compõem um conjunto de critérios relacionados aos parâmetros de tempo, espaço e duração das legendas. Nesta seção são apresentados os critérios da plataforma de *streaming* Netflix.

“Qualquer texto cronometrado, *“timed text”*, criado especificamente para a *Netflix* • originais ou não • deve seguir o Guia de estilo de texto cronometrado, a menos que seja indicado de outra forma” (Netflix, 2020, pág 1). Este guia de estilo é diferente para cada idioma, e deve-se seguir as diretrizes de tempo e de arquivo de acordo com cada idioma (NETFLIX, 2020). Dos requisitos gerais mais importantes especifica-se:

1. **Duração:** A aparição da legenda na tela deve ter duração mínima de $\frac{5}{6}$ de segundos, 20 frames²² para 24fps²³, e duração máxima de 7s (NETFLIX, 2020).
2. **Formato de arquivo:** Todos os arquivos são entregues em TTML²⁴, exceto para o japonês (NETFLIX, 2020).

²⁰ https://lafibre.info/images/tv/201612_netflix_remuneration_traduction.pdf

²¹ <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/115000353211-Introduction-to-Netflix-Quality-Control-QC>

²² *Frames* ou quadro de vídeo é cada uma das imagens fixas de um produto audiovisual.

²³ FPS é sigla para *Frames Per Second* (quadros por segundo em português), unidade de medida da cadência de um dispositivo audiovisual.

3. **Tratamento de linha:** Duas linhas no máximo. Devem ser quebradas depois de sinais de pontuação, antes das conjunções e antes das preposições. A quebra da linha não deve separar um substantivo de um artigo ou adjetivo, um primeiro nome de um sobrenome, um verbo de um pronome do sujeito, um verbo preposicional de sua preposição. Um verbo de um auxiliar, pronome reflexivo ou negação (NETFLIX, 2020).
4. **Posicionamento:** Todas as legendas devem ser justificadas, central, na parte superior ou inferior, não sobrepondo outro texto (NETFLIX, 2020).
5. **Consistência:** Para garantir a consistência dos episódios e temporadas, tabelas de KNPs²⁵ devem ser criadas e usadas, passivamente ou ativamente. Parceiros que entregam trabalhos comissionados e não são da marca Netflix, utilizam a ferramenta passivamente. Os que são da marca Netflix, devem usá-la ativamente, verificando traduções pré-existentes e também fornecendo traduções (NETFLIX, 2020).

Nesta plataforma não existe apenas um tradutor para todos os episódios e temporadas de uma série. São vários tradutores dentro das NPVs, que têm acesso às KNPs, para que se mantenha uma consistência. As traduções pré-existentes são fornecidas pelo primeiro legendista, ou pelo proprietário de conteúdo, e os legendistas subsequentes devem seguir aquela tradução, a não ser que verifiquem que algo está objetivamente errado, podendo então fazer a alteração (NETFLIX, 2020).

Como mencionado previamente, essa verificação e alteração, quando necessário, é feita pelos NPVs. Se um NPV encontrar problemas significativos com o arquivo, ele deve voltar para o proprietário do conteúdo para compartilhar suas descobertas e solicitar um novo arquivo ou obter um sinal para prosseguir com um controle de qualidade totalmente linear e para que sejam feitas as correções necessárias (tanto linguísticas quanto técnicas). Correções mais simples devem ser feitas sem concessão como alguns erros de digitação e erros ortográficos²⁶.

²⁴ *Timed Text Markup Language.*

²⁵ *Key Names and Phrases.*

²⁶ https://lafibre.info/images/tv/201612_netflix_remuneration_traduction.pdf

6.2 GUIA DE TEXTO , “TIMED TEXT” PARA PORTUGUÊS DO BRASIL

O padrão de texto exigido varia conforme o idioma. Para o português do Brasil, existe uma lista de abreviações e siglas que devem ser utilizadas. Além disso, a tradução para o português brasileiro tem uma limitação de 42 caracteres por linha. A velocidade de leitura fica entre 17 caracteres por segundo, o equivalente a 200 palavras por minuto, para adultos, e 13 caracteres por segundo para crianças, equivalente a 160 palavras por minuto. O texto deve manter-se em apenas uma linha, a não ser que exceda a quantidade de caracteres, pode ser utilizado em duas linhas no máximo.

Além das limitações técnicas, a *Netflix* exige especificações em relação a títulos, citações, números e canções que possam aparecer no diálogo. No parâmetro linguístico da legenda, a plataforma exige que o diálogo nunca seja censurado, e os palavrões devem ser apresentados o mais fielmente possível. Se houver palavras repetidas pelo mesmo locutor, não é necessário traduzi-las, mesmo que seja repetida duas vezes consecutivas, traduz-se apenas uma vez. Narrativas forçadas que são redundantes (por exemplo, idênticas ao texto na tela ou incluídas no diálogo) devem ser excluídas (NETFLIX, 2020).

7 MÉTODOS DE TRADUÇÃO

Faz-se necessário entender que além de restrições de trabalho da legendagem, existe mais de um método de tradução que o tradutor/legendista pode optar por seguir, ou até um método exigido pela própria empresa em que se está sendo feita a legendagem. Alguns dos métodos serão explicados abaixo de acordo com as definições de Vinay e Darbelnet (1977).

7.1 TRADUÇÃO DIRETA e OBLÍQUA

Segundo Vinay e Darbelnet (1977), os tradutores podem escolher dentre dois métodos de tradução: a tradução literal/direta ou tradução oblíqua. Dentro da tradução literal existem três procedimentos, o empréstimo, o decalque e a palavra-palavra. Na tradução oblíqua temos a transposição, modulação, equivalência e adaptação. Estes procedimentos serão explicados a seguir.

7.1.1 EMPRÉSTIMO

Segundo os autores, o empréstimo é o método mais simples de todas as traduções. Os tradutores ocasionalmente o utilizam para causar um efeito estilístico no texto, introduzindo um pouco da cultura da língua original. Do inglês, alguns empréstimos são tão bem estabelecidos e amplamente utilizados que passaram a fazer parte do léxico da língua alvo. Por exemplo, palavras como *e•mail*, *self•service*, *off*, *feedback*, *show*, *playlist*, dentre outras, estão intrínsecas em nosso vocabulário, por isso não seria necessário uma tradução dessas palavras ou expressões.

7.1.2 DECALQUE

O decalque é um tipo de empréstimo do qual a língua empresta uma forma de expressão de outra, porém submetida a certas adaptações gráficas ou morfológicas. Podem ser calques lexicais, que respeitam a estrutura sintática da língua alvo enquanto introduz um novo modo de expressão, ou um calque estrutural que introduz uma nova construção na linguagem (Vinay e Darbelnet, 1977).

7.1.3 PALAVRA•POR•PALAVRA

Este tipo de tradução é a transferência gramatical e literal direta do texto da língua fonte para o texto de língua alvo, no qual o trabalho do tradutor é observar a utilidade da mesma. A tradução palavra•por•palavra é comumente usada em língua da mesma família como o francês e o italiano, por exemplo, e ainda mais quando elas compartilham da mesma cultura (Vinay e Darbelnet, 1977). No caso do inglês e o português pode ser utilizada quando há conceitos metalinguísticos comuns, como em casos de bilinguismos.

7.1.4 TRANSPOSIÇÃO

A transposição envolve a substituição de uma classe de palavras sem alterar o significado da mensagem. Há dois tipos de transposição: a transposição obrigatória e a transposição opcional (Vinay e Darbelnet, 1977). No caso das obrigatórias, poderíamos pensar em situações do português que só é possível uma forma de

escrita/fala, e o tradutor é obrigado a traduzir desta forma, mesmo que no inglês seja possível escrever/falar em mais de uma. E nas opcionais, seria o contrário, se existir mais uma de forma de escrita/fala e que não altere o significado da mensagem, o tradutor pode escolher entre uma das opções.

7.1.5 MODULAÇÃO

A modulação é vista como uma categoria de relações semânticas. Quando há uma forma de variação da mensagem obtida ou mudança de ponto de vista, a tradução pode resultar em uma expressão gramaticalmente correta mas inadequada ou estranha na língua alvo (Vinay e Darbelnet, 1977). Assim uma palavra na língua• alvo pode ser traduzida de acordo com a relação semântica existente entre dois vocábulos.

7.1.6 EQUIVALÊNCIA

Vinay e Dalbernet (1977) enfatizam que situações iguais podem ser processadas por métodos de textos com estilos e estruturas completamente diferentes. Nesses casos utiliza•se um método que produz textos equivalentes. Esses textos são geralmente fixos e pertencem ao grupo de expressões idiomáticas, clichês, provérbios e frases nominais.

7.1.7 ADAPTAÇÃO

A adaptação é utilizada quando a mensagem da língua fonte é desconhecida ou estranha na língua alvo. Assim, o tradutor deve criar uma situação na língua alvo que seja equivalente semanticamente. Portanto pode ser descrita como um tipo de equivalência situacional. Os tradutores são capazes de traduzir um texto perfeitamente sem a adaptação, mas a ausência dela ainda pode ser perceptível, como algo que não soa correto dependendo do contexto (Vinay e Darbelnet, 1977).

Agora que já conhecemos os principais tipos de tradução, os vários aspectos técnicos e linguísticos da legendagem, que não são de conhecimento dos espectadores, podemos nos perguntar se realmente certas questões na legendagem

são “erros” ou escolhas dos legendistas. Contudo, primeiro temos de entender qual o significado de “erro”.

8 O QUE É ERRO?

Para compreender melhor a etapa de análise do presente trabalho, precisamos primeiro analisar o que é erro. O significado da palavra “erro” encontrado em dicionários de língua portuguesa, como Michaelis e Aurélio, demonstra que a palavra está associada àquilo que resulta de uma má compreensão, análise deficiente, a uma falha do indivíduo que o comete. As definições atribuídas ao erro são diversas, de acordo com Teixeira e Nunes (2008) ele é configurado como uma demarcação do não saber e do não conhecimento.

Para as autoras, o erro é encarado como sinônimo de fracasso, gerando um sentimento de frustração e incapacidade da pessoa que o comete. Para que algo seja julgado como erro é necessário que esteja incluído em um contexto onde é preciso seguir uma regra, um padrão. A caracterização de “erro” é ampla e pode ser um resultado da falta de conhecimento sobre algum assunto, contudo nem sempre ele irá indicar a ausência do saber ou conhecimento. Não atingir o resultado final ou um objetivo esperado de um trabalho, gera uma repulsa e insatisfação do público alvo, o que faz com que eles o considerem como erro.

Na área da linguística aplicada, temos a diferença entre erro (error) e engano (mistake). Em seu livro *“Principles of Language Learning and Teaching”*, Douglas Brown define erro como sendo um desvio perceptível da gramática adulta de falante nativo, refletindo na competência interlinguística. De acordo com o autor, um engano (mistake) refere-se a um desempenho, e erro (error) um deslize em que há uma falha em utilizar um sistema conhecido como correto. Embora os enganos possam ser auto corrigidos se o desvio for apontado para o orador, os erros não podem ser corrigidos automaticamente (BROWN, 1994).

Em contextos como o de legendagem não podemos apenas considerar tais discrepâncias do trabalho final de um legendista, como um “erro” pois existem padrões e métodos que precisam ser seguidos por estes profissionais. Então se fossemos pensar que algo é considerado como erro por não seguir um padrão ou forma, não faria sentido

considerar as discrepâncias entre a fala dos personagens e as legendas simplesmente como erros, a não ser que estejam relacionadas à escrita e semântica. O que podemos considerar é, se o legendista obteve sucesso ou insucesso ao repassar a mensagem da língua fonte para a língua alvo.

9 ANÁLISE DE DADOS

Esta etapa do trabalho consiste em analisar os episódios escolhidos da séries *Friends*, sendo os episódios 1 e 5 da primeira temporada, 7 e 19 da segunda temporada e de *Friends From College*, os episódios 6 e 7 da primeira temporada, 4 e 6 da segunda temporada. Estes serão referidos com comentários, explicando-os, considerando as discrepâncias encontradas na legendagem e nas falas originais dos personagens, se existentes. Serão considerados também os aspectos técnicos e linguísticos mencionados na fundamentação teórica do presente trabalho. Soluções alternativas serão dadas, principalmente quando encontrados discrepâncias na legendagem. Como já mencionado na Metodologia, foram disponibilizados os *prints* da cena onde encontra-se a legenda analisada.

Neste momento de análise, retomam-se as perguntas norteadoras da investigação:

- Existem diferenças significativas entre as legendas dos episódios selecionados para as duas séries? Se sim, quais as possíveis condicionantes para essas diferenças?
- Será que os supostos “erros”, se houver, resultam das restrições impostas pelas empresas ou das normas de legendagem?

É necessário refletir que fatores culturais, rimas, intertextualidades e trocadilhos presentes nestas duas séries, assim como todos os seriados humorísticos, dificultam o trabalho do legendista, pois além das restrições é necessário que o humor na legenda permaneça o mesmo, ou quase o mesmo que na língua fonte. Por isso certas construções linguísticas muitas vezes não são traduzidas literalmente ou com uma

grande equivalência, assim o tradutor precisa encontrar na língua alvo a melhor forma de manter o efeito cômico na legenda.

9.1 ANÁLISE SÉRIE *FRIENDS*

Episódio 4, “*The one with George Stephanopoulos*”, primeira temporada.

Quadro 1

Minutos: 0:33 • 0:51

Aúdio original	Legenda
Monica: “Hey Joey, what would you do if you were omnipotent?”	Monica: “O que faria se fosse onipotente?”
Joey: “Probably kill myself”	Joey: “Eu me mataria”
Monica: “Excuse me?”	Monica: “Como?”
Joey: “Hey if little Joey is dead, then I got no reason to live”	Joey: “Se o Joeyzinho morresse, eu não teria porquê viver”
Ross: “Joey, OM nipotent”	Ross: “Eu sou onipotente”
Joey: “You are??”	Joey: “Jura?”
Joey: “Ross, I’m sorry”	Joey: “Ross, sinto muito”

Nos primeiros minutos do episódio 4 temos os amigos, sentados na cafeteria, conversando sobre o que eles fariam se fossem **onipotentes/omnipotentes**. **Omnipotência/onipotência** é a qualidade que teríamos se pudéssemos fazer qualquer coisa, se tivéssemos uma capacidade ilimitada, quase um ser todo poderoso. Além de entender essa definição, que pode ser tanto escrita em português com ou sem o “M” no início da palavra, é necessário também conhecer os personagens para entender melhor a cena.

Joey tem um caráter menos inteligente que seus amigos e por isso muitas vezes ele não entende aos que demais estão se referindo. Nesta cena ele não está junto com os outros no começo da discussão, então ele também não entende o contexto da pergunta de Mônica quando ele chega no local.





Na tradução da pergunta de Mônica podemos observar a questão da omissão, trazida por Dias Cintas (2009). No caso “hey Joey”, não é algo que é indispensável para o entendimento da legenda, podendo assim ser omitido na legendação²⁷. Desde a primeira fala de Mônica até a última de Joey temos 18 segundos, considerando que são seis falas, cada fala tem em torno de 3s para aparecer na tela, um segundo a mais que o mínimo exigido pela **Netflix**.

Nos deparamos então com o desentendimento de Joey, que confunde a palavra onipotência, com **impotência** sexual, uma impossibilidade de manter uma ereção. Por isso diz que se “o Joyezinho” (referindo-se ao seu penis) morresse (parasse de funcionar) ele não tinha porquê viver, aí então Ross tenta explicar, dando ênfase na pronúncia da palavra, que Joey entendeu errado, “**OM**nipotent”, tentando assim diferenciar de “**im**potent”. É aqui que identificamos o suposto “erro” na legenda.

Depois da tentativa de explicação, enfatizando o início da palavra, Joey mesmo assim não entende e acredita que Ross tenha dito que era impotente. Isso porque em inglês o som da sílaba “**om**” de “omnipotent”, tem basicamente o mesmo som de “**I**m”, que significa “eu sou/estou”. Vemos que a escolha do tradutor foi baseada nesse quesito, pois na legenda encontramos “eu **sou** onipotente”.

Se analisarmos a situação e a palavra em si, chegamos a conclusão que não existe um ser onipotente, por isso Ross não poderia sê-lo. A última fala de Joey indica que ele está incrédulo, quando diz “you are??” e “Ross, I’m sorry”, porém por que ele ainda acha que Ross está dizendo que é impotente e não faz distinção entre essas palavras, para Joey, “omnipotent” significa ser impotente. Concluímos que a escolha do

²⁷ Lembrando que a legendação, de acordo com Alvarenga (1998), é a etapa de tradução da legenda, feita pelo legendista.

tradutor foi meramente uma questão de modulação, pois nossas pronúncias em português não causariam uma dificuldade de entendimento, por não serem parecidas.

Podemos considerar que não foi uma escolha de sucesso do legendista, pois não faria sentido Ross dizer que é onipotente. Considerando que não é possível fazer as mesmas associações em português para esta situação, uma opção melhor de legenda poderia ser uma ênfase na palavra, como “ONIpotente”.

Quadro 2

Minutos: 2:00 • 2:30

Aúdio original	Legenda
Phoebe: “I got no sleep last night”	Phoebe: “Não dormi ontem a noite”
Ross: “Why?”	Ross: “Por quê?”
Phoebe: “My grandmother has this new boyfriend... they are both kind of insecure in bed so... and deaf! So they are constantly having to reassure each other that they are having a good time. You have no idea how loud they are!”	Phoebe: “Vovó tem um namorado novo. Eles se sentem inseguros na cama e são surdos. Então, vivem dizendo que estão se divertindo. Não imaginam como berram”.
Monica: “ If you want, you can stay with me and Rachel tonight ”	Monica: “ Se quiser pode dormir em casa hoje ”

Nestes 30 segundos do episódio temos Phoebe e Monica na cafeteria. Na fala de Phoebe podemos observar alguns aspectos que são comuns no português, mas que não são em inglês, como omitir o sujeito e alguns pronomes possessivos. Apesar de ser algo comum na língua alvo, na primeira fala da personagem, pode ser que “vovó tem” cause certa confusão no espectador, pois ele pode deduzir em um primeiro momento, principalmente quem não acompanha a história desde o início, que a avó não é apenas de Phoebe, mas também de Monica. Como o número de caracteres não excede o exigido pela **Netflix**, o legendista teria a opção de acrescentar a palavra “minha” para que ficasse mais claro.





Na continuação da fala de Phoebe é possível perceber a condensação da fala e a escolha do tradutor por uma transposição. Isso também indica que seja uma questão de espaçamento e de tempo da legenda, pois se a fala fosse traduzida literalmente, o tempo de 2s da legenda não seria o suficiente. Já na fala de Monica percebemos uma condensação de alguns elementos por questões de caracteres. Como temos uma vírgula na frase, o legendista teve de colocar o resto dela em uma outra linha, pois apenas em uma, ficaria com 5 caracteres a mais, o que não seria possível, e a *Netflix* exige que, se for necessário uma quebra de linha, deve ser depois de uma pontuação.

Se a fala de Mônica fosse traduzida como “Se quiser, você pode ficar comigo e a Rachel esta noite”, o número de caracteres da segunda linha também seria extrapolado, por isso o legendista teve de mudar algumas coisas na legenda. Ainda assim, não fica tão claro para o espectador na última legenda, que Mônica está dizendo para Phoebe ficar na casa dela. Para que ficasse mais claro que era na casa de Monica e Rachel, o legendista poderia ter colocado um advérbio de lugar como em “Se quiser, pode dormir **lá** em casa hoje”.

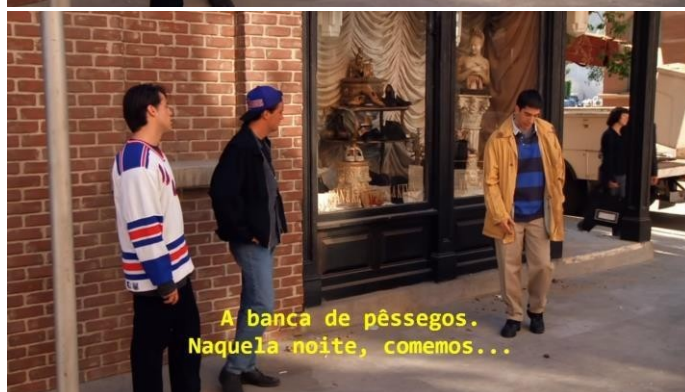
Quadro 3

Minutos: 06:54 • 07:05

Aúdio original	Legenda
Joey: "What?"	Joey: "O que foi?"
Ross: " Peach pit "	Ross: " A banca "
Chandler: "Yes, bunny?"	Chandler: "Sim, coelhinho?"
Ross: " Peach pit! That night we had..."	Ross: " Banca de pêsego! Naquela noite comemos..."
Joey: "Peaches?"	Joey: "Pêssegos?"
Ross: "Actually nectarines, but basically..."	Ross: "Basicamente nectarinas, mas"
Chandler: "Could have been a peach"	Chandler: "Poderia ter sido pêsego"

Nesta parte do episódio temos Ross, Joey e Chandler indo a um jogo de *hockey*. Joey e Chandler estão esforçando-se para fazer Ross esquecer que seria seu aniversário de relacionamento com sua ex, Carol. Porém no caminho ele encontra várias coisas que o fazem lembrar dela, inclusive um caroço de pêsego no chão. Se procurarmos uma tradução para "peach pit" em um dicionário, não encontraremos nada relacionado a uma banca, como aparece na tradução da legenda e sim como "caroço de pêsego". Mesmo sendo duas palavras separadas, juntas elas formam uma expressão, por isso elas só têm esse sentido se traduzidas juntas. Se traduzirmos apenas "pit" como uma única palavra temos significados como: cova, fosso, abismo.





Entendemos que essa é uma questão de insucesso na escolha do tradutor, por um método de adaptação. A palavra “banca” tem somente um caractere a menos que

“caroço”, então não seria um problema de caracteres exigidos, sugerindo que o legendista poderia ter usado a palavra caroço.

Episódio 5, “*The one with the East German Laundry Detergent*”, primeira temporada.

Quadro 4

Minutos: 03:45 • 04:04

Aúdio original	Legenda
Joey: “My God, Angela!”	Joey: “Meu Deus! Angela!”
Monica: “Wow being dumped by you obviously agrees with her”	Monica: “Terminar com você fez bem a ela”
Phoebe: “Are you gonna go over there?”	Phoebe: “Vai lá?”
Joey: “No...yeah, no. Ok but not yet, I don”t wanna seem too eager”	Joey: “Agora não, não quero parecer ansioso demais”
Joey: “One Mississippi, two Mississippi, three Mississippi... That seems pretty cool ”	Joey: “Um Mississippi, dois Mississippi, três Mississippi. Aquilo parece ser bem legal ”

Neste momento do episódio temos os três personagens na cafeteria, quando uma ex•namorada de Joey entra no local. Ela está diferente da época em que Joey a namorava e ele acaba se interessando por ela novamente. Contudo, para não parecer desesperado ao vê•la, ele conta aos Mississippis, uma maneira dos estadunidenses contarem os segundos. Percebemos que o tradutor também teve insucesso ao escolher seu método de tradução, no caso a tradução literal ou palavra por palavra, ao traduzir a segunda parte da fala de Joey “*that seems pretty cool*”.



Joey em nenhum momento começa a falar de outra coisa no meio da conversa, e como sua atenção estava em sua ex, não teria porque ele dizer “aquilo parece ser bem

legal”, no caso, aquilo o que? Na continuação da cena, em que Joey vai falar com Angela, ficaríamos sem saber o quê. Quando Joey diz “That seems pretty cool”, ele estava referindo-se a sua contagem, aqui sendo o fator cômico pois ele disse que não queria parecer ansioso e contou apenas até três. Então, quando termina sua contagem, o que ele realmente quer dizer é “acho que já está bom” ou “acho que já deu”, que se encaixam em um melhor método para o legendista, o de modulação, e fariam mais sentido para o espectador.

Quadro 5

Minutos: 09:11

Aúdio original	Legenda
Chandler: “Can I get an espresso and a latte over here please?”	Chandler: “Um espresso e um chá , por favor”

Quadro 6

Minutos: 10:03 • 10:13

Aúdio original	Legenda
Chandler: “Wow I’m gonna get another espresso, more latte ?”	Chandler: “Vou pegar outro espresso. Quer mais chá ?”
Janice: “No, I’m still working on mine”	Janice: “Não, eu ainda estou tomando o meu”

Observamos nesta cena o uso da palavra “latte”, que nada mais é do que café com leite. Esta bebida é feita com uma dose de espresso, que também é café, e duas vezes a quantidade de leite e a espuma do leite. Quando pensamos nas restrições em relação à legenda, não vemos motivos como quebra de linha, extrapolar caracteres ou tempo de leitura para justificar a referência como “chá” invés de café com leite. Se fosse traduzida como “café com leite” o número de caracteres exigido não seria extrapolado, por isso o legendista poderia ter traduzido desta forma. O que nos indica que a escolha de adaptação na legenda não era necessária. Uma outra opção palpável nesse caso seria não traduzir a palavra “latte”, utilizando um método de empréstimo.



Episódio 7, “*The One Where Ross finds out*”, segunda temporada.

Quadro 7

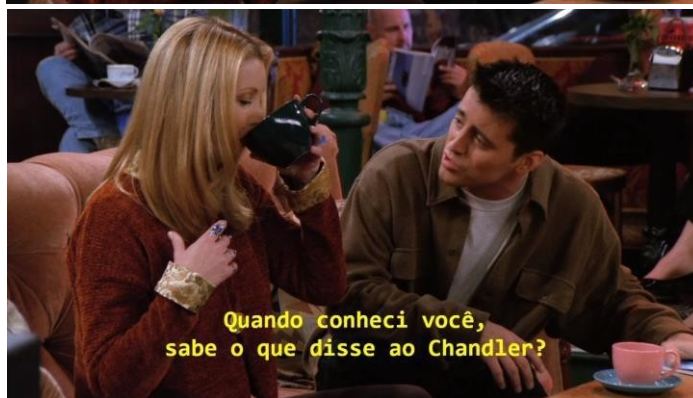
Minutos: 07:50 • 08:00

Aúdio original	Legenda
Phoebe: “So I figured it out”	Phoebe: “Entendi tudo”
Joey: “What?”	Joey: “O quê?”
Phoebe: “Why Scott doesn’t wanna sleep with me...It’s cause I’m not sexy	Phoebe: “Por que Scott não quer transar comigo... Não sou sexy. ”

enough	
Joey: "Phoebe that's crazy. When I first met you, you know what I said to Chandler? "Excellent butt, great rack!"	Joey: "Isso é loucura. Quando conheci você sabe o que disse ao Chandler? "Bela bunda, tudo em cima"

Nesta parte do episódio podemos observar duas escolhas tradutórias. A primeira é apenas uma omissão da palavra "enough". Como já mencionado anteriormente, de acordo com Cintas (2009) o legendista pode optar por omitir certas palavras em sua tradução, quando esta palavra não alterar o sentido da frase se omitida. A segunda situação pode ser um caso de transposição opcional já que "great rack" é uma expressão usada para elogiar os seios de uma mulher. O legendista pode ter optado substituir por "belos seios", que também se encaixa nas restrições de caracteres e tempo de leitura, porém a sentença toda poderia soar muito vulgar e a série não possui uma abordagem vulgarizada. Consideramos então que a escolha do legendista foi de sucesso pois de nada alterou o entendimento do diálogo.



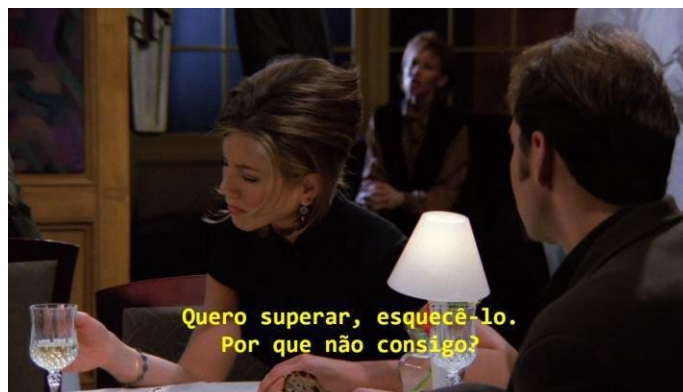


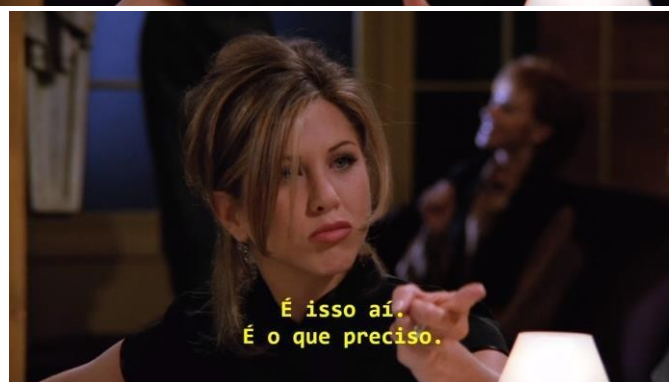
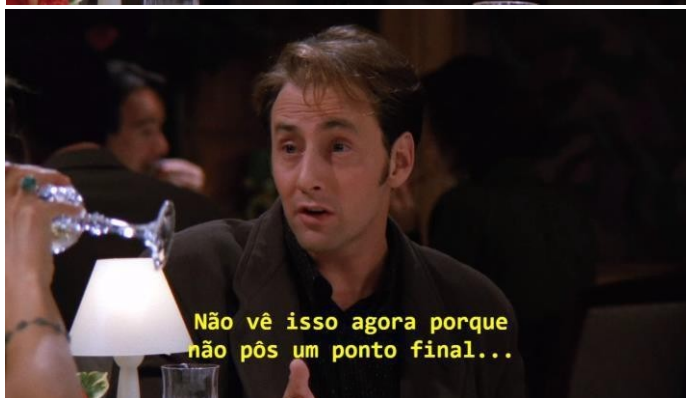
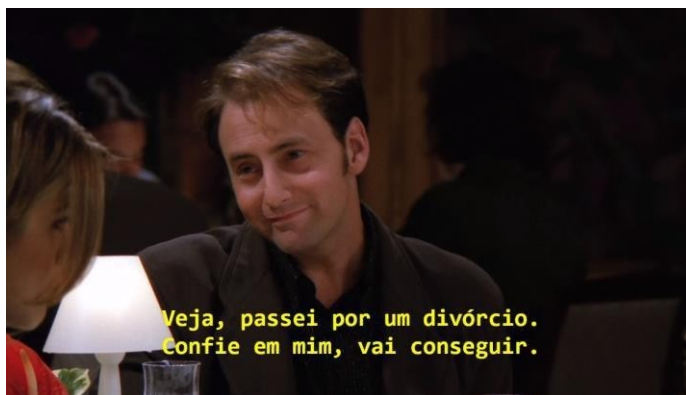
Quadro 8

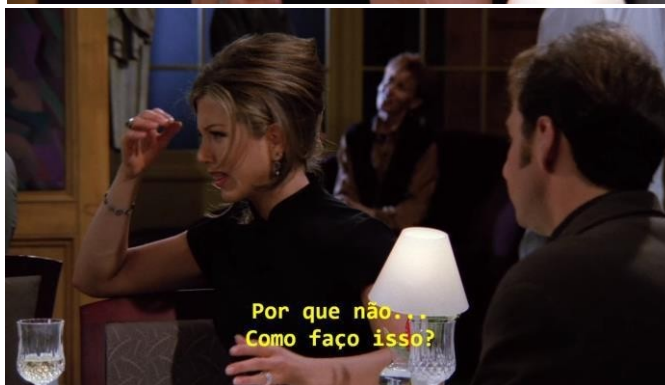
Minutos: 09:30 • 10:12

Áudio original	Legenda
Rachel: “ I just wanna get over him, I Can’t I do that?”	Rachel: “ Quero superar, esquecê-lo. Por que não consigo?”
Michael: “Look, I’ve been through a divorce, trust me, you’re gonna be fine. You just can’t see it now cause you haven’t had any closure”	Michael: “Veja, eu passei por um divórcio. Confie em mim, você vai conseguir. Não vê isso agora porque não pôs um ponto final”
Rachel: “Closure! That’s what it is, that’s what I need. God! You’re brilliant. Why didn’t I think of that... How do I get that?”	Rachel: “Ponto final. É isso aí. É o que eu preciso. É um gênio! Por que não...Como faço isso?”
Michael: “There’s no one way, really, it’s just...Whatever it takes so you can finally say to him: I’m over you. ”	Michael:”Não há uma fórmula. Qualquer coisa que a faça dizer: Passei por cima de você. ”

Podemos observar nas partes destacadas da legenda em português, que a frase “get over” é traduzida de duas formas. A primeira vez que esta expressão é mencionada, nessa parte do episódio, o legendista colocou as duas traduções possíveis para a expressão, tanto “superar”, quanto “esquecer” podem ser palavras equivalentes ao sentido da expressão. Quando é mencionada pela segunda vez poderia também ter sido traduzida como “eu esqueci você”, que faria mais sentido do que uma tradução literal como “passei por cima de você”.









É possível que não tenha sido o mesmo legendista que fez a tradução da primeira e última legenda, pois se está traduzida de uma forma que se encaixou melhor no contexto na primeira, por que não foi feita a mesma equivalência da expressão, na última? Como mencionado previamente, a *Netflix* possui vários legendistas para fazer as traduções das séries, ou revisão no caso de uma série de catálogo, e até mesmo de um único episódio. Apesar de utilizar as tabelas KNPs, parceiros que entregam trabalhos comissionados e não são da marca *Netflix*, utilizam a ferramenta passivamente, por isso é provável que os legendistas não fossem os mesmos ou que esta legenda não foi revisada. Independente do tradutor da última legenda mencionada acima, podemos considerar que não foi uma escolha de sucesso ao traduzir literalmente a expressão quando mencionada a segunda vez.

Quadro 9

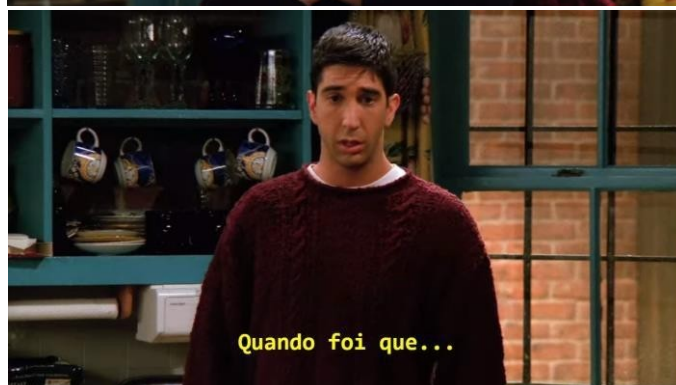
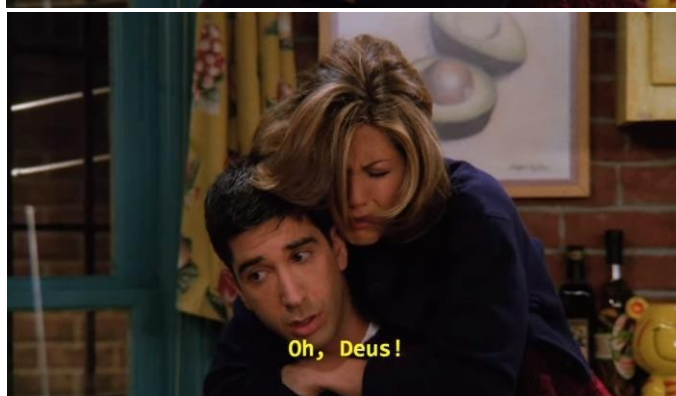
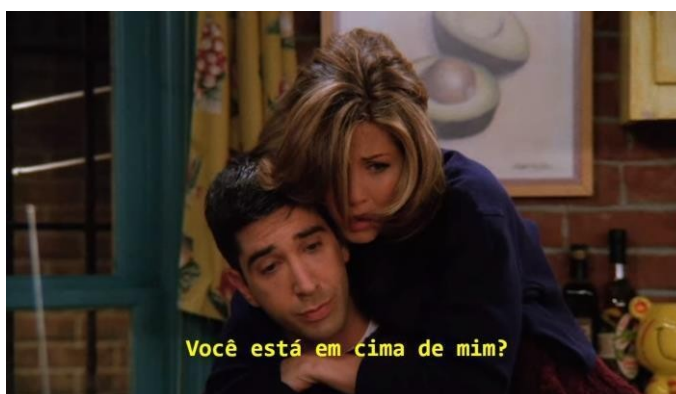
Minutos 13:45 • 14:00

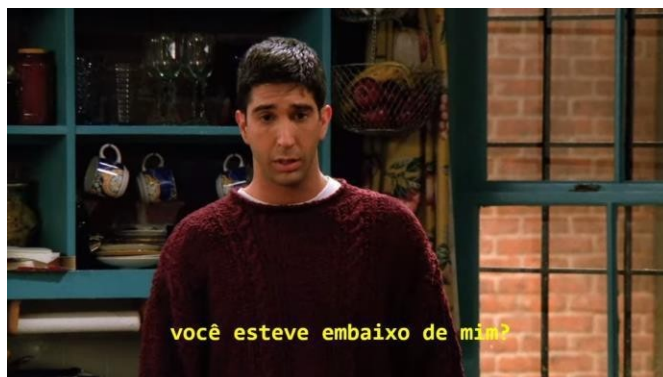
Aúdio original	Legenda
Ross: “ You’re over me? ”	Ross: “ Você está em cima de mim? ”
Rachel: “Oh God”	Rachel: “Oh, Deus”
Ross: “ You’re over me?? When were you under me? ”	Ross: “ Você está por cima de mim? Quando foi que você esteve embaixo de mim? ”

Temos nessa parte do episódio, a expressão “be over” que tem o mesmo sentido de “get over”, ou seja, superar ou esquecer, mas é conjugada com o verbo “to be”. Quando Ross ouve a mensagem de Rachel no telefone, ele fica surpreso pois não

sabia que Rachel tinha sentimentos por ele, então como ela poderia esquecê-lo? Pelo padrão das legendas aqui podemos concluir que, provavelmente, o legendista que traduziu a última legenda do quadro anterior, também traduziu essa parte do episódio ou se outro legendista traduziu a legenda, também não fez o uso das KNP's.

Como mencionado anteriormente também, não foi a melhor escolha de tradução pois deixou tudo com um sentido muito literal, e vemos pelo contexto do quadro anterior, que Rachel não quer mais pensar em Ross. Por isso, se mantido o padrão da primeira legenda do Quadro 7, faria muito mais sentido agora o Ross perguntar “você me esqueceu?”.





Além do significado da expressão “get over”, temos também a questão da palavra “over” e “under”. Traduzidas sozinhas, essas palavras tem o sentido de “por cima” e

“embaixo”, o problema aqui é que Ross não utiliza essas palavras no sentido literal. O que ele quis dizer é “you are over me?” ou seja “você me esqueceu?”, e incrédulo por Rachel dizer que o esqueceu, pois ele não sabia que ela pensava nele, ele diz então “when were you under me?” utilizando uma palavra contrária de “over”. Essa legenda poderia ter sido traduzida como “quando foi que você lembrou de mim?” Ou seja, usar o verbo “lembrar” que é contrário do verbo “esquecer”, e utilizando assim um método de transposição, que faria muito mais sentido neste contexto, ao invés de utilizar um método de tradução palavra•por•palavra.

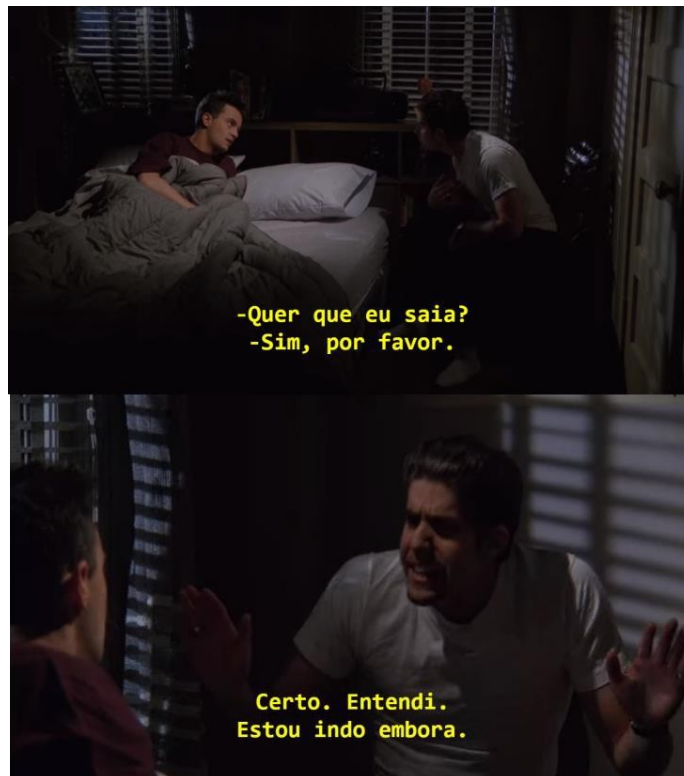
Episódio 19, “*The One Where Eddie won’t go*”, Segunda temporada.

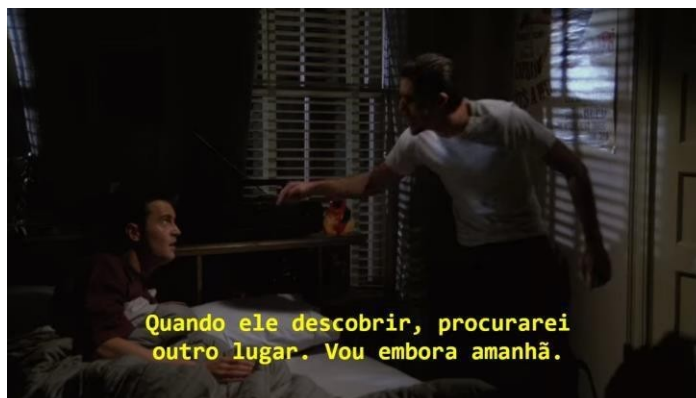
Quadro 10

Minutos 01:10 • 01:20

Áudio original	Legenda
Eddie: “Do you really want me out?” Chandler: “Yes, please” Eddie: “Alright, Alright, you know what pal? I understand. Consider me gone.” You know what, I’ll be out by the time you get home from work tomorrow”	Eddie: “Quer que eu saia?” Chandler: “Sim, por favor” Eddie: “Certo, entendi. Estou indo embora” Quando ele descobrir, procurarei outro lugar. Vou embora amanhã”

Nesta cena temos Chandler e Eddie brigando, pois Chandler quer que Eddie saia do apartamento imediatamente. Por isso, Eddie diz ao Chandler que então ele realmente irá sair quando diz “alright, consider me gone”. Na legenda destacada podemos observar que apenas algumas partes fazem sentido, e que o legendista cometeu realmente um erro. Primeiro que Eddie estava falando diretamente com Chandler, então por que ele incluiria uma terceira pessoa na conversa sem terem mencionado ninguém previamente? Além disso, em nenhum momento Eddie diz que irá procurar outro lugar, isso é óbvio pois ele está saindo do apartamento do Chandler, porém não é uma de suas falas. Mesmo que o legendista tenha optado por fazer uma adaptação, ainda assim o fato de uma terceira pessoa ter sido incluída na fala, não faria sentido. O que Eddie diz na legenda em português causa certa confusão no espectador e não nos passa exatamente a mensagem que Eddie está tentando passar, no caso de que vai embora amanhã antes de Chandler chegar do trabalho.





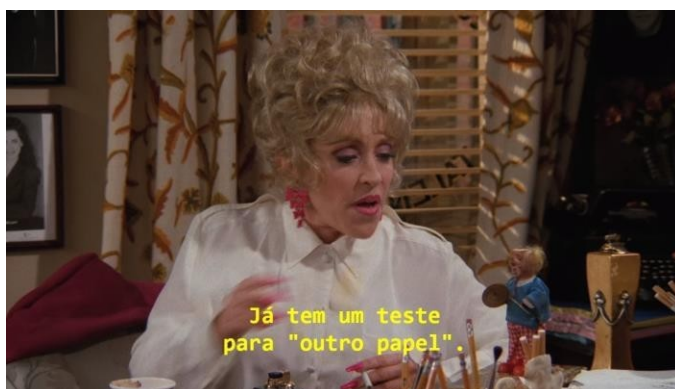
Uma alternativa de tradução para a fala de Eddie “you know what, I’ll be out by the time you get home from work tomorrow”, poderia ser uma modulação ou até uma adaptação, sem extrapolar os caracteres exigidos pela *Netflix*, como “já terei saído quando chegar do trabalho amanhã”, o que faria bem mais sentido considerando as falas anteriores dos dois personagens. Esta legenda é um outro indício de não revisão no controle de qualidade da *Netflix*.

Quadro 11

Minutos 04:35 • 04:50

Áudio original	Legenda
Estelle: “Listen honey, people get fired, left and right in this business...I already got you an audition for “ Another World ”	Estelle: “Escute, pessoas são despedidas todos dias neste negócio... já tem um teste para “ outro papel ” “

Neste episódio, Joey é demitido da novela em que atuava, “*Days Of Our Lives*”, por isso sua agente, Estelle, diz que já conseguiu um outro papel para ele, em uma novela chamada “*Another World*”, também exibida originalmente pela NBC em 1964 a 1999. A questão a ser observada primeiramente nesta fala é o fato de na legenda apresentar uma adaptação do que Estelle disse. O legendista pode ter optado por não traduzir o nome da novela, e simplesmente substituí-la por “outro papel”, contudo faz uso de aspas. Essa escolha gera dúvidas, pois um dos usos comuns de aspas é para fazer citação de obras, sejam elas literárias, artigos, filmes, séries, dentre outros. Por isso só faria sentido o legendista ter utilizado as aspas para se referir à novela.



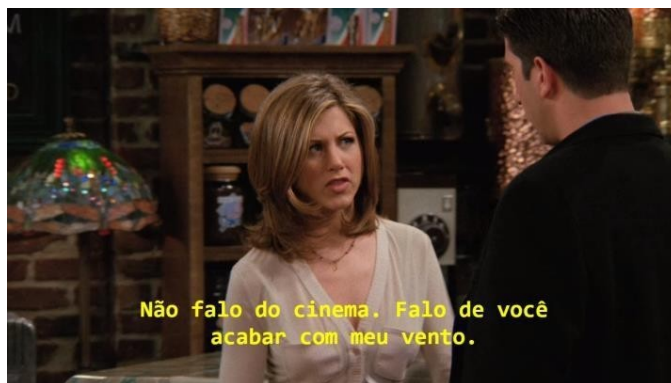
Não é o que acontece por conta da substituição, então podemos considerar o uso das aspas como um erro na legenda, visto que o legendista não está citando a obra na legenda, por isso não faz sentido. Algumas alternativas de tradução poderiam ser sem aspas como, “já tem um teste para outro papel”, utilizando assim um método de adaptação. Outra alternativa seria um método de empréstimo sem traduzir a obra como, “já tem um teste em *“Another World”* ou “em outra novela, ou ainda um método de tradução palavra•por•palavra para se referir a obra, já mencionado acima, como “já tem um teste em *“Outro Mundo”*”.

Quadro 12

Minutos 06:24 • 06:30

Aúdio original	Legenda
Rachel: “See this isn’t about the movie theater, this is about you stealing my wind”	Rachel: “Não é sobre o cinema. Falo de você acabar com meu vento”
Monica: “You go girl!!”	Monica: “Vai nessa, garota!!”
Monica to Phoebe: “I can’t pull that off , can I??”	Monica: “Eu não consigo parar com isso”

A questão nessa parte do episódio é a escolha tradutória. A legenda destacada nos mostra a conjugação da expressão “**pull off**”, que nesse contexto teria o sentido de “ter sucesso em fazer algo/alcançar algo difícil”, por isso o que Mônica quis dizer realmente, foi que sua fala anterior não combinava com ela. O uso de uma adaptação na tradução, por conta de uma possibilidade de estranhamento na tradução da expressão “pull off”, por não possuir uma equivalência em português, encaixou-se no contexto e não alterou em absolutamente em nada a cena. Então podemos considerar como uma escolha de sucesso do legendista. Como uma alternativa de tradução, o legendista poderia ter traduzido como: “isso não combina comigo, não é?”, que ainda não é uma tradução literal porém é mais similar ao sentido original da expressão, ou seja, de não ter sucesso ao fazer algo.





Quadro 13

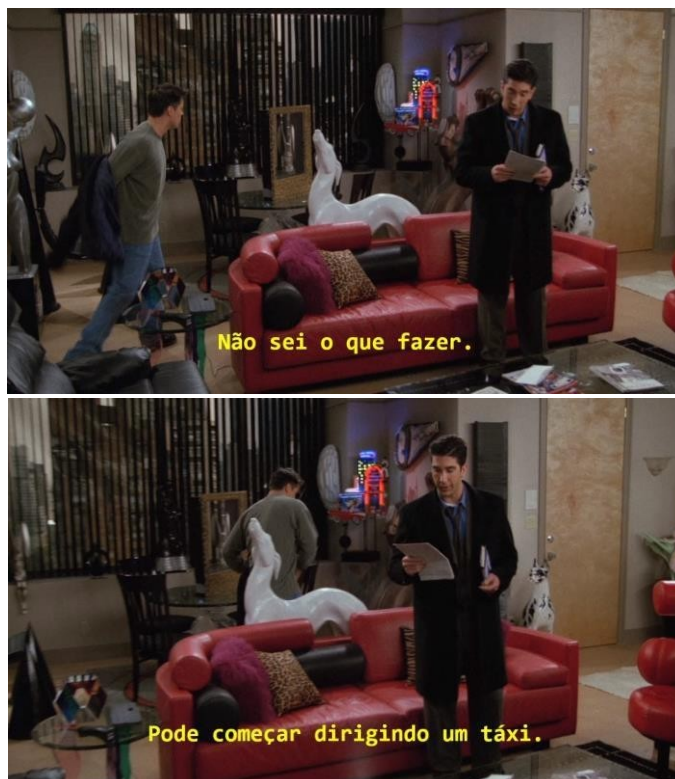
Minutos 08:12 • 08:22

Aúdio original	Legenda
Joey: "I don't know what I'm gonna do"	Joey: "Não sei o que fazer"
Ross: "I guess you can start by driving a cab on <i>Another World</i> "	Ross: "Pode de começar dirigindo um táxi"

Na continuação do episódio temos novamente a menção da novela "*Another World*". Aqui o legendista optou por simplesmente omitir o nome do programa. Como vimos anteriormente, no momento em que Joey está conversando com Estelle, o nome da novela é substituído por "outro papel", na legenda. O que pode ter acontecido nesse caso foi uma troca de tradutores, como já mencionado previamente também, isso é algo comum que acontece nas legendações²⁸ da *Netflix*. Para manter um padrão do que está sendo dito na legenda, o legendista ou os legendistas, poderiam manter a frase

²⁸ Retomando, legendação é o nome dado por Araújo (2012), para designar todo o processo, desde a tradução até a gravação das legendas.

“outro papel” utilizada anteriormente, ou substituir “*Another World*” por “ na outra novela”, o que também faria sentido já que Joey trabalhava para a novela “*Days Of Our Lives*” anteriormente, além disso, o número de caracteres exigidos não seria um problema. A omissão pode causar certo estranhamento no espectador pois, apesar de ser mencionado a outra novela anteriormente, podem concluir que Ross está se referindo literalmente a dirigir um táxi.



Quadro 14

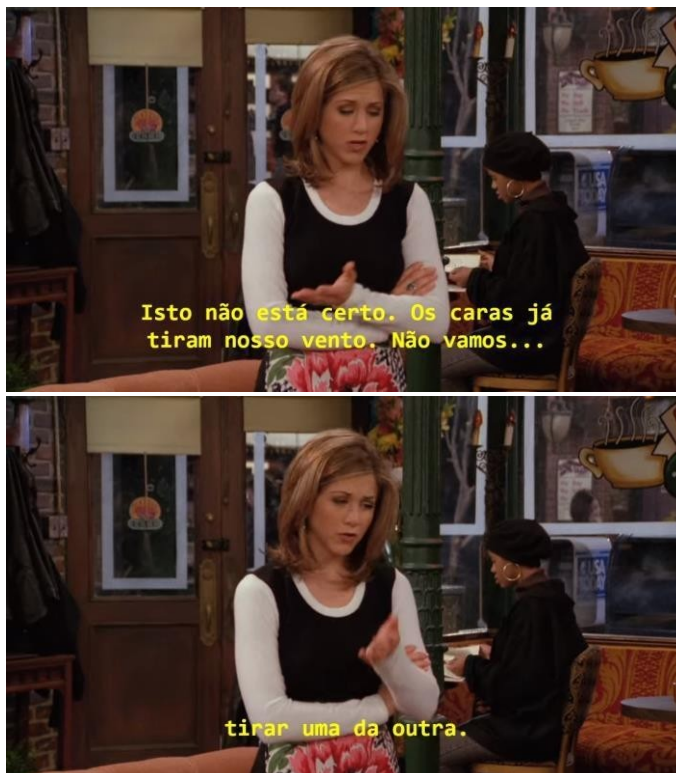
Minutos 17:45 • 18:19

Aúdio original	Legenda
Rachel: “Look you guys, this is not good. We have enough trouble with guys stealing our wind without taking it from each other”	Rachel: “Isto não está certo. Os caras já tiram o nosso vento. Não vamos tirar uma da outra”
Monica: “You’re right”	Monica: “Tem razão”
Phoebe: “I love you goddesses!”	Phoebe: “Adoro vocês, deusas”

Rachel: “ So are we good? ”	Rachel: “ Somos boas? ”
Monica: “We’re good”	Monica: “Somos boas.”

Encontramos nesses minutos do episódio mais uma escolha de método tradutório palavra•por•palavra ou tradução literal, que podemos considerar como um insucesso. Primeiramente, a expressão “*to be good*” tem dois principais significados, um deles é de “ser bom” em algo ou para alguém. O outro depende muito do contexto em que está inserido, que é o caso das legendas nesta parte do episódio.

Nesta cena temos Monica, Rachel e Phoebe tentando se reconciliar de uma briga que tiveram antes, então Rachel pergunta “*are we good?*”, mas o que ela realmente quer saber é se elas estão bem no sentido de uma com a outra, no sentido de reconciliação. O legendista poderia ter optado por traduzir como “estamos bem?” ou “estamos de bem?”, que não seria uma tradução literal das palavras mas sim do sentido da expressão encaixando•se assim em método de modulação, trazidos por Vinay e Dalbernet (1977).





9.2 ANÁLISE SÉRIE *FRIENDS FROM COLLEGE*

Episódio 6, “*Second Wedding*”, primeira temporada.

Quadro 15

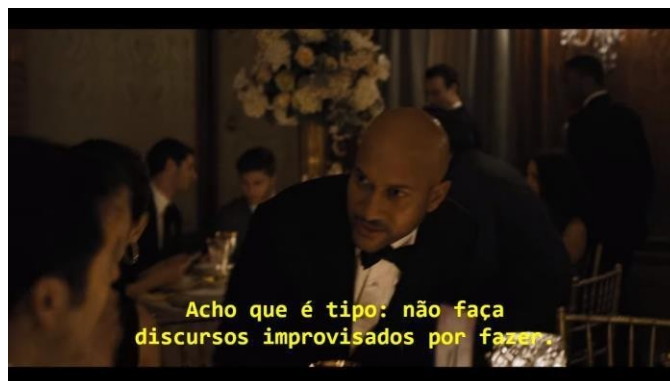
Minutos 06:20 • 06:41

Aúdio original	Legenda
Ethan: “Is that something Rich wants you to do?”	Ethan: “O Rich quer que você faça isso?”

Max: “No, but I”m sure it”s just like an open mic thing, right, like a wedding? ”	Max: “Não, mas o microfone deve ser aberto, não é?”
Ethan: “No, I don”t think so. I think it”s more of, kind of a “don't give an extemporaneous speech, kind of thing ”	Ethan: “Acho que é tipo: não faça discursos improvisados por fazer”

O que podemos observar nas legendas desta parte do episódio são as omissões e adaptações de certas palavras como as destacadas. Ao contrário de “*Friends*”, os personagens de “*Friends From College*” falam em uma velocidade bem mais rápida e com muito mais gírias. Por isso muitas palavras não fazem sentido no contexto quando traduzidas, assim como nessa legenda a tradução dessas palavras não caberiam no número estipulado de caracteres por linhas além de que passaria de 2s de leitura, assim as omissões e adaptações são necessárias.





Quadro 16

Minutos 08:50 • 09:00

Aúdio original	Legenda
Sam: "I'm so happy to see you, so glad it worked out"	Sam: "Estou feliz por revê-lo"
Paul Dopkin: "I'm so glad you're here."	Paul: "Que bom que você veio."
Paul Dopkin: "As I was driving here I was thinking: I bet Sam is gonna look absolutely gorgeous tonight."	Paul: "No caminho eu pensei: A Sam vai estar lindíssima"

Novamente o que presenciamos nessa parte do episódio são as omissões feitas na legenda em português, seja por não serem necessárias ou por não caberem inteiramente no número de caracteres exigidos pela *Netflix*, se fossem traduzidas todas as palavras. Como mencionado previamente, Cintas (2009) trata os elementos de discurso na legenda em indispensáveis, parcialmente dispensáveis e dispensáveis. O que se pode observar nas omissões desta legenda é que foram feitas por entrarem na hierarquia dispensáveis, por se tratarem de surpresa, repetição ou redundâncias.



Quadro 17
16:50 • 16:55

Aúdio original	Legenda
<p>Max: "My name is Max, I am a former roommate of Rich's.</p> <p>But surprisingly not a member of the wedding party.</p> <p>I can't believe you didn't ask me to be a groom's man, man!"</p>	<p>Max: "Sou antigo colega de quarto do Rich.</p> <p>Porém não me chamaram para participar da organização da festa.</p> <p>Como não me chamou para ser seu padrinho?"</p>

Novamente podemos observar que o que está escrito na tradução da legenda não são traduções palavra•por•palavra, mas que se encaixam no contexto e não mudam a mensagem que o texto fonte quer passar. Por isso, podemos concluir que o legendista escolheu um método de transposição opcional. A segunda legenda é a que difere mais da mensagem do texto original, porém se "surprisingly" fosse traduzida, causaria um certo desconforto pois em português a palavra "surpreendentemente" é relativamente grande, então causaria um estranhamento na leitura.



Episódio 7, “Grand Cayman”.

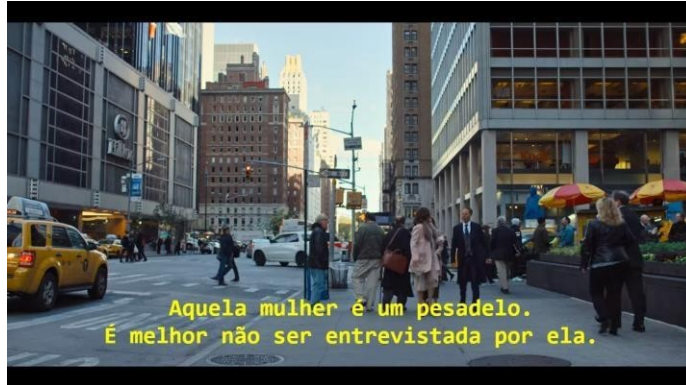
Quadro 18

03:28 • 03:35

Aúdio original	Legenda
Sam: “That woman is a nightmare, you do not want her doing your interview ”	Sam: “Aquela mulher é um pesadelo! É melhor não ser entrevistada por ela ”

Pode-se observar que a transposição feita na legenda em português não altera o sentido da mensagem que está sendo passada. Então mesmo que o legendista não

tenha traduzido o verbo “want”, podemos considerar que foi uma escolha de sucesso. Além desta tradução uma outra tradução possível seria “Você não iria querer ser entrevistada por ela”, porém podemos observar que seria uma legenda muito grande para acompanhar e isso poderia causar um certo desconforto para o espectador, além de não entrar no tempo de 2s de leitura, por isso uma legenda mais compacta e com uma estrutura sintática simples aceleram a leitura.



Quadro 19

07:21 • 07:45

Aúdio original	Legenda
Lisa: “Well, we are gonna get out of our plane clothes, get into a bathing suit and get in that pool”	Lisa: “Bem, vamos trocar de roupa e ir para a piscina.”

Observamos nessa cena que Lisa utiliza alguns adjetivos como “plane” para adjetivar “clothes” que não são necessários para o nosso entendimento, e ainda temos a omissão da frase “get into a bathing suit”. Assim o legendista optou por não traduzi-los provavelmente por não fazer sentido a construção da frase “roupas de avião” no caso a roupa que eles estavam utilizando no avião, e se eles iriam para piscina é óbvio que teriam de colocar roupa de banho, assim torna-se mais fácil do espectador acompanhar a legenda.



Quadro 20
12:19 • 12:22

Aúdio original	Legenda
Ethan: “You Sir, are guilty of cracking the Wolf trial”	Ethan: “O senhor é culpado de descobrir o julgamento de lobisomens”
Max: “I accept the punishment because I confess to the crime”	Max: “Eu aceito a punição porque cometi o crime”

O que vemos de diferente na tradução em relação à legenda original é a troca do verbo “confess” que significa “confessar” ou “admitir”, em português trocado por “cometer”. As duas legendas têm a ver com o livro que Ethan e Max estão escrevendo. Então Max tem uma ideia para o final do livro, que é um julgamento de um lobisOMEM. Por isso “cracking” pode ser considerado como um “descobrimento” por ser uma ideia nova. A fala de Max refere-se ao desfecho do livro em que a pessoa vira um lobisOMEM no meio do julgamento e acaba matando pessoas, por isso faz sentido que a legenda em português refira-se a ação de “cometer um crime”. Mesmo que em inglês ele tenha se referido a “confessar o crime”, por ter sido uma ideia dele (Max) a questão do

desfecho do livro, o legendista optou por uma modulação para que soasse melhor em português.



Episódio 4, “*The Bachelor Party*”, segunda temporada.

Quadro 21

4:23 • 04:40

Áudio original	Legenda
Max: “Guys! Please, you know Felix and his friends are getting massages and having dinner at Eleven Madison Park ”	Max: “Por favor pessoal! Felix e os amigos farão massagens e terão um jantar elegante ”

Vemos nessa legenda outro exemplo de frases que foram ditas em inglês e não foram traduzidas para a legenda em português. O legendista apenas escolheu por fazer uma adaptação, assim o que podemos observar na legenda é a troca do nome “Eleven Madison Park” por “jantar elegante”. Esta é uma das questões que muitos espectadores questionam, quando ouvem uma fala em inglês e na legenda não aparece o que o personagem disse. Neste caso, o lugar é considerado um lugar chique,

por isso faz sentido simplesmente dizer que seria um jantar elegante. Segundo, com o nome do lugar na legenda em português, ultrapassaria os caracteres exigidos pela plataforma, totalizando 93 caracteres.



Episódio 6, “Free fall”.

Quadro 22

0:18

Aúdio original	Legenda
Tag: “Time to blaze the tower ”	Tag: “Está na hora de subir na torre! ”

Nessa parte do episódio vemos os personagens utilizando uma gíria com o verbo “blaze” que, no sentido geral, pode ser considerado como colocar fogo em alguma coisa. Os personagens certamente não estavam falando em subir e colocar fogo no prédio, o que eles estavam se referindo é que iria ser algo muito legal e animado. Contudo é uma gíria que não temos uma tradução específica ou que faça tanto sentido

em português, por isso o legendista simplesmente adaptou para a ação que eles estariam fazendo na cena, no caso subir no prédio.



Quadro 23

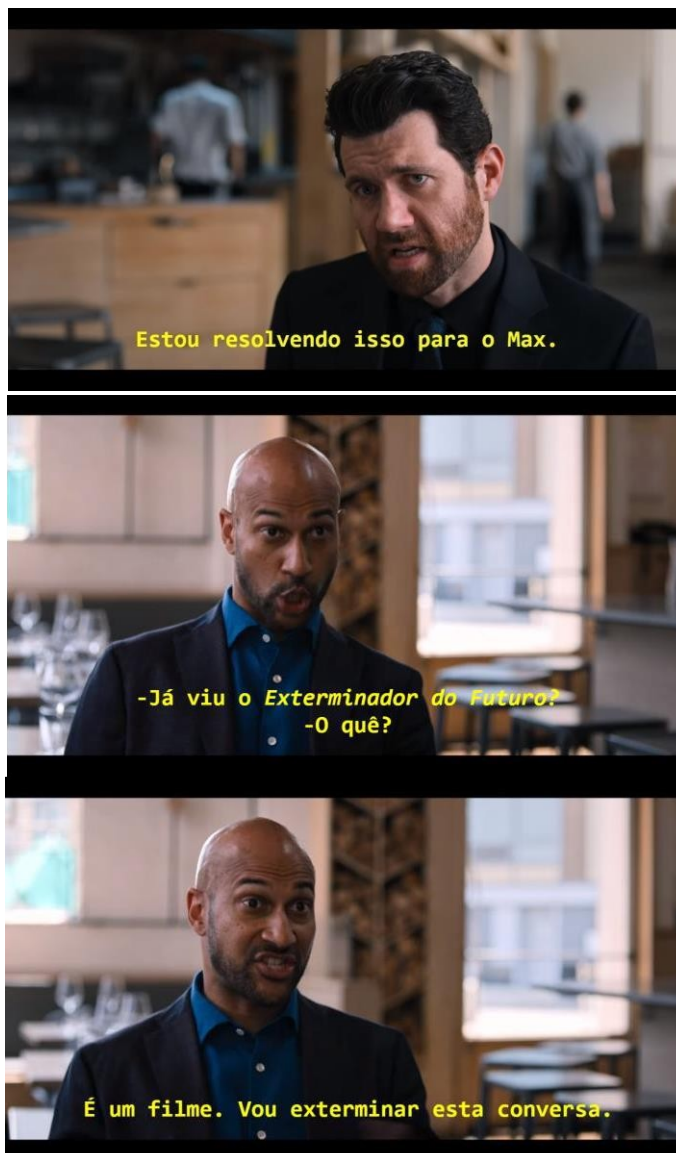
05:40 • 6:58

Aúdio original	Legenda
Felix: "Do you watch <i>Ray Donovan</i> ?"	Felix: "Já assistiu <i>Ray Donovan</i> ?"
Ethan: "What?"	Ethan: "O quê?"
Felix: "Ray Donovan. He is a fixer. I'm fixing this for Max."	Felix: " <i>Ray Donovan</i> . Ele resolve as coisas. Estou resolvendo isso para o Max."
06:42	06:42
Ethan: "Have you ever seen the show <i>The Closer</i> ?"	Ethan: "Já viu o <i>Exterminador do Futuro</i> ?"
Felix: "What?"	Felix: "O quê?"
Ethan: " <i>The Closer</i> , cause that's a Tv show , too. I'm closing this. I'm the closer"	Ethan: " É um filme. Vou exterminar essa conversa. Sou o Exterminador"

Nesta cena Felix e Ethan estão tendo uma conversa em que Felix está tentando falar por seu marido, resolvendo uma situação desconfortável. Por isso ele utiliza a série *Ray Donovan* como uma referência, pois na série, Ray resolve coisas. Então Ethan faz uma referência de uma outra série, mas apenas fazendo referência ao nome do programa. A série de TV *The Closer*, é uma série policial e não tem nada a ver com

a conversa deles, porém “closer” em inglês pode se referir a fechamentos ou alguém que faz fechamentos, terminam ou encerram algo, por isso faz sentido em inglês. Contudo não faria muito sentido em português, principalmente porque a série é traduzida como “Divisão Criminal”. Então o legendista optou por adaptar para o nome do filme Exterminador pois faria mais sentido a última fala de Ethan, dizendo que estava “fechando” a conversa ou seja exterminando.





Quadro 24

15:45 • 15:50

Aúdio original	Legenda
Ethan: "How tall was the building?"	Ethan: "O prédio era alto?"
Max: "It was one story to tall. "	Max: "Tinha um andar a mais. "

Em um velório os personagens estão conversando sobre como a morte de Tag foi inesperada e engraçada. Por isso Ethan pergunta quão alto era o prédio, e Max responde "it was one story **to tall**", podemos entender pela preposição que ele quis

dizer que faltava um andar para o prédio ser alto, por isso a morte de Tag foi tão cômica. Na legenda em português não é bem isso que nos é passado, pois fica a dúvida, tinha um andar a mais que o que? Por isso podemos considerar que a escolha do legendista não foi de sucesso, por ter outras opções e espaço para passar a mensagem da língua fonte de uma forma melhor para o português. Uma alternativa de tradução poderia ser “faltava um andar para ser alto”.



Pode-se observar, através das análises, que as escolhas tradutórias na série *Friends*, não obtiveram grande sucesso. Em muitos episódios a escolha pelo método palavra•por•palavra foi a mais comum; conseqüentemente, a mensagem da língua•fonte para a língua alvo ficou comprometida a ponto de não se conseguir manter o sentido original na legenda. Além disso, foi possível observar a falta de padronização na legenda, sugerindo que os legendistas podem não ter sido os mesmos ao longo dos episódios e que, provavelmente, não tinham o mesmo nível de experiência com o processo de legendagem, resultando em uma desarmonia aparente. Por exemplo, em muitos episódios, nota-se que o uso de algumas expressões que aparecem mais de uma vez em um mesmo episódio, não são traduzidas com o mesmo sentido.

Em relação às restrições de tempo de legenda, espaço e caracteres, foi possível perceber em algumas partes dos episódios, questões como omissão e adaptação do texto para que se encaixasse nas restrições da plataforma. Contudo, nem sempre as adaptações eram necessárias, em alguns episódios nota-se que algumas traduções ficam incompletas e às vezes desconexas com o que está acontecendo em cena ou sendo dito, também por conta de omissões desnecessárias.

Já na série *Friends From College*, é nítida a diferença de como a legenda é tratada em comparação à série *Friends*. É possível perceber que as diferenças entre fala e legenda são na maioria adaptações e certas vezes omissões de expressões e palavras que simplesmente não fazem sentido em português ou que realmente são desnecessárias nos diálogos, não comprometendo o entendimento do espectador.

Por fim, algumas das diferenças entre língua fonte e língua alvo estão ligadas às restrições de tempo de legenda e caracteres por linha. Por exemplo, comparados aos personagens de *Friends*, os personagens da série original falam bem mais rápido e isso também influencia no tempo da legenda. Portanto, escolhas e métodos tradutórios obtiveram mais sucesso do que na série *Friends*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi o de analisar se os supostos erros de legendagem, observados nas legendas na plataforma *Netflix*, estavam relacionados às restrições de trabalho do legendista, normas da legendagem e escolhas tradutórias. Para isso, foi utilizado um *corpus* específico, constituído de tabelas com os textos paralelos bilíngues e os prints com as falas específicas analisadas, através do qual foi possível comparar a língua fonte e a língua de chegada. Isso nos proporcionou uma visão mais ampla do trabalho do legendista e um entendimento do que, de fato, pode estar por trás do processo de legendagem.

Com base nas diversas perspectivas mencionadas no trabalho sobre as dificuldades e desafios no ramo de legendagem, condições técnicas e linguísticas particulares da tradução de legendagem, elementos de fala e apresentação da legenda, pôde-se observar que existem diversas estratégias e alternativas de tradução. Estas

podem ser utilizadas diferentemente de acordo com o que cada tradutor acredita ser importante e/ou necessário, para traduzir e adequar um texto para língua de chegada ou um discurso oral em um discurso escrito, que é o caso das legendas. Sendo assim, as alternativas, estratégias tradutórias e as restrições inerentes ao trabalho do tradutor deram base para a análise da série original *Netflix, Friends From College* e a série catálogo, *Friends*.

Ao final da análise, é possível perceber uma diferença significativa na legendagem das duas séries. Temos, por exemplo, questões de restrição, que o tradutor precisa seguir, porém muitas discrepâncias são inerentes às escolhas tradutórias, como ocorre em *Friends*, além das discrepâncias consideradas “erros”, por estarem relacionadas à questões semânticas. A diferença entre as legendas analisadas pode encontrar no fator tempo uma justificativa a mais, pelo fato de haver 23 anos de diferença entre *Friends* e *Friends From College*. Esse fato implica em vinte e três anos de avanço de tecnologias, melhorias nas produções do ramo audiovisual, de pesquisas voltadas à prática da legendagem e, conseqüentemente, à suas metodologias e técnicas, além de mudanças significativas no perfil dos legendistas que atuam junto às plataformas de *streaming*. Nesse sentido, é possível que a *Netflix*, apesar do seu controle de qualidade e uso de KNP, não tenha feito alterações nas legendas de *Friends*, como provavelmente fez com *Friends From College*. Portanto, a qualidade das legendas só poderia ser julgada se houvesse critérios de avaliação pré estabelecidos, evitando-se conclusões subjetivas.

Pode-se concluir, portanto, que muitos dos supostos “erros” das legendas têm a ver com restrições inerentes à prática, principalmente no que se refere à tempo de legenda e caracteres, estabelecidas pela própria *Netflix* ou pelas normas gerais da legendagem, descaracterizando-as como “erros”.

Todas essas questões relacionadas às estratégias e restrições no processo da legendagem, não são geralmente, do conhecimento dos espectadores. Conseqüentemente, apontar “erros” quando o que é falado não sincroniza com o que está escrito na legenda é bastante comum. Para conseguir contornar todas estas dificuldades encontradas do ramo de legendagem, o tradutor tem de levar em conta não apenas as línguas em questão, como também o contexto, a imagem, para que possa

escolher a melhor estratégia e conseguir êxito ao transmitir a mensagem contida nos diálogos para a língua alvo, ou seja passar uma mensagem clara de acordo com seu contexto, e assim o espectador ler e entender a legenda sem dificuldades.

Com o sucesso e alcance de plataformas como *Netflix*, além das dificuldades em relação às restrições, estes profissionais são ainda mais questionados e julgados. Por essa razão, pesquisas com foco na legendagem e tradução audiovisual necessitam mais foco, de forma a contribuir para a valorização do legendista e do seu trabalho.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, V. L. S. O processo de legendagem no Brasil. Revista do GELNE, v. 4, n. 1, p. 1•6, 26 fev. 2016.
- ARAÚJO, Vera Santiago; FRANCO, Eliana P. C. Questões terminológico•conceituais no campo da tradução audiovisual. Tradução em revista. PucRio, 11, 1•23, fevereiro, 2011.
- ALVARENGA, Lina. Subtitled: legendador ou legendista? In Anais do I CIATI • Congresso ibero•americano de tradução e interpretação. São Paulo: 1998, 214•216.
- BARRETO, Sandra Isabel Correia. Dificuldades de tradução para legendagem: Análise da série How I met Your Mother. 2015. 215. Dissertação Mestrado – Universidade de Évora. Évora, 2015.
- BRUTI, Silvia; PEREGO, Elisa. Subtitling Today : Shapes and Their Meanings. Published in the United Kingdom by Cambridge Scholars Publishing, 2015.
- CARVALHO, Carolina Alfaro de. A arte da tradução. 08 de Jul. 2008. Disponível em: <http://artedatraducao.blogspot.com/2008/07/panorama-do-mercado-de-legendagem.html>. Acesso em: 22 out. 2019.
- CASELI, Helena de Medeiros. Alinhamento sentencial de textos paralelos português•inglês. 2003. Dissertação – Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, 2003.
- CINTAS, Jorge Díaz. New Trends in Audiovisual Translation. Published in the United Kingdom by Cromwell Press Group Ltd, 2009.
- CINTAS, Jorge Díaz. Subtitling: theory, practice and research. 06 de Dez. 2012. Disponível em: <https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9780203102893.ch20>. Acesso em: 13 nov. 2019.
- BROWN, H. Douglas. *Principle of Language Learning and Teaching*. Fourth. Ed, New Jersey. Prentice Hall Regent. 1994.
- FERNANDES, Alexandra Valle. Tradução para legendagem: perspectivas e condicionalismos com uma breve análise de um episódio de “*Gilmore Girls*” - “Tal Mãe, Tal Filha”. 2007. 166. Dissertação de Mestrado - Universidade do Porto, 2007.
- GARRETT, Filipe. Da película ao streaming: relembre a evolução das plataformas de vídeo, 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/da-pelicula-ao-streaming-relembre-a-evolucao-das-plataformas-de-video.ghtml>. Acesso em: 19 set. 2019.
- GAMBIER, Yves; GOTTLIEB, Henrik. (Multi) Media Translation : Concepts, Practices, and Research. Published in Amsterdam by John Benjamins Publishing Company, 2001.

GOTTLIEB, Henrik. Subtitles and International Anglification, Vol 3, No 1, 2004. Disponível em: <http://ojs.ub.gu.se/ojs/index.php/njes/article/view/244>. Acesso em: 25 out. 2019.

G1. 'Friends': 25 números explicam o sucesso da série após 25 anos.

Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/09/19/friends-25-numeros-explicam-o-sucesso-da-serie-apos-25-anos.ghtml>. Acesso em: 28 out. 2019.

IVARSSON, Jan, Carroll, Mary. *Subtitling*. Sweden: TransEdit, 1998.

LESSA, Leandro Pereira. A dublagem no Brasil. 2002. 289. Monografia - Universidade Federal de Juiz de Fora, 2002.

LINDSTRON, Andreucci Valentina. **Feminismo em Stranger Things**. 51 f. Monografia (Graduação) • Curso de Comunicação Social • Hab. em Publicidade e Propaganda, Escola de Comunicação e Design, Universidade Positivo, Curitiba, 2020.

LUYKEN, Georg•Michael. *Overcoming language barriers in television – Dubbing and subtitling for the European audience*. Published in Dusseldorf by The European Institute for the Media, 1991.

MELLO, Gianna M. G. de. O tradutor de legendas como produtor de significados. 2005, 187. Tese • Universidade Estadual de Campinas, 2005.

MUNDAY, Jeremy. *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. 2nd ed. London/New York: Routledge, 2008.

MEYER, Maximiliano. A História da Netflix. 2016. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4913279/mod_resource/content/0/Estudo%20de%20Caso%20Netflix.pdf. Acesso em: 30 de abril de 2021.

NETFLIX. About Netflix. 2019. Disponível em: <https://media.netflix.com/en/about-netflix> Acesso em: 20 set. 2019.

Netflix Brazilian Portuguese Timed Text Style Guide. 2020. Disponível em: <<https://backlothelp.netflix.com/hc/en-us/articles/215600497-BrazilianPortuguese-TimedText-Style-Guide>>. Acessado em 11 de novembro de 2020.

NORD, Christiane (1997): *Translating as a Purposeful Activity, Functionalist Approaches explained*, Manchester: St. Jerome Publishing.

NOBRE, Naiara Martel. A legendagem no Brasil: Interferências linguísticas e culturais nas escolhas tradutórias e o uso de legenda em aulas de língua estrangeira. *Letras Escreve – Revista de Estudos Linguísticos e Literários do Curso de Letras • UNIFAP*. Macapá, Vol. 2, Nº1, 1•15, 2012.

Portuguese Timed Text Style Guide. 2020. Disponível em: <<https://backlothelp.netflix.com/hc/en-us/articles/216787938-Portuguese-Timed-TextStyle-Guide>>. Acessado em 11 de novembro de 2020.

PERON, Mileva. Análise de erros nas legendas em português do seriado *Friends*. 2019. 34. Monografia - Universidade Federal de Uberlândia, 2019.

SILVA, Giana Petry Dutra. Do DVD ao online streaming: a origem e o momento atual do Netflix. In: GT DE HISTÓRIA DA MÍDIA AUDIOVISUAL E VISUAL, 10º, 2015, Rio Grande do Sul.

TEIXEIRA, Josele; NUNES, Liliane. Avaliação escolar: da teoria à prática. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2008.

VINAY, Jean•Paul e DALBERNET, Jean (1958): Stylistique comparée du français et de l'anglais. Méthode de traduction, Paris: Didier.

VINAY, Jean•Paul e DARBELNET, Jean - Comparative Stylistics of French and English. Paris, Didier, 1977. Nova edição revista e corrigida. Primeira edição: 1958.