



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE – UERN
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS – DLE
CAMPUS AVANÇADO DE PAU DOS FERROS – CAPF
CURSO DE LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA**

ANA PAULA ALVES DA SILVA

**A LEGENDA CRIATIVA NO *INSTAGRAM*: ANÁLISE DOS PROCEDIMENTOS DE
LEGENDAGEM INTERLINGUÍSTICA EM *REELS***

PAU DOS FERROS/RN

2024

ANA PAULA ALVES DA SILVA

**A LEGENDAGEM CRIATIVA NO *INSTAGRAM*: ANÁLISE DOS PROCEDIMENTOS
DE LEGENDAGEM INTERLINGUÍSTICA EM *REELS***

Monografia apresentada ao curso de Letras - Língua Espanhola, do Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), do *Campus* Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), como requisito avaliativo da disciplina Seminário de Monografia II.

Orientadora da monografia: Profa. Dra. Edilene Rodrigues Barbosa

PAU DOS FERROS/RN

2024

© Todos os direitos estão reservados a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do(a) autor(a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu(a) respectivo(a) autor(a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

Catálogo da Publicação na Fonte.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

S586l Silva, Ana Paula Alves da
A legendagem Criativa no Instagram: análise dos procedimentos de legendagem interlinguística em Reels. / Ana Paula Alves da Silva. - Pau dos Ferros, 2024.
53p.

Orientador(a): Profa. Dra. Edilene Rodrigues Barbosa.
Monografia (Graduação em Letras (Habilitação em Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas)).
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Letras (Habilitação em Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas). 2. Legenda criativa. 3. Legenda interlinguística. 4. Tradução audiovisual. 5. Reels do Instagram. I. Rodrigues Barbosa, Edilene. II. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. III. Título.

ANA PAULA ALVES DA SILVA

A legendagem Criativa no Instagram: análise dos procedimentos de legendagem interlinguística em Reels

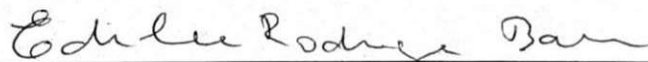
Monografia apresentada ao Curso de Letras Língua Espanhola do *Campus* Avançado de Pau dos Ferros – CAPF - da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN – como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Letras - Língua Espanhola.

ORIENTADORA:

Profa. Dra. Edilene Rodrigues Barbosa

Aprovado em: 05/12/2024

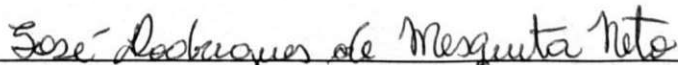
Banca examinadora



Profa. Dra. Edilene Rodrigues Barbosa (Orientadora)
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

PARTICIPOU POR VIDEOCONFERÊNCIA

Profa. Ma. Antônia Karolina Bento Pereira
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)



Prof. Dr. José Rodrigues de Mesquita Neto
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me manter firme em todo o curso, não deixando que as dificuldades que surgiram me desanimassem.

Agradeço ao meu pai, Antônio Amario da Silva, que mesmo com as dificuldades da vida permitiu que meus estudos fossem possíveis.

Agradeço aos meus pais do coração Maria Carmélia dos Santos e Joedi Bento Nogueira (*in memoriam*) que sempre me ajudaram e me apoiaram em relação aos meus estudos, me estimulando a nunca desistir dos meus sonhos e objetivos.

Sou grata aos professores que fizeram parte dessa minha trajetória, pois foram fundamentais em minha formação acadêmica.

Também agradeço à minha orientadora por todo apoio e incentivo no processo da escrita do meu trabalho.

E por último, agradeço aos meus amigos e colegas Beatriz Portfólio, Débora Tatiane, Ezilda Neide, Islândia Silva, Matheus Edinaldo, que estiveram comigo durante todo o curso, tornando a experiência universitária única e leve.

RESUMO

As redes sociais, especialmente o *Instagram*, tornaram-se essenciais na comunicação cotidiana, sendo uma plataforma importante para a divulgação de conteúdo digitais, entre eles os *Reels* – que tem como característica a gravação e edição de vídeos curtos passíveis de legendas das falas. Por se tratar de um ambiente virtual, as legendas criadas pelos usuários do *Instagram* se enquadram no que chamamos de “Legendagem Criativas”. O nosso objetivo principal é analisar os procedimentos da legenda interlinguística de *Reels do Instagram*. Como objetivos específicos temos: investigar o potencial das legendas interlinguísticas para a acessibilidade e clareza dos *Reels do Instagram*; descrever os elementos da legendagem nos *Reels*; examinar sobre os deslizos de língua que acontecem na tradução para as legendas interlinguísticas dos *Reels* e sugerir melhorias para a legenda interlinguística criativa, possibilitando com que os criadores possam ter maior visibilidade. A pesquisa se apoia em autores reconhecidos na Tradução Audiovisual, como Díaz-Cintas (2003, 2005), Díaz-Cintas e Sánchez (2022), Díaz-Cintas e Ramael (2020), Frédéric Chaume (2004, 2012), Ferrer Simó (2005), Nord (2002), Yves Gambier (2010), Molina e Hurtado Albir (2002), Eliana Franco (2007), Sanchis (2007), Gottlieb (1998), entre outros que discutem sobre algumas áreas referentes a tradução audiovisual e legendagem, e sobre a importância de considerar aspectos culturais e técnicos na hora de fazer a tradução das legendas. Utilizando uma metodologia qualitativa, a análise está baseada em vídeos de gêneros distintos, buscando evidenciar as características e a qualidade das legendas. O nosso trabalho sobre os *Reels do Instagram* destaca a relevância das legendas nos meios digitais, evidenciando sua importância para a comunicação e explorando possíveis aprimoramentos no planejamento de legendas interlinguísticas criativas. Por meio da pesquisa, buscamos evidenciar o valor das legendas criativas e destacar sua importância na modalidade de legendagem, uma vez que, atualmente, elas são o tipo de legenda que tem experimentado o maior crescimento em termos de produção. Nossa pesquisa proporcionou uma nova compreensão sobre a importância das legendas criativas, destacando seu papel em despertar a criatividade e ampliar o acesso ao conteúdo midiático, permitindo que mais pessoas se conectem com informações e culturas de diferentes lugares.

Palavras-chaves: Legenda criativa, Legenda interlinguística, Tradução audiovisual e *Reels do Instagram*.

RESUMEN

Las redes sociales, especialmente *Instagram*, se han convertido en una parte esencial de la comunicación cotidiana y en una importante plataforma de difusión de contenidos digitales, incluidos los *Reels*, que permiten grabar y editar vídeos cortos que pueden subtitularse. Al tratarse de un entorno virtual, los pies de foto creados por los usuarios de *Instagram* entran dentro de lo que denominamos “*Creative Captioning*”. Nuestro objetivo principal es analizar los procedimientos de subtitulado interlingüístico de los *Instagram Reels*. Los objetivos específicos son: investigar el potencial de los subtítulos interlingüísticos para la accesibilidad y claridad de los *Reels* de *Instagram*; describir los elementos del subtitulado en los *Reels*; examinar los deslices lingüísticos que se producen en la traducción de los subtítulos interlingüísticos para los *Reels* y sugerir mejoras para los subtítulos interlingüísticos creativos, que permitan a los creadores tener una mayor visibilidad. La investigación se basa en autores reconocidos en Traducción Audiovisual, como Díaz-Cintas (2003, 2005), Díaz-Cintas y Sánchez (2022), Díaz-Cintas y Ramael (2020), Frédéric Chaume (2004, 2012), Ferrer Simó (2005), Nord (2002), Yves Gambier (2010), Molina y Hurtado Albir (2002), Eliana Franco (2007), Sanchis (2007), Gottlieb (1998), entre otros, que discuten algunas áreas relacionadas con la traducción audiovisual y la subtitulación, y la importancia de tener en cuenta aspectos culturales y técnicos a la hora de traducir subtítulos. Nuestro trabajo sobre los *Reels* de *Instagram*, pone de relieve la relevancia de los subtítulos en los medios digitales, resaltando su importancia para la comunicación y explorando posibles mejoras en la planificación de subtítulos creativos interlingüísticos. A través de la investigación, buscamos resaltar el valor de los subtítulos creativos y enfatizar su importancia en la modalidad de subtitulado, ya que actualmente son el tipo de subtítulo que ha experimentado un mayor crecimiento en términos de producción. Nuestra investigación ha proporcionado una nueva comprensión de la importancia de los subtítulos creativos, destacando su papel en el fomento de la creatividad y la ampliación del acceso a los contenidos de los medios de comunicación, permitiendo que más personas conecten con información y culturas de diferentes lugares.

Palabras clave: Subtitulación creativa, Subtítulos interlingüísticos, Traducción audiovisual e *Instagram Reels*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--|----|
| Imagem 01 – Triângulo da composição da legendagem..... | 18 |
| Imagem 02 – Entrevista com um colombiano..... | 33 |
| Imagem 03 – Erro de palavra e significado..... | 38 |
| Imagem 04 – Três versões de legendagem do filme “Shrek”..... | 39 |
| Imagem 05 – Agora compreendo a letra..... | 43 |
| Imagem 06 – Legendagem de canção..... | 46 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1 - Legendagem intralingual e seus propósitos..... | 13 |
| Tabela 2 - Categoria de subgrupos com a interpretação simultânea..... | 14 |
| Tabela 3 - As dimensões linguísticas e técnicas..... | 20 |
| Tabela 4 - Processos de Legendagem..... | 23 |
| Tabela 5 - Resultados técnicos..... | 34 |
| Tabela 6 - ficha técnica da legenda..... | 36 |
| Tabela 7 - Jogo de palavras..... | 37 |
| Tabela 8 – Transcrição das falas dos personagens..... | 40 |
| Tabela 9 – Pontos técnicos..... | 41 |
| Tabela 10 – Detalhes técnicos da legenda..... | 43 |
| Tabela 11 – Transcrição do vídeo: ahora sí entiendo la letra..... | 44 |
| Tabela 12 – Detalhes técnicos da legenda da letra do <i>The Voice</i> | 45 |
| Tabela 13 – Transcrição da legenda em português da música..... | 46 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 9 |
| 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 12 |
| 2.1 Estudos da tradução e legendagem | 12 |
| 2.2 Processos de legendagem: especificidades da legendagem interlinguística | 16 |
| 2.3 Conhecendo um pouco sobre Legendagem Criativa | 20 |
| 3 METODOLOGIA | 25 |
| 3.1 Característica da pesquisa | 25 |
| 3.2 <i>Corpus</i> e seleção da pesquisa | 25 |
| 3.3 Pontuar as categorias | 27 |
| 3.4 Procedimentos éticos | 29 |
| 3.5 Conhecendo a trajetória do <i>Instagram</i> | 29 |
| 3.6 Critérios de escolha da pesquisa | 30 |
| 4 ANÁLISE DOS REELS DO INSTAGRAM | 32 |
| 4.1 Quando duas culturas se encontram..... | 32 |
| 4.2 Erros em expressões cotidianas para aprendizes de E/LE..... | 35 |
| 4.3 Três legendas em três estilos diferentes | 39 |
| 4.4 Entendendo letra de uma música | 42 |
| 4.5 Audição no <i>The Voice</i> | 45 |
| 4.6 Sugestões para a legendagem criativa do <i>Instagram</i> | 47 |
| 5 CONCLUSÃO | 49 |
| REFERÊNCIAS | 51 |
| REFERÊNCIAS AUDIOVISUAL | 53 |

1 INTRODUÇÃO

As redes sociais fazem cada vez mais parte do nosso cotidiano, um exemplo é o *Instagram* que, ao longo dos últimos anos se tornou uma das maiores plataformas de comunicação. Segundo o site *statistica.com* em um levantamento realizado em janeiro deste ano, no terceiro trimestre de 2023 o *Instagram* era o segundo maior aplicativo utilizado no país com 91.2% dos usuários brasileiros da *internet*. Uma das ferramentas dessa rede social é o *Reels* – vídeos curtos postados no tamanho 9:16 e que contém diversos conteúdos. Por ser um aplicativo que atualmente várias pessoas consomem, o escolhemos como aplicativo para a nossa análise sobre a legendagem interlinguística utilizada pelos criadores de conteúdo.

Este estudo se justifica pelo nosso interesse nas áreas de Tradução Audiovisual (TAV), como a legendagem e tradução, bem como pela prática de produções de conteúdo no formato *Reels* do *Instagram*. Essas áreas, ligadas pela necessidade de adaptar e transmitir mensagens em diversas mídias, proporcionam uma ampla oportunidade para análise, especialmente levando em conta o aumento do impacto das plataformas digitais na propagação de conteúdos multimodais.

A legendagem se trata de uma das modalidades da Tradução Audiovisual, surgindo primeiramente com o cinema mudo, no qual aparecia como texto informativo em relação às falas dos personagens e alguns sons (neste momento, as legendas vinham em quadros depois das cenas). Ademais, as legendas também são um recurso indicado e utilizado por pessoas que estão em busca de aprender um novo idioma e buscam por filmes e séries que possam ajudar na aprendizagem de uma língua estrangeira (LE).

Notando a utilidade das legendas, propusemo-nos a analisar os aspectos presentes na legendagem disponibilizada pelos usuários/criadores de conteúdo do *Instagram*. O aplicativo também oferece legendas como um recurso voltado à acessibilidade.

O nosso objetivo principal é analisar os procedimentos da legenda interlinguística de *Reels* do *Instagram*.

Como objetivos específicos temos:

- Investigar o potencial das legendas interlinguísticas para a acessibilidade e clareza dos *Reels* do *Instagram*;
- Identificar elementos da legendagem nos *Reels*;
- Refletir sobre os deslizos de língua que acontecem na tradução para as legendas interlinguísticas dos *Reels*;
- Sugerir um padrão para a legendagem interlinguística criativa, a fim de melhorá-la.

Com nossa análise, buscamos responder às seguintes questões: as legendas feitas pelos criadores seguem algum modelo? Já que são legendas criativas, quais são os erros recorrentes nesse tipo de legendagem? Que forma criativa os criadores utilizam para fazerem as legendas?

Nosso trabalho utiliza uma metodologia qualitativa no processo de análise, refletindo sobre as características próprias das legendas criativas dos *Reels* no *Instagram*. Para isso, selecionamos cerca de 5 *Reels* (vídeos curtos) de diferentes conteúdos e perfis variados.

A área de Tradução Audiovisual tem se consolidado através de contribuições significativas de diversos pesquisadores que exploram as particularidades dessa prática, principalmente no contexto da legendagem. Jorge Díaz Cintas (2003) destaca-se no estudo da legendagem, com especial atenção aos *fansubs*, uma modalidade de legendagem feita por fãs que desafia as normas tradicionais e oferece uma nova perspectiva sobre o papel do tradutor. Em sua obra *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés/español*, o autor aborda tanto a teoria quanto a prática da legendagem, enfocando as línguas inglesa e espanhola, e destacando os critérios e regras que os profissionais da área devem seguir para garantir a qualidade e a coerência do trabalho. María Rosario Ferrer Simó (2005), outra estudiosa dos *fansubs*, critica a falta de reconhecimento acadêmico dessa modalidade nos primeiros anos de sua existência, ressaltando como a academia ignorava e até desprezavam as práticas não convencionais de tradução audiovisual.

Outro importante nome na TAV é Frédéric Chaume (2012), que aborda a tradução audiovisual como uma forma de transferência de textos, sejam eles interlinguísticos (utilização de duas línguas distintas) ou intralinguísticos (utilização de um único idioma em meios midiáticos). Chaume detalha a complexidade da TAV, que utiliza dois canais de comunicação simultâneos: o canal acústico, envolvendo palavras, elementos paralinguísticos, trilha sonora e efeitos especiais, e o canal visual, transmitido por meio de imagens, cores, movimentos e legendas. A influência das referências culturais na tradução é um tema abordado por Nord (2002), que enfatiza os desafios que surgem quando o tradutor precisa conciliar as diferenças culturais entre as línguas de origem e de destino, especialmente em textos audiovisuais. Nesse contexto, Tahir Gueçaglar (2011) também contribui ao explorar as concepções da tradução de legendas, reforçando a importância de um entendimento aprofundado das nuances culturais e linguísticas para uma tradução eficaz e coerente.

Yves Gambier (2010) vai enfatizar as “estratégias” do mito, que incluem procedimentos, métodos, técnicas e táticas que são essenciais para o profissional da área. Em contraposição Molina e Hurtado Albir (2002) e Chesterman (2017), distinguem as palavras “estratégias” e “técnicas”, definindo estratégias como sendo mecanismos de busca de soluções durante o

processo de tradução e as técnicas seriam como essas soluções seriam aplicadas no texto.

Nos trabalhos relacionados à tradução, Jakobson (1959) é o pioneiro e o mesmo trouxe bases teóricas em relação aos tipos de traduções existentes. As estudiosas Eliana Franco (2007) e Costa (2011) destacam a problemática sobre a falta de estudos na área da tradução Audiovisual.

Na área da legendagem criativa temos nomes como Nornes (1999) que teve seu estudo direcionado aos *fansubbing* (legendas feita por fãs), no qual começaram suas práticas no Japão, permitindo que os conteúdos de animes pudessem ser acessíveis aos fãs dessas animações. Nessa mesma linha de estudos temos Jorge Díaz-Cintas (2005) que juntamente com Pablo Muñoz Sánchez (2022), abordaram os processos históricos e as categorias da legendagem amadora, destacando a importância contemporânea da Tradução Audiovisual. Díaz-Cintas e Ramael (2020) trazem estudos relacionados à área de *Fansubbings*. Os pesquisadores Bolaños-García-Escribano (2021), Vanessa Silva (2021) e António Silva (2017) trouxeram pesquisa sobre as semelhanças que contém as legendas amadoras e profissionais em relação à estrutura e métodos utilizados pelos legendadores de cada área. Já Cordeiro (2020) investigou as estratégias que são empregadas nos dois tipos de legendas (amadora e profissional) direcionado da língua japonesa para a língua inglesa. Já O'Sullivan e Cornu (2018) investigaram a legendagem e seu impacto na aprendizagem de outros idiomas, destacando os marcos históricos da evolução da legendagem.

Frédéric Chaume (2004, 2012) complementa o entendimento técnico do campo abordando os conceitos de fidelidade, equivalência e categorização dos modos de TAV que anteriormente foram trazidos por Nida (1982). Sanchis (2007) fala sobre como é importante que os tradutores façam referências literárias em relação às línguas de partida e de chegada. Gottlieb (1998) discute a legenda como uma forma de tradução intra e interlingual, mencionando o impacto de Gambier. Esses autores demonstram a complexidade e relevância do estudo atual da tradução audiovisual, fornecendo uma base teórica essencial para o nosso estudo.

O presente trabalho está dividido em capítulos como: fundamentação teórica, que traz os teóricos que são fundamentais na nossa área de pesquisa; a metodologia, que explica os procedimentos metodológicos utilizados em nossa análise; a análise do material, onde expomos o material e explicamos nossa análise e a conclusão.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os capítulos abordados em nosso trabalho exploram os estudos relacionados à tradução e suas modalidades, bem como a tradução audiovisual e a legendagem. Analisando citações de nomes proeminentes em cada campo. Além disso, se discute o processo de criação da legendagem audiovisual, incluindo as legendas criativas, ou *fansubs*, que são legendas produzidas de maneira amadora, mas que envolvem um processo de desenvolvimento estruturado. Para tratar desses assuntos, traremos discussões com base nos estudos de: Andressa Silva (2017); Bolaños-García-Escribano (2024); Cordeiro (2021); Costa (2011); Díaz-Cintas (2005; 2020); Díaz-Cintas e Ramael (2020); Díaz-Cintas e Pablo Muñoz Sánchez (2022); Eliana Franco (2007); Ferrer Simó (2005), Frédéric Chaume (2004; 2012); Henrik Gottlieb (1998); Jakobson (1959); Nida (1982); Nornes (1999); Nord (2002); O’Sullivan e Cornu (2018); Sanchis (2007); Vanessa Silva (2021) e Yves Gambier (2004; 2007; 2012).

2.1 Estudos da tradução e legendagem

Inicialmente, a prática da tradução teve sua origem nos manuscritos antigos e, posteriormente, nas escrituras sagradas, traduzidas para diversas línguas. Antes, o tradutor se via compelido a ‘recriar’ uma obra já existente, exigindo não apenas o domínio de outra língua, mas também um profundo entendimento da cultura presente na obra original.

Nos estudos e pesquisas sobre tradução, o estudioso Jakobson (1959) define três tipos de tradução. A primeira é a tradução intralingual ou reformulação, que consiste na tradução dentro de um único idioma para outras formas de comunicação. A segunda é a tradução interlingual ou bilíngue, que envolve a tradução entre dois idiomas e pode estar ligada a outros meios de comunicação. A terceira é a tradução intersemiótica ou transmutação, que se refere à interpretação de sinais verbais (textos) para sistemas que utilizam sinais não verbais (como imagens). Embora apresentem diferenças específicas, esses três tipos de tradução compartilham a função primordial de comunicar. Segundo Jakobson (1959), essa função ressalta a essência central da tradução que é a de transmitir de maneira clara e precisa o conteúdo do texto de destino.

A legendagem refere-se a uma das modalidades presentes na Tradução Audiovisual (TAV), que consiste em manter o áudio original e adicionar um texto na parte inferior central da tela, contendo informações essenciais do que está sendo dito e, em alguns casos, detalhes

extras relevantes para a compreensão da narrativa. Um outro aspecto que influencia na legendagem é a entonação da voz, pois com ela pode haver diferenciação em relação a escrita da legenda. Um exemplo que ilustra bem esse caso é quando um personagem está falando alto ou grita, a representação gráfica que a legenda utiliza é o uso de letras em caixa alta em uma palavra e/ou frase em questão.

Enquanto que Jakobson (1959) fala dos tipos de conceitos existentes em relação à tradução (intralingual, interlingual e intersemiótica), Díaz-Cintas (2020) traz dois desses pontos relacionados à legendagem. Díaz-Cintas (2020) define as legendas “interlingual” e “intralingual” e traz a proposta que cada legendagem tem. A respeito da legendagem intralingual Díaz-Cintas (2020) menciona onde e quais propósitos esse tipo de legendagem tem, veja a tabela a seguir:

Tabela 1 - Legendagem intralingual e seus propósitos

| | |
|---|--|
| Para surdos e ensurdecidos | São legendas com informações textuais relativa ao som; |
| Função didática | Uma ferramenta de ensino e aprendizagem de idiomas estrangeiros (como programas de televisão ou programas transmitidos pela internet); |
| Karaokê | Transcrição de letras de músicas |
| Para compreensão de sotaques e telop | <i>television opaque projector</i> , texto sobreposto na tela, por vezes inclui efeitos especiais. |

Fonte: Criação nossa segundo (Díaz-Cintas, 2020, p. 161).

Já em questão da interlingual, Díaz Cintas (2020) diz que a legendagem interlingual implica na tradução de uma língua de partida para uma língua de chegada e é dividido em legendas *offline* e *online* (que são legendas preparadas previamente e legendas geradas simultaneamente ao programa) (Díaz-Cintas, 2020, pp. 163-164).

Nos estudos relacionados com a Tradução Audiovisual, Díaz-Cintas e Ramael (2020) estabelecem uma tipologia, na qual, dividem os tipos de TAV em dois eixos: O primeiro eixo é o *revoicing* (reinterpretar), que vai consistir na tradução do áudio original do material audiovisual; o segundo é *timed text* (texto sincronizado ou texto cronometrado), o qual abrange as traduções que apresentem textos escritos na tela, entretanto, em relação ao tempo (*timed*) se dá, porque, essa tradução refere-se às legendas que são inseridas na tela e que tem o seu tempo

de tela marcados.

Esses dois pesquisadores também trazem duas categorias com seus subgrupos detalhados. Na primeira categoria estão os subgrupos que estão listados a interpretação simultânea e a consecutiva, as quais requerem a presença de um intérprete. Estes subgrupos são comuns em festivais de filmes, entrevistas feitas de forma ao vivo e em eventos científicos e políticos. Nos eventos presenciais, normalmente são disponibilizados fones de ouvidos, que permitem que os intérpretes, de suas cabines, possam realizar a mediação linguístico-cultural. (Díaz-Cintas; Ramael, 2020).

Tabela 02 – Categoria de subgrupos com a interpretação simultânea

| | |
|-------------------|---|
| Voice-over | Apresenta uma outra perspectiva tradutória. Ela não substitui completamente o enunciado de partida, mas se sobrepõe ao mesmo com um pequeno atraso ou delay; assim o receptor pode escutar o áudio de partida em um volume inferior e o voice-over na sua língua de chegada em um volume mais alto. É a modalidade mais comum usada em documentários. |
| Narração | Apresenta uma leve semelhança com o voice-over, entretanto há uma exclusão total em relação ao áudio de partida, sendo que o novo áudio traduzido, se comparado com o voice-over, é inserido em uma sincronia mais aproximada com as imagens, em outras palavras, a imagem e o áudio aparecem de forma simultânea. Nesta mesma categoria, estão também a dublagem e o <i>fandubbing</i> . A dublagem é a modalidade que, além de substituir completamente o áudio de partida precisa atender a três níveis de sincronia: (i) a labial; (ii) a de duração da mensagem; e a (iii) cinética, que tem a ver com o movimento que se pode ver na tela. Já o <i>fandubbing</i> é a dublagem realizada por amadores, geralmente fãs. A última subcategoria é a audiodescrição, uma narração adicional que descreve os componentes visuais considerados pelo tradutor como essenciais para a compreensão do enunciado; é uma modalidade sobretudo de acessibilidade para as pessoas cegas ou com baixa visão. |

Fonte: Criado por nós segundo Díaz-Cintas; Ramael (2020).

Já na segunda categoria proposta por Díaz-Cintas e Ramael (2020) estão relacionadas às traduções que apresentam um registro de texto escrito, o qual esses dois estudiosos chamam de *timed text*, que pode ser interlingual ou intralingual. Nessa categoria estão presentes os

seguintes subgrupos:

- A legendagem, que também pode ser intralingual (tradução de um termo por outro dentro da própria língua) e interlingual (de uma língua para outra).
- O *Surtitling*, é a transcrição na mesma língua, dos diálogos ou letras de música em espetáculos de Ópera, shows, peças, entre outros.
- O *Closed Captions*, que são chamadas de “legendas fechadas”, as quais podem ser acionadas ou desligadas pelo espectador por meio de um controle remoto; é uma outra forma de legenda voltada para a acessibilidade de pessoas com deficiência auditiva total ou com algum grau de perda.
- *Live subtitling*, que faz alusão à legendagem que é feita ao vivo, isto é, com o uso do estenótipo por um profissional, no momento que o programa acontece.

Díaz-Cintas; Ramael (2020) apresentam o conceito de *Cybersubtitling*, para se referir aos tipos de legenda que são produzidos por meio digital, com a democratização da tecnologia e as novas práticas da internet. A tradução aborda um desafio intrincado para profissionais e acadêmicos dedicados à disciplina de TAV. Neste contexto, a audiodescrição emerge como uma modalidade tradutória que adiciona uma nova camada ao debate, demandando considerações específicas quanto às suas características e requisitos técnicos. Eliana Franco (2007) argumenta que, há uma escassez de estudos aprofundados sobre essa prática de TAV e seu desenvolvimento, pois

[...] está atrelado aos avanços tecnológicos [Sic] a tradução audiovisual é uma área recente nos Estudos da Tradução porque, diferentemente das outras modalidades tradutórias, seu desenvolvimento está estritamente ligado ao desenvolvimento tecnológico. Ou seja, o refinamento da pesquisa em TAV depende, de certo modo, do avanço da mídia e de novos recursos tecnológicos oferecidos (Larissa Costa, 2011, *apud* Franco, 2007, p. 7).

Como pode ser observado, a tradução audiovisual surge com os avanços tecnológicos, os quais têm possibilitado o surgimento de novas áreas de entretenimento. Isso traz consigo a necessidade de atender a diferentes públicos por meio de recursos como a dublagem e a legendagem. Na dublagem, filmes, séries ou programas de televisão são transmitidos oralmente na língua do público-alvo desejado. Já a legendagem se apresenta como uma boa opção por ser mais econômica e rápida que a dublagem. Além disso, a legendagem é mais abrangente, podendo atender também públicos com deficiência auditiva ou dislexia.

Nord (2002) aborda o tratamento das referências culturais na tradução de textos audiovisuais. Esse pesquisador mostra como as referências culturais podem influenciar a

tradução de textos de uma cultura para outra, o que se torna ainda mais evidente na tradução audiovisual, pois o tradutor necessita conciliar as duas culturas. E é importante que o tradutor esteja atento às melhores referências. O especialista em tradução Frédéric Chaume (2004) discute conceitos tradicionais da tradução sobre “fidelidade” e “equivalência” trazidos por Nida (1982), que diz que a tradutologia poderia:

[...] se beneficiar de um abandono ou de uma redefinição de conceitos rígidos como 'equivalência' e 'fidelidade'. Esses termos, interpretados de forma muito restrita por muitos anos, limitam a flexibilidade da tradução. Ao abrir mão deles ou reconfigurá-los, poderíamos dar mais espaço para as soluções e estratégias inovadoras que os tradutores utilizam diariamente¹. (Chaume, 2004, p. 352) [Tradução Nossa].

Na citação de Chaume (2004), ele argumenta que esses termos têm sido compreendidos de forma consistente ao longo dos anos, sugerindo que o objetivo principal da tradução seria manter uma correspondência tanto em termos de significado quanto de forma entre o texto original e o traduzido. Esse estudioso espanhol explica que para a TAV esses conceitos devem ter um novo significado, já que os propostos anteriormente por Nida (1982) visavam a tradução de textos (escritos). Ainda segundo Chaume (2004), esses conceitos são estáticos e que usá-los de forma tão restrita pode dificultar o trabalho do tradutor, especialmente na área profissional. A tradutologia poderia se aproximar melhor das estratégias e soluções que os tradutores já usam diariamente ao remover esses termos ou dar-lhes novos significados.

Embora o princípio de equivalência de Nida (1982) leve em consideração fatores culturais e sociais para se afastar da tradução literal, na TAV busca-se ainda mais flexibilidade. Essa flexibilidade permite uma adaptação cultural, social e tecnológica para melhor atender ao público-alvo. Assim, ao aplicar o princípio da flexibilização na TAV, o texto traduzido pode ser aprimorado, em vez de simplesmente ser traduzido de forma literal ou fiel, da língua estrangeira para a língua materna (ou vice-versa). A redefinição desses conceitos proporciona uma abordagem de tradução mais dinâmica e eficaz, que atende às necessidades e realidades da prática profissional e dos consumidores de TAV.

2.2 Processos de legendagem: especificidades da legendagem interlinguística

A legendagem classifica-se como um processo fundamental na TAV, e se faz presente

¹ [...] Sería sensato para la traductología abandonar o darle un nuevo significado a concepciones estáticas como “equivalencia” o “fidelidad”. Tales términos han sido entendidos por muchos años de manera muy estricta, y renunciar a ellos o redefinirlos abriría camino a soluciones y estrategias traductivas practicadas todos los días por profesionales de esta modalidad. (Chaume, 2004, p. 352).

em meios como filmes, séries, programas de televisão, documentários, aplicativos, entre outros. Ela permite que os públicos compreendam o conteúdo original em uma língua estrangeira, mantendo o áudio original e exibindo o texto na parte inferior da tela. Beneficiando assim a todos os públicos de modo geral.

Com os avanços tecnológicos em relação às mídias, tem-se exigido atualizações em relação às formas de elaboração e apresentação destas legendas. Por razão disso, tanto a tradução quanto as legendas, que estão imersas no universo digital precisam ser teorizadas, entendidas e os estudos relacionados precisam ser mais difundidos. Assim como comenta Bolaños-García-Escribano (2021, p. 6) sobre a TAV e a legendagem, assegura que as mesmas,

[...] sempre estiveram ligados aos avanços técnicos desde os primeiros anos, com marcos notáveis como a invenção do cinema na virada do século XX, a adição do som no final da década de 1920, o desenvolvimento dos primeiros sistemas dedicados de legendagem na década de 1970 e a digitalização da imagem na década de 1990. Mais recentemente, o campo tem visto uma enxurrada de atividades centradas na exploração do papel que as novas tecnologias de nuvem e de linguagem podem desempenhar para aumentar a produtividade e tornar os fluxos de trabalho mais enxutos e ágeis². [Tradução Nossa].

Bolaños-Gracia-Escribano (2021) destaca que a tradução audiovisual e a legendagem sempre estiveram relacionadas com os avanços tecnológicos. O mesmo observa que ao longo da história, houve momentos-chave em relação a evolução de ambas, primeiramente com a invenção do cinema no início do século XX, em seguida com a adição de som no final dos anos 1920, assim como também o desenvolvimento dos primeiros sistemas de legendagem na década de 1970 e, posteriormente, a digitalização da imagem na década de 1990 foram momentos fundamentais para moldar e transformar ambas as áreas.

Mais recentemente ele aponta que as novas tecnologias, especialmente aquelas relacionadas à computação em nuvem e à linguagem, têm um papel central. Essas inovações buscam aumentar a produtividade e otimização dos fluxos de trabalho, tornando-os mais ágeis e eficientes. Assim, o autor sugere que a TAV e a legendagem não apenas evoluem com a tecnologia, mas dependem dela para aprimorar suas práticas e atender às demandas de um ambiente digital cada vez mais existente.

Chaume (2012) categoriza os modos da tradução audiovisual, descrevendo a

² “[...] has always been linked to technical advances since its early years, with notable milestones being the invention of cinema at the turn of the 20th century, the addition of sound in the late 1920s, the development of the first dedicated subtitling systems in the 1970s and the digitisation of the image in the 1990s. more recently, the field has seen a flurry of activity centred on the exploration of the role that new cloud and language technologies can play in enhancing productivity and making workflows leaner and more agile”. (Bolaños-García-Escribano, 2021, p. 6).

legendagem como a “incorporação de um texto escrito (legendas) no idioma-alvo na tela em que um filme da versão original é exibido, de modo que as legendas coincidem aproximadamente com os diálogos dos atores na tela³” (Chaume, 2012, p. 114). Na citação apresentada por esse pesquisador espanhol, observamos que a legendagem na língua-alvo deve estar sincronizada com a mesma da versão original e também ser coerente com o diálogo dos personagens.

Tahir Gürçağlar (2011) expõe a tradução de legendas e explica que esse tipo de tradução acontece em uma espécie de triângulo, o qual, é composto da seguinte maneira, veja a imagem 01:

Imagem 01 - Triângulo da composição da legendagem



Fonte: Adaptação de Tahir Gürçağlar (2011).

Podemos notar, a partir da composição feita por essa estudiosa turca, que a legenda tem a ver com a sincronização da voz dos personagens/indivíduos com a imagem e o texto da legenda. A sincronia deve ser precisa, pois, se a sincronização desses elementos falhar, torna-se difícil e desconfortável consumir qualquer conteúdo em outro idioma com legendas.

Conforme o pesquisador belga, Gambier (2012, p. 49-51), há três categorias distintas de legendagem: a interlinguística, que transcreve uma língua falada para outra específica; a bilíngue, que apresenta legendas em duas línguas simultaneamente, como na Bélgica; e a intralinguística, também conhecida como *same language subtitles*⁴ (SLS), que transcreve as formas verbalizadas na própria língua. Gambier (2007) também explica alguns aspectos da legenda padrão em relação a repetição de palavras, eliminação de alguns traços orais, e alguns efeitos estilísticos em sua composição.

Em relação ao processo de legendagem, o mesmo é dividido em três etapas comuns:

³ Incorporating a written text (subtitles) in the target language on the screen where an original version film is shown, such that the subtitles coincide approximately with the screen actors' dialogues". (Chaume, 2012, p. 114)

⁴ Legendas na mesma língua.

transcrição dos diálogos, tradução para o idioma de destino e adaptação para ajustar o texto à tela, mantendo concisão e clareza. Já os procedimentos da legendagem audiovisual incluem: transcrição do áudio, segmentação do texto em unidades menores, tradução, sincronização das legendas com o áudio e ação na tela, edição e formatação para legibilidade e conformidade com as diretrizes, e revisão para garantir precisão e qualidade final.

Yves Gambier (2010) traz o conceito das “estratégias” da legendagem, as quais incluem os procedimentos, os métodos, as técnicas e as táticas que o profissional deve usar na legendagem. Em contraposição, Molina e Hurtado Albir (2002) e Chesterman (2017b) distinguem essas “estratégias” de “técnica”, esses pesquisadores asseguram que a estratégia faz parte de um mecanismo usado para encontrar soluções, enquanto a técnica, representa a aplicação das soluções no texto, que é resultado de uma decisão tomada durante o processo de tradução.

O tradutor, na hora de fazer uma tradução, necessita de alguns conhecimentos que permite que a obra se adeque a cultura de determinado grupo de espectadores. Em questão de o tradutor ter que considerar as referências literárias, Sanchis (2007, p.426) comenta que:

O tradutor tem que reconhecer as referências literárias, considerar sua função e calcular os conhecimentos que o público potencial terá sobre elas, uma vez que sua atitude terá que ser muito mais ativa para poder relacioná-las com o texto do qual procedem e com o texto que se está vendo. Ao tradutor cabe escolher, observando todas as variáveis, a estratégia mais adequada em cada momento. Por trás de sua decisão estão sempre presentes duas constantes: as indicações do projeto de tradução e a função dos mesmos referentes na tradução.

Como podemos ver na citação de Sanchis (2007), ao traduzir uma obra para um público específico, o tradutor precisa considerar as referências literárias que ajudem o público-alvo a compreender o diálogo dos personagens. Não faz sentido traduzir literalmente as falas como foram originalmente ditas; em alguns casos, é necessário adaptá-las e incorporar o conhecimento do público-alvo.

A legendagem é reconhecida como um método de tradução tanto nos contextos intralinguísticos quanto interlinguísticos. O estudioso Henrik Gottlieb (1998) divide essas duas legendas em duas dimensões: linguística e técnica. Vejamos a tabela 3 a seguir:

Tabela 3 - As dimensões linguísticas e técnicas

| | |
|-----------------------------|---|
| Dimensão Linguística | Legendas intralinguísticas para surdos e pessoas com deficiência auditiva; Legendas interlínguas. |
| Dimensão Técnica | Legenda aberta projetada sobre a imagem no cinema e na televisão, não permitindo que o espectador escolha sua presença na tela. Legenda fechada apresentada para surdos e pessoas com deficiência auditiva, permitindo diferentes traduções do programa simultaneamente, que pode ser adicionada ou ocultada à vontade do espectador por meio de um decodificador. |

Fonte: Gottlieb 1998 [Tabela nossa]

Podemos notar na tabela 03, que as divisões das dimensões linguística e técnica, permitem fazer uma análise mais detalhada sobre as diferentes características e funções das legendas, tanto do ponto de vista do conteúdo linguístico quanto da forma de como são apresentadas ao espectador. Gottlieb (1998) utiliza Gambier (1996, 2004) para melhor explicar que essas legendas às vezes são adicionadas como legendas simultâneas, como em caso de entrevistas ao vivo na classificação.

2.3 Conhecendo um pouco sobre Legendagem Criativa

Como uma inovação no campo da legendagem, a Legendagem Criativa tenta fugir dos padrões impostos pelos manuais tradicionais de legendagem. Aqueles que descriminalizavam ou consideravam inválidas as legendas que não seguiam um padrão que acreditavam ser necessário.

Como dito anteriormente, a legenda surge, em primeiro momento, com cinema mudo, no qual os textos eram exibidos entre as cenas para representar as conversas dos personagens e alguns sons. Naquele período, era comum a utilização de fontes com formato arredondado, o que conferia um charme especial às legendas apresentadas ao público, esses textos ajudavam a criar o humor nas cenas cômicas e permitiam ao legendador certa liberdade criativa.

Os pesquisadores O'Sullivan; Cornu (2018) comentam, que as legendas primeiramente dos *title card*, que eram utilizados para transmitir informações durante os filmes mudos, continha informações como diálogos contextuais para melhor entendimento do público. Segundo esses dois pesquisadores, os filmes que eram produzidos nos EUA nesse período eram distribuídos de forma internacionalmente com as legendas majoritariamente em inglês para

países europeus, o que permitiu o desenvolvimento de dois processos de legendagem desde o período de 1930 aos anos 2000 (O'Sullivan; Cornu, 2018). Anteriormente a legendagem continha duas denominações que eram *Chemical subtitling*⁵ e *laser subtitling*⁶, que foram substituídos pela denominação *digital subtitling*⁷, era o método que dominava a indústria desde os anos 70 (O'Sullivan; Cornu, 2018).

Segundo Guillot (2019), a legendagem se caracteriza entre três componentes que são distintos referente ao diálogo do texto de partida, texto escrito e a imagem (Guillot, 2019, p. 34). Essa pesquisadora francesa explica as interações entre estes componentes que irão dar origem a determinadas restrições e dificuldades como *spatial and temporal factors* (em relação ao posicionamento, espaço e duração das legendas, restrições de caracteres e velocidade de leitura, e a sincronia), o *shift from speech to writing* (que é a expressão da oralidade por escrito), o *multimodality* (que são os diversos códigos e modos semióticos que coexistem na TAV) e a *cultural a-synchrony* (que são as questões linguísticas e culturais) (Guillot, 2019, p. 34-36).

A legendagem criativa/amadora foi utilizada como uma forma de facilitar o acesso aos animes japoneses pelos fãs internacionais. Com os *fansubs* foi possível estimular a criatividade de pessoas leigas à legendagem e hoje se estendem por várias mídias audiovisuais. Essas legendas feitas por fãs são uma crítica aos distribuidores de animes por não atender aos fãs. Ferrer Simó (2005) descreve o estilo de legendagem amadora como tendo fontes e traduções simples que são mais domesticadas do que as técnicas tradicionais. Os *fansubbers* utilizam várias fontes, cores e posições diferentes, bem como notas e glosas na tradução. Em comparação as legendas profissionais com as legendas amadoras, Cordeiro (2020) investigou as estratégias empregadas em ambas em relação à língua japonesa para a língua inglesa e sua conclusão foi de que,

[...] as legendas amadoras não se diferenciam tanto das legendas profissionais, mesmo que haja maior grau de liberdade na primeira e maior tendência a conformar com as regras na segunda. Além disso, o mesmo ocorre quando comparamos a língua portuguesa à inglesa. Os dados apontam para uma semelhança entre as estratégias empregadas nas duas línguas, já que estatisticamente o uso das estratégias entre legendas em inglês e em português foram semelhantes. (Cordeiro, 2020, p. 168).

⁵ Chemical Subtitling, pode ser à ideia de transformação, combinação ou síntese, como uma “reação química” que ocorre entre os elementos visuais, sonoros e textuais no processo de legendagem.

⁶ Laser Subtitling, pode referir a uma tecnologia de projeção de legendas utilizando laser. Em ambiente de exibição como cinemas ou grandes apresentações, pode ser que se utilize uma tecnologia a laser para projetar legendas diretamente na tela, ou em sistemas de visualização avançados onde a projeção a laser oferece clareza e qualidade superiores.

⁷ Digital Subtitling, refere-se à prática de criar, adicionar, e exibir legendas em formatos digitais em conteúdos audiovisuais, como filmes, programas de TV, vídeos online e outros tipos de mídias (exceto as analógicas).

O que podemos ver em Cordeiro (2020), é claramente que tanto a legenda profissional quanto a legenda amadora/criativa têm estratégias semelhantes em sua criação. Claramente, a diferença está em relação à liberdade que uma apresenta em relação à outra, assim como também à credibilidade que a profissional apresenta no campo de trabalho e de mídias oficiais. Além disso, um tipo de legenda não anularia a outra, ambas são relevantes em seu modo de serem trabalhadas e utilizadas, não importa se seja em português, inglês ou japonês.

A pesquisadora Andressa Silva (2021), também propôs uma análise comparativa entre a tradução para legendagem de referências culturais nas práticas de *fansubbing* e profissionais, e a mesma concluiu que ambos os meios de legendagem adotam orientações de traduções não muito distantes. Outra pesquisadora que fez um trabalho anteriormente sobre a mesma temática foi Vanessa Silva (2017), ela analisou as expressões idiomáticas do seriado americano *Friends* do inglês para o português, a mesma investigou as legendas profissionais disponíveis tanto através de DVD como pela plataforma da *Netflix*, e as comparou com as legendas produzidas por grupos amadores disponíveis pelo site *legendas.tv*, neste momento, “pôde-se verificar que a maior parte das traduções de expressões idiomáticas nas legendas amadoras se assemelha às traduções encontradas nas legendas profissionais” (Silva, 2017, p. 54).

Nornes (1999) usa o termo "abusivo" para se referir à legendagem amadora, sugerindo que pode significar que o texto de origem é transmitido unidirecionalmente para o público-alvo. O termo mais adequado e menos prejudicial, seria a Legendagem Criativa. Este termo deve-se ser usado com cautela, não apenas para descrever uma prática de legendagem diferente da norma, mas também para descrever uma abordagem que abrange sua própria disciplina e sua própria cultura.

Nornes (1999) menciona como surgiram as legendas criativas no Japão, fazendo um aparato desde os anos trinta até hoje, e ressalta que a legendagem ocidental mudou pouco nos últimos oitenta anos. O espanhol Jorge Díaz-Cintas; Sánchez (2022, p.2) esclarece como foi o começo das práticas de *fansubs* nos últimos anos e deixa evidente que essa tradição não é algo que começou recentemente, mas sim, surgiu com a criação dos primeiros clubes de anime na década de 80.

[..] Com o advento de softwares baratos de computador e com a disponibilidade de equipamentos de legendagem gratuitos na Internet, eles se popularizaram em meados da década de 1990. Não seria exagero afirmar que os *fansubs* são a mais importante manifestação de tradução de fãs existente hoje em dia, tendo se tornado um fenômeno social massivo na *Internet*, como pode ser comprovado pela vasta comunidade virtual que os cerca, como *sites*, *chats* e fóruns. (Díaz-Cintas; Sánchez, 2022, p. 2).

Como mostra a citação de Díaz-Cintas (2022), os *fansubs* surgiram com os avanços tecnológicos, aos quais possibilitaram que pessoas leigas pudessem utilizar *softwares* de edição de vídeos (e tradutores automáticos) para poderem criar as legendas, ajudando a comunidade de fãs a poderem consumir o material sem maiores dificuldades. As legendas *fansubs* estão em outras produções, atualmente, existem vários grupos pela *Internet* que disponibilizam episódios de séries, novelas ou filmes asiáticos com a legenda feita por fãs. Claro que, essas legendas podem apresentar nuances na sua produção, não seguindo as regras de legendas feitas por profissionais. Além disso, algumas dessas *fansubs* são feitas por *softwares* que só decodifica a fala dos personagens o que pode não dá a tradução correta de certos termos. Díaz-Cintas; Sánchez (2022), define quais são os processos de *fansubbing*, deixando claro como cada um funciona. Ainda segundo esse pesquisador, cada função funciona da seguinte maneira:

Tabela 4 - Processos de Legendagem

| | |
|-----------------------------|---|
| Fornecedores | São os membros da equipe responsáveis por providenciar o material original que será utilizado na tradução. |
| Tradutores | São os responsáveis pela transferência linguística. A maioria das pessoas que traduzem não são treinadas para usarem a tecnologia do <i>fansubs</i> e limita sua contribuição apenas à tradução. |
| Marcadores | A marcação (ou sincronização/ <i>timing</i>) é o processo de definir o tempo de entrada e saída de cada legenda. |
| Formatadores | São os membros responsáveis pela definição dos estilos de fonte das legendas, pelas convenções a serem seguidas e pela formatação dos roteiros finais. |
| Editores e revisores | As suas tarefas são corrigir possíveis erros de digitação e revisar a tradução, para torná-la coerentes e soar natural na língua-alvo (ao contrário da legenda profissional, as pessoas editam e revisam no <i>fansubbing</i> não devem condensar o texto). |
| Codificadores | Se utilizam do material oferecido e o roteiro final do SSA, que foi formado pelo membro responsável e revisado pelos editores/revisores, para produzir a versão legendada de um determinado episódio usando um programa de codificação. |

Fonte: Adaptado de Díaz-Cintas e Sánchez (2022).

Como podemos observar na tabela 04, cada membro do *fansubs* desempenha uma função específica. Embora algumas dessas funções possam ser distintas, ocasionalmente uma pessoa pode desempenhar mais de uma delas, o que contribui para minimizar os erros no texto final e facilitar a comunicação entre os participantes. Esse pesquisador enfatiza que é imprescindível que cada membro possua um conhecimento prévio acerca do funcionamento de cada função. Adicionalmente, ressalta-se a importância de que os tradutores detenham um entendimento profundo das línguas envolvidas. Em questões técnicas, a maioria dos fãs são

capazes de lidar de maneira satisfatória os domínios da informática.

Em outras palavras, as Legendagens Criativas são as legendas amadoras criadas por pessoas leigas (comumente utilizadas por grupos de fãs e atualmente por criadores de conteúdo/mídia) e que trouxe uma nova visão em relação ao modo de criar e manipular as legendas. Por se tratar de uma legenda que normalmente foge dos padrões da indústria da legendagem (legendagem padrão), gera debate entre os estudiosos, já que alguns apoiam e veem a legendagem criativa como sendo algo inovador e que desperta a criatividade. Em contraposição há estudiosos que veem a legendagem criativa como sendo algo ambíguo (em relação a suas estruturas e sua composição). No próximo capítulo discutimos sobre a metodologia utilizada em nossa pesquisa, estruturada em 6 partes, que detalham os processos de levantamento do material de análise e abordam aspectos técnicos relevantes.

3 METODOLOGIA

Nossa pesquisa examinou os elementos que estão presentes nas legendas de 5 vídeos que estão disponíveis no *Instagram*, particularmente em vídeos criados pelos usuários. No capítulo da metodologia, permite uma compreensão mais clara das etapas necessárias para a conclusão da pesquisa. Além disso, oferecemos uma descrição detalhada do processo de desenvolvimento deste estudo.

3.1 Característica da pesquisa

Nossa pesquisa é descritiva, pois descrevemos as características presentes no fenômeno da legendagem criativa. Para isso, foram utilizados critérios para a coleta de dados que incluem observações sobre nossa visão dessas legendas. Como resultado, buscamos não apenas descrever, mas também oferecer explicações sobre as razões de tais fenômenos.

Nossa pesquisa é de caráter dedutivo, pois parte da hipótese de que, na tentativa dos criadores de legendas no *Reels* de serem criativos ou engraçados ao criar uma legenda, esses criadores podem cometer deslizos de comunicação, o que pode resultar em mal-entendidos ou impactos negativos na imagem da marca ou do criador de conteúdo. Gil (2008) diz que a pesquisa dedutiva se vale da descrição das características de determinada população ou fenômeno ou que vai estabelecer relações entre as variáveis.

Além disso, adota-se uma abordagem qualitativa para o processo de análise, enfatizando a qualidade do material selecionado e analisado. Gil (2008) destaca que a pesquisa qualitativa visa a explorações aprofundadas dos fenômenos desde a perspectiva dos participantes. O autor também aponta a importância da subjetividade e da interpretação na pesquisa qualitativa.

3.2 *Corpus* e seleção da pesquisa

Não seguimos um padrão para podermos coletar os vídeos de nossa análise, nos utilizamos dos primeiros vídeos que conseguimos acesso para podermos utilizar como material de pesquisa. O *corpus* da pesquisa é composto de 05 *Reels* (vídeos curtos) selecionados na plataforma *Instagram*, que apresentam legendagem interlinguística (legenda em um idioma diferente do áudio). A seleção focou em conteúdos mistos, evitando a escolha de vídeos restritos a um nicho específico. Observamos que a plataforma possui uma quantidade maior de vídeos

com legendagem intralinguística (legendas no mesmo idioma do áudio, no caso vídeos com legendas e áudios em espanhol).

O algoritmo do *Instagram* prioriza a divulgação desses conteúdos com legendas intralinguísticas, o que limitou a disponibilidade de vídeos interlinguísticos que estávamos buscando. E por conta disso houve dificuldade em relação a quantidade de vídeos que analisaremos e se iremos analisar somente legendas de perfis que tem o propósito de ensino de espanhol. Diante das dificuldades para poder juntar o material de análise, escolhemos os vídeos com os conteúdos mistos e diferentes perfis, já que foram os que conseguimos encontrar.

Analisamos os procedimentos da legendagem interlinguística em relação aos conteúdos de *Reels* do *Instagram* na perspectiva da legenda criativa. Além disso, consideramos os efeitos das práticas de tradução sobre a precisão e a clareza das legendas ao analisar os elementos pertinentes da tradução e da legendagem.

Todos os vídeos utilizados durante a pesquisa foram devidamente referenciados, as pessoas que apareceram nas partes que utilizamos para representar os aspectos das legendas tiveram seus rostos borrados para a preservação de suas identidades. Deixando bem claro, que o único material que é relevante para a pesquisa são as legendas e não a identificação dos envolvidos em relação às suas atuações nos vídeos selecionados. Usamos o programa de legendagem *Subtitles Edit*, se trata de um editor de legendas gratuito de código aberto que permite a criação, edição, ajustes e sincronização de legendas para vídeos. Suportando mais de 250 formatos de legenda, incluindo os mais populares como *SubRip (.srt)*, *MicroDVD* e *Advanced Sub Station Alpha (.ass)*. Com esse programa pudemos verificar a duração e quantidade de caracteres que estão presentes nas legendas analisadas.

Também utilizamos um identificador de fontes chamado *Aspose Font Detector*, que se trata de uma ferramenta online gratuita que permite identificar a fonte usada em uma digitalização, foto, esboço ou imagem. Com essa ferramenta pudemos identificar as fontes utilizadas nas legendas analisadas.

Com nossa análise temos a intenção de verificar se as legendas criadas por usuários do *Instagram* seguem os princípios básicos da legendagem estabelecidos pela TAV. No momento do nosso levantamento de pesquisa, encontramos legendas interessantes, porém, como nosso alvo eram as legendas interlinguísticas dos idiomas português e espanhol, percebemos que haveria um limite ao qual não sabíamos se poderíamos ou não o ultrapassar. Comentaremos os casos que encontramos brevemente aqui.

Primeiramente essas legendas eram no formato intralinguístico, um deles era envolvendo as duas culturas (Brasil e Argentina) onde os personagens se comunicam em

espanhol e mostravam como uma pessoa que estava aprendendo espanhol acabava se equivocando em relação aos demais falantes do idioma. Pois o brasileiro pensava que todos os países hispano falantes se comunicam da mesma maneira e que continham as mesmas gírias e claramente não é assim, cada país tem suas próprias características (mesmo se tratando da mesma língua).

No segundo caso era relacionado a um pai que comentou em um *podcast* sobre sua experiência em ajudar seu filho com as tarefas da escola, o qual o mesmo perdia constantemente a cabeça e acabava soltando alguns palavrões. Nesse caso em específico, foi notado alguns erros na legenda, porém, o mais curioso foi a adaptação feita para a legenda, na qual os palavrões que haviam no áudio original foram adaptados como “elogios” para passarem de forma mais leve. Porém, um ou outro palavrão foi mantido na legenda, o que se fosse realmente para censurar tais palavras o indicado seria censurar não as palavras nas legendas, como também no áudio.

Nesses dois casos foram percebidos também erros gramaticais e estruturais nas legendas, porém resolvemos não os utilizar em nossa análise por estar na situação intralingual, o que não era focado em nosso objeto de análise (mesmo que fosse relacionado a legendagem criativa).

3.3 Pontuar as categorias

As categorias da nossa pesquisa encontram-se divididas entre os aspectos aos quais compõem a legendagem, bem como nos aspectos da legendagem criativa que estão presentes no material selecionado. Também verificamos como as legendas criadas pelos usuários incluem ao público que necessitam do recurso de acessibilidade (surdos e ensurdecidos).

Com isso, fizemos um levantamento e escolhemos 5 vídeos com conteúdo em espanhol e legenda em português (vice-versa). Além de outros elementos como: o tipo de fonte, a cor, a métrica, a interferência cultural (quando há), a pontuação e os símbolos (como ruídos ou música) são todos examinados. Após a análise realizada, fizemos recomendações em relação a cada legenda.

Ao entender melhor os conceitos de legendagem interlinguística para a mídia digital *Instagram*, podemos aprofundar o conhecimento sobre como funciona a legendagem entre diferentes idiomas (por exemplo, áudio em espanhol com a legenda em português ou vice-versa) no contexto de vídeos publicados no *Instagram*. Isso envolve explorar como a tradução é adaptada para a plataforma, levando em consideração fatores como: o público-alvo; as limitações técnicas (o formato de vídeos curtos e rápidos como os *Reels* impõem restrições no

tempo e no espaço disponível para as legendas, exigindo adaptações do conteúdo traduzido), e em relação ao estilo e linguagem (o tom das legendas precisa estar alinhado com o estilo informal visual do *Instagram*, mantendo-se acessível e cativante para os espectadores). Então percebemos que, compreender esses conceitos ajuda a avaliar a eficácia das legendas em promover o entendimento, além de contribuir para estudos sobre a tradução audiovisual e acessibilidade nas mídias digitais.

Ao investigar o potencial das legendas interlinguísticas para a acessibilidade e clareza dos *Reels do Instagram*, podemos ver que a legenda tem em seu propósito permitir o acesso de pessoas com baixa audição ou ensurdecidas a terem acesso às mídias visuais, o criador da legenda precisa levar em consideração como sua legenda agrada ou não a esse público específico. Pois também, uma legenda com deslizes faz com que o usuário precise rever o vídeo mais de uma vez para ter certeza que a informação que está na legenda faz sentido para ele.

Em relação a identificar elementos da legendagem nos *Reels*, como: tipo de fonte, cor e métrica. Pode-se ver que se trata de um produto criado por pessoas amadoras, normalmente se utilizam de fontes e cores que mais agradem a estética do vídeo, em alguns casos essas escolhas são importantes, pois se for escolhido um tom de amarelo os espectadores podem achar a cor desagradável e não ficar no vídeo por muito tempo, a fonte também é algo que deve-se levar em consideração e ter cuidado, fontes muito elaboradas podem parecer ridículas ou em alguns casos também dificultar a compreensão do que está escrito.

Ao refletir sobre os deslizes de língua que ocorrem na tradução para a legendagem interlinguística de *Reels*, é possível perceber que, em alguns casos, erros podem surgir na composição das legendas. Esses deslizes podem ocorrer devido a uma digitação incorreta, o que já compromete o sentido, ou pela tradução literal de expressões do idioma original. É importante lembrar que algumas palavras ou expressões têm significados específicos que não se traduzem de forma direta, exigindo, por vezes, adaptações ou a inclusão de notas explicativas para garantir a compreensão adequada no idioma de destino.

E ao sugerir um padrão para a legendagem interlinguística criativa, a fim de melhorá-la. Sabendo que a legendagem criativa permite que os usuários fujam dos padrões tradicionais de legendagem, e adequando as suas legendas às suas preferências. Queremos sugerir a probabilidade de melhora da legenda de criadores/usuários amadores, sem privar os mesmo de brincar com sua criatividade. Queremos mostrar formas de como eles poderiam explorar melhor o campo das legendas e não limitá-los.

3.4 Procedimentos éticos

Durante a análise da nossa pesquisa, todos os vídeos selecionados foram devidamente referenciados, garantindo assim a conformidade com as normas de citação e dos direitos autorais. Assim como também em função de proteger a privacidade dos criadores de conteúdo, qualquer identificação das pessoas como seus rostos foram borradas, assegurando-se a preservação da identidade dos indivíduos envolvidos. É importante ressaltar que o foco da nossa pesquisa se encontra exclusivamente na análise das legendas e não das pessoas que atuam nos vídeos.

3.5 Conhecendo a trajetória do *Instagram*

O *Instagram* (anteriormente chamado “Burbon”) surgiu por volta de fevereiro de 2010, sendo criado e desenvolvido por uma dupla de colegas universitários chamados Kevin Systrom e Mike Krieger. Os mesmos tinham uma ideia inovadora e acreditavam no poder da comunicação através das imagens, assim como também no poder dos celulares que poderiam ajudar a hospedar as fotos.

Em 2012 houve a aquisição do *Instagram* pelo *Facebook* e passou assim a ser disponibilizado para os dispositivos *IOS* e *Android*, ademais, também foi disponibilizado em formato de *site* para ser usado em computadores. Já em 2013 foi agregado ao aplicativo o recurso *Direct*, o que permitia que os usuários pudessem se comunicar entre si de maneira privada, podendo trocar fotos e vídeos, algo similar ao que já tinha no *Facebook Messenger*. Ainda nesse período de tempo o *Instagram* liberou os vídeos de 15 segundos em sua plataforma.

Já em 2015 o aplicativo ganhou a ferramenta de pesquisa, o que possibilitou o aumento da visibilidade dos conteúdos. No ano seguinte, 2016, seguindo a influência da rede social *Snapchat*, o aplicativo ganhou a proposta de *Stories*, que possibilita a exibição de imagens e vídeos que são apagados após 24 horas. Também no mesmo ano foi adicionado a ferramenta *Lives* que permitia fazer transições de vídeo ao vivo. Em 2017 como forma de ganhar mais interações dos usuários, o aplicativo ganhou uma nova atualização trazendo os filtros (que era um recurso bastante utilizado pelo *Snapchat*). O *Instagram* criou o recurso de máscaras, rebobinar, filtros, juntamente com *boomerangs* e o estilo de filmagem “mãos livres”.

No ano de 2018 nasceu o *IGTV*, a principal ferramenta de vídeos da companhia e um dos seus maiores investimentos. Também foi habilitada a função de conversas com grupos de amigos por chamada de vídeo em grupo, algo que já acontecia em outras aplicações (como *Skype*, *Whatsapp* e *Hangouts*).

Em 2019, uma das mudanças que gerou polêmicas e que dividiu opiniões foi o fim da visualização do número de curtidas das publicações. Que segundo o que foi publicado pela própria rede, era uma maneira de promover a conexão através do conteúdo e não dos números. Também nesse período, houve mais recursos de câmeras, mais filtros e o chamado *Create Mode*, que trazia um espaço com mais ferramentas voltadas para a edição, sendo uma alternativa na hora de compartilhar fotos e vídeos. Nesse ano entrou também o recurso de criar cenas no *Instagram*. Ideia essa que já existia no mercado através do *Tiktok*, uma nova função que permitia a gravação de vídeos com músicas ou com a velocidade aumentada.

Ademais, a plataforma permite o uso das legendas de forma automática como um recurso de acessibilidade para pessoas surdas e ensurdecidas, os criadores de conteúdos podem ativar essa função em seus vídeos, permitindo que a legenda apareça simultaneamente. Em contraposição, em alguns vídeos podem não aparecer legendas mesmo com a função ativada, pois, o criador pode não permitir o uso de legendas em seu vídeo.

3.6 Critérios de escolha da pesquisa

A diversidade é um elemento central em nossa pesquisa sobre legendagem criativa, que oferece múltiplas possibilidades de uso. A legendagem criativa permite que os usuários explorem diferentes formatos, desde legendas curtas ou longas até legendas humorísticas ou enriquecidas com emojis⁸, que podem conferir um toque pessoal e expressivo. Além disso, o uso de elementos visuais, como variações de fontes, cores e layouts, destaca palavras-chave, cria efeitos visuais e enfatiza as ideias do usuário, contribuindo para diferentes atmosferas e enriquecendo a experiência comunicativa.

A legendagem criativa é o nosso foco, e ela engloba tanto a tradução entre idiomas (interlinguística) quanto a criação de legendas no mesmo idioma (intralinguística). O que define a escolha de um tipo ou outro é o público e a intenção comunicativa. Um exemplo disso são os perfis de ensino de idiomas, que usam legendas intralinguísticas para fins pedagógicos, como mostrar erros comuns. Para auxiliar no aprendizado, esses perfis recorrem à legendagem interlinguística, apresentando o vocabulário em ambas as línguas e evidenciando as nuances entre elas.

Uma das principais dificuldades encontradas em nossa pesquisa foi a limitação imposta

⁸ Os emojis são pequenos ícones gráficos utilizados para transmitir sentimentos, ideias, objetos ou conceitos visualmente em mensagens de texto, redes sociais, e-mails e outros canais de comunicação digital. Eles auxiliam na complementação ou até na substituição de palavras, tornando as interações na internet mais expressivas e descontraídas.

pelo algoritmo do *Instagram*, que prioriza conteúdos com legendas intralinguísticas. Isso dificultou a identificação de vídeos com legendagem intralinguística, prejudicando a coleta de dados necessária para nossa análise.

No contexto desta pesquisa, consideramos como critérios de escolha: vídeos com legendagem interlinguística, vídeos com legendas automáticas geradas por conversão de áudio, vídeos voltados para o cotejo de vocabulário disponibilizados por contas de professores de idiomas, e memes com teor contrastivo na análise de conteúdos entre português e espanhol.

4 ANÁLISE DOS *REELS* DO *INSTAGRAM*

Neste capítulo analisamos as legendas interlinguísticas nos *Reels* do *Instagram*, com distintos conteúdos. Os mesmos têm como base as legendas interlinguais dos idiomas Espanhol e Português. Como pontos de análise de todos os vídeos, são analisados as legendas e o modo do qual as mesmas foram criadas, quais nuances elas apresentam e como essas nuances podem atrapalhar a compreensão do público. Ao final, na última seção desse capítulo deixamos nossas sugestões em relação às legendas, trazendo alguns pontos que podem ser desenvolvidos e melhorados aos adeptos da legenda criativa. Trouxemos como um recurso de nossas análises o *QR Code*, como forma de facilitar o acesso aos vídeos, bem como o link dos mesmos em baixo dos *QR Codes*.

Com nossa análise, percebemos o que o ato de traduzir influência nas legendas e como essas traduções são feitas, assim como Jakobson (1959) traz em seus estudos referentes à tradução. Anteriormente à tradução estava mais presente na literatura e conferências nacionais, agora está em diferentes áreas e sua concepção tem se expandido gradualmente se adaptando nos contextos atuais.

Na análise dos vídeos revela um aspecto central abordado por Larissa Costa (2011) em seu trabalho sobre **Audiodescrição – modalidade de tradução audiovisual: tradução ou adaptação?** Segundo a autora, a compreensão da tradução evoluiu ao longo do tempo. Inicialmente, a tradução era vista como uma simples correspondência entre palavras, ou seja, uma tradução direta que buscava equivalência entre as línguas. Com o tempo, essa visão se expandiu para incluir componentes sintático-lexicais, reconhecendo que a tradução é um processo de negociação ou mediação que leva em conta as diferenças culturais e históricas. O que podemos ver em relação à tradução realizada nas legendas dos vídeos selecionados, é que os criadores focam unicamente na tradução direta das palavras. O que podemos notar em alguns aspectos das legendas criativas, em alguns casos há adaptações nas legendas que evidenciam a questão da referência cultural e da historicidade para permitir maior sentido e compreensão pelo público.

4.1 Quando duas culturas se encontram

O primeiro vídeo que escolhemos para nossa análise, se trata de uma espécie de entrevista na rua, no qual o criador do conteúdo aborda de forma espontânea as pessoas e

conversa sobre distintos assuntos. No vídeo em questão podemos notar que o “repórter” é um brasileiro e o entrevistado é um turista colombiano, uma das perguntas feitas ao colombiano é a respeito da sua preferência em relação aos dois países (Colômbia e Brasil), e o homem responde que Brasil, por causa de seus aspectos, o entrevistado ainda deixa claro que esteve em outros países da América Latina, como Peru; Bolívia; Argentina; Chile e Uruguai, mas que Brasil tem ganhado seu coração. O estrangeiro destaca os pontos favoráveis do Brasil. O vídeo faz alguns outros comparativos entre os países Brasil e Colômbia como: clima, mulheres, gente maravilhosa e amável, carros lindos, praias lindas, segurança e sua situação financeira que no Brasil está melhor. A seguir, temos a imagem 02 que ilustra uma parte do vídeo e ao seu lado há um *QR Code* e o link para o vídeo na íntegra.

Imagem 02 – Entrevista com um colombiano



Fonte: Print nosso

Acesse o *QR CODE*



<https://www.instagram.com/reel/C-GcOAKSQAd/?igsh=MTJ2a2lnaXRtbm55ag==>

Para podermos verificar a questão das métricas presentes na legendagem, utilizamos o programa *Subtitle Edit*, pois, com esse programa seria mais fácil sabermos se a duração das legendas estava de acordo com as normas de legendagem, ou seja, se preservava o limite de 16 caracteres por segundo de fala. A seguir, temos uma tabela com informações técnicas que mostra os pontos que encontramos presentes na legendagem, veja a tabela 5.

Tabela 5 - Resultados técnicos

| | |
|-----------------------------|---|
| Idiomas | Dois homens falam em idiomas diferentes: português e espanhol, porém, a legenda se encontra apenas em português. |
| Duração | O vídeo tem a duração de 1 min; As legendas têm durações variadas. |
| Estilo | Uso de <i>pop-ups</i> para palavras em destaque, saindo da estrutura padrão (1 a 2 linhas). Coloração das legendas: Legenda do brasileiro: tom de amarelo; Legenda do colombiano: tom mais claro de azul; Outras cores: Vermelho e verde; A cor mais aceita é branca com sombreamento preto. |
| Localização | Legendas centralizadas na tela. |
| Ênfase | Algumas palavras têm aumento considerável de tamanho; Todas as legendas estão em maiúsculas, diferindo da forma convencional. |
| Sincronização | Legendas têm tempo de duração considerável; Aceleração na aparição das legendas acompanha a velocidade da fala. |
| Erros | Pequenos erros de digitação em conectivos na legenda referente ao discurso do colombiano. |
| Foco da Câmera | Legendas correspondem à pessoa que está falando, com foco da câmera alinhado a essa dinâmica. |
| Influência literária | Já em sentido de transferência literária em relação a legenda, notamos que não houve. |

Fonte: Elaboração nossa.

Como podemos observar na Tabela 5, a legendagem do vídeo é realizada de forma simples, mas está bem estruturada. Em relação à interferência literária ou cultural entre os dois idiomas, não houve, pois a tradução do espanhol para o português foi feita de maneira direta (A tradução da legenda foi direta e literal, sem alterações para se adequar ao novo idioma).

Observamos que a escolha das cores das legendas reflete a nacionalidade dos falantes: o brasileiro com a cor amarela e o colombiano com o tom de azul. Essa seleção de cores evidencia a associação direta com as respectivas nacionalidades, ainda que ambas as cores estejam presentes nas bandeiras dos dois países.

Segundo os pesquisadores Díaz-Cintas e Sánchez (2022, p. 9-10), é tarefa do formatador escolher as fontes e os estilos apropriados para diferentes contextos nas legendas, tais como diálogos, vozes em off, pensamentos internos e diálogos em rádio ou televisão. Ademais, cabe ao formatador empregar elementos como itálico ou cores contrastantes, visando simplificar a identificação das diversas informações passadas, favorecendo um entendimento mais

aprimorado pelo público. O formatador também precisa assegurar a legibilidade, selecionando alternativas que não afetem a leitura, além de garantir a inclusão de elementos visuais extras, como esclarecimentos sobre caracteres de outras línguas ou textos que aparecem na tela. Instrumentos técnicos, como o filtro *Textsub*⁹, podem ser usados para ajustar esses componentes de forma exata, alinhando-os com a animação da cena. No que se refere ao processo de tradução da legenda, observa-se que, além da utilização da tradução interlingual conforme estudado por Jakobson (1959), a tradução foi realizada de maneira direta, mantendo a forma de expressão típica do falante colombiano.

Chaume (2012) discute a complexidade do trabalho do tradutor audiovisual, destacando que este profissional precisa atuar em diversos níveis simultaneamente. O tradutor deve criar diálogos que se integrem aos elementos da cena, adaptando-os para que fiquem mais sincronizados com as limitações de tempo e espaço na tela. Nesse contexto, observa-se que o criador da legenda optou pelo formato *pop-up*, visando garantir que a sincronização entre a legenda e o áudio ocorresse de forma mais precisa, mantendo o ritmo adequado. A sincronização é um aspecto essencial das legendas audiovisuais, mas a duração em que elas permanecem na tela também precisa ser cuidadosamente considerada, especialmente no formato *pop-up*. Se as legendas desaparecerem muito rápido, isso pode dificultar a compreensão das informações que estão sendo transmitidas.

O que pode ter influenciado a escolha dos elementos que encontramos na legenda deste vídeo, pode ter ocorrido como uma forma de chamar a atenção do espectador e ao mesmo tempo não o deixa cansado com muitas informações na tela. Porém, deve-se ter cuidado, pois legendas *pop-up* passando muito rápido dificultam a compreensão do espectador, pois o mesmo estará atento a todos os elementos que estão à sua frente e pela passagem rápida da legenda pode passar alguma informação despercebida. E esse tipo de legenda também dificultaria a compreensão de pessoas que necessitem da função de acessibilidade, fazendo assim com que vejam o vídeo mais vezes para poderem compreender as informações passadas.

4.2 Erros em expressões cotidianas para aprendizes de E/LE

O segundo vídeo, tem a duração de 14 minutos e podemos notar o formato semelhante ao primeiro, porém, agora se tratando de duas mulheres, uma portuguesa de Portugal e outra

⁹ O filtro TextSub é uma ferramenta utilizada em softwares de edição de vídeo que permite adicionar arquivos de legendas, geralmente nos formatos .ssa, .ass ou .srt, diretamente ao vídeo durante o processo de renderização ou conversão.

espanhola da Espanha. A proposta do vídeo é o jogo de palavras dos dois idiomas. A legenda se encontra na parte um pouco abaixo do centro e está dividida por fontes da cor branca e com tarjas da cor vermelha e verde, como mencionado anteriormente com Díaz-Cintas; Sánchez (2022), a escolha em relação as cores e estética da legenda é feita para poder chamar a atenção do público, não só isso podemos ver que a eleição as cores vermelha e verde simboliza a nacionalidade dos países Espanha e Portugal.

A seguir, apresentamos a tabela 6 com a ficha técnica referente aos aspectos observados na legenda. Nela, reunimos as principais informações que conseguimos identificar durante a análise, oferecendo uma visão detalhada sobre as escolhas e características da legenda em questão.

Tabela 6 - ficha técnica da legenda

| | |
|----------------------|---|
| Idiomas | Português de Portugal; Espanhol da Espanha. |
| Duração | Vídeo: 14 segundos. Legendas: 3 segundos. |
| Estilo | Fonte: Arial Rounded ou Comic Sans MS. Fonte em cor branca; Tarjas nas cores vermelha e verde; Bandeiras no lado esquerdo das legendas; Em alguns momentos a legenda em espanhol fica em duas linhas; A legenda em espanhol está em um tamanho um pouco maior do que a legenda em português. |
| Sincronização | A legenda fica na tela durante a frase falada pelas duas pessoas (sem <i>pop up</i> das palavras). |

Fonte: Elaboração nossa

Na tabela 6, foi possível examinar aspectos importantes da composição da legenda, principalmente em relação à composição estética da legenda. Também foi possível observar durante a análise, que há um momento que a quantidade de linhas da legenda em espanhol fica em duas linhas e a em português em 1, fazendo com que a composição das legendas do vídeo se encontre com 3 linhas, sendo o correto ter até 2 linhas. Sobre os desafios da legendagem em relação a duração, Gambier (2004) explica que as pessoas leem uma carta em aproximadamente

1/12 de segundo, e que 24 imagens passam em um segundo. esse estudioso ainda salienta que “[...] a legenda consiste em no máximo duas linhas em vídeos, dvds e televisão e uma linha não inclui mais de 36 caracteres com espaço. Assim, o problema relacionado à duração ocorre decorrente da simultaneidade da duração da leitura e da duração da apresentação do texto” (Gambier, 2004, p. 8). Em algumas legendas criativas de alguns sites há legendadores que respeitam esse padrão de linhas, claro que a quantidade de caracteres pode variar.

Na tabela 7, fornecemos uma descrição minuciosa da legenda examinada, contendo informações sobre os aspectos principais observados durante a análise, como a sincronização, o formato e a adaptação dos diálogos. Esta tabela visa proporcionar uma visão nítida e direta dos componentes da legenda, simplificando a compreensão do processo de tradução de conteúdo audiovisual.

Tabela 7 – Jogo de palavras

| Português | Espanhol |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| Como foi a prova de português?” | ¿como fue la prueba de protugués? |
| Bien bem perfeito | Bien bien perfecto |
| How foi o seu o espanhol? | ¿y el tuyo cómo ha ido el de español? |
| ”Muito bem, obrigada” | Muy bien, muchas gracias |
| Sim, sim, eu me mantenho aquecido | Sí sí, voy abrigada |
| aquecido | abrigada |

Fonte: Descrição nossa

Notamos na tabela 7, que há um deslize na palavra *How* que está em inglês para e que significa “*Cómo*” que aparece na legenda de cima de espanhol, provavelmente foi utilizado algum gerador automático de legenda para que esse erro pudesse ocorrer. Na tabela 6 também conseguimos notar o erro em relação as aspas, isso pode ter ocorrido devido o sinal gráfico ter sido colocado muito perto da bandeira de Portugal, e isso deve ter influenciado a posição errada, deveria ter tido um espaço antes de colocar a aspas.

O vídeo ilustra os equívocos que podem ocorrer quando se aprende uma nova língua, particularmente por causa da semelhança entre algumas palavras e estruturas gramaticais. Na nossa avaliação, notamos algumas falhas na organização das legendas. Um aspecto crucial a ser ressaltado é a complexidade de compreensão que isso pode provocar, particularmente para aqueles que se apoiam nas legendas como meio de acessibilidade. Esses usuários podem se perder com as informações na legenda e, mesmo que assistam ao vídeo várias vezes, ainda enfrentariam problemas para entendê-lo adequadamente.

Outro deslize que podemos notar está em relação à legenda em português, pois nessa legenda aparece a palavra “Bien” que é uma palavra do espanhol, e outro ponto que podemos notar nessa imagem é a repetição da palavra “Bien” que está repetida duas vezes na legenda referente ao espanhol. Na legendagem padrão, normalmente palavras que se repetem no áudio, não são repetidas na legenda, assim como explica Gambier (2007) que “a legenda elimina traços orais, como efeitos estilísticos, declarações de endereço, formas de polidez, declarações iniciais, falsos começos, autocorreção, frases de elipse, repetições, explicações etc.” (Gambier, 2007, p. 53). Isso acontece porque a legenda padrão preza pela condensação da escrita.

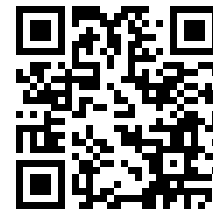
Nas últimas partes, além da repetição de palavras nas legendas, há também um erro gramatical. Além disso, podemos perceber um toque de humor na legenda. O erro “voy abrigada” é uma resposta equivocada à frase “muito bem, obrigada,” demonstrando uma confusão entre as palavras "obrigada" (agradecimento) e "abrigada" (estar vestida com abrigo). A forma correta de responder seria “muchas gracias” e não "voy abrigada". Essa troca de palavras altera o sentido original, resultando em uma frase inesperada e cômica, pois, em vez de agradecer, a personagem acaba dizendo algo incoerente. O humor é intensificado pelo emoji ao final da frase, indicando que a intenção é provocar risos ou adicionar um elemento divertido.

Imagem 03 – Erro de palavra e significado



Fonte: Print nosso

Acesse o QR CODE



<https://www.instagram.com/reel/C2eiKJcIkvQ/?igsh=b3VmMTRoOXk4MmRr>

Na imagem 03, podemos ver a influência da língua materna da pessoa que está aprendendo espanhol em relação a forma de agradecer algo. A parte “voy abrigada”, como mostra na legenda em português significa “se manter aquecida”. Esse erro é comum para pessoas que estão no início de sua aprendizagem de um novo idioma e buscam palavras de sua língua materna para referir a uma palavra que não lembram em outro idioma. Além disso, podemos notar um emoji que sinalizar o sentido de humor na legenda, o que normalmente não notamos em legendas profissionais. Mas, é uma boa escolha já que pode ajudar pessoas com necessidades específicas a entender que naquele momento tem o intuito de causar humor ao espectador.

No final do vídeo, surge uma explicação sobre os termos “Obrigado” e “Abrigado”, apresentada em uma faixa branca com letra preta. Simó (2005) discute as possibilidades alternativas proporcionadas pelas legendas criativas, ressaltando que os *fansubbers*, ao se depararem com as estratégias simples e as traduções domesticadas das legendas convencionais, desenvolveram um método próprio. Esta estratégia emprega diversas fontes, cores e posições, além de incluir notas e glosas na tradução, proporcionando um método de legendagem mais interativo e personalizado.

Examinamos que as normas de legendagem deste vídeo não estão em conformidade com as normas profissionais, mesmo sendo uma legenda criativa. É crucial tomar cuidado com as decisões escolhidas neste processo. Podemos nos basear nas funções descritas por Díaz-Cintas; Sánchez (2022), que enfatizam que cada fase da legendagem requer procedimentos específicos e deve ser executada com cautela, mesmo em produções caseiras. Apesar de uma única pessoa conseguir administrar todas as tarefas com recursos limitados, isso pode ser exaustivo e levar a falhas que não são percebidas. Portanto, é crucial revisar o conteúdo, o plano de ação e o resultado final.

4.3 Três legendas em três estilos diferentes

No terceiro vídeo é um trecho retirado do filme *Shrek*, no qual mostra dois personagens conversando sobre um terceiro. Podemos notar que há três versões referente a esse trecho do filme, com as três dublagens em português (Brasil) e duas em espanhol (da Espanha e do México). Mostrando as adaptações que foram feitas em cada versão, e mostrar as diferenças que acontecem em relação às duas versões de espanhol – normalmente quando há versão de espanhol, tem sua versão ibérica e latina. Na imagem 04, pode-se ver melhor como foi dividido as três versões com suas respectivas dublagens e legendagem.

Imagem 04 – Três versões de legendagem do filme *Shrek*



Acesse o QR CODE



https://www.instagram.com/reel/C5bnB_TPy4T/?igsh=cXZ0eHV0ZDg0M2lo

Fonte: Print nosso

Na Tabela 8 a seguir, apresentamos a transcrição das falas dos personagens, acompanhadas de suas respectivas versões em português e espanhol. Essa tabela visa facilitar a comparação entre as duas traduções, destacando as diferenças e semelhanças na adaptação das falas para cada idioma.

Tabela 8 – Transcrição das falas dos personagens

| Português (Brasil) | Espanhol (Espanha) | Espanhol (México) |
|---|--|---|
| Biscoito: - Eu falo... - conhece o soldado? | Jengi: - De acuerdo, os lo diré! - Conocéis vos, conocéis acuento... Mambrú? | Gingy: - De acuerdo, te lo - Tú conoces a Pin Pon? |
| Lord Farquaad: - O soldado? | Lord Farquaad: - Has dicho Mambrú? | Lord Farquaad: - A Pin Pon? |
| Biscoito: - É, o soldado! | Jengi: - Sí Mambrú! | Gingy: - Sí, PinPon! |
| Lord Farquaad: - Sim, eu conheço esse soldado... - O de cabeça de papel? | Lord Farquaad: - Sí, me suena mucho Mambrú... - Mambrú se fue a la guerra? | Lord Farquaad: - Sí, es un muñeco - Muy guapo y de cartón. |
| Biscoito: - Bom, ela se casou com aquele soldado... | Jengi: - Sí, mire usted mire usted qué pena | Gingy: - Sí! - Se lava su carita con agua y con jabón |
| Lord Farquaad: - Aquele soldado? | Lord Farquaad: - No sé cuándo vendrá | Lord Farquaad: - Con agua y con jabón? |
| Biscoito: - Ehhh, aquele soldado! | Jengi: - Do re mi do re fa | Gingy: - Sí se lava la carita! |

Fonte: Criação nossa

Em seu aspecto, as três versões estão divididas na tela, sendo a brasileira a primeira e as espanhol em sequência. Para diferenciar as versões no canto esquerdo da tela tem a bandeira de cada país, a legenda diferencia o diálogo dos personagens com a cor branca e amarela. As legendas aparecem em diferentes partes da tela, o que em princípio pode dificultar seu acompanhamento. Cada trecho (idioma) traz um personagem distinto para se referir a terceira pessoa – que é o soldado cabeça de papel. Nas suas versões em espanhol é conhecido de forma diferente, em espanhol de Espanha é conhecido como “Mambrú” e no espanhol de México é conhecido em “Pin Pon”. Em algumas dublagens, os nomes dos personagens podem ser adaptados para a língua local e isso pode gerar algumas variações em relação aos nomes.

Ao examinar essa legenda, notamos e conseguimos entender o que havíamos trazido anteriormente relacionado ao estudo de Nord (2002) sobre as referências culturais e como elas acontecem. Conseguimos ver que cada versão do trecho traz uma referência em relação aos seus personagens, referências essas que provocam certo humor em relação a interação dos personagens.

A Tabela 9, a seguir, apresenta os aspectos técnicos mais relevantes identificados na avaliação da legenda deste vídeo. Nesta, ressaltamos as características mais significativas ligadas à sincronização, adaptação e outros fatores que afetam a qualidade e a efetividade da legenda no cenário do audiovisual.

Tabela 9 - Pontos técnicos

| | |
|--------------------|--|
| Idiomas | Contêm dois idiomas (Espanhol e Português); Uma variação, no idioma espanhol latino (México) e o Ibérico (Espanha). |
| Duração | Vídeo: 50 seg; Legenda em português: 17 seg; Legenda em espanhol da ES: 17 seg; Legenda em espanhol de MEX: 16 seg; |
| Estilo | Não contém sombreamento ou tarja; Fonte: Arial Cor da fonte: Branca. |
| Localização | As legendas em português e o espanhol Iberico estão na parte superior, |

| | |
|-----------------------------|--|
| | já a legenda referente a versão do espanhol mexicano, se encontra na parte inferior no limite da linha com a versão Ibérica. |
| Influência Literária | Os personagens nas três versões mudam de nome, fazendo referência a um personagem conhecido em cada país, o único personagem que não teve mudança de nome foi o Lord Farquaad. |

Fonte: Tabela nossa

Em relação aos erros, na legenda referente a brasileira, há um erro na questão da cor do personagem do Lorde Farquaad, sua cor é amarela e a legenda mostra na cor branca na parte “o de cabeça de papel?”, podemos supor que o criador não notou o erro no momento que estava fazendo a legendagem e acabou publicando sem notar. Outro erro que podemos notar nessa mesma legendagem portuguesa é a palavra “cabeça” que está em espanhol “cabeza”.

Ademais, foi possível identificarmos como cada versão deve sua própria adaptação em relação às referências culturais, além disso, o personagem do biscoito e do soldadinho de chumbo tiveram seus nomes trocados, entretanto, somente o Lord Farquaad manteve seu nome nas três versões.

4.4 Entendendo letra de uma música

No quarto vídeo, trata-se de um vídeo de uma música em espanhol, *Si no estás*, do cantor Iñigo Quintero. Podemos observar uma descrição sobre o conteúdo do vídeo centralizado na parte superior da tela, onde faz menção a alguém que (supostamente) depois de um tempo consegue compreender as letras das músicas em espanhol que escuta. Na imagem 05, podemos ver a composição das legendas.

Podemos ver na parte superior a descrição referente ao sentido e motivo do vídeo e na parte inferior da tela podemos notar duas legendas nos idiomas português (Brasil) e espanhol (Espanha). A legenda em espanhol aparece com o símbolo da bandeira da Espanha e com borda branca, o que dá maior visibilidade e chama a atenção do público para a legenda. Já abaixo da legenda em espanhol, vemos a descrição em português, podemos notar a bandeira do país (Brasil) e não vemos bordas brancas na legenda igual na legenda em espanhol. Outro ponto é que a legenda em português está com a fonte com a cor amarela, e ambas as legendas contêm o mesmo estilo de fonte.

Imagem 05 – Agora compreendo a letra



Acesse o QR CODE



https://www.instagram.com/reel/C_jvtH N8Ix/?igsh=ZXRiZGp3aTVpMmI5

Fonte: Print nosso

A seguir, apresentamos a tabela 10 com a ficha técnica da legenda do vídeo. Com essa ficha, será possível compreender de maneira mais detalhada os aspectos observados durante a análise, proporcionando uma visão mais clara sobre as escolhas técnicas e linguísticas feitas na construção da legenda.

Tabela 10 – Detalhes técnicos da legenda

| | |
|--------------------|--|
| Idiomas | Áudio em espanhol e duas legendas Primeira em espanhol; Segunda em português. |
| Localização | Estão localizadas perto do centro da tela, na parte inferior. |
| Estilo | Fonte: Arial, Verdana (ou algo similar); A legenda em espanhol tem uma tarja de cor branca; A fonte da legenda em espanhol é da cor preta; A legenda em português tem a cor amarela; Bandeiras no início da legenda. |
| Duração | Vídeo: 29 seg. Legenda: variada, entre |

| | |
|----------------------|--|
| Sincronização | Há sincronização entre a legenda, o áudio original e a imagem. |
|----------------------|--|

Fonte: Tabela nossa

A seguir, apresentamos a tabela 10, que contém a descrição detalhada da letra da canção, juntamente com a tradução da legenda do Espanhol para o Português. Essa tabela visa proporcionar uma compreensão clara e precisa do conteúdo da música, facilitando a análise das diferenças e nuances entre os dois idiomas.

Tabela 11 – Transcrição do vídeo: ahora sí entiendo la letra

| Espanhol | Português |
|---|---|
| Que no sea donde voy | Eu não sei pra onde vou |
| No es real | Não é real |
| Hace ya tempo te volviste uno más | Faz tempo que você se tornou só mais um |
| Y odio cuando estoy | E eu odeio quando estou |
| Lleno de este veneno | Cheio desse veneno |
| Y oigo Trueno si no estás | E ouço trovões quando você não está aqui |
| ¿Qué me has hecho? | O que você fez comigo? |
| ¿Dónde estoy? | Onde eu estou? |
| Se me aparecen 1000 planetas de repente | Aparecem mil planetas, para mim, de repente |
| Esto es una alucinación | Isso é uma alucinação |

Fonte: Transcrição nossa

Conseguimos ver com a descrição das estruturas das duas línguas. Buscamos a letra oficial com a tradução e podemos notar que, provavelmente a usuária também deve ter buscado a letra com o seu significado para não ter falhas na sua legenda. O interessante se faz em relação a escolha dos elementos selecionados pela criadora, que fez com que as legendas aparecessem de forma leve e ao mesmo tempo sincronizado com o áudio. Um único erro foi notado, na palavra “Trueno”, em que uma das letras está em maiúsculo, sendo que deveria estar em minúsculo.

4.5 Audição no *The Voice*

No vídeo podemos notar que se trata de um trecho de um programa conhecido *The Voice*, onde uma jovem canta a música “Corazón partio” do cantor espanhol Alejandro Sanz. Podemos notar que o áudio está em espanhol e a legendagem em português. Algo interessante que notamos foi a fonte utilizada no vídeo, a fonte parece ser delicada combinando assim com a atmosfera do vídeo e da música.

A seguir, disponibilizamos na tabela 12, a descrição técnica da legenda do vídeo em análise. O propósito desta tabela é oferecer detalhes sobre a legenda, possibilitando uma avaliação mais detalhada dos elementos técnicos envolvidos na tradução e na adaptação do conteúdo para o público.

Tabela 12 - Detalhes técnicos da legenda da letra do *The Voice*

| | |
|--------------------|--|
| Idioma | Áudio: Espanhol. Legenda: Português. |
| Duração | Vídeo:49 seg. Legenda: A legenda tem duração variada, seguindo a sincronia de acordo com o áudio. |
| Estilo | Quantidades de linha: 1 única linha Fonte: Manuscrito; Handwriting; Dancing Script; Pacifico; Amatic e KG Always a Good Time. Cor da Fonte: branca. |
| Localização | A legenda está localizada no centro da tela. |

Fonte: Criação nossa

Como podemos observar na tabela 12, identificamos algumas possíveis legendas que o criador pode ter utilizado. No entanto, não conseguimos determinar com precisão, pois diferentes fontes, dependendo do seu formato, podem ser semelhantes a outras fontes. Na imagem a seguir, conseguimos observar que a legenda está centralizada na tela, e logo abaixo dela é possível observar uma marca d'água do perfil. Essa disposição pode ser visualizada na Imagem 06, que ilustra a configuração do vídeo analisado.

Imagem 06 – Legendagem de canção



Fonte: Print nosso

Acesse o QR CODE



https://www.instagram.com/reel/C_jvt_eHN8Ix/?igsh=ZXRiZGp3aTVpMm15

Na legenda que aparece na imagem 06, podemos notar que a fonte da letra está em caixa alta, mesmo que a letra esteja com uma fonte delicada, a caixa alta dá a ideia de grito, alteração no tom da voz. Há pessoas que descrevem desconforto em relação a caixa alta em legendas, como se para eles perdessem a concentração. Por essa razão sugerimos que os criadores da legenda melhorassem a composição das letras nos trabalhos futuros.

Na sequência trouxemos a tabela 13, a qual contém a tradução da letra da canção para o português. O propósito desta tabela é proporcionar uma visão nítida do conteúdo lírico, possibilitando uma avaliação mais detalhada da tradução e das decisões tomadas para adequar a música ao público de língua portuguesa.

Tabela 13 – Transcrição da legenda em português da música

| Português |
|---|
| Por que me curou quando estava ferido? |
| Se hoje me deixa de novo o coração partido? |
| Quem vai entregar suas emoções pra mim? |
| Quem vai pedir que eu nunca lhe abandone? |
| Quem me cobrirá esta noite se faz frio? |
| Quem encherá de primaveras este janeiro |
| E baixará a lua para que brinquemos? |
| Me diga se você vai |
| Me diga meu amor |
| Quem vai me curar |
| O coração partido? |

Fonte: Criação nossa

Por se tratar de uma letra de uma música, supomos que a pessoa que fez a legendagem utilizou de algum recurso para conferir a letra da música em português. O criador se atentou em relação a sincronização da voz da jovem que está cantando com o tempo que a legenda da letra da música ficou em tela, como a música foi cantada de uma forma mais lenta possivelmente isso ajudou com a sincronização.

4.6 Sugestões para a legendagem criativa do *Instagram*

Como mencionado anteriormente, nosso intuito não é julgar as legendas criativas, visto que elas são feitas para atender ao público-alvo de cada criador e, muitas vezes, têm como objetivo principal se tornarem virais. No entanto, sugerimos alguns pontos que podem tornar a legendagem mais agradável.

Conforme observado em trabalhos anteriores de Bolaños-Gracia-Escribano (2021), O'Sullivan; Cornu (2018) e Franco (2007), o tema dos avanços da legenda está diretamente ligado ao avanço tecnológico ao longo dos anos. Com isso em mente, recomendamos que os criadores de legendas criativas procurem sites e programas que possam auxiliar na elaboração de suas legendas. A compreensão de mais softwares e websites dedicados à legendagem permite que o produtor de conteúdo deixe suas legendas mais fluidas e cativantes. Hoje em dia, existem vários programas gratuitos e de código aberto que possibilitam a qualquer indivíduo criar suas próprias legendas de maneira simples.

Um aspecto positivo é a diferenciação de falantes por meio da cor da legenda, como ocorre na legendagem europeia, o que também garante acessibilidade a pessoas surdas ou com deficiência auditiva. Ao perceber a mudança de cor, o espectador identifica facilmente a troca de falante. No entanto, observamos nos vídeos selecionados que, às vezes, falta cuidado na aplicação dessa técnica. As legendas podem ter cores muito chamativas, dificultando a leitura, ou cores que se confundem com o vídeo por falta de contorno ou sombra nas letras. Além disso, há momentos em que a distinção de cores entre personagens é feita de forma confusa.

Outro ponto importante é o estilo da fonte. Recomendamos evitar letras muito inclinadas em itálico ou o uso excessivo de letras maiúsculas, pois esses estilos diminuem a velocidade de leitura. Como as legendas criativas geralmente priorizam a exatidão das palavras em vez de uma condensação equivalente, esses aspectos podem tornar o vídeo cansativo, obrigando o usuário a reassisti-lo várias vezes para entender o conteúdo.

Andressa Silva (2021), Cordeiro (2020) e Vanessa Silva (2017) ressaltam a semelhança entre as legendas profissionais e criativas, particularmente no que se refere aos métodos e

processos empregados na elaboração de ambas. Seria útil rever alguns desses processos, levando em conta que as legendas originais do Instagram são criadas pelo próprio criador ou por aplicativos que criam automaticamente essas legendas. É crucial que o autor da legenda realize uma revisão para assegurar que está correta antes de ser publicada na mídia social.

No que se refere à necessidade de reassistir vídeos, sabemos que essa prática é intencional em muitos casos, especialmente em vídeos de anúncios ou *checklists*. Isso ocorre porque o número de visualizações afeta o algoritmo do *Instagram*, beneficiando a disseminação dos vídeos do criador ou da criadora. No entanto, para usuários com necessidades específicas, legendas que passam muito rapidamente dificultam a compreensão e comprometem a acessibilidade. Do ponto de vista da apresentação visual, seria ideal que os legendistas criativos evitassem colocar legendas sobre rostos ou áreas visualmente importantes do vídeo, pois o conteúdo visual também é relevante para a compreensão global do espectador.

Um ponto positivo que acreditamos que deve ser utilizado com mais frequência é a inclusão de emojis nas legendas criativas. Eles ajudam o usuário estrangeiro — já que nosso foco é na legendagem interlinguística, presumindo que o usuário não seja falante nativo da língua espanhola — a captar nuances como ironia, humor, crítica, entre outros elementos que poderiam passar despercebidos.

Por fim, considerando a inovação e o potencial comunicativo das legendas criativas, queremos destacar sua importância e promover sua integração, de forma leve e enriquecedora, ao contexto acadêmico, agregando valor ao aprendizado de línguas estrangeiras.

5 CONCLUSÃO

Com a nossa pesquisa conseguimos compreender melhor os conceitos das legendas interlinguísticas e como a mesma funciona para a plataforma do *Instagram*, mesmo que tenhamos algumas barreiras em relação a encontrar o material de análise. Conseguimos observar que os perfis que contêm o tipo de legenda interlinguística, está atrelado a conteúdos focados na aprendizagem de uma segunda língua e os perfis de *fansubbing*s (sejam de música, série, filme ou entrevista). Em nossa análise notamos que os usuários da plataforma buscam legendas que, de alguma forma, chamem a atenção de seu público-alvo e podem deixar alguns deslizes passarem durante a criação da legenda.

Através da nossa investigação sobre o potencial das legendas interlinguísticas como recurso de acessibilidade e clareza dos *Reels*, notamos que a legenda criativa disponibilizada pelos usuários precisa ter maior clareza em alguns casos. Deslizes envolvendo a estrutura das palavras e o uso equivocado de pontuação, podem confundir em primeiro momento o público que utiliza o recurso da legenda como acessibilidade. A clareza é algo importante para que a legenda possa passar as informações necessárias do conteúdo contido no áudio original, porém, precisa atender na sincronização dos dois recursos (áudio e legenda).

Já em relação a identificação de elementos estéticos como: tipo de fonte, cor e métrica. Notamos que a maioria das legendas seguem quase a mesma linha de criação. A diferença se dá através dos estilos de fontes que cada criador/usuário utiliza em suas legendas, vale destacar que estilos de fontes em caixa alta (para algumas pessoas) podem parecer cansativos e desagradáveis. Além disso, há pessoas que assimilam a caixa alta com mudanças no tom da voz, como se a pessoa do vídeo estivesse constantemente gritando sem motivo. Os criadores de deveriam utilizar fontes com aparências homogêneas para agradar ao público de modo geral. Já em relação às cores, as mais comuns de serem vistas são brancos e amarelos com bordas pretas, também há casos que colocam algo que realce o texto como o uso de tarjas (para chamar a atenção).

Em questão da métrica, notamos que quando há a legenda nos dois idiomas utilizam uma única linha para ambas, porém houve um caso (na análise 4.2) que a legenda teve o número de linhas maior em um momento. Também foi possível perceber que para ter sincronização com o áudio acabam por passar um pouco rápido, o limite das linhas (quando o texto é grande) vai quase até os limites da tela, e em todos os casos estão centralizados na parte inferior da tela.

Notamos que há alguns deslizes envolvendo a interferência da língua no momento da legendagem, deslizes esses que podem acontecer no processo de digitação. Seja por conta que

o corretor do teclado acabou colocando outra letra ou o criador da legenda não notou tal deslize. Podemos notar isso claramente na análise 4.1, mesmo que seja um diálogo curto houve alguns deslizes em algumas palavras (mesmo que o propósito do usuário seja destacar os deslizes que alunos de um novo idioma pode ter), nesse caso seria importante a criação de um roteiro para ser seguido e não ter maiores problemas. Já que notamos palavras em inglês em um diálogo em espanhol e o uso de palavra em espanhol referente a legenda em português. As nossas sugestões em relação a legendas foram feitas de forma simples, pois não queríamos impor regras aos criadores/usuários, mas mostrar outras formas de como criadores de legendas criativas possam melhor desempenho em suas legendas.

Os nossos objetivos foram alcançados de forma satisfatória, tendo uma nova concepção sobre os estudos da legenda criativa e sua relevância nos tempos atuais, despertando a criatividade dos adeptos e promovendo com que mais pessoas possam ter acesso à conteúdos midiáticos que parecem distantes para algumas pessoas. Permitindo com que pessoas tenham acesso à informação, a cultura de outros lugares, poderem assistir e compreender os conteúdos que gostam. Uma possível lacuna em nossa pesquisa, que pode ser explorada futuramente, é a utilização das legendas interlinguísticas e intralinguísticas nos conteúdos do *Instagram* como ferramenta de suporte para o aprendizado de estudantes de segunda língua.

REFERÊNCIAS

- BOLAÑOS-GARCÍA-ESCRIBANO, Alejandro; DÍAZ-CINTAS, Jorge; MASSIDDA, Serenella. Latest advancements in audiovisual translation education. **The interpreter and translator trainer**, v. 15, n. 1, p. 1-12, 2021.
- CHAUME, F. **Cine y traducción**. Madrid: Ed.Cátedra, 2004.
- CHAUME, F. *The turn of audiovisual translation. New audiences and new technologies*. **Translation Spaces (2)**, 107-125. doi: 10.1075/ts.2.06cha. 2012.
- CHESTERMAN, Andrew. **Reflections on translation theory**. 2017.
- CINTAS, Jorge Díaz; SÁNCHEZ, Pablo Muñoz. *FANSUBS: TRADUÇÃO AUDIOVISUAL EM UM AMBIENTE AMADOR*. **Cadernos de Tradução**, v. 42, n. 1, p. 1-26, 2022.
- CORDEIRO, Graciele de Paula Santos. **Investigando estratégias de tradução do japonês: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece**. 2020. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pelotas.
- COSTA, Larissa. Audiodescrição—modalidade de tradução audiovisual: tradução ou adaptação?. In: **XII Congresso Internacional da ABRALIC, Curitiba, Brasil**. 2011.
- DÍAZ-CINTAS, Jorge. “*El subtitulado y los avances tecnológicos*”. **Trasvases culturales: Literatura, cine, traducción 4**, editado por Raquel Merino Álvarez, José Miguel Santamaría López e Eterio Pajares Infante. Vitoria: Universidad del País Vasco, 2005, pp. 155-175.
- DÍAZ-CINTAS, Jorge. *An Excursus on Audiovisual Translation. The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. (L. Bogucki, & M. Deckert, Editors) Suíça: Palgrave Macmillan, 2020.
- DÍAZ-CINTAS, Jorge. **Teoría y práctica de la subtitulación inglés/español**. Editorial Ariel, 2003.
- DÍAZ-CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. **Subtitling: Concepts and practices**. Routledge, 2020.
- GUILLOT, Marie-Noëlle. Subtitling on the cusp of its futures. In: **The Routledge handbook of audiovisual translation**. Routledge, 2018. p. 31-47.
- JAKOBSON, Roman. On linguistic aspects of translation. **Harvard UP**, 1959.
- MENEZES, Rita Margarida da Silva Lima de Oliveira. **Um estudo de normas de revisão de legendagem**. 2024.
- MOLINA, Lucía; HURTADO ALBIR, Amparo. Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. **Meta**, v. 47, n. 4, p. 498-512, 2002.
- NIDA, Eugene Albert; TABER, Charles Russell (Ed.). **The theory and practice of**

translation. Brill Archive, 1974.

NORD, Christiane. Los nombres propios en la comunicación intercultural (español-alemán). In: **Traducción y cultura: el reto de la transferencia cultural.** ENCASA Ediciones y Publicaciones, 2002. p. 15-38.

NORNES, Abé Mark. For an abusive subtitling. **The Translation Studies Reader (Second edition)/Routledge**, 1999.

OLIVEIRA, Alessandra Ramos de. Equivalência: sinônimo de divergência. **Cadernos de tradução**, v.1, n.19, 2007. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6994>>. Acesso em: 10 de outubro de 2024.

O'SULLIVAN, Carol; CORNU, Jean-François. History of audiovisual translation. In: PÉREZ-GONZÁLEZ, L. (Ed.). **The Routledge handbook of audiovisual translation.** Nova Iorque: Routledge, 2018. p. 15-30.

SANCHIS, María Dolores Lerma; MOURA, Willian Henrique Cândido; DE MATOS, Morgana Aparecida. *O tratamento dos referentes culturais e a intertextualidade na tradução audiovisual.* **Cadernos de tradução**, v. 40, n. 1, p. 417-439, 2020.

SILVA, A. C. O. da. A tradução de expressões idiomáticas da série Friends: legendas profissionais versus legendas amadoras: The translation of idioms in the sitcom Friends: professional subtitling versus amateur subtitling. **Rónai – Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 48–55, 2017.

SILVA, V. F. F. **Fansubbing e legendagem profissional: um estudo comparativo de tradução inglês-português de referências culturais na série Family Guy.** Faculdade de Lisboa, Lisboa, 2021.

SIMÓ, María Rosario Ferrer; ROSARIA, María. *Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales.* **Revista puentes**, v. 6, n. 1, p. 27-44, 2005.

TAHIR GÜRÇAĞLAR, Ş. *Çevirinin ABC'si [ABC of translation studies]*, İstanbul: Say Yayınları. 2011.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAL

AGRELA, Lucas. *Estes são os dez países que mais usam o Instagram*. Exame, 2024. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/estes-sao-os-dez-paises-que-mais-usam-o-instagram/>>. Acesso em: 10 dez. 2024.

ALBERTONE. [@albertoneofc]. “*Trabalharia em outro país?*” [Vídeo]. Instagram, 31 jul. 2024. Disponível em: <<https://www.instagram.com/reel/C-GcOAKSQAAd/?igsh=MTJ2a2lnaXRtbm55ag==>>. Acesso em: 20 set. 2024.

ASPASE. *Font detector*. Aspose OCR, 2024. Disponível em: <<https://products.aspose.app/ocr/pt/font-detector>>. Acesso em: 10 dez. 2024.

BIANCHI, Tiago. Social networks penetration in Brazil. Statista, 2024. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/1307747/social-networks-penetration-brazil/>> Acesso em: 12 dez. 2024.

COVERSMUSICABR. [@Coversmusicabr]. “*Quem vai me curar o coração partido?*” [Vídeo]. Instagram, 20 out. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/DBXV_8GPwXL/?igsh=MWR4MWl0YWw0MTdvdw==>. Acesso em: 3 de novembro de 2024.

LUJÁN, Abril. [@espanholcomabril]. “*Cantemos juntos Esta canción me encanta ¿y a ti?*”. 05 set. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C_jvteHN8Ix/?igsh=ZXRiZGp3aTVpMmI5>. Acesso em: 30 de outubro de 2024.

MORENO, Concepción Cervantes. [@spanish.with.conchita]. “*¿Juego de palabras en español y portugués! ESPT Descubre la diferencia entre ‘obrigada’ y ‘abrigada’. ¿Vamos a explorar el ingenio lingüístico!*”, 24 jan. 2024. Disponível em: <<https://www.instagram.com/reel/C2eiKJcIkVQ/?igsh=b3VmMTRoOXk4MmRr>>. Acesso em: 25 de setembro de 2024.

NIETO, Agustín. [@hermanosmeus]. “*PORTUGUÊS e ESPANHOL são mesmo “QUASE A MESMA COISA” depois deste vídeo?*” [Vídeo]. Instagram, 6 abr. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C5bnB_TPy4T/?igsh=cXZ0eHV0ZDg0M2lo>. Acesso em: 1 de outubro de 2024.

TRIPÉ CRIAÇÃO. *Evolução do Instagram: o que mudou na rede social do futuro*. Disponível em: <<https://tripecriacao.com.br/evolucao-do-instagram/>>. Acesso em: 10 out. 2024.