



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E CULTURA**

SIRLENE RIBEIRO GÓES

**LEGENDANDO *RACCOON & CRAWFISH*: PROPOSTA DE ESTUDO DO
PROCESSO CRIATIVO DE UMA LEGENDAGEM FÍLMICA E DE EDIÇÃO
GENÉTICA**

Salvador
2013

SIRLENE RIBEIRO GÓES

**LEGENDANDO *RACCOON & CRAWFISH*: PROPOSTA DE ESTUDO DO
PROCESSO CRIATIVO DE UMA LEGENDAGEM FÍLMICA E DE EDIÇÃO
GENÉTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Literatura e Cultura da Universidade Federal da Bahia,
como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em
Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio

Salvador
2013

Sistema de Bibliotecas da UFBA

Góes, Sirlene Ribeiro.

Legendando Raccoon & Crawfish : proposta de estudo do processo criativo de uma legendagem fílmica e de edição genética/ Sirlene Ribeiro Góes. - 2013.

128 f.: il. + 1 DVD.

Inclui apêndices e anexos.

Orientadora: Profª. Drª. Sílvia Maria Guerra Anastácio.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, Salvador, 2013.

1. Raccoon & Crawfish (Filme). 2. Crítica. 3. Crítica genética. 4. Edição genética.
5. Legendas. 6. Manuscritos. I. Anastácio, Sílvia Maria Guerra. II. Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. III. Título.

CDD - 801.959
CDU - 801.73

SIRLENE RIBEIRO GÓES

**LEGENDANDO *RACCOON & CRAWFISH*: PROPOSTA DE ESTUDO DO
PROCESSO CRIATIVO DE UMA LEGENDAGEM FÍLMICA E DE EDIÇÃO
GENÉTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Cultura da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Letras.

Local e data de aprovação:
Salvador, 14 de junho de 2013.

Componentes da Banca Examinadora:

Profª. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio (UFBA)
(Orientadora)

Prof. Dr. Ronaldo Lima (UFSC)
(Membro)

Profª. Dra. Rosa Borges dos Santos (UFBA)
(Membro)

*Aos alicerces da minha vida, Antônio, Matildes, Selma, Anderson e Gabriel,
dedico este trabalho a vocês.*

AGRADECIMENTOS

A Deus, por iluminar e direcionar meus caminhos.

Aos meus pais, Antonio e Matildes, e aos meus irmãos, Selma, Anderson e Edileusa, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

Ao meu sobrinho Gabriel, por me fazer sorrir nas horas de desespero, rs.

À minha orientadora, Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio, pela confiança, dedicação e generosidade em compartilhar conhecimentos.

Aos familiares e amigos que torceram por mim e compreenderam as minhas ausências, em especial a Tiago Góes e Carla Araújo.

Ao legendista, pela generosidade em abrir as portas do seu laboratório de criação para a realização desta pesquisa.

Aos amigos conquistados no mestrado: Sandra Corrêa e Paulo Trocoli. Companheiros para todas as horas, inclusive madrugadas.

À Pró-Reitoria de Planejamento e Orçamento da UFBA - PROPLAN, por me conceder o afastamento para Conclusão do Mestrado.

Ao Setor de Informação e Documentação da UFBA, por ser cúmplice dessa conquista, em especial a: Ana Lima, Ana Paula Nascimento, Cátia Duarte, Helena Oliveira, Jair Soares, Joana Seixas e Juliana Bahiense.

GÓES, Sirlene Ribeiro. **Legendando Raccoon & Crawfish**: proposta de estudo do processo criativo de uma legendagem fílmica e de edição genética. 128f. + 1 DVD. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Literatura e Cultura, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

RESUMO

Diante da carência metodológica que embasa o estudo genético de manuscritos digitais, o presente trabalho propõe-se a analisar o processo de criação das legendas do filme *Raccoon & Crawfish* (2007) a fim de propor uma interpretação possível desse percurso criativo e uma edição genética vertical digital do dossiê relacionado à legendagem fílmica mencionada. Uma vez que tal processo deu origem a um dossiê constituído apenas por documentos digitais, buscou-se: refletir sobre os novos horizontes que documentos dessa materialidade abrem para os estudos do processo; apresentar possibilidades para o resgate dos rastros escriturais de obras criadas em computador; e experimentar, com as necessárias adaptações, princípios metodológicos de análise, descrição e transcrição para estudo de manuscritos autógrafos digitais. Para a análise do processo criativo da legendagem do filme *Raccoon & Crawfish*, contou-se com a articulação entre a referência teórico-metodológica da crítica genética e os estudos de tradução audiovisual (TAV), modalidade legendagem. Por fim, foi elaborada uma edição genética vertical digital, em *prezi*, que visa a divulgação, *online* e em DVD, do processo criativo em estudo. Tal edição é composta, principalmente, pelos documentos de processo gerados na legendagem; pela análise feita sobre o percurso genético; e pelas transcrição e descrição dos documentos digitais do referido processo em apreço.

Palavras-chave: Crítica Genética. Legendagem. Manuscrito digital. Edição.

GÓES, Sirlene Ribeiro. **Legendando Raccoon & Crawfish**: proposta de estudo do processo criativo de uma legendagem fílmica e de edição genética. 128f. + 1 DVD. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Literatura e Cultura, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

ABSTRACT

Considering the shortage of methodological materials to study genetic dossiers related to digital manuscripts, this work aims to analyze the creative process of subtitling the short film *Raccoon & Crawfish* (2007). The idea was to propose an analysis of the genesis of such material and then to construct a genetic vertical digital edition based on the subtitling process of the referred animation. Considering that all process documents are digital manuscripts, it was also relevant to: discuss the new trends of genetic criticism; show possibilities to rescue traces from digital manuscripts; and apply traditional genetic criticism principles of analysis, description and transcription, to digital autograph manuscripts studies. Genetic criticism and audiovisual translation (AVT), especially subtitling, were the theoretical framework used to study the genesis of such creative process. Finally, we organized a genetic vertical digital edition, in prezi, which aims to disseminate, online and on DVD, the creative process under consideration. This edition presents all documents generated during the subtitling process, together with the analysis of such genetic course, as well as the transcription and description of the referred digital documents.

Keywords: Genetic criticism. Subtitling. Digital manuscript. Edition.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 –	Espaço gráfico do <i>Microsoft Word</i>	26
FIGURA 2 –	Painel 1 dos quadrinhos <i>Beth on the Road</i> feito em mesa digitalizadora	28
FIGURA 3 –	Mesa digitalizadora <i>Wacom</i>	29
FIGURA 4 –	Acionar controle de alterações no <i>Microsoft Word 2007</i>	32
FIGURA 5 –	Texto exibindo controle de alterações	33
FIGURA 6 –	Relatório de operações exibido no Painel de Revisão	33
FIGURA 7 –	Área de trabalho do <i>Camtasia Studio 7.0</i>	35
FIGURA 8 –	Área de trabalho do <i>Subtitle Workshop 2.51</i>	42
FIGURA 9 –	Quiosque Interativo Oneida no <i>Children's Museum</i>	53
FIGURA 10 –	E-mail marcando a disponibilidade para a legendagem	54
FIGURA 11 –	Localização dos documentos de processo	57
FIGURA 12 –	Composição do dossiê de legendagem de <i>Raccoon & Crawfish</i>	58
FIGURA 13 –	Datação do MD1 - <i>Raccoon_Crawfish .avi</i>	59
FIGURA 14 –	Datação do MD3 - <i>Script_do_filme.CORRIGIDO</i>	61
FIGURA 15 –	Datação do MD4 – Processo de legendagem	62
FIGURA 16 –	MD5 - <i>Raccoon_Crawfish.srt</i>	62
FIGURA 17 –	Datação MD6 - Questionário Pós-legendagem	63
FIGURA 18 –	Questionário Pós-legendagem: questões 1 e 2	67
FIGURA 19 –	Ausência da fase editorial	71
FIGURA 20 –	Trecho do Quadro - Movimentos genéticos e especificidades técnicas da legendagem filmica de <i>Raccoon & Crawfish</i>	72
FIGURA 21 –	Questionário Pós-legendagem: questões 10 e 11	80
FIGURA 22 –	Opções para a tradução da palavra <i>Crawfish</i> apresentadas no <i>Google tradutor</i>	81
FIGURA 23 –	<i>Crawfish</i>	82
FIGURA 24 –	Questionário Pós-legendagem: questão 9	83
FIGURA 25 –	Imagem e áudio como principais agentes comunicativos	84
FIGURA 26 –	Fac-símiles do primeiro movimento genético da Legenda 16	90
FIGURA 27 –	Espaço gráfico do <i>Prezi</i>	94
FIGURA 28 –	Tela inicial da edição genética vertical digital da legendagem de <i>R&C</i>	96

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – Distribuição das legendas por número de caracteres	73
GRÁFICO 2 – Distribuição das legendas por tempo de exibição na tela (duração)	74

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 –	Classificação dos documentos de processo	56
QUADRO 2 –	Critérios de segmentação das legendas	73
QUADRO 3 –	Legendas com mais de 38 caracteres	74
QUADRO 4 –	Exemplos de deslocamentos	76
QUADRO 5 –	Exemplos de substituições	77
QUADRO 6 –	Exemplos de supressões com reescrituras visíveis	77
QUADRO 7 –	Exemplos de supressões com rasuras brancas	78
QUADRO 8	Marcas do registro oral coloquial nas legendas	79
QUADRO 9 –	Buscas externas	80
QUADRO 10 –	Falas suprimidas	84

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CG	Crítica Genética
L	Legenda
MD	Manuscrito Digital
R&C	<i>Raccoon & Crawfish</i>
TAV	Tradução Audiovisual
UFBA	Universidade Federal da Bahia

LISTA DE OPERADORES GENÉTICOS

{ }	Comentário do pesquisador
[]	Eliminação
< >	Acréscimo
/ ?/	Inferência
Ω	Deslocamento
@	Busca na <i>internet</i>
(<i>sic</i>)	Transcrição literal
/	Quebra de linha

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	CRÍTICA GENÉTICA E TRADUÇÃO AUDIOVISUAL: ESTUDO DOS MANUSCRITOS DIGITAIS	17
2.1	PERCEPÇÕES DO DIGITAL NOS ESTUDOS DA CRIAÇÃO	18
2.1.1	O manuscrito	19
2.1.2	O suporte, seu espaço gráfico e instrumentos de escrita	24
2.1.3	Operações genéticas: o resgate do processo criativo de uma obra construída em sistema computacional	29
2.1.3.1	Identificação das operações genéticas em documento do <i>Microsoft Word</i>	31
2.1.3.2	Identificação das operações genéticas utilizando programas de captura de tela	35
2.2	LEGENDAGEM: UMA FORMA DE TRADUÇÃO AUDIOVISUAL	37
2.2.1	Principais tipos de legendagem	40
2.2.2	Parâmetros técnicos, tradutológicos e coercitivos da legendagem interlingual	42
3	PROCESSO DE LEGENDAGEM DE <i>RACCOON & CRAWFISH</i>: UMA INCURSÃO PELA GÊNESE	50
3.1	LEGENDISTA, TEXTO ALVO E CONTEXTOS DE PRODUÇÃO	51
3.2	DOSSIÊ GENÉTICO AO ALCANCE DE UM <i>CLICK</i>	55
3.3	OPERAÇÕES GENÉTICAS: UMA LEITURA POSSÍVEL	65
4	EDIÇÃO GENÉTICA VERTICAL DIGITAL: UMA PROPOSTA EM CONSTRUÇÃO	86
4.1	CARACTERIZAÇÃO DA EDIÇÃO	86
4.2	CRITÉRIOS DA EDIÇÃO	97
4.3	EDIÇÃO GENÉTICA VERTICAL DIGITAL DA LEGENDAGEM DE <i>RACCOON & CRAWFISH</i> (DVD-ROM)	99
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
	REFERÊNCIAS	103
	APÊNDICES	107
	APÊNDICE A – MD6 - Questionário Pós-legendagem	108
	APÊNDICE B – Transcrição Mista: entre linearizada codificada e diacrônica linearizada da legendagem do filme <i>Raccoon & Crawfish</i>	110
	APÊNDICE C – Quadro - Movimentos genéticos e especificidades técnicas da legendagem fílmica de <i>Raccoon & Crawfish</i>	113
	ANEXOS	120
	ANEXO A – MD2 - Raccoon & Crawfish – lenda	121
	ANEXO B – MD3 - Script_do_filme.CORRIGIDO	122
	ANEXO C – MD5 - Raccoon_Crawfish.srt	124
	ANEXO D – MD1 - Raccoon_Crawfish.avi (DVD-ROM)	128
	ANEXO E – MD4 - Processo de legendagem (DVD-ROM)	128
	ANEXO F – Raccoon & Crawfish legendado (DVD-ROM)	128

1 INTRODUÇÃO

A curiosidade de desvendar o surgimento e a criação dos seres, bem como de tudo o que existe no mundo é inerente a qualquer ser humano, que ainda em seus primeiros anos de vida já questiona os pais sobre como nasceu, como foi concebido, enfim, sobre tantos outros “porquês” que lhe possa ocorrer. Ávidos por descobertas, tantos pesquisadores, sob a égide de diferentes campos teóricos, têm se debruçado sobre o estudo da criação, sobre o desenvolvimento e a evolução do que os circunda.

Os críticos genéticos, com os quais nos identificamos na presente pesquisa, têm alimentado sua curiosidade decifrando os traços da criação de obras artísticas e literárias, nas mais diversas áreas. Não há nada mais estimulante do que ter acesso e poder estudar um conjunto de manuscritos que originou uma obra do interesse desses pesquisadores. A motivação desse estudo se justifica pelo fato de tais documentos carregarem os traços de uma dinâmica da criação que, à luz da crítica genética, auxiliam na descoberta do percurso trilhado pelo artista até o nascimento de sua obra.

Uma vez que a crítica genética tem se mostrado eficaz no estudo do processo de criação de obras artísticas diversas e considerando que a análise do processo criativo de legendas filmicas, por esse viés de estudo, ainda se encontra pouco explorada no Brasil, selecionamos o dossiê de criação das legendas do filme *Raccoon & Crawfish* como objeto de estudo desta pesquisa. Trata-se de um curta-metragem infantil, sem tradução para o português, com, aproximadamente, 8 minutos de duração, produzido pela *Four Directions Media* nos Estados Unidos, em 2007, e legendado, para fins desta pesquisa, em 2011.

Analisar o processo de criação de legendas filmicas é se deparar com percalços ainda pouco trilhados em estudos genéticos, o que sugere adaptações e experimentações da metodologia genética para tal fim. O fato é que se debruçar sobre um dossiê genético composto por documentos majoritariamente digitais (vídeos e textos construídos no computador), e acessíveis apenas em suportes digitais, levanta questões que revitalizam o campo de estudos da criação, ao mesmo tempo em que são sugeridos novos caminhos de análise possíveis. O dossiê mencionado é composto por seis manuscritos modernos, objetos materiais que trazem em sua materialidade propriedades do suporte e do instrumento utilizados, além dos traços de uma enunciação em curso; objetos culturais por estarem inseridos em uma determinada época e cultura; assim como objetos de conhecimento por

constituírem elementos primordiais na construção de conhecimentos, como no caso desta pesquisa (GRÉSILLON, 2007[1994]).

A crítica genética norteará este trabalho como uma abordagem teórico-metodológica, através da qual se torna possível resgatar movimentos da escritura, analisar os mecanismos de produção e elucidar caminhos que antecedem a divulgação de um filme legendado. Grésillon (2007[1994] p.19) refere-se ao objeto da crítica genética como “os manuscritos literários, na medida em que portam o traço de uma dinâmica, a do texto em criação. Seu método: o desnudamento do corpo e do processo de escrita, acompanhado da construção de uma série de hipóteses sobre as operações escriturais”. Seu objeto ganhou caráter transartístico, abrangendo obras artísticas diversas, mas seu método mantém a essência do enunciado por Grésillon.

Embasados por estudos da gênese artística, sentimos a necessidade de recorrer a outro campo teórico para analisar a gênese da tradução audiovisual (TAV), a que este trabalho se propõe. Trata-se de estudos sobre um subtipo da TAV, a legendagem, para o qual nos voltamos com o intuito de desembaraçar os fios da teia criativa surgidos no decorrer da gênese em questão. Díaz-Cintas (2005) explica que o termo tradução audiovisual é utilizado para abarcar diferentes práticas de tradução utilizadas com produtos audiovisuais, desde que ocorra a mudança de uma língua para outra. Dentre os tipos de TAV, a dublagem e a legendagem são as mais conhecidas. No nosso caso, trabalharemos com o processo de legendagem do filme *Raccoon & Crawfish*, que compreende a tradução do texto do inglês para o português, a marcação do tempo inicial e final de cada legenda, como também, a revisão e a gravação das respectivas legendas (ALVARENGA, 1998).

Para análise dos movimentos genéticos buscamos interpretá-los sob o crivo dos critérios utilizados no processo de legendagem, tais como: número máximo de linhas para disposição do texto na tela; localização das legendas na tela; número máximo de caracteres permitidos por linha; tempo de permanência das legendas na tela; sincronização da legenda com o áudio e a imagem; redução do texto (eliminação de redundância e de termos que venham a ser considerados como não essenciais para a compreensão do texto); condensação (uso de palavras menores); segmentação do texto; referentes culturais; e expressões idiomáticas. Ou seja, buscamos verificar se os movimentos genéticos da legendagem se justificam segundo as constrições citadas.

O objetivo geral desta dissertação foi, assim, analisar o processo de criação das legendas do filme *Raccoon & Crawfish*, buscando contribuir para os estudos de processo referentes a obras audiovisuais que geraram dossiês digitais. Para o alcance dessa meta buscamos especificamente: a) contextualizar a crítica genética no meio digital

problematizando as especificidades dos documentos digitais; b) assinalar os procedimentos da legendagem; c) apresentar o filme e o legendista que produziram o *corpus*; d) organizar, descrever e transcrever o dossiê genético; e) analisar o processo de criação das legendas; f) propor uma edição genética vertical digital do material estudado.

Para apresentar os resultados encontrados nesta pesquisa, o presente trabalho foi dividido em três seções, iniciando com a introdução e concluindo com as considerações finais. Na primeira seção, apresentamos uma contextualização dos estudos da crítica genética e da legendagem, enfatizando especificidades encontradas nos estudos genéticos de dossiês digitais. A segunda seção apresenta o estudo do processo de criação das legendas do filme *Raccoonn & Crawfish*, em que são descritos e apresentados: o profissional legendista e a obra envolvidos neste estudo; o dossiê genético; os movimentos genéticos. Na terceira seção é apresentada uma proposta de edição genética vertical digital do material estudado, em que: justificamos e caracterizamos o tipo de edição escolhida; disponibilizamos descrição e transcrição dos manuscritos; trazemos a análise do processo criativo, além de elencar e trazer reflexões sobre as vantagens desse tipo de edição, que se propõe a circular em ambiente *online* e/ou digital.

A título de considerações finais, fazemos um apanhado das discussões tecidas durante a trajetória da pesquisa e avaliamos como o estudo do processo de criação de legendas pode enriquecer os campos da crítica genética e da legendagem audiovisual, respectivamente, além de sugerir vieses de análise que possam dar prosseguimento ao trabalho apresentado.

2 CRÍTICA GENÉTICA E TRADUÇÃO AUDIOVISUAL: ESTUDO DOS MANUSCRITOS DIGITAIS

Uma paixão forte por qualquer objeto assegurará o sucesso, porque o desejo pelo objetivo mostrará os meios.
(William Hazlitt, s/d)

Aprender um texto em devir não é tarefa simples. A ideia de desvendar os caminhos de criação de obras artísticas e literárias fez efervescer, no final da década de 1960, o desejo de pesquisadores franceses por buscarem uma disciplina voltada para o estudo não da obra publicada, mas do processo que a fez surgir. Deu-se partida então ao estudo dos manuscritos literários, contando-se com a metodologia de trabalho da crítica genética (CG). Os estudos genéticos passaram por uma expansão e, desde meados da década de 1990, seus horizontes, objetos e métodos têm se alargado (SALLES, 2008). A CG passa então a agir de forma transdisciplinar, seja pelo emprego de teorias diversas aliadas ao seu método ou pela abertura do objeto de estudo, que deixou de limitar-se aos manuscritos literários para abarcar documentos de processo de obras teatrais, cinematográficas, plásticas, fotográficas, de vídeos, músicas, esculturas, objetos materiais (e virtuais) das mais variadas formas.

A crítica genética busca analisar “os documentos dos processos criativos para compreender, no próprio movimento da criação, os procedimentos de produção, e, assim, entender o processo que presidiu o desenvolvimento da obra” (SALLES, 2008, p. 28). Seu objeto, o manuscrito de trabalho, não é exclusivo a ela; no entanto, a forma como se apropria dele, como relato de um processo, é o que o diferencia do emprego em outras áreas.

Ferrer explica que é importante associar o estudo dos documentos de processo a outros campos do saber, pois neles “sempre coexistem vários sistemas semióticos concorrentes, cujas interferências devem ser estudadas pelo geneticista, que não são apropriadamente percebidas se ele se isola no interior de uma só disciplina” (FERRER, 2002, p. 204). Esse caráter transdisciplinar e transartístico da CG revitaliza os estudos genéticos no século XXI, pois encoraja os pesquisadores a explorar processos criativos em diversas manifestações artísticas e linguagens, testando propostas de análise, inovações no emprego das técnicas utilizadas, descobertas sobre novos suportes e espaços gráficos, além de pôr em

evidência questões ainda pouco debatidas, como no nosso caso, sobre processos criativos em meio digital.

Atentos para o fato de que precisaríamos da colaboração da crítica genética e de outros campos do saber para a análise do processo criativo em apreço, recorreremos, neste trabalho, ao campo da tradução audiovisual (TAV), modalidade legendagem, para compreender como são elaboradas as legendas filmicas a partir das operações genéticas encontradas no *corpus* delimitado. Por operações genéticas compreendemos “todos os fenômenos dinâmicos de desenvolvimento, transformação e seleção (supressão, acréscimo, substituição, permutação, amplificação, condensação), que animam a gênese de um texto moderno” (BIASI, 2010[2000], p. 26).

Desvendar a gênese da legendagem nos leva a conhecer sua composição interna, os procedimentos do legendista, a maneira de legendar, como se dão as escolhas, as decisões em incluir ou eliminar um termo, os parâmetros de condensação que são seguidos. Observamos, então, o que se torna um impasse para o legendista, no momento da criação, seus enganos suas retomadas. É possível inferirmos ainda se o profissional de legendagem segue um plano preestabelecido ou se mergulha em seu trabalho de tal modo a traduzir e inserir legendas em um único jorro. Enfim, o estudo do processo de criação de legendas nos ajuda a desnudar a prática da legendagem. Para tanto, é necessário, inicialmente, contextualizar a crítica genética no ambiente digital, ambiência das legendas.

2.1 PERCEPÇÕES DO DIGITAL NOS ESTUDOS DA CRIAÇÃO

A transdisciplinaridade da crítica genética e a sua abertura para o estudo de objetos transartísticos, aqueles que transcendem gêneros e modalidades artísticas, levanta a premissa de que cada dossiê genético¹ traz consigo peculiaridades que levarão os pesquisadores a refletir sobre uma adaptação dos modos de se pensar a crítica genética voltada aos documentos literários impressos para se trabalhar com documentos de processo em outros suportes. Dentre esses suportes, convém pensarmos, então, na construção digital, posto que lidamos com documentos de processo de tal modalidade.

¹ Chamamos de dossiê genético o “conjunto constituído pelos documentos escritos que podem ser atribuídos a um projeto de escritura determinado cujo fato de resultar ou não num texto publicado importa pouco.” (GRÉSILLON, 2007[1994], p. 150).

2.1.1 O manuscrito

Considerando que os registros escriturais independem “da materialidade na qual a obra se manifesta e independem, também, das linguagens nas quais essas pegadas se apresentam” (SALLES, 2008, p.30), foi necessário que ocorresse uma ampliação do conceito de manuscrito, para que este passasse a abarcar diversos documentos produzidos em projetos artísticos distintos. Enquanto mergulhados em estudos literários, pesquisadores debruçavam-se sobre rascunhos, notas, diários, qualquer registro de escritura verbal encontrado em suporte material, na maioria das vezes o papel, Salles afirma que:

Os pesquisadores do manuscrito literário envolviam-se nas tentativas de decifração de palavras rasuradas a lápis, a tinta ou a máquina. Margens repletas de escrituras aparentemente caóticas; páginas reescritas cinco, seis ou sete vezes mostravam a trajetória da escritura. (SALLES, 2008, p. 37).

No entanto, com a expansão inevitável da crítica genética, o manuscrito, que nos estudos literários já não correspondia apenas aos documentos escritos à mão, uma vez que eram examinados também os dactiloscritos e imagens pictóricas, ampliou seu conceito, compreendendo qualquer registro que testemunhasse o processo construtivo de uma obra. Desta forma, utilizaremos, em nossa pesquisa, o termo *manuscrito digital*, quando falarmos de documentos gerados e acessíveis apenas em programas computacionais por acreditarmos que a palavra *manuscrito*, utilizada isoladamente, poderia deixar dúvidas quanto à materialidade dos registros estudados. Corroborando também com Salles (2008), ao afirmar que o termo *manuscrito*, isolado, não suportaria essa gama diversificada de formas de registros processuais, tais como vídeos, áudios, partituras, arquivos computacionais, adotamos também o termo *documentos de processo* para tratar, de forma geral, dos documentos que compõem o nosso dossiê genético. Cabe ressaltar que o conceito de *documento* também ganhou novas significações, como Salarelli e Tammaro apontam:

As ciências sociais do século XX reelaboraram profundamente o conceito de ‘documento’.

De um ambiente onde predominava o papel, ligado às técnicas e fórmulas de expressão da palavra escrita, passou-se a considerar como ‘documentos’ instrumentos, objetos, prédios, vestuário, alimentos, ou seja, tudo quanto se possa revelar como portador de significados. Documento não é mais somente aquilo que é legível na forma da palavra escrita: o documento é fruto da capacidade do pesquisador para interrogar um material, operação que, por causa mesmo da necessidade de empregar uma linguagem de interrogação, em nenhum caso é atribuível a uma descoberta casual [...]. (SALARELLI e TAMMARO, 2008, p. 3).

Podemos constatar, assim, que o termo *documento*, em sua expansão conceitual, se faz eficiente para abarcar a diversidade de tipos de registros encontrados nos estudos da criação artística e cabe ao pesquisador identificar nesses materiais seu caráter documental. Assim, achamos conveniente adotar também o termo *documentos digitais* como sinônimo de *manuscritos digitais*.

Os documentos de processo nascidos em sistemas computacionais comungam da particularidade de serem “automaticamente produzidos pelas máquinas como resultado do processamento de dados segundo determinados algoritmos [...], é o próprio computador que produz o documento, naturalmente segundo diretrizes e solicitações precisas feitas por seres humanos” (SALARELLI e TAMMARO, 2008[2006], p. 57). Sendo assim, empregamos a palavra *digital* em analogia à diferenciação apresentada pelo Conselho Nacional de Arquivos – CONARQ, através da Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos, entre documento eletrônico e digital, que diz:

Do ponto de vista tecnológico, existe uma diferença entre os termos “eletrônico” e “digital”. Um documento eletrônico é acessível e interpretável por meio de um equipamento eletrônico (aparelho de videocassete, filmadora, computador), podendo ser registrado e codificado em forma analógica ou em dígitos binários. Já um documento digital é um documento eletrônico caracterizado pela codificação em dígitos binários e acessado por meio de sistema computacional. Assim, todo documento digital é eletrônico, mas nem todo documento eletrônico é digital. (CÂMARA TÉCNICA DE DOCUMENTOS ELETRÔNICOS, 2011).

Foi justamente pelo fato do processo de legendagem gerar documentos codificados em dígitos binários, apenas acessíveis por meio de um sistema computacional que decidimos optar pelo termo *digital* em detrimento ao *eletrônico*. Cirillo também adota o termo documento digital, alocando-o dentro de uma tipologia maior, nomeada de documentos virtuais. Tal classe de documentos comporta arquivos digitalizados, aqueles que “nascem na materialidade dos documentos tradicionais e são, ao longo do processo de criação, ou mesmo posteriormente digitalizados”; e documentos digitais (*Born Digital*), os que “nascem em meio digital, não trafegam ao longo do percurso gerador da obra pelo meio tradicional” (CIRILLO, 2012, p.153-156).

Trabalhar com o manuscrito digital pode levantar inúmeras preocupações para pesquisadores quanto ao seu caráter fugaz, considerando que este pode ser facilmente deletado, desse modo eliminando o trajeto de criação que se deseje acompanhar. No entanto, o documento digital é portador de cinco características principais, que analisadas, à luz de Tammaro e Salarelli (2008), podem tranquilizar os estudiosos quanto à sua perda e salientar

alguns benefícios desse tipo de documentos, são elas: flexibilidade, simulação, reprodutibilidade, conservação e transmissibilidade.

A flexibilidade do documento digital pode ser compreendida pelo fato deste ser constituído por representações numéricas (0-1) que, sem alterar a materialidade do produto tido como final, podem modificar um texto, uma imagem, uma música, apenas pelo emprego de recombinações binárias. A flexibilidade de um documento digital que traz, por exemplo, um texto escrito em sua composição, pode ser evidenciada nas operações de combinação de parágrafos distintos, na operação de deslocamento ou apagamento de trechos, na inclusão de imagens e de tudo o que possa interagir com a sequência binária.

Por simulação, entendemos a possibilidade que o documento digital nos dá de manusear uma obra, simular configurações, sem perder a capacidade de que este retorne à sua forma inicial. Tomemos, como exemplo, um modelista² que recebe o desenho de uma camisa a ser feita. Utilizando um *software* CAD (*computer-aided design*), programa que auxilia no desenho de projetos, ele poderá criar esse modelo testando o tipo de manga a ser utilizada, desenhando a gola, graduando os tamanhos, propondo modificações no desenho inicial, sem que se perca a possibilidade de retornar ao que foi inicialmente solicitado. Podemos inferir, então, que o uso da simulação no documento digital substitui várias páginas de escrituras e reescrituras de uma obra produzida em suporte papel; caberá ao seu criador, contudo, a decisão de sobrescrever as simulações realizadas no documento de partida ou salvar as alterações em um novo documento, preservando as informações da proposta inicial.

As terceira e quarta características do documento digital se referem à facilidade de sua reprodução e, por conseguinte, conservação. O medo do uso do computador eliminar documentos vem sendo dissipado, ao passo que novas tecnologias e programas são desenvolvidos para resgatar do disco rígido do computador (HD – *Hard disk*) itens que, por acidente, tenham sido eliminados. A facilidade de reprodução do documento digital também pode assegurar a conservação do mesmo. O uso de dispositivos de memória secundária, ou memórias de armazenamento em massa, tem crescido no mercado e tornam-se cada vez mais confiáveis. Este fato se dá por serem consideradas não voláteis; entre eles, podemos destacar: o CD (*Compact Disk*), o DVD (*Digital Video Disk*), o Blue Ray (*BD – Blue Ray Disk*), o HD externo, o *Pen drive* (*USB Flash Drive*), o cartão de memória (*Memory Card* ou memória *flash*).

² Pessoa que elabora moldes de calçados ou de roupas, destinados à produção em série.

Além desses dispositivos físicos, caixas de *e-mail* veem sendo utilizadas como arquivos pessoais e, desde 2007, a *Microsoft* tem aperfeiçoado e disponibilizado aos usuários o serviço de hospedagem de arquivos em um disco virtual, também conhecido como *SkyDrive*, através do qual é possível armazenar e acessar documentos num arquivo *online*, acessível em qualquer lugar do mundo através do uso da *internet*³. Com essa mesma intenção, foi criado, por dois alunos do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), também em 2007, o *Dropbox*⁴, um serviço gratuito de armazenamento e compartilhamento de fotos, documentos e vídeos *online*; e, mais recentemente, em 2012, o *Google* lançou o *Google drive*, um disco virtual que, além de agregar as possibilidades de armazenamento já mencionadas, permite o compartilhamento de documentos e edição em conjunto (*Google Docs*).

A variedade de mecanismos de armazenamento de memória (disquete, CD, *pendrive*) não assegura, por si só, que as mudanças tecnológicas irão manter instrumentos de decodificação desses mecanismos, criados em anos anteriores, como afirma Maria Guercio:

A contínua evolução das tecnologias e sua conseguinte instabilidade produzem um fenômeno de obsolescência tecnológica que torna impossível garantir tanto a inviolabilidade dos documentos, ou a permanência de todas as suas qualidades intrínsecas e extrínsecas, quanto a possibilidade de seu uso ao longo do tempo. (GUERCIO, 2002, p. 103).

Como exemplo de recursos tecnológicos que caem em desuso, podemos citar os disquetes. Este foi o mecanismo de armazenamento de memória removível mais popular entre as décadas de 1970 e 1990. Contudo, a baixa capacidade de armazenamento e o desgaste rápido do disquete fizeram que esse mecanismo entrasse em desuso, a ponto dos computadores não mais serem vendidos com o *drive* de leitura do mesmo. Sendo assim, se torna imprescindível a transferência dos documentos digitais de dispositivos de memória antigos para os novos, de tempos em tempos ou até que se crie uma biblioteca especializada em documentos digitais, capaz de atualizar esses arquivos (formatos e mídias) sem a interferência de seus autores.

Trazemos, como última característica do documento digital, a sua fácil transmissibilidade. Esse tipo de documento não demanda grandes esforços para circular entre as pessoas; ele pode ser repassado por *e-mail* ou via dispositivos de armazenamento de memória e ainda tem o benefício de se apresentar da mesma forma como a do documento do

³ Informação disponível em <<http://windows.microsoft.com/pt-BR/skydrive/download>> Acesso em 15 fev. 2013.

⁴ Informação disponível em <<https://www.dropbox.com/about>> Acesso em: 11 abr. 2013.

qual se fez cópia. Essa transmissibilidade, relativamente simples, induz também a uma maior acessibilidade.

Foi a agilidade de transmissão e acessibilidade do documento digital que permitiu, por exemplo, o estudo do processo de tradução do inglês para o português da *Opera Wonyosi* de Wole Soyinka (1977/81), tema da dissertação de Sandra Cristina Souza Correa Costa, intitulada *A gênese do processo de criação da tradução da Opera Wonyosi* e defendida em 2012. Seu dossiê genético foi constituído através do recebimento, por *e-mail*, das diferentes versões⁵ do texto traduzido, encaminhados a ela pelas tradutoras da obra. Tais versões encontravam-se armazenadas nas caixas de *e-mail* das tradutoras⁶ que, por trabalharem em dupla, repassavam o texto de uma para a outra cada vez que este era manipulado.

Os manuscritos impressos, em sua maioria, são armazenados e conservados em bibliotecas e acervos pessoais. Os mais antigos e escritos em suportes frágeis, ou que estão em um estado de conservação precário, correndo risco de apagamento e desintegração, são, com frequência, protegidos em bibliotecas e arquivos nacionais, onde o pesquisador sequer tem contato direto com os originais; para eles, cabe então recorrer aos fac-símiles. O contato com os originais, em alguns desses casos, pode até ocorrer, mas de forma limitada, sem longo ou nenhum manuseio dos documentos; ou ocorrem, apenas pontualmente, para dirimir dúvidas sobre informações que o fac-símile não tenha permitido, com clareza, especificar. Em se tratando de manuscritos digitais, sua acessibilidade ocorre de maneira mais simples e, uma vez que podem ser reproduzidos de forma integral, com as suas características preservadas, não se faz necessário tocar nesses documentos “originais”, já que sua cópia binária espelha o que foi criado.

Assim como os manuscritos literários conseguiram adquirir *status* de patrimônio⁷, cuja importância foi enfatizada quando cerca de 30 países assinaram, em 1987, uma carta da UNESCO para garantir “a preservação da memória escrita dos séculos XIX e XX (ver resolução nº 304, votada em 13 de novembro de 1987 pela conferência Geral da UNESCO)” (GRÉSILLON, 2007[1994], p. 110). Assim, os documentos digitais, como parte dos manuscritos modernos, podem ter salvaguardados seu *status* de objeto cultural e de

⁵ Por versão entendemos: “estado de um texto que considera todas as variantes nele introduzidas, num processo de cópia, pelo autor ou por alguém autorizado, em oposição ao estado anterior e a eventuais estados posteriores resultantes de novas reformulações; qualquer uma das versões é um original”. Definição disponível no Glossário de Crítica Textual.

⁶ A tradução da *Opera Wonyosi* de Wole Soyinka foi feita por Carla Cruz e Raquel Borges.

⁷ Expressão que designa um bem destinado ao usufruto de uma comunidade que se ampliou a dimensões planetárias, constituído pela acumulação contínua de uma diversidade de objetos que se congregam por seu passado comum: obras e obras-primas das belas artes e das artes aplicadas, trabalhos e produtos de todos os saberes e *savoir-faire* dos seres humanos [CHOAY, 2001, p.11]

conhecimento. Para isso, cabe aos artistas e familiares continuarem preservando-os, doando-os a bibliotecas e permitindo o seu estudo; a diferença recairá apenas no fato de que a instituição receptora ou o pesquisador não guardará apenas papéis, mas principalmente, CPUs, HDs externos e toda a sorte de dispositivos de memória que contenham os registros processuais.

2.1.2 O suporte, seu espaço gráfico e instrumentos de escrita

Não só o objeto da crítica genética ganhou novas configurações, mas também o suporte utilizado nas criações artísticas tem se modificado e diversificado. Repensando a história da escrita, podemos elencar vários suportes utilizados pelas civilizações, ao longo do tempo, tais como a pedra, o papiro, o pergaminho, o palimpsesto e o papel, sendo que este último foi utilizado para a grande maioria dos manuscritos modernos. Porém, pensando na ampliação dos estudos de gênese para outras manifestações artísticas, se tomarmos para análise a construção de um monumento arquitetônico, por exemplo, – utilizamos construção no sentido de colocar de pé e não de desenhar seu projeto inicial – chegaremos à constatação de que temos um suporte bem atípico: um determinado lote de terra, no qual será construída a obra. Ou seja, suportes, antes impensáveis, aparecem para coexistir com o tradicional papel. Apesar da existência de uma gama incalculável de possíveis suportes, concentrar-nos-emos no computador, fato que este se fez suporte para a criação em estudo nesta pesquisa.

Com o advento dos computadores pessoais, na década de 1970, muitos escritores e artistas passaram a utilizar esse suporte para suas criações. Apoiados em editores de textos, de vídeos, de áudios, em programas de *design* gráfico, os artistas começaram a usar o computador para a execução de seus projetos, muitas vezes não mais utilizando o papel, nem para roteiros preliminares. O final do século XX trouxe o conflito de uma geração em transição. Alguns escritores, acostumados com o papel, não aderiram às novas tecnologias, enquanto outros aproveitaram vantagens atreladas a elas para construir e editar suas obras através de programas computacionais.

O computador, assim como o papel, pode apresentar variações de formato, cor e espessura. Coexistem, hoje, computadores de mesa (*desktops*), *notebooks*, *netbooks*, *tablets*, *palmtops*, dentre outros. No suporte papel, dados de cor, formato e gramatura podem remeter aos locais em que os documentos foram criados; tais características servem ainda para precisar datas ou resgatar informações caras ao pesquisador. No computador, por sua vez, informações sobre datação e local de armazenamento ficam agregadas às propriedades do

arquivo. Contudo, quando os arquivos não trazem datações fidedignas, as características do suporte, se estiverem disponíveis para consulta, podem confirmar ou refutar hipóteses sobre a cronologia de seus documentos. O contexto social da época pode ser aludido pelo modelo do computador utilizado; a datação pode ser estipulada pelo ano de fabricação da máquina; as condições de trabalho do escritor e suas preferências quanto à configuração do suporte também podem ser observadas; assim como informações sobre o ateliê de criação, se era estabelecido em espaço fixo ou móvel, podem ser sugeridas, levando-se em consideração se o criador utilizava um computador de mesa ou um *notebook*, por exemplo.

Enquanto o papel gerava folhas soltas, blocos de anotações, cadernos, agendas, o computador produz arquivos de formatos e tamanhos diferentes, arquivos de texto, vídeo, áudio, imagem. Ao invés de lidar com números imensos de páginas que pesam na mão, passamos a lidar com documentos digitais que agregam inúmeras páginas sem causar desconforto físico ao usuário durante seu transporte, ainda que estes continuem a ter peso, agora perceptível apenas como *bytes* (B), *quiloobytes* (KB), *megabytes*, ...*bytes*, unidades de medida utilizadas para especificar o quanto de memória é utilizada pelo documento.

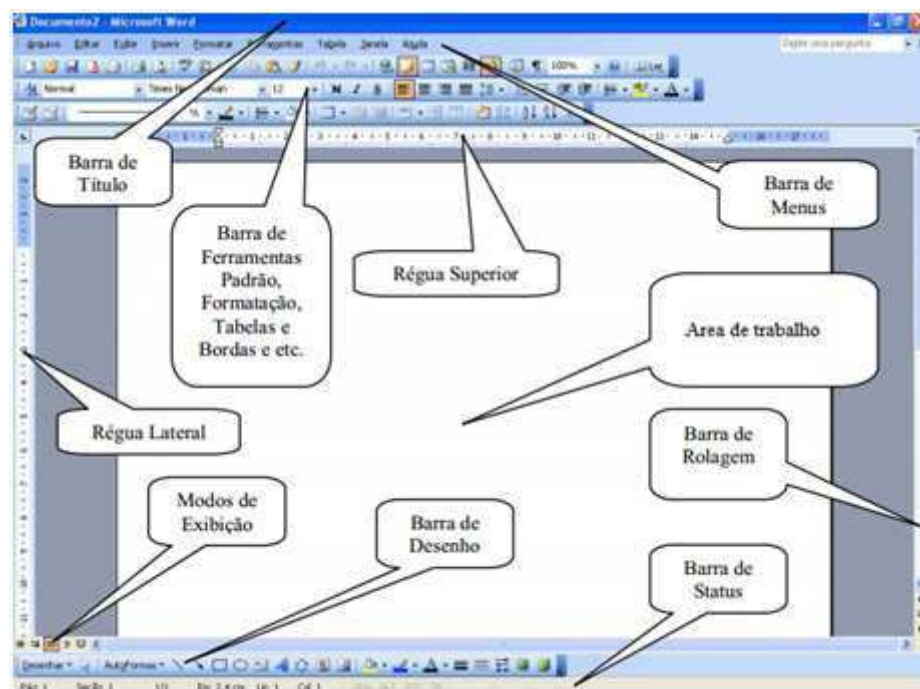
Assim, a era do computador acrescenta novas características aos documentos de processo, trazendo novidades aos estudos do espaço gráfico e dos instrumentos de escrita utilizados pelos geneticistas. O papel tem seu espaço gráfico dividido em cinco partes: o espaço central e quatro margens: superior, inferior, esquerda e direita. O espaço central é o local característico do desenvolvimento do texto, onde ele flui e se completa. Ele dá origem ainda ao espaço interlinear que, ao lado das margens do papel, constitui espaços propícios aos acréscimos, comentários, às substituições e toda gama de movimento de gênese ocorrido no texto em criação.

Diante de um documento digital, a percepção e análise do espaço gráfico ocorrem de forma distinta e variável, conforme o programa computacional utilizado para o desenvolvimento da obra. Tomando por base o *Microsoft Word 2003*⁸, por exemplo, notamos que sua interface não dispõe apenas da área de trabalho na qual se digita o texto; ela vem com um grupo de acessórios facilitadores da escrita, formatação, edição e armazenamento do texto.

⁸ O *Microsoft Word* é o editor de textos mais popular do mercado. Com ele você pode: criar ou modificar documentos de texto; formatar textos; trabalhar em um documento com outras pessoas simultaneamente; inserir imagens, gráficos, tabelas e outros objetos no texto; compartilhar documentos via internet; Aplicar estilos gráficos predefinidos. Disponível em: < <http://microsoft-word.softonic.com.br/>>. Acesso em 18 fev. 2013.

A tela do *Microsoft Word* apresenta como elementos básicos de sua composição uma barra de título, uma barra de menu, uma barra de ferramentas, a área de trabalho, a barra de *status*, régua superior e lateral, bem como barra de rolagem, conforme imagem a seguir:

Figura 1 – Espaço gráfico do *Microsoft Word*



Fonte: Apostila *Word 2003*, 2008.

Como pode ser observado, o espaço gráfico desse editor de textos comunga semelhanças com o espaço gráfico do papel, porém com novos usos e novas funções. Ele traz, por exemplo, um painel que dialoga com o usuário apresentando diversas ferramentas dispostas na forma de ícones e janelas, que podem contribuir para a fluidez do trabalho artístico.

Ao digitar um texto, o escritor não lida com folhas de papel dispersas ou constituintes de um caderno, que finda sua área de escrita ao se preencher o último espaço em branco da página. Com o uso da barra de rolagem lateral, existente no aplicativo *Word*, o “papel virtual” funciona como um pergaminho de metragem indefinida, que rola para cima e para baixo, por tantas e quantas páginas o escritor achar necessário. Não cabe mais ao escritor o medo de chegar ao final da página e ter que reiniciar sua escritura em outra página em branco.

O escritor, também, já não utiliza o espaço das entrelinhas ou as margens do documento como opções para modificações do texto; ao invés disso, qualquer alteração que

deseje realizar será implementada digitando as novas informações em meio às frases já construídas ou através do uso de ícones, teclas e atalhos utilizados para o apagamento (*Backspace, delete*), deslocamento (recortar / *ctrl x*, colar / *ctrl v*), desfazer e refazer das ações.

Quanto às margens superior e inferior, elas funcionam como espaços característicos de paginação, cabeçalho e notas de rodapé, raramente se atribuindo outro uso a essas áreas. O “papel virtual” também não aboliu a possibilidade de uso das margens laterais para acréscimos do escritor, mas seu uso ocorre de forma preestabelecida, sob o formato de inclusão de comentários em balões.

Assim, a principal mudança que o espaço gráfico de suportes digitais mostra é, de certa forma, a perda da liberdade de se preencher todas as áreas que o constituem. Observando o espaço gráfico de um documento digital, não podemos visualizar mudanças na direção da escrita, blocos de escrita fora do espaço central, textos de cabeça para baixo, parágrafos inteiros construídos no espaço marginal, listas de palavras (salvo este ser um projeto artístico que simule a imagem de um manuscrito), uma vez que a facilidade de lidar com um papel “sem fim” torna desnecessárias essas práticas de aproveitamento completo do espaço gráfico para que não haja a quebra do fluxo do pensamento em criação. Conforme Grésillon (2007[1994], p. 96), “o que quer que seja, a escritura em computador é exatamente o primeiro meio na história da humanidade que permite escapar dos imperativos predeterminados do suporte”. Cabe ressaltar, ainda, que essa escritura, que não deixa sinais gráficos dispersos por toda a página escrita, vem facilitar, e não simplesmente acabar com o labor do geneticista, que tinha um imenso trabalho em inferir a ordem de ocorrência das operações genéticas numa página que nem sempre deixava indícios temporais.

Em se tratando dos instrumentos de escrita, a era digital desenvolveu, e continua a desenvolver, vários periféricos de inserção de dados ou comandos no sistema computacional. Para a escrita de textos, os mais comuns são o teclado e o *mouse*, contudo, temos ainda o *scanner*, o microfone, o *joystick*, a tela sensível ao toque (*touch screen*), a mesa gráfica/digitalizadora e a caneta ótica, empregados na criação de obras diversas.

Embora a forma de utilizar, segurar e gerir as ferramentas de escrita tenha mudado com o surgimento e uso desses dispositivos eletrônicos, continua sendo a mão a principal condutora de tais instrumentos durante a criação. Segundo Landow (1995) o texto processado em meio eletrônico é a maior mudança na tecnologia da informação desde a criação da imprensa, trazendo consigo a promessa e a intimidação de gerar em nossa cultura mudanças extremamente radicais. Pensando nessas mudanças, podemos citar o que vem ocorrendo com os jovens que, dominando essa tecnologia, mal utilizam uma caneta:

Primeiramente quanto à escrita - e o mesmo acontece com qualquer adulto que utiliza seu processador de texto e não mais o lápis e papel - a caligrafia torna-se cada vez pior e paradoxalmente mais lenta. Soma-se ao fato de que, as inúmeras abreviações e 'invenções' para se dar conta da rapidez na escrita, está gerando uma ortografia cada vez mais caótica, desorganizada, sofrendo também a concordância, sintaxe e léxico. (BUENO e PATTI, 2005).

No entanto, com os malefícios, vêm também os benefícios, e nos caberá refletir sobre ambos, dando especial atenção às mudanças de percepção que passamos a ter quando lidamos com as novas tecnologias. Sendo assim, discordamos de Grésillon (2007[1994], p. 62) quando ela diz que com a utilização dos instrumentos da escrita eletrônica, a feitura do texto digital carecerá da expressão sensível e viva da mão do artista, o que será discutido abaixo:

Figura 2 – Pannel 1 dos quadrinhos *Beth on the Road* feito em mesa digitalizadora



Fonte: *Beth on the Road*, 2012.

A imagem acima traz o pannel 1 da história em quadrinhos *Beth on the Road*, criada por Chantal Herskovic⁹, em 2012. Os quadrinhos foram produzidos com o uso da mesa digitalizadora *Wacom*, onde foi criada a imagem do personagem principal, *Jake*. Esse personagem foi desenhado diretamente sobre a mesa digitalizadora, utilizando-se a caneta digital, que a acompanha. Ao mesmo tempo em que o desenho é traçado pela artista, o resultado aparece na tela do computador, sem deformar os traços e com perfeição semelhante a do desenho feito direto no papel. Com a ajuda de programas desenvolvidos para a criação e

⁹ Mestre em Artes Visuais pela UFMG. Professora do Instituto de Comunicação e Design - Centro Universitário de Belo Horizonte – UNIBH

edição de imagens, foi feita a inclusão das cores e imagens sobrepostas. Nesta criação, ainda que utilizando uma ferramenta de escrita eletrônica, é a mão da artista que dita as características do personagem; é a expressão sensível e viva de sua mão que tem a liberdade de traçar, de retraçar sua obra.

Figura 3 – Mesa digitalizadora *Wacom*



Fonte: *Site da Wacom*¹⁰

Cabe ressaltar ainda que as novas tecnologias não surgem para eliminar as antigas, mas ambas podem coexistir e, na maioria das vezes, são formas digitais de instrumentos já existentes, como é o caso da caneta digital. Não importa se temos um manuscrito tido como mais convencional ou um digital, continua sendo a mão do artista que dita a obra, acionada por seu corpo e olhar, que entram em ação para acompanhar o ritmo da elaboração da criação em devir.

2.1.3 Operações genéticas: o resgate do processo criativo de uma obra construída em sistema computacional

As operações genéticas são os elementos fundamentais para que um crítico genético possa propor a reconstituição de um percurso de criação. Por vezes, é a observação do texto rasurado¹¹, dos tipos de reescrituras distintas, bem como suas funções e sua disposição no espaço gráfico, que indicam os índices do caminho percorrido. Os riscos, borrões, acréscimos interlineares, ou as listas de palavras marginais, ainda que componham um texto visualmente

¹⁰ Imagem disponível em:

<http://www.wacom.com/~media/WTC/Images/Products/Intuos5/Intuos5%20Small/Gallery/800x600_PTH450_1.jpeg>. Acesso em 07 mai. 2013.

¹¹ Utilizamos o termo rasura como registro “de que um segmento foi objeto de exploração ou de reescritura” (BIASI, 2010, p.72).

poluído, se configuram em riquezas aos olhos dos geneticistas, pois, em sua diversidade, sugerem inúmeras possibilidades de enunciação, que foram ou poderiam ter sido utilizadas.

Os movimentos de reescritura, no suporte papel, costumam responder a cinco funções específicas, que acontecem em quatro espaços característicos. A propósito, referindo-se às funções da rasura, Biasi informa que:

De um ponto de vista funcional, a rasura pode então definir-se como o instrumento de cinco mecanismos distintos (substituição, supressão, transferência, gestão, suspensão) em um dispositivo técnico em que os dois primeiros modos operatórios (substituir, eliminar) designam gestos de escritura fundamentais, enquanto as outras três modalidades (transferir, gerir, suspender) constituem formas relativamente mais raras. (BIASI, 2010[2000], p. 72).

Portanto, as principais operações de escritura costumam indicar a eliminação e a substituição (ou acréscimo) de signos na complexa teia semiótica, que constitui a criação artística de uma obra. Mas também podem ocorrer outras operações, indicando deslocamento, suspensão, ou que apenas funcionem como códigos facilitadores do manuseio textual do criador (gestão). Dentro da nossa pesquisa, não analisaremos as operações genéticas puramente dentro dessas funções, mas as utilizaremos associando-as aos critérios performáticos relacionados ao processo de legendagem fílmica, a fim de se inferir a possível lógica de execução de cada operação genética encontrada no objeto de estudo desta pesquisa.

Em se tratando dos quatro espaços de ocorrência das rasuras, o primeiro deles é a própria linha de escritura, quando o movimento genético ocorre no fluxo da escrita; o segundo espaço é o interlinear, geralmente utilizado para acréscimos ou substituições de signos, no momento da releitura do trecho já criado; as margens constituem o terceiro espaço das rasuras, no qual as expansões textuais, as listas de palavras e as observações são frequentemente encontradas; o quarto espaço (e o mais relevante aos geneticistas que lidam com documentos digitais) é o que Grésillon (2007[1994], p. 101) chama de “‘forma imaterial’ da rasura: sem rasurar, reescreve-se em um novo parágrafo ou em um novo fólio” e é o que Biasi (2010[2000], p.73) denomina de “rasura branca”.

A forma de identificação das operações genéticas, neste quarto espaço, leva o pesquisador a buscar presenças e ausências indiciais através da comparação entre diferentes versões da obra; assim, poderá identificar quais elementos foram acrescentados, eliminados ou deslocados de uma versão para outra.

Como identificar, então, as rasuras deixadas em documentos de processo digitais? Como resgatar esse processo? Essas e muitas outras questões inquietam a mente de vários

geneticistas que, ávidos por estudar também o processo de criação de obras filmicas, radiofônicas, televisivas, ou toda aquela que deixe apenas vestígios digitais, se deparam com a dificuldade de coletar, organizar, descrever e analisar os registros desses processos. Grésillon, diz que:

Sem dúvida, é ainda muito cedo para falar dos efeitos a longo prazo induzidos realmente por uma escrita cujo traçado da mão está ausente. Se a máquina de escrever suprimiu o traçado individual, o computador – salvo programa específico – suprime o vestígio da reescritura, já que basta um impulso eletrônico para apagar, substituir, ou acrescentar. Entramos numa era sem rascunhos. (GRÉSILLON, 2007[1994], p. 30).

Certamente, ainda é muito cedo para falar dos efeitos da substituição do documento escrito à mão por aquele produzido puramente através do computador; mas cabe pontuar que este, embora seja mais aludido pelos geneticistas pela sua facilidade de, muitas vezes ou, ao menos aparentemente, deletar vestígios dos processos de criação de seus usuários, também dispõe de ferramentas específicas que, quando acionadas, apenas simulam a eliminação dos vestígios da escritura, concentrando-os, na realidade, em outra camada do texto.

Assim como ocorre com o papel, no documento digital, rastros dos movimentos genéticos podem ser identificados por registros visuais e temporais. A manipulação de uma obra pode ser percebida quando o escritor tem por prática utilizar cor de fonte distinta na edição do seu trabalho; comparando as versões existentes; ou ainda ativando formas de exibição específicas para mostrar o controle de alterações, no caso da criação ter sido feita no *Microsoft Word*. Há também a possibilidade de resgatar processos por meio de vídeos gerados por programas específicos capazes de gravar o percurso de criação do que é gerado e visualizado na tela de um computador.

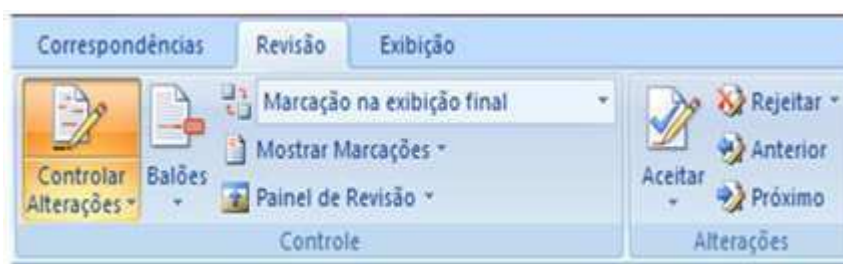
Comentaremos, a seguir, duas formas de identificação de operações genéticas que utilizamos para análise de textos produzidos com o *Microsoft Word* e, no caso específico da produção das legendas estudadas nesta pesquisa, com o uso do programa de captura de tela, o *Camtasia Studio 7.0*.

2.1.3.1 Identificação das operações genéticas em documento do *Microsoft Word*

Desde a criação da versão 6.0 do *Microsoft Word*, em 1993, seus idealizadores vêm aprimorando a opção Controlar Alterações do programa. A função do controlador de alterações é armazenar as ações performatizadas desde o momento em que se abre um novo

documento. Com ele é possível identificar o que foi acrescentado, excluído, deslocado, além de diferenciar marcas deixadas por diferentes autores. Para tanto é necessário apenas que antes de iniciar seu processo de escritura, o escritor acione o comando Controlar Alterações no *menu* Revisão do *Microsoft Word 2007* e 2010 ou na aba Ferramentas em versões anteriores desse programa¹², conforme imagem abaixo:

Figura 4 – Acionar controle de alterações no *Microsoft Word 2007*



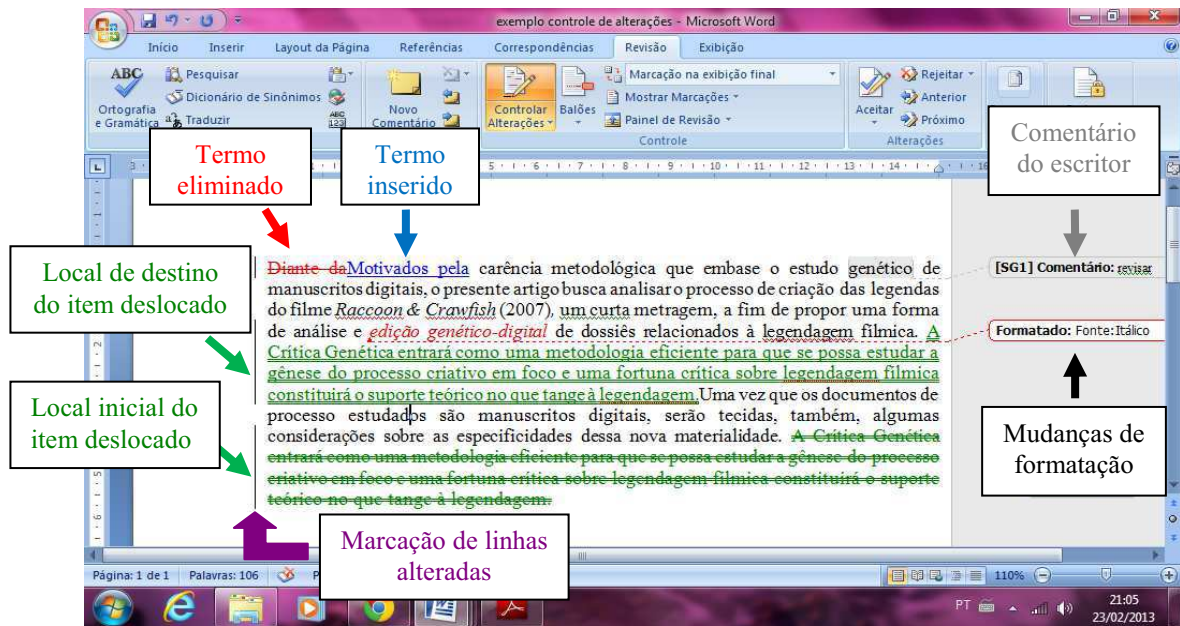
Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Uma vez acionado este comando, o texto será processado e seus movimentos de escritura preservados; estes podem reaparecer na tela, geralmente, mostrando a seguinte caracterização: as inserções aparecem sublinhadas, as eliminações com tachado simples e as linhas em que ocorreram as modificações sinalizadas com uma barra vertical | do lado esquerdo ou direito da margem, conforme desejo do escritor. Os deslocamentos, por sua vez, aparecem com tachado duplo na posição de onde foram removidos (movido de:) e sublinhado duplo na posição onde foi relocado (movido para:). É possível ainda visualizar os comentários feitos pelo escritor na margem direita, definir cores para as mudanças em tabelas, especificar formas de aparecimento dos movimentos de formatação; diferenciar ações de diferentes escritores que atuem na mesma produção, o que é de grande valia ao crítico genético.

Vejamos como alguns desses movimentos seriam visualizados, utilizando a imagem seguinte:

¹² O controle de alterações também pode ser acionado pelo atalho `crtl+shift+e`.

Figura 5 – Texto exibindo controle de alterações



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013

Nesta tela é possível visualizar, por meio dos códigos sinalizados anteriormente as operações genéticas implementadas na feitura do texto. Aliada à codificação, as cores também funcionam como facilitadores de identificação dos tipos de operações realizadas: o vermelho para exclusão e dados de formatação; o azul para substituições ou acréscimos; e o verde para deslocamentos. É possível identificar ainda o momento (dia e hora) em que cada ato de escritura foi performatizado pelo escritor, já que posicionando o cursor do *mouse* sobre cada item destacado é possível ver o nome ou as iniciais do escritor (conforme tenha cadastrado o nome do usuário do computador), data e hora em que promoveu a modificação ou determinada rasura. Um resumo de todas as operações genéticas pode ser encontrado também, desta vez sob a forma de relatório, quando exibimos o painel de revisão, conforme exemplificado a seguir:

Figura 6 – Relatório de operações exibido no Painel de Revisão

Resumo: 6 revisões		
Inserções: 1	Exclusões: 1	Movimentações: 2
Formatação: 1	Comentários: 1	
Alterações no documento principal e comentários		
Excluído	Sirlene Goes	23/02/2013 20:16:00
Diante da		
Inserido	Sirlene Goes	23/02/2013 20:17:00
Motivados pela		
[SG1] Comentário	Sirlene Goes	23/02/2013 21:04:00
revisar		

Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Este resumo funciona como um facilitador do trabalho do geneticista, pois neles visualizamos as operações genéticas e ainda dispomos do quantitativo de cada tipo de movimento (uma inserção, uma exclusão, um deslocamento...). É possível notar ainda que o compartilhamento do documento não anula essas informações, portanto, receber por *e-mail* um dossiê com documentos digitais trará com ele todas essas informações, se devidamente acionadas no momento de sua criação.

A aba de Revisão do *Microsoft Word* 2007 e 2010 permite a exibição do documento de 4 formas distintas, ou melhor, em quatro fases de escritura: no modo de exibição Original, o documento é apresentado da forma que se encontrava antes de ter sido manuseado. No caso do texto ter sido iniciado em um documento em branco, a exibição original mostrará uma página em branco; a opção de exibição Marcação na Exibição Original mostrará as alterações feitas apenas no documento original caso um texto tenha sido construído em cima de um anterior já existente; a exibição Final, por sua vez, revela o texto da forma como ele foi dado a ler, em sua forma considerada pelo escritor passível de ser distribuída; como última forma de exibição, a Marcação na Exibição Final trará todas as marcas do processo de escritura, conforme destacado na figura 5.

Portanto, “é errado acreditar que é a quantidade de rasuras que, sozinha, determinaria o interesse genético de um manuscrito, é absurdo fetichizar a linha de rasura como se fosse a única forma a ocasionar vestígios de reescritura” (GRÉSILLON, 2007[1994], p. 98); pois, receber um documento digital mostrado em sua forma de exibição final, ou seja, se apresentando sem marcas, pode não significar a ausência delas. Pelo exposto, fica claro que ainda que os movimentos genéticos não estejam presentes na forma “final”, como um documento digital é dado a ler, elas podem estar escamoteadas, em suas inúmeras camadas, à semelhança de um palimpsesto, que podem ser restauradas com apenas alguns *clicks*.

Deste modo, se “a leitura do manuscrito é necessariamente quebrada pelas intervenções interlineares e marginais, pelas voltas e por todo tipo de sinais gráficos que impõem ao leitor navegar o olho” (GRÉSILLON, 2007[1994], p. 30), a do documento digital pode ser fluida, sem rasuras, a menos que seja pertinente ou do desejo de seu criador e/ou pesquisador exibir signos que tenham feito parte das trilhas genéticas de uma determinada obra.

2.1.3.2 Identificação das operações genéticas utilizando programas de captura de tela

No caso da análise do processo de criação das legendas de *Raccoon & Crawfish*, uma das metas desta pesquisa, a forma de ter acesso aos movimentos de escritura se deu de forma distinta, com o uso de um programa computacional, o *Camtasia Studio 7.0*, desenvolvido pela TechSmith,¹³ em 2010.

O *Camtasia Studio 7.0* é um programa de captura de tela, que permite gravar em formato de vídeo a imagem da tela de um computador e o áudio do ambiente externo, durante o período de gravação. Embora esse programa tenha como função originária a criação de tutoriais acerca de ferramentas computacionais, para utilização em aulas sobre as referidas ferramentas, o mesmo apareceu como solução para o registro do processo de criação da legendagem; tal uso poderá ser expandido, certamente, para inúmeras obras que se desenvolvam no meio digital. Sabendo que tal programa registrava a imagem da tela do computador e percebendo que o processo de legendagem era visualizado através dessa tela, resolvemos utilizá-lo para a captura do manuseio da obra pelo legendista durante o seu trabalho.

Existem vários programas, com a mesma finalidade, disponíveis gratuitamente na *internet*. Sua instalação é simples e o uso não demanda nenhuma expertise avançada em informática, talvez algum conhecimento de inglês. A vantagem é que a tela do computador, durante a gravação, não apresenta nenhuma alteração, o único rastro de que o programa esteja em uso é a presença do seu ícone na barra de Tarefas do *Windows*. Vejamos a tela inicial do programa:

Figura 7 – Área de trabalho do *Camtasia Studio 7.0*



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

¹³ Empresa fundada em 1997 por William Hamilton, seu atual presidente, especializada em *softwares* de captura e gravação de conteúdos passados na tela do computador para uso individual e profissional.

Os vídeos criados no *Camtasia* podem ser salvos em dois formatos, o específico do programa, CAMREC, ou AVI, formato visualizado na ambiência da maioria dos computadores. Além da gravação, o programa permite a edição de vídeos, inclusão de *zoom* e textos em áreas definidas, dentre outros recursos.

O que se pode pensar é que a era digital que, para alguns, parecia apontar para o fim dos estudos de processo, começa a sinalizar caminhos para sua revitalização e continuidade, agora em outras bases, com outros suportes; propõe-se, então, a inserção de outras linguagens, aquelas que podem dar livre acesso ao espaço de criação e em tempo real, o que é mais instigante. Dessa forma, é dado um novo fôlego aos estudos de processo, porém, conforme Biasi:

[...] O verdadeiro problema repousa em descobrir se os métodos de estudo válidos para o prototexto literário podem ser aplicados com propriedade a qualquer objeto da cultura. Aparentemente, o procedimento e as noções herdadas da genética literária não podem ser exportados de seu campo de aplicação sem delicadas adaptações: as mudanças necessárias para tal transferência metodológica parecem ainda mais importantes quando o objeto considerado está mais distante da estrutura textual (codificada, linear, orientada, sequencial, temporalizada). (BIASI, 2002, p. 219).

Receber e analisar o vídeo de criação de uma obra é ter em mãos a oportunidade não apenas de adentrar o ateliê de criação, mas de poder enxergar, à luz dos olhos do escritor, o labor da criação. Assistir ao tecer dos fios da legendagem, que ocorreu com o teclar contínuo dos dedos, ouvir o som de cada letra digitada, enfim, poder visualizar o surgimento e o desaparecimento de cada uma delas nos remeteu à necessidade de uma grande experimentação do método da crítica genética, visto que não se tratava mais da interpretação fôlio a fôlio, mas *frame* a *frame*. No vídeo, o surgir e o desaparecer de cada letra, criando e suprimindo palavras, é que ditou a lógica de nossas conclusões. Esses indícios visualizados na tela e reguardados ao tempo de sua execução é que nortearam nossa análise.

Assim, da mesma forma como houve o movimento da valorização financeira, científica e cultural do manuscrito moderno, entre o final do século XVIII e meados do século XIX, quando emerge uma nova ideologia do sujeito, do trabalho humano e intelectual, fazendo com que muitos escritores deixassem de eliminar seus manuscritos para conservá-los como evidência do seu *savoir-faire*, cabe aos escritores contemporâneos da era digital, meados do século XX e século XXI, em curso, preservar o *status* adquirido pelo manuscrito de trabalho, expandindo-o aos documentos digitais. Para tanto, competirá a eles aprender e utilizar as novas tecnologias para este fim e, de maneira análoga, recairá sobre os

pesquisadores de processo manter seu trabalho de elucidar a obra em devir, independente do meio em que seus documentos de processo se propaguem.

É nesse intuito que buscamos analisar o processo de criação das legendas de *Raccoon & Crawfish* e, para que essa análise ocorra, é importante entender o processo de legendagem, bem como seu arcabouço teórico e metodológico, dentro do campo de estudos da tradução audiovisual.

2.2 LEGENDAGEM: UMA FORMA DE TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

O surgimento do cinema, a popularização da televisão como veículo de comunicação de massa e entretenimento, a expansão das assinaturas de TV a cabo, e a facilidade de acesso a diversos equipamentos de difusão de produtos audiovisuais (aparelho de vídeo cassete, de DVD, computador, *tablet*, celular) fez com que a indústria de telecomunicações se expandisse e alcançasse dimensões extracontinentais, desde meados do século XX.

Diante dessa possibilidade de alcance mundial dos produtos audiovisuais (filmes, novelas, séries, minisséries, desenhos animados), se fez necessária também a expansão das formas de tradução para contemplar os diversos produtos artísticos importados e exportados deste meio. Daí nasceu, por volta da década de 1920, quando o som já fazia parte dos filmes, a tradução audiovisual (TAV), modalidade de tradução mais difundida na atualidade se considerarmos o número de programas, seriados e filmes, dublados ou legendados, transmitidos diariamente em cinemas e canais televisivos.

Díaz-Cintas (2012, p. 273, tradução nossa) afirma que “este conceito, relativamente novo, refere-se às práticas de tradução nas quais a dimensão verbal é apenas um dos muitos componentes que interage no texto fonte e compõe o processo de comunicação¹⁴”. Lidar com a obra audiovisual implica, portanto, na percepção de detalhes oriundos de outros sistemas semióticos, distintos do verbal, como os ruídos de fundo, músicas, letreiros, imagens pictóricas, pelo fato desses signos também participarem da enunciação da obra. Gambier e Gottlieb afirmam que:

As formas de leitura também estão mudando. A leitura constantemente monitorada dá lugar à leitura fragmentada: o espectador salta das legendas para a imagem, de uma legenda para outra, ambos seguindo velocidades distintas [...]. Assim, o esforço

¹⁴ This relatively new concept refers to translation practices in which the verbal dimensions (*sic*) is just one of the many components interacting in the original text and compounding the communication process.

para compreender não depende apenas de um sistema semiótico, ou uma única lógica. (GAMBIER e GOTTLIEB 2001, p. xviii, tradução nossa).¹⁵

Desta forma, a compreensão do texto audiovisual, não se constitui apenas pela percepção do sistema verbal, proveniente do texto das legendas. Consideramos, então, que o espectador tem sua lógica de leitura expandida ao transitar, quase simultaneamente, entre os signos sonoros e visuais, sem seguir um padrão linear.

O termo tradução audiovisual funciona como um grande guarda-chuva, que abriga práticas de tradução nas quais a dimensão verbal é suplementada por elementos de outras linguagens (Díaz-Cintas, 2002), independente do modo de transmissão, se por uma tela, palco ou outro qualquer. Decidimos utilizar o termo tradução audiovisual mesmo sabendo que essa denominação não é única dentro do campo da tradução voltada aos estudos de obras televisivas e cinematográficas. Dentre os termos concorrentes, destacamos *film translation*, amplamente adotado no início dos estudos da área, mas que, por privilegiar a tradução de obras filmicas, não abarca a variedade de produtos audiovisuais, tais como: seriados de TV, desenhos animados ou reportagens. E, o *screen translation* que, em oposição ao primeiro, envolve a tradução de qualquer produto que seja visualizado por meio de uma tela, incluindo a do computador, *videogames* portáteis, etc.

Constatando a limitação do primeiro termo e a amplitude do outro, no que concerne à constrictão dos objetos abarcados por cada um deles, optamos pelo emprego da denominação tradução audiovisual, termo em vigor “desde o momento em que o VHS se tornou popular, no final dos anos 1980, e a atenção foi deslocada para a tradução realizada nesse meio” (FRANCO e ARAÚJO, 2011, p.1).

Os autores Gambier e Gottlieb (2001) utilizam ainda o termo *multimedia translation*, de certa forma, como sinônimo de audiovisual. No entanto, não o utilizaremos por considerarmos que a ideia de multimídia está mais ligada aos tipos de mídias (meio ou suporte) através das quais um produto pode ser veiculado (televisão, rádio, livro, computador) do que a recursos semióticos. Esses recursos constituem modos, social e culturalmente estabelecidos, para a construção de significados, ao exemplo dos textos escritos, das imagens pictóricas, dos sons, dos gestos (KRESS, 2010). Prosseguimos, então, abordando agora as práticas que ganharam maior notoriedade dentro dos estudos da TAV: a legendagem, a dublagem e o *voice-over*.

¹⁵ [...] ways of reading are changing as well. Reading with constant monitoring gives way to fragmented reading: the viewer jumps from the subtitles to the picture, from one subtitle to another, both running at a different speed [...]. Thus, the effort to understand is no longer focused on only one system of signs, on only one logic.

Para Diaz-Cintas (2002, p.1, tradução nossa), a legendagem pode ser definida “como uma prática linguística que consiste em apresentar, geralmente na parte inferior da tela, um texto escrito que pretende reproduzir o que foi dito (ou mostrado sob a forma escrita), no produto audiovisual”.¹⁶ Tal prática é desempenhada atentando para a sincronia entre falas e imagens com o seu representante escrito.

Já a dublagem se caracteriza pela substituição do áudio original de uma obra, falado em uma língua estrangeira, por um áudio correspondente em outra língua. Nesta modalidade de TAV, a tradução busca ser feita de forma que as palavras pronunciadas em língua nativa, sempre que possível, correspondam ao movimento labial dos atores, pelo menos quando estes sejam mostrados em *close-up*; além disso, as falas na língua de chegada devem estar em sincronia com as do diálogo original (IVARSSON, 1998).

O *voice-over*, por sua vez, apresenta algumas semelhanças com a dublagem; no entanto, a voz do intérprete é sobreposta ao áudio já existente, sem apagá-lo. Quem assiste a um programa com *voice-over*, ouve o início das falas no idioma de partida e, após alguns segundos, passa a ouvir em sobreposição aquele áudio a tradução das falas no idioma de chegada.

Como o objeto desta pesquisa é o processo de criação de uma legendagem fílmica, vamos nos deter apenas a tal modalidade da TAV. Um problema que encontramos a esse respeito é a dificuldade de material teórico e metodológico que embasa os estudos sobre legendagem, pelo fato da grande maioria das pesquisas feitas abordar apenas as especificidades técnicas daquele processo. Tentaremos, contudo, trazer, além das características operacionais, questões outras sobre a tradução de legendas e as coerções impostas ao tradutor que lida com esse tipo de trabalho, visando embasar a análise que será apresentada na seção 3.3.

Para Alvarenga (1998), os profissionais responsáveis pela tradução seriam denominados legendistas, enquanto os responsáveis pela gravação receberiam o título de legendadores. Contudo, empregaremos o termo legendista tanto para nos referirmos aos profissionais responsáveis apenas pela tradução, quanto para aqueles que participam de todas as etapas do processo de legendagem. Constatamos que, na atualidade, com as facilidades de manuseio de *software* de legendagem, vários legendistas já atuam nas atividades de marcação e revisão, assim como na gravação das legendas. Essa opção foi feita também pelo fato da pessoa responsável pela legendagem desta pesquisa ter participado de todo o processo, por

¹⁶ “as a linguistic practice that consists in providing, usually at the bottom of the screen, a written text that intends to account for what has been said (or shown in written form) in the audio-visual product”.

isso não achamos pertinente utilizarmos o termo legendista legendador ao nos referirmos a esse profissional.

2.2.1 Principais tipos de legendagem

A legendagem pode ser classificada seguindo dois aspectos: o técnico e o linguístico, segundo Diaz-Cintas (2002). Conforme os requisitos técnicos, ela pode ser aberta, quando as legendas aparecem integradas ao filme, não possibilitando aos espectadores optar pela sua visualização; e fechadas, quando são veiculadas separadamente à obra, deixando ao espectador a decisão de exibi-las ou não.

A legendagem aberta é comum em alguns canais de televisão por assinatura, que exibem sua programação toda legendada sem dar aos assinantes a possibilidade de suprimi-las. As fechadas, por sua vez, ocorrem mais em obras disponibilizadas em DVDs e em canais abertos de televisão. Neste último caso, visando dar acessibilidade aos telespectadores com dificuldades auditivas.

Quanto ao caráter linguístico, a legendagem se divide em dois tipos principais: legendagem interlingual, aquela utilizada em filmes e programas televisivos cuja característica é apresentar a tradução dos diálogos executados em língua estrangeira em seu referente escrito na língua de chegada; tal operação possibilita o acesso daquele material a outras culturas. E, a legendagem fechada (intringual), subgrupo em que as legendas reproduzem os diálogos na mesma língua de sua apresentação. Esta segunda modalidade surgiu com o objetivo de dar acessibilidade a pessoas com problemas auditivos aos programas televisivos e filmes exibidos, assim como para auxiliar estudantes de língua estrangeira no aprendizado de outro idioma (GOTTLIEB, 1998).

Linde e Kay ressaltam as semelhanças entre a legendagem interlingual e intralingual, informando que:

[...] apesar das diferenças aparentes, ambos os tipos de legendagem têm fortes elementos em comum: elas acontecem no mesmo contexto audiovisual; envolvem a conversão de diálogo falado em texto escrito e, em ambos os casos, os diálogos têm de ser reduzidos para atender às condições técnicas desta prática e à habilidade de leitura dos espectadores. Tanto na legendagem interlingual, quanto na intralingual, ocorre a transferência de linguagem entre diferentes sistemas linguísticos, entre duas línguas distintas e/ ou entre modos diferentes de uma única língua, ao mesmo tempo em que funcionam de forma interdependente com outro sistema semiótico, o visual. (LINDE & KAY, 1999, p. 1, tradução nossa).¹⁷

¹⁷ [...] despite their apparent differences both types of subtitling have strong common elements: they take place in the same audio-visual context; they both involve a conversion of spoken dialogue into written text, and in both

Apesar das semelhanças, achamos prudente destacar que as principais diferenças encontradas entre a legendagem interlingual e a intralingual ocorrem em função do seu público-alvo, ouvintes não nativos da língua de partida e surdos e/ou ensurdecidos,¹⁸ respectivamente. As necessidades distintas desses dois grupos nortearão as práticas adotadas nas duas modalidades. Linde e Kay (1999) ressaltam que a legendagem intralingual tem como objetivo trazer para as legendas tanto os diálogos apresentados, quanto os elementos significativos da trilha sonora e dos sons de fundo, no caso das legendas serem destinadas a pessoas com deficiência auditiva; enquanto a legendagem interlingual buscaria, apenas, traduzir os diálogos para a língua de chegada, pois os sons externos já seriam percebidos pelos espectadores.

Os dois tipos de legendagem possuem também formas distintas de lidar com o sistema linguístico. Na legendagem intralingual, lidamos com a mesma língua de partida e a tradução é feita de um sistema semiótico para outro, ou seja, do acústico para o verbal; isso faz com que sejam encontradas, nos próprios diálogos, todas as informações culturais pertinentes ao legendista. Contudo, uma vez que o seu público não utiliza o canal auditivo como apoio para compreensão, o legendista intralingual terá que encontrar estruturas para representar o registro oral, devendo dispor de estratégias para identificar a entonação utilizada, a ênfase dada às palavras, hesitações, assim como os passos na escada, gritos, as risadas, e toda sorte de recursos sonoros úteis à compreensão. Ao contrário da legendagem interlingual, que buscará traduzir as legendas da forma mais compreensível possível para a cultura de chegada, desprezando, muitas vezes, sons ambientes percebidos através do áudio. Tal comportamento é justificado por Carolina Alfaro de Carvalho (2005), ao dizer que na legendagem interlingual:

[...] em função da presença dos diálogos e das imagens originais, as legendas não precisam, como em uma transcrição escrita de um texto oral, reproduzir a prosódia e traços suprasegmentais do discurso oral através de convenções gráficas. Isto é, os códigos se sobrepõem e se complementam. Ainda que não sejamos capazes de compreender o que é dito na língua original, o ritmo, a entonação, a expressão, o gesto, a atitude – tão difíceis de serem captados por escrito – se justapõem ao texto sincronizado das legendas, formando uma espécie de simbiose. (CARVALHO, 2005, p. 100).

forms the amount of dialogue has to be reduced to meet the technical conditions of the medium and the reading capacities of viewers. In inter and intralingual subtitling language is being transferred between distinct linguistic systems, between two separate languages and/ or between different modes of a single language, while functioning interdependently with another, visual, semiotic system.

¹⁸ Araújo e Franco (2011) informam que a denominação “legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) é a tradução do inglês SDH (*Subtitling for the deaf and the hard-of-hearing*). Esse termo foi sugerido por Selvatici (2010) e por membros da sua banca de mestrado”.

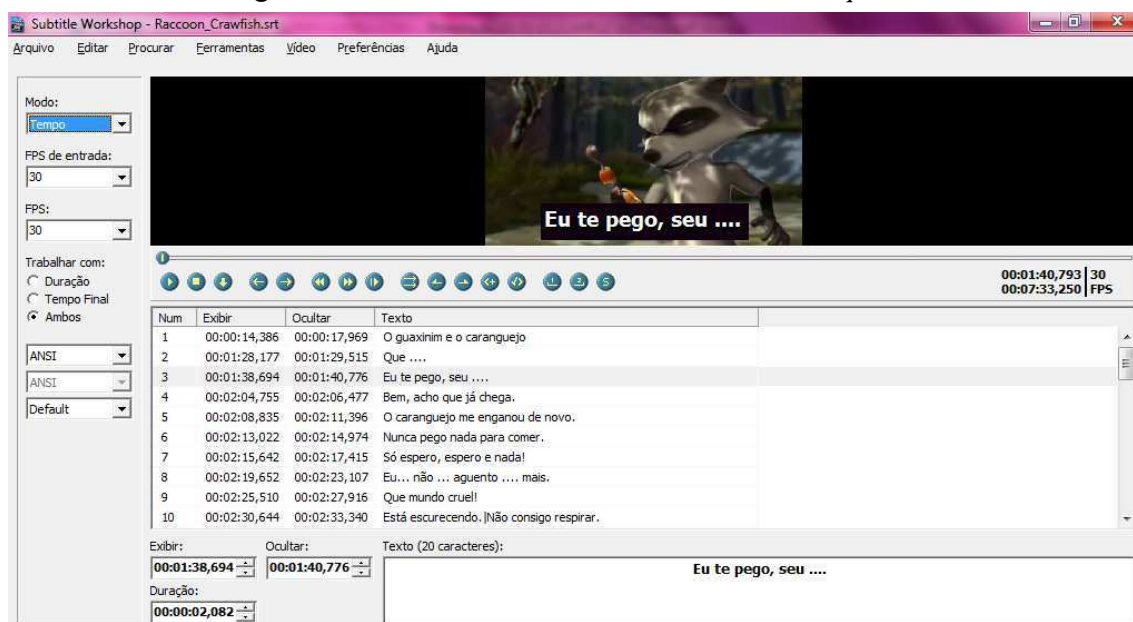
Estes dois tipos de legendagem ainda carecem de estudos mais aprofundados e merecem especial atenção dentro da área de TAV, já que ambos funcionam como mecanismos de acessibilidade tanto para portadores de deficiência auditiva quanto para indivíduos não falantes de uma língua que desejem ter acesso aos produtos audiovisuais de uma cultura diferente.

Como a legendagem do filme *Raccoon & Crawfish* foi feita por meio da tradução interlingual, do inglês para o português, e teve como público alvo espectadores sem dificuldades auditivas, seguiremos nossas exposições considerando as especificidades da modalidade de legendagem interlingual, muitas das quais são adotadas, sem distinção, em ambas as práticas.

2.2.2 Parâmetros técnicos, tradutológicos e coercitivos da legendagem interlingual

Na atualidade, já existem vários programas utilizados para a legendagem, que são distribuídos gratuitamente pela *internet*. Através desses programas é possível: editar legendas de vídeos diversos; registrar o tempo de entrada e saída de cada legenda; formatar sua fonte; acompanhar o número de caracteres já utilizados; além de permitir a pré-visualização do material legendado. Dentre esses *software*, podemos destacar: o *Subtitle Workshop* (utilizado em nossa pesquisa), o *Medusa* e o *Subtitle Tool*. Vejamos a tela de trabalho do *Subtitle Workshop 2.51*:

Figura 8 – Área de trabalho do *Subtitle Workshop 2.51*



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013

O *Subtitle Workshop* é um programa de legendagem desenvolvido e disponibilizado gratuitamente pela URUSoft, empresa uruguaia de *software*. Observando a imagem anterior, podemos perceber algumas ferramentas disponíveis na área de trabalho deste programa. Na parte superior central da tela, como podemos observar, fica disponível uma pré-visualização do filme com a legenda inserida; abaixo dessa área, estão os botões de ação, que permitem fazer a marcação do tempo; na área lateral esquerda, podemos definir o modo como a marcação do tempo da legenda (*timing*) será determinada, bem como o número de quadros por segundo e a formatação; a parte central da imagem traz (da esquerda para a direita) o número de ordem das legendas, o tempo de aparição inicial, o tempo de saída e o texto de cada uma delas (a que está em uso é destacada em cinza); na base da tela, encontra-se, do lado direito, um campo em branco destinado à digitação e edição das legendas e onde se pode acompanhar também o número de caracteres utilizados, e, do lado esquerdo, aparecem três caixas que permitem marcar o tempo de entrada, de saída e de duração das legendas. Quando abrimos as opções da barra de *menu*, outras ferramentas de edição são apresentadas.

Observando ainda a imagem acima e analisando a legenda em destaque, especificamente a de número 3, podemos afirmar que ela é constituída por 20 caracteres; vemos também as caixas de marcação de tempo cronometrando 1min38s, que corresponde ao tempo em que a respectiva legenda aparece no vídeo e, depois, lê-se, em outra caixa, 1min40s, tempo de saída da legenda, que terá, segundo a terceira caixa de marcação, a duração de 2 segundos de exibição na tela.

Embora a maioria dos estudos sobre legendagem verse sobre a descrição dos princípios adotados em determinados países ou em obras específicas, existem parâmetros encontrados dentro da fortuna crítica sobre legendagem cuja utilização parece ser indispensável para a compreensão da obra audiovisual legendada. Comentaremos tais parâmetros tomando como base textos publicados por Ivarsson & Carroll (1998 e 1998b) e Karamitroglou (1998) que nos deram orientações relevantes, que servirão de ponto de partida para elaborarmos nossa trajetória de análise.

Pensando na disposição espacial que as legendas ocupam, parece ser unânime que a parte inferior da tela é o local característico à sua exposição, visto que se trata de um espaço, cujo campo, geralmente, não polui a visualização da imagem que aparece na tela. Uma exceção pode ocorrer no caso da parte inferior dessa tela exibir imagens indispensáveis à compreensão de uma determinada cena. Nestes casos, as legendas podem ser exibidas na parte superior, o que é raro.

Os textos devem aparecer centralizados na tela, exceto quando há diálogos entre personagens, na mesma cena. Neste caso, suas falas aparecem alinhadas à esquerda e precedidas de um travessão. O alinhamento central tem primazia ao alinhamento nas laterais devido ao fato dos olhos do espectador despendem menos esforço para se deslocarem das imagens em exibição para a legenda, já que as ações mostradas, geralmente, concentram-se também na parte central da tela.

As legendas devem ser apresentadas em, no máximo, duas linhas, para que seja evitada a poluição excessiva da tela e para que não atrapalhe a compreensão das cenas exibidas. Cada linha de legenda, por sua vez, deve ter entre 32 e 40 caracteres (incluindo os espaços) e aconselha-se o uso de fontes menos rebuscadas; ou seja, sem serifas (prolongamentos nas hastes das letras), tais como a Arial e a Helvetica, para facilitar a leitura. Alguns autores, como Karamitroglou (1998), defendem que o máximo de caracteres exibido deveria ser 35; no entanto, esse número exato varia em função do público-alvo, das exigências dos clientes e do meio empregado (cinema, TV por assinatura, DVD, etc.).

O texto legendado deve aparecer na cor branca, levemente sombreado ou dentro de um quadro cinza transparente, recursos utilizados para diminuir o brilho das letras e permitir a visão das imagens de fundo.

Quanto ao tempo de disponibilização das legendas na tela, este varia de acordo com a quantidade de texto, idade e velocidade de leitura do público-alvo. Há estudos que mostram que o adulto lê, em média, entre 150 e 180 palavras por minuto (2 ou 3 por segundo), o que sugere que uma linha de legenda deva permanecer na tela, no mínimo, por 1 segundo e meio; e, quando houver duas linhas, durante, no máximo, 6 segundos (IVARSSON & CARROLL, 1998). Evita-se disponibilizar a legenda por um tempo superior, uma vez que isso poderia levar o leitor a reler a legenda, obtendo, assim, uma informação duplicada e desnecessária, o que acabaria sendo cansativo para ele.

O parâmetro de tempo de exibição das legendas utilizado nas empresas brasileiras de legendagem se diferencia do indicado por Ivarsson & Carroll (1998). No Brasil, as legendas são constituídas, em média, por 145 ou 150 palavras por minuto (2,5 por segundo) e sugere-se que cada uma delas permaneça na tela por, no mínimo, 1 segundo e, no máximo, 4 segundos (ALVES, ARAÚJO e PAGANO, 2012).

No caso de crianças, esse tempo necessita ser recalculado, considerando cada fase de letramento das mesmas, pois a velocidade de leitura de tal grupo costuma variar. Contudo, estima-se, de forma geral, que crianças entre 6 e 14 anos leiam entre 90 e 120 palavras por minuto (1 ou 2 por segundo) (KARAMITROGLOU, 1998 p.3), o que sugere uma

permanência maior das legendas na tela. Diante dessa falta de precisão e das restrições temporais impostas pela sincronia da fala com o texto escrito, costuma-se optar pela dublagem de produtos destinados ao público infantil, deixando-se as versões legendadas para os adultos.

O tempo de entrada e saída das legendas também deve ser observado. A legenda sempre deve estar sincronizada com a fala, mas sua entrada e saída podem variar um pouco. Karamitroglou afirma que:

as legendas não devem aparecer simultaneamente com o início da fala, mas depois de $\frac{1}{4}$ de segundo, pois alguns testes tem indicado que o cérebro necessita de $\frac{1}{4}$ de segundo para processar o surgimento da pronuncia e guiar o olho em direção à parte inferior da tela, antecipando a entrada da legenda. (KARAMITROGLOU, 1998, p. 4, tradução nossa).¹⁹

Esse tempo de $\frac{1}{4}$ de segundo não é suficiente, contudo, para que o leitor perceba e reclame de uma suposta falta de sincronia. O tempo de saída, por sua vez, pode ser estendido por até 2 segundos, caso outra legenda não se inicie nesse período. É necessário, no entanto, que a saída da legenda respeite, sempre que possível, o ritmo das falas, os cortes de cena e os efeitos sonoros de cada cena. Recomenda-se ainda que exista um tempo de pausa entre uma legenda e outra para que o cérebro do espectador possa registrar a entrada da nova legenda. Essa pausa deve durar em média $\frac{1}{6}$ de segundo (quatro quadros). Geralmente, esse aspecto já é, ou pode ser, preestabelecido pelos programas usados para a produção da legendagem.

A sincronia, critério tão caro à legendagem, não ocorre apenas entre o som e as legendas, mas também entre as imagens e as legendas. Ambos os empregos da sincronia são cruciais para a compreensão do material assistido. Vejamos um exemplo, se a legenda estiver descrevendo um carro, ela deverá surgir juntamente com a imagem desse carro e não com a moto que passa na rua segundos depois; da mesma forma, uma dada legenda não pode desaparecer enquanto as personagens estiverem pronunciando os seus enunciados. Contudo, o tempo de leitura nunca deve ser negligenciado em função da sincronia. Assim, deixar uma legenda um ou dois segundos a mais para possibilitar a sua leitura é mais eficiente do que tirá-la sem que a audiência tenha conseguido completar essa leitura.

Para se ter uma legendagem eficiente, deve-se levar em consideração também alguns princípios textuais (gramaticais e sintáticos) e tradutórios. O texto disposto em duas legendas,

¹⁹ Subtitles should not be inserted simultaneously with the initiation of the utterance but $\frac{1}{4}$ of a second later, since tests have indicated that the brain needs $\frac{1}{4}$ of a second to process the advent of spoken linguistic material and guide the eye toward the bottom of the screen anticipating the subtitle

por exemplo, deve ser dividido de forma coerente, de modo que fique uma oração em cada linha. Porém, quando não for possível, o ideal é manter o sintagma nominal em uma linha e o verbal na outra. Desse modo, cada parte irá transmitir uma unidade de informação semântica de maneira satisfatória.

Gambier e Gottlieb adicionam aos itens já mencionados, também o respeito à pontuação na prática legendista. Os autores afirmam que:

[...] dentre as características para uma legendagem de ótima qualidade, que merecem ser destacadas, estão as espaços-temporais (fontes, posição e comprimento das duas linhas na tela) e textuais (divisão do texto em unidades semânticas e sintáticas coerentes; o registro de linguagem; etc.). Entre esses conjuntos de características, o uso de (boa) pontuação nas legendas estabelece certo ritmo à leitura e torna mais fácil o processamento e compreensão imediata das legendas (cf. C. Cerón). O bem-estar do espectador é resultado da legibilidade e leiturabilidade das legendas. (Gambier e GOTTLIEB, 2001, p. XVI-XVII, tradução nossa).²⁰

Desta forma, a pontuação nas orações e períodos não pode ser negligenciada. Assim como na escrita de textos literários utilizamos os sinais de pontuação para dar coesão e coerência ao texto, bem como para demonstrar pausas na fala ou a entonação, o mesmo deve ser feito na construção das legendas. Essa pontuação vai auxiliar a compreensão por parte dos leitores. Ao se depararem com um ponto final, por exemplo, instantaneamente seus olhos se voltarão à imagem por compreenderem que aquela legenda chegou ao fim. A presença de travessões, por sua vez, indica que ali se inicia um diálogo entre duas ou mais personagens. Não utilizar uma pontuação adequada nas legendas, levará, então, a uma leitura conturbada, na qual o cérebro demorará mais tempo para compreender a coesão e coerência textual.

A tradução para legendas também segue algumas orientações pertinentes a esta prática. Assim, a tradução de textos literários irá diferir daquela feita para legendas principalmente devido às restrições espaciais impostas pelo número máximo preestabelecido de caracteres para uma só legenda. Por isso, impõe ao legendista dar preferência ao uso de textos formados por estruturas sintáticas simples.

Pelo fato do tempo de fala ser mais rápido do que o da leitura, quando o legendista se depara com algumas construções sintáticas muito longas e estruturalmente complexas, às vezes, a melhor solução para a legenda é traduzir o sentido e não a frase *ipsis litteris*. Para

²⁰ Among the features of an optimum quality in subtitling worth mentioning are spatiotemporal features (fonts, position and length of the two lines on the screen) and textual features (division into semantic and syntactic coherent units; language register; etc.). Between these sets of features, (good) subtitle punctuation establishes a certain rhythm in reading and makes immediate processing and comprehension of the subtitles easier (cf. C. Cerón). The viewer's comfort is the result of the legibility and readability of the subtitles (GAMBIER e GOTTLIEB, 2001, p. xvi-xvii).

tanto, podem ser seguidas algumas sugestões: a) evitar utilizar orações subordinadas; b) usar a voz ativa ao invés da passiva; c) usar verbos simples; d) ocultar sujeitos e verbos repetidos ao longo da oração; e) preferir o emprego de orações em ordem direta.

Outra estratégia utilizada na tradução para legendas é a omissão de termos considerados dispensáveis à compreensão geral da cena. Eliminar esses termos permitirá que a legenda, sendo mais curta, permaneça por mais tempo na tela, além de proporcionar também um tempo maior para apreciação das imagens e do som. Dentre os elementos que, geralmente, são eliminados estão: marcadores conversacionais (“viu”, “né”, “você sabe”, “aí”); estruturas enfáticas com advérbio e adjetivos, quando já houver um adjetivo desempenhando a mesma função (ex: muito grande → enorme / extremamente linda → lindíssima); termos empregados em respostas simples ou confirmações, quando estes forem conhecidos dentro da cultura de chegada e corroborados pelas imagens (“sim”, “não”, “certo”, “ok”); palavras repetidas; interjeições (oh! nossa!) e palavras ou expressões compreendidas pela imagem e áudio do vídeo. Essas eliminações, ainda que pareçam pequenas, têm grande impacto na exibição das legendas, pois liberam espaço (em número de caracteres) para a apresentação de palavras com carga semântica mais relevante ao entendimento da história.

Legendar uma obra audiovisual, certamente, faz com que o tradutor tenha novas formas de enxergar a língua e lidar com a expressão verbal, uma vez que o texto escrito passa a ser recebido associado a outros sistemas semióticos e sua tradução tende a se afastar do caráter literal para privilegiar o aspecto semântico e cultural do signo; desse modo, a tendência é que sejam privilegiados mais aspectos comunicativos do que outros, puramente, linguísticos (GAMBIER e GOTTLIEB, 2001).

Ao traduzir elementos culturais e expressões idiomáticas contidas em diálogos no texto de partida, o legendista deverá buscar uma forma mais expressiva para levar esses itens ao texto de chegada. Pesquisar a origem e emprego desses elementos, assim como a existência de signos similares na cultura de chegada é conveniente. Mas, para fazer escolhas mais eficientes o legendista poderá optar por alguns recursos tradutórios, tais como: a) transferência – a expressão na língua de partida é substituída por uma busca de aproximação na língua de chegada; b) naturalização – o termo é mantido na língua de partida, podendo ser acompanhado, ou não, de uma breve explicação; c) neutralização – utiliza-se uma paráfrase, com palavras da cultura local, que se encaixe naquele contexto; d) omissão – o termo é eliminado sem que se altere o sentido do enunciado; e) generalização – troca-se algo muito específico por um elemento mais geral. Assim, corroboramos com Gambier e Gottlieb (2001, p.xvii, tradução nossa) ao dizerem que “as referências culturais não podem ser transferidas de

forma mecânica, ainda que as coerções temporais e espaciais limitem as estratégias disponíveis para o legendista [...]”²¹.

Quando o diálogo é permeado por palavras chulas e de baixo calão, o legendista, geralmente, receberá orientações do seu contratante quanto à forma como essas palavras serão traduzidas. Mas, o que mais se percebe, é a amenização de tais termos, substituindo-os por outros com carga semântica mais suave. Essas decisões deverão obedecer à classificação do produto filmico produzido e aos padrões de censura que lhe forem impostos.

Cabe ressaltar que o uso de qualquer uma das estratégias de tradução, acima, assim como das normas técnicas, dependerá sempre das especificidades dos elementos culturais, do contexto, das solicitações do cliente, das informações audiovisuais percebidas na obra, do público alvo, do meio ao qual se destina a produção (cinema, televisão, VHS, DVD) e, em especial, do bom senso do tradutor.

Embora exista uma gama de critérios relacionada à legendagem, cabe ao profissional da área, que assina as legendas exibidas, fazer muitas dessas escolhas. Também, é sobre ele que recaem as críticas e sanções impostas pela audiência. Gambier e Gottlieb dizem que:

O tradutor busca criar legendas ou legendas eletrônicas (*surtitling*) legíveis, aceitáveis e da forma mais precisa possível. O que significa que ele/ela tem que levar em consideração suas condições de trabalho, as ferramentas disponíveis (é possível ter acesso à lista de diálogos? Cf. Díaz Cintas), as funções da linguagem no meio audiovisual (de acordo com o gênero, por exemplo), e as condições de recepção (idade, nível de instrução, os hábitos de leitura dos espectadores). (Gambier e GOTTLIEB, 2001, p. xvi).²²

Sendo assim, não é a subjetividade do legendista que determinará a qualidade do produto a ser distribuído ao público. Para se produzir uma legendagem satisfatória, considera-se indispensável que o legendista conheça as especificidades de sua técnica, os objetivos ou a função da obra, os interesses e as preferências do seu contratante, enfim, o público ao qual se destina. Em tais circunstâncias, é necessário não apenas conhecer esses elementos, mas equilibrar todos eles em prol do trabalho a ser realizado. Contudo, encontrar esse equilíbrio não significa libertar o legendista da ação dos dois principais agentes coercitivos que tem de enfrentar, o temporal e o espacial; estes lhe são impostos pelas especificidades técnicas do

²¹ “Nor can the cultural references be transferred in a mechanical way, even though the time-and-space constraints limit the strategies available to the subtitler [...]”.

²² The translator aims to make subtitling or surtitling legible, acceptable and as precise as possible. This means that she/he has to take into consideration her/his working situation, the available tools (is there access to the dialogue list? Cf. Díaz Cintas), the functions of language in the audiovisual media (for instance, according to the genre), and the conditions of reception (age, level of education, reading habits of the viewers) (GAMBIER e GOTTLIEB, 2001, p. xvi).

próprio processo de legendagem. A coerção temporal imposta ao legendista corresponde à necessidade de sincronizar tempo de fala e tempo de disponibilização do texto na tela. Essa imposição justificará várias escolhas tomadas pelo profissional, uma vez que o tempo de fala costuma ser mais rápido que o de leitura. Este fato obriga o legendista a reduzir, ao máximo, o texto a ser exibido na tela, preservando sempre as unidades mais significativas a cada caso, mas apresentando esse texto do modo mais condensado possível.

Legendar uma discussão acirrada, por exemplo, irá demandar ao legendista uma série de escolhas. A velocidade em que as falas se propagam o obrigará a decidir quais enunciados poderão ser disponibilizados e os que terão de eliminar; quais serão reformulados, preservando o sentido; o que poderá ser suprimido sem prejuízo à mensagem; enfim, muitas modificações serão impostas ao texto de partida pela limitação de tempo destinado à exibição das legendas.

Em relação à coerção espacial, esta se dá pelo fato do legendista ter à sua disposição apenas um determinado espaço de tela para exibir as legendas, já que o espaço comporta apenas um número de caracteres preestabelecido. Falas que utilizam 50 caracteres, por exemplo, terão que ser traduzidas de forma que preencham, no máximo, 40 destes. Ou seja, da mesma forma como a liberdade de atuação do legendista é permeada por questões de tempo, o processo também precisará obedecer a restrições espaciais.

A existência dessas coerções não deve ser utilizada pelos legendistas para justificar escolhas tradutórias ou técnicas errôneas, visto que em todas as áreas de atuação sempre existem critérios que delimitam as suas respectivas práticas, como também estratégias para contorná-las. Gambier e Gottlieb (2001) destacam que as práticas da tradução audiovisual devem ser norteadas basicamente por três critérios: a compreensibilidade, a acessibilidade e a usabilidade (facilidade com a qual algo pode ser utilizado ou apreendido). Ou seja, se o texto traduzido for compreensível, de rápida leitura e compatível com o espaço e com o tempo permitido para a sua disponibilização, então, a legendagem tende a ser considerada como eficaz.

Apresentada a fundamentação teórica sobre crítica genética e legendagem filmica, partiremos para o estudo do processo de criação da legendagem do filme *Raccoon & Crawfish*, proposto na seção seguinte.

3 PROCESSO DE LEGENDAGEM DE *RACCOON & CRAWFISH*: UMA INCURSÃO PELA GÊNESE

O desafio para o crítico é compreender a ação dessa dinâmica, apreender o movimento que dirige a escritura e pelo qual a gênese instaura suas significações. Busca aventureira, e que toma às vezes caminhos invisíveis ao autor.
(Louis Hay, 2007)

Investigar os caminhos de criação de uma obra implica uma série de etapas pelas quais o geneticista deve passar até que os indícios desse itinerário se tornem perceptíveis. A escolha da obra a ser analisada, a busca dos documentos de processo, enfim, a organização de um determinado dossiê de criação acaba levando o pesquisador a juntar um grupo de manuscritos para organizá-los cronologicamente, decifrá-los, sendo todos esses passos indispensáveis a qualquer estudo de processo.

Chegar ao objeto desta pesquisa, o processo de criação das legendas de *Raccoon & Crawfish*, não foi tarefa das mais fáceis. A vontade de unir os estudos de gênese com os da legendagem fílmica era sonho, já há algum tempo, mas a maneira de realizá-lo, até finais de 2010, ainda era obscura. Contudo, a afinidade com ambas as disciplinas impeliu a busca por meios capazes de promover essa união.

O primeiro contato desta pesquisadora com a legendagem fílmica ocorreu em 2007, quando a UFBA ofertou, pela primeira vez, o componente curricular *Legendação e Legendagem*, ministrado pela Profa. Dra. Sílvia Maria Guerra Anastácio. Cursando a disciplina, o interesse de aprender a legendar filmes se intensificou. Cada texto era lido com anseio de novas descobertas, mais pesquisas eram feitas para aprimorar a prática de legendagem e, sob a orientação da referida Professora a semente da inquietação quanto às especificidades do processo de criação de legendas foi plantada. Naquele momento, a crítica genética começou a fazer parte de seus estudos e pesquisas.

A principal razão que retardou o início desta pesquisa era, então, não saber como seria possível conseguir ter acesso aos vestígios do processo de criação de uma legendagem específica, já que tal percurso, todo feito em programas de computador, aparentemente não deixava rastros. Foi conversando com a Profa. Dra. Vera Araújo, em 2010, que se iluminou

uma possibilidade de resgate de tal processo. De certo, era uma possibilidade movediça, sem os alicerces de pesquisas anteriores que a tivessem empregado para os estudos de processo, mas que pareceu ser a mais apropriada para os fins que objetivávamos: encontrar uma forma de visualizar os caminhos da criação de uma legendagem fílmica.

A Profa. Dra. Vera Araújo nos apresentou ao *Camtasia Studio*, programa já descrito na primeira seção deste trabalho dissertativo, o qual é utilizado no Projeto EXPERT@ - “Conhecimento esperto em tradução: modelagem do processo tradutório em altos níveis de desempenho”, do qual ela faz parte, da Universidade Federal de Minas Gerais. Tal programa faz a captura da tela do computador para que se conservem os registros de trabalho da criação de legendas; depois, os vídeos capturados são usados para estudos comparativos desse processo de criação; em especial, para se cotejar o desempenho de legendistas profissionais com o de estudantes ao realizarem tarefas semelhantes. Assim, conhecendo tal programa de captura de tela, percebemos que poderíamos empregá-lo para o nosso estudo, que envolve crítica genética e legendagem, visto que, através do vídeo capturado seria possível acompanhar todo o processo de criação das legendas que se quisesse investigar. Para tanto, bastaria somente que pedíssemos ao legendista que utilizasse o referido programa para gravar a tela do seu computador durante o processo.

Desta forma, resolvemos convidar um legendista profissional para legendar determinado filme e nos presentear com os documentos de processo para figurar como *corpus* da presente pesquisa.

3.1 LEGENDISTA, TEXTO ALVO E CONTEXTOS DE PRODUÇÃO

O legendista que abriu, generosamente, o seu espaço de criação para que se pudesse colher os documentos necessários para a montagem do nosso dossiê genético não será identificado nesta pesquisa, visto ter sido condição para sua participação no presente projeto. Tal condição foi registrada através da assinatura de um termo de compromisso entre a pesquisadora e o legendista, cada parte ficando com uma cópia desse documento. Contudo, informamos que se trata de um profissional experiente na área de tradução audiovisual e que atua, também, no ensino de língua estrangeira.

Ao buscarmos um filme para ser legendado, constatamos que optar por uma obra fílmica de duração convencional, de uma a duas horas, tornaria inviável a conclusão do estudo pretendido. Isto porque nossa intenção era acompanhar o processo de legendagem de um filme inteiro e não de parte dele. Sendo assim, decidimos utilizar um curta-metragem que

possuísse no máximo dez minutos e que ainda não tivesse tradução para o português. O filme escolhido foi, então, *Raccoon & Crawfish*, um curta-metragem de 7min33s de duração. O filme foi produzido pela *Four Directions Productions* nos Estados Unidos, em 2007, e teve como diretores Mark Edwards, Peter Hale, Heather Carpini, Shaun Foster, Karabo Legwaila e Cal Waller.

Raccoon & Crawfish é uma animação filmica, que conta uma antiga lenda indígena da Nação Oneida, tribo originária dos Estados Unidos (estados de Nova York e Wisconsin), mas com povoação também no Canadá (Ontário). O filme foi inspirado na lenda *The Raccoon and the Crawfish*, difundida por diversas gerações através dos contadores de histórias da tribo, que reuniam as crianças para passar seus valores e suas crenças através dessas lendas. Como a maioria delas, esta utiliza personagens do mundo animal para ensinar valores morais. Neste caso, como já indicado pelo título em inglês, são o guaxinim (raccoon) e o lagostim (crawfish) que protagonizam tal história que denuncia os perigos do orgulho e da ostentação.

A ideia de produzir esse curta-metragem surgiu como parte de um projeto maior chamado *Four Directions Media* voltado para o arquivamento e registro dos elementos culturais da Nação Oneida. Os ritos, as lendas, histórias e crenças eram transmitidos, até então, apenas oralmente, dos membros mais antigos do grupo aos mais jovens; através do referido projeto toda essa literatura oral passou a ter sua memória salvaguardada e difundida através de publicações, documentários, exposições e curtas, que recontam peculiaridades culturais.

A Produtora *Four Directions Productions* é um dos empreendimentos da nação Oneida, criado em 2002, com o objetivo de apoiar o desenvolvimento, a produção e distribuição de produtos televisivos, bem como de filmes que abordem aspectos das nações indígenas norte-americanas. Especializada em animação 3D, cinema de alta definição (HD) e projetos interativos, a *Four Directions Productions* já realizou documentários sobre a cultura Oneida, como o *World of American Indian Dance*, exibido na NBC em 2003, além de ter construído um quiosque interativo para o *Children's Museum of History, Nat'l History, Science & Technology*, em Utica – NY. Vejamos a próxima imagem:

Figura 9 – Quiosque Interativo Oneida no *Children's Museum*



Fonte: *Children's Museum of History, Nat'l History, Science & Technology*

A produção *Raccoon and Crawfish* foi a primeira animação em 3D desenvolvida pela produtora. Esse filme tem sido exibido em vários festivais de cinema, desde 2007, inclusive no de Cannes, em 2008, sendo vencedor de 18 prêmios de melhor animação, dentre os quais podemos destacar: o *Las Vegas International Film Festival* (Estados Unidos, 2009); o *International Film Festival of England* (Inglaterra, 2008); e o *Okanagan Film Festival* (Canadá, 2008). Portanto, este foi o primeiro de muitos curtas-metragens que a produtora almeja produzir nos próximos anos, como forma de preservação e propagação de sua cultura.

Uma vez tendo escolhido qual filme seria legendado, partiu-se para a etapa que antecede à legendagem, a qual chamaremos de fase de Pré-Legendagem, em analogia às fases genéticas estabelecidas por Biasi (2010[2000]). Tal etapa incluiu: a aquisição do filme, pesquisa sobre a lenda que inspirou sua criação e obtenção da lista de diálogos (*script*²³). Cabe pontuar que para legendar um filme, o material mínimo que o legendista necessita receber, como instrumento de trabalho, é uma cópia do filme e o *script* com as falas na língua de partida.

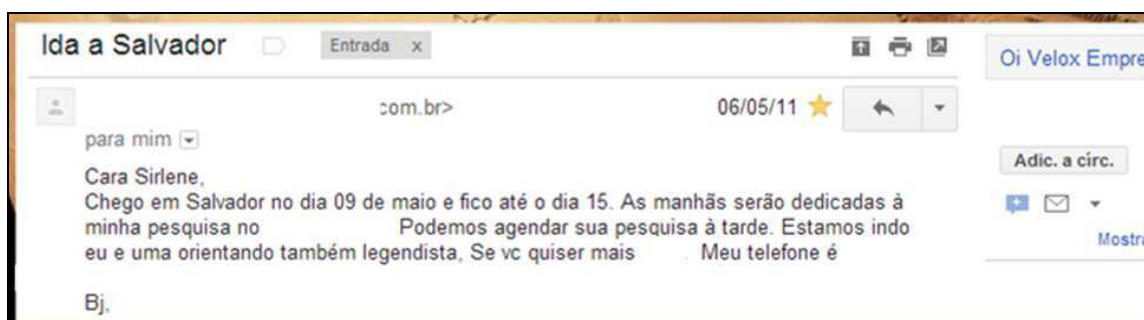
Depois de algumas horas de procura, o filme foi encontrado como disponível para *download*, no *site* do *Haydenfilms Institute*, uma companhia independente de produção e distribuição de filmes. O mesmo foi salvo e arquivado pela pesquisadora. De posse do filme, partiu-se para a busca do *script*, contendo as falas da história que seria contada. Essa busca durou uma semana, período em que foram acessadas várias páginas da *internet*, *sites* de legendas, *sites* de filmes, até um *e-mail* foi enviado para a produtora, explicando a pesquisa e solicitando o *script* do filme. Contudo, nenhuma resposta foi obtida e, diante do impasse, o *script* foi extraído do próprio áudio do filme pela pesquisadora desta dissertação e pelas

²³ Consideramos *script* a transcrição dos diálogos ou falas existentes no filme para a forma escrita.

professoras de inglês Luana Martins, brasileira, e Mariana Zylstra-Costa dos Reis, nativa dos Estados Unidos. Coube à professora Mariana a conclusão e revisão do trabalho de transcrição das falas do filme.

Com o material em mãos, entramos em contato com o legendista, que nos informou sua disponibilidade para fazer a legendagem, conforme imagem a seguir:

Figura 10 – E-mail marcando a disponibilidade para a legendagem²⁴



Fonte: caixa de e-mail da pesquisadora, 2012.

O e-mail acima informa que o legendista estaria em Salvador no período de 09 a 15 de maio de 2011 para desenvolver pesquisas do seu interesse. Como as manhãs do pesquisador/legendista estariam comprometidas com essa pesquisa, a legendagem foi marcada para a tarde de quinta-feira, 12 de maio de 2011. Assim, as legendas foram criadas em um quarto de apartamento, no bairro da Barra. A mensagem acima informa ainda que o legendista veio acompanhado por uma orientanda, que, gentilmente, também legendou *Raccoon and Crawfish* e nos cedeu o seu processo criativo. Contudo, devido ao tempo que dispomos para a realização deste estudo, decidimos utilizar apenas o processo criativo do legendista profissional, guardando o dossiê de sua aluna para pesquisas ou artigos futuros.

Para que a legendagem ocorresse da forma mais imparcial possível com relação aos objetivos da presente pesquisa, o legendista só quis saber qual seria o filme a ser legendado no dia marcado para tal fim. Sendo assim, horas antes do início do trabalho, o legendista recebeu cópias do filme, do *script* e da lenda; e foi informado sobre o público-alvo do mesmo (crianças entre 7 e 12 anos). Como fruto deste trabalho, apresentamos a seguir o dossiê de criação da legendagem de *Raccoon & Crawfish*.

²⁴ Devido às razões já expostas, todos os dados pessoais do legendista foram apagados das imagens apresentadas nesta dissertação.

3.2 DOSSIÊ GENÉTICO AO ALCANCE DE UM *CLICK*

Até o final do século XX, pelo fato dos estudos genéticos envolverem, principalmente, o processo criativo de obras literárias, constituía-se um dossiê genético, em geral, por manuscritos produzidos à mão ou datilografados. Porém, o interesse desta pesquisa em ampliar o campo de atuação da crítica genética, desvelando o processo de criação de legendas, deu vazão ao surgimento de um projeto que buscava, justamente, trilhar caminhos pouco, ou nada, conhecidos, até labirínticos, mas repletos de novidades, como aqueles traçados a partir de manuscritos digitais. Biasi já sugeria em 2002 que:

O patrimônio dos manuscritos modernos não se resume aos que são autógrafos de escritores. Coleções muito importantes de manuscritos filosóficos, jurídicos, políticos, administrativos, religiosos, científicos, musicais, enormes fundos de arquivos sobre as artes do espetáculo, as artes gráficas, a arquitetura, esperam pacientemente, na sombra das bibliotecas, para revelar seus segredos. Esses arquivos da criação constituem um continente intelectual fantástico, ainda em sua maioria inexplorado. (BIASI, 2002, p. 220).

Incluídos neste patrimônio de manuscritos inexplorados, sugeridos por Biasi, apresentamos os arquivos do processo de legendagem do filme *Raccoon & Crawfish*. São arquivos que trazem novas concepções quanto ao local de armazenamento, materialidade do manuscrito, métodos de datação, número de versões²⁵ existentes, além de incertezas quanto à forma de análise.

Caixas de arquivo, papéis amarelados cobertos de rabiscos, notas em guardanapos, correspondências íntimas, baús de manuscritos, todos esses elementos tão ambicionados por curiosos e geneticistas, na presente pesquisa saem de cena para a entrada dos documentos digitais. Os seis manuscritos modernos que compõem o dossiê genético desta pesquisa são dotados de características materiais relacionadas ao suporte, instrumento e tipo de escrita utilizada; se formaram a partir do trabalho de um legendista e se constituíram como objetos de conhecimento por permitirem retrilhar os passos da gênese da obra aqui analisada. Como suporte, temos o computador que, munido dos programas *Microsoft Word*, *Subtitle Workshop*, *Camtasia Studio* e *Internet Explorer*, permitiu a efetivação deste projeto de legendagem. Como instrumento de escrita, o legendista utilizou apenas o teclado do computador, pois foi o teclar de cada letra que ditou o ritmo dessa produção. A nova gama de documentos de

²⁵ O estado de um texto que considera todas as variantes nele introduzidas, num processo de cópia, pelo autor ou por alguém autorizado, em oposição ao estado anterior e a eventuais estados posteriores resultantes de novas reformulações; qualquer uma das versões é um original (DUARTE, Glossário de crítica textual).

processo traz peculiaridades ávidas por serem desnudadas pelos pesquisadores e para compor espaços nos novos horizontes que os estudos genéticos se empenham em trilhar.

Biasi (2010[2000]) afirma que em um dossiê genético, podem ser encontrados documentos genéticos, como: manuscritos autógrafos, sejam eles cadernetas, notas, correspondências, rascunhos, etc., e que ele, o dossiê, pode também ser enriquecido por outros documentos que tragam informações exteriores ao processo de criação da obra, mas indispensáveis à sua análise, assim como documentos visuais, sonoros ou audiovisuais selecionados ou produzidos pelo autor. Neste caso, contudo, os documentos audiovisuais não se caracterizam apenas como acréscimos ao dossiê; eles se configuram como os próprios documentos de processo, que compõem o dossiê da legendagem de *Raccoon & Crawfish*, conforme classificação abaixo:

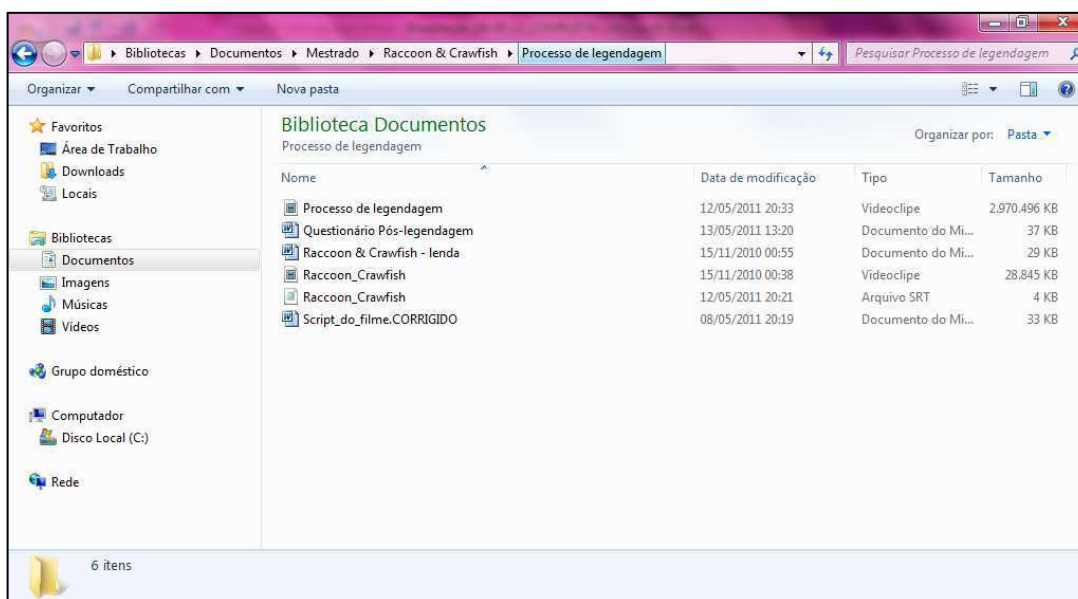
Quadro 1 – Classificação dos documentos de processo

Sigla	Nome do documento	Breve descrição
MD1	Raccoon_Crawfish.avi	Vídeo do Filme <i>Raccoon & Crawfish</i>
MD2	Raccoon & Crawfish – lenda	Lenda que inspirou a gravação do filme
MD3	Script_do_filme.CORRIGIDO	Transcrição dos diálogos ou falas existentes no filme
MD4	Processo de legendagem	Vídeo feito pelo programa <i>Camtasia Studio</i> do processo de criação das legendas
MD5	Raccoon_Crawfish.srt	Arquivo de legenda em extensão <i>.srt</i> gerado pelo <i>Subtitle Workshop</i>
MD6	Questionário Pós-legendagem	Entrevista feita com o legendista após conclusão do trabalho

Utilizamos siglas para classificar os manuscritos que compõem este dossiê, nas quais MD significa manuscrito digital e o número que segue caracteriza a ordem cronológica de criação ou utilização dos documentos no processo de legendagem.

Devido à intenção preliminar de estudo do material legendado e das especificidades cronológicas que essa prática exige, não foi difícil proceder à localização e datação das peças do dossiê. O local de armazenamento dos documentos fora previamente estabelecido, pois a pesquisadora, ao reunir o filme, a lenda, e o *script* do filme, já havia criado em seu computador uma pasta, nomeada Processo de legendagem, para salvar tais arquivos. No dia da legendagem, a pesquisadora disponibilizou seu *notebook*, com a referida pasta já criada, para que o legendista salvasse seus documentos de processo. Na conclusão do trabalho, todos os documentos ficaram salvos no disco rígido desse computador, conforme imagem a seguir:

Figura 11 – Localização dos documentos de processo



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2013.

Embora o *script* do filme e o questionário aplicado à legendista estejam salvos na pasta anteriormente mencionada, é possível encontrá-los também na caixa de *e-mails* da autora desta dissertação, uma vez que tais arquivos foram enviados para revisão (o *script*) e complementação de informações (questionário), sendo posteriormente devolvidos à pesquisadora por *e-mail*.

Visando a preservação de tais arquivos contra apagamentos acidentais, corrupção de dados e perdas causadas por defeitos no equipamento, bem como apoiando-nos nas características de reprodutibilidade, conservação e transmissibilidade inerentes ao documento digital, fizemos cópias de segurança de todos os documentos de processo em outros dispositivos de armazenamento de memória, a saber: em um DVD, no disco rígido de um *netbook*, em um HD externo e em um *pendrive*. Desta forma, no caso de uma perda nos dados contidos no primeiro computador, seria possível restaurá-los através dos outros dispositivos.

Cabe-nos pontuar que não estamos considerando a localização do filme (MD1) e da lenda (MD2) como os endereços dos *sites* de onde foram copiados, visto que para o legendista do processo de criação estudado, a existência deles se deu na pasta *Processo de legendagem*, que lhe foi disponibilizada no ato da legendagem.

Podemos constatar, ao lidar com documentos digitais, que sua localização não é, ou necessita ser única. Esses documentos, ao serem copiados para outros dispositivos de memória, passam a coexistir em diferentes localidades, mas continuam a dar acesso a arquivos com conteúdo idêntico aos salvos em unidades anteriores. Isso ocorrerá desde que

não sejam feitas alterações no referido documento; então as informações obtidas no arquivo salvo no computador serão as mesmas constantes no DVD, *pendrive*, HD externo e *netbook*.

Na imagem abaixo, apresentamos um quadro resumo, que retrata a composição do nosso “baú” de manuscritos:

Figura 12 – Composição do dossiê de legendagem de *Raccoon & Crawfish*

Dossiê de legendagem *Raccoon & Crawfish*

MD1
Raccoon & Crawfish.avi



MD2
Raccoon & Crawfish – lenda



MD3
Script do filme.
CORRIGIDO



MD4
Processo de legendagem



MD5
Raccoon_Crawfish.srt



MD6
Questionário Pós-
legendagem



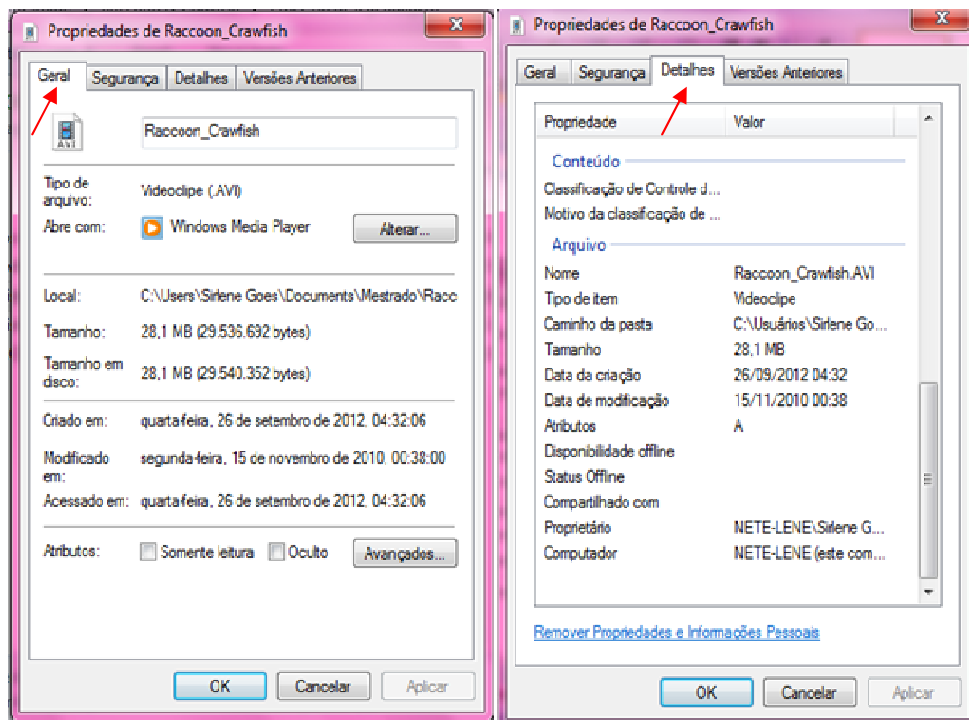
Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2012.

Concluindo a localização dos itens, partimos para a organização cronológica dos documentos digitais. O ponto de partida foi elencar os documentos anteriores à legendagem, mas necessários à sua realização, partindo-se, em seguida, para aqueles que se originaram das etapas de criação das legendas.

O primeiro documento que figurou deste processo foi, então, o MD1, visto que para que a legendagem ocorresse era necessário ter o filme *Raccoon & Crawfish* salvo no computador. Tal videoscrito²⁶ possui 7min33s de duração, formato AVI e tamanho 28,1 MB. O filme foi produzido em 2007, mas para este estudo consideraremos a data de 15 de novembro de 2010, às 0h38min, quando o filme foi baixado e salvo no *notebook* da pesquisadora, se tornando manuscrito digital do processo de legendagem, conforme figura seguinte:

²⁶ Termo criado pela pesquisadora em analogia ao manuscrito e digitoscrito, já que este se refere a um vídeo.

Figura 13 – Datação do MD1 - Raccoon_Crawfish.avi



Fonte: Elaborada pela pesquisadora

A imagem anterior pode ser disponibilizada ao clicar com o botão direito do *mouse* em cima do nome do vídeo e, em seguida, na opção *Propriedades*, última listada no rol de itens que aparece. Analisando a imagem acima é possível identificar a data em que o arquivo foi criado (15/11/2010), o horário (0h38min) o tipo de arquivo, neste caso *Audio Video Interleave* (AVI), o local no computador onde se encontra armazenado e o tamanho, este com 28,1MB. No item *Propriedades*, essas informações podem ser observadas tanto na aba *Geral* quanto na *Detalhes*, ambas mostradas, lado a lado, na figura 13.

Por que informamos que o arquivo foi criado em 15 de novembro de 2010 se a imagem informa a data de criação 26 de setembro de 2012? A diferença entre essas datas ocorre, pois o item *Criado em* informa a data em que o arquivo foi salvo em um determinado computador. Sendo assim, esclarecemos que 26 de setembro de 2012 seria a data em que o arquivo foi transferido do *notebook*, onde foi criado, para o *netbook*, utilizado na digitação desta dissertação. A data de sua criação foi 15 de novembro de 2010, que pode ser constatada na imagem através do item *Modificado em*, o qual atesta a data do último manuseio do arquivo.

É importante sinalizar que para que as propriedades de um arquivo se mantenham fidedignas ao período no qual ele foi criado, alterado, ou acessado, o computador do usuário deve estar devidamente configurado, com informações de data e hora atualizadas. No caso do

Windows 7, sistema operacional utilizado na criação e no armazenamento dos documentos de gênese em análise, o sistema foi configurado seguindo estes passos: no menu *Iniciar* digitou-se o termo REGEDIT; em seguida, clicou-se na opção que aparecia com o mesmo nome, depois em *sim*; então, abriram-se, respectivamente as pastas *hkey-local-machine*, *system*, *currentcontrolset*, *control* e *filesystem*; buscou-se, à direita, o arquivo *NtfsDisableLastAccessUpdate* e verificou-se se ele estava com o valor zero. Como não estava, foi dado um clique duplo sobre o nome do arquivo e modificados os *Dados do valor* para zero. Este procedimento permite que o computador salve e atualize as informações de data e horário nos arquivos. No computador utilizado, a data e o horário já estavam atualizados conforme o fuso horário de Brasília, mas pesquisadores que queiram utilizar esse método para datação de seus manuscritos digitais devem estar atentos a tais detalhes para não repassarem informações enganosas. É possível que existam, no campo da informática, programas que capturem os dados de criação de arquivos, mesmo que o computador não esteja devidamente configurado; no entanto, a busca dessas ferramentas não se fez necessária para a datação do dossiê aqui analisado.

O segundo documento deste dossiê é o MD2, que traz a lenda *The raccoon and the crawfish*, e serviu como texto fonte para o filme. Este é um documento do *Microsoft Word 10*, em formato DOC, por ter sido salvo na versão 97-2003, com tamanho de 29KB. Em sua única página existem 30 linhas digitadas em fonte *Times New Roman*, tamanho 12, alinhado à esquerda. Nele foi utilizado espaçamento entre parágrafos (antes e depois) automático e entrelinhas simples. O documento é composto por 372 palavras, em um total de 1.949 caracteres, considerando os espaços, ou 1.595, sem espaços. O MD2 foi copiado da *internet* e salvo no computador da pesquisadora na mesma data que o MD1, em 15 de novembro de 2010, às 00h55min02s. Sua datação foi realizada da mesma forma mostrada anteriormente.

Temos como terceiro documento de processo o MD3, que disponibiliza o *script* do filme em inglês. Esse digitoscrito surgiu a partir do trabalho conjunto entre a pesquisadora e a Profa. Luana Martins, que a auxiliou na transcrição das falas; posteriormente, contou com a colaboração da professora de inglês Mariana Zylstra-Costa dos Reis, responsável pela revisão e conclusão da transcrição das falas do filme. Este trabalho foi iniciado e concluído em 08 de maio de 2011. Como o computador da revisora, não estava configurado adequadamente para a datação de tal arquivo, utilizou-se a imagem da caixa de *e-mail* da pesquisadora que, nas mensagens trocadas com Mariana, preservou a referida informação. Vejamos na próxima imagem:

Figura 14 – Datação do MD3 - Script_do_filme.CORRIGIDO

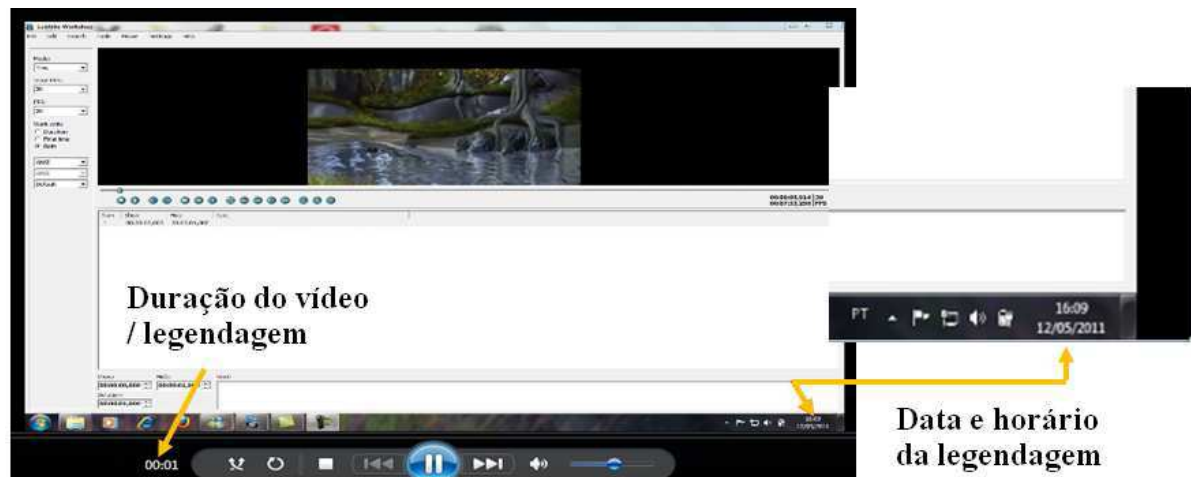


Fonte: Caixa de e-mail da pesquisadora (lenegoes@gmail.com), 2012.

Como pode ser observado, Mariana recebeu o material para revisão no dia 08 de maio de 2011 e o devolveu corrigido na mesma data. Por ser um filme com poucos diálogos, o *script* se resume a um arquivo .doc, digitado no *Microsoft Word 10*, mas salvo na versão 97-2003, de tamanho 33KB, com apenas uma página digitada. Tal página é constituída por 47 linhas, 381 palavras e 2.030 caracteres, considerando os espaços, ou 1.675, sem espaços; tudo foi digitado em fonte *Times New Roman*, tamanho 12, espaçamento entre parágrafos (antes e depois) zero e entrelinhas 1,5, para as linhas de 1 a 4, e simples para as demais. A linha 1, que apresenta o título do filme, foi destacada em negrito.

O quarto documento deste dossiê, e talvez o mais importante, é o MD4, vídeoscrito da gravação do processo de criação das legendas. Trata-se de um vídeo autógrafa, de formato AVI com duração de 1h20min28s e tamanho de 2,83GB. Tal vídeo registrou integralmente os passos do processo de legendagem executados pelo legendista. O vídeo foi criado, em 12 de maio de 2011, a partir do uso do *software Camtasia 7.0*, empregado para capturar a imagem da tela do computador enquanto a legendagem era feita. Assistindo ao vídeo, podemos identificar, observando a barra de *status* exibida na imagem, que o processo de legendagem teve início às 16h09min e terminou às 17h29min. Essas informações podem ser observadas na figura a seguir:

Figura 15 – Datação do MD4 – Processo de legendagem



Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2012.

As informações de data, horário e tempo de gravação deste videoscrito tanto podem ser visualizadas nas propriedades do arquivo, forma mostrada no caso do MD1, quanto extraídas da imagem do filme, ao ser exibido, conforme mostrado na imagem anterior. Embora o *Camtasia* permita a gravação dos sons presentes no ambiente externo, pouco se escutou nesse vídeo, pois o legendista trabalhou em silêncio e utilizando fones de ouvido.

O MD5 é o quinto documento de processo da legendagem em questão e corresponde a um arquivo gerado pelo programa de legendagem *Subtitle Workshop 2.51*, em formato SRT ou SubRip, com tamanho de 3,09KB. Esse arquivo contém a relação das legendas finalizadas, bem como a marcação do tempo de entrada e saída de cada uma delas, como mostrado na próxima figura:

Figura 16 – MD5 - Raccoon_Crawfish.srt

```

Raccoon_Crawfish - Bloco de notas
Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda
1
00:00:14,386 --> 00:00:17,969
O guaxinim e o caranguejo
2
00:01:28,177 --> 00:01:29,515
Que ...
3
00:01:38,694 --> 00:01:40,776
Eu te pego, seu ...
4
00:02:04,755 --> 00:02:06,477
Bem, acho que já chega.
5
00:02:08,835 --> 00:02:11,396
O caranguejo me enganou de novo.
6
00:02:13,022 --> 00:02:14,974
Nunca pego nada para comer.

```

Fonte: MD5 - Raccoon_Crawfish.srt

O MD5 é um documento importante, pois é ele que permite que as legendas sejam visualizadas em sincronia com o vídeo. Para tanto, esse arquivo deve ser salvo com o mesmo nome e na mesma pasta do vídeo do filme. Em relação à datação, considerando que se trata de um arquivo gerado, automaticamente, ao salvarmos as legendas em determinado programa, nesse caso o *Subtitle Workshop*, concluímos que a data de sua origem é a mesma do ato da legendagem, ou seja, 12 de maio de 2011.

O último documento incorporado a esse dossiê genético foi o MD6, um questionário aplicado ao legendista pela proponente deste trabalho, após a conclusão do processo; o questionário contém alguns dados pessoais e 14 perguntas referentes ao trabalho desenvolvido. O arquivo foi criado e respondido no *Microsoft Word 10*, mas salvo na versão 97-2003, o que o deixa com formato DOC e 37KB de tamanho. Ele possui 2 páginas, 91 linhas, 567 palavras e 3.410 caracteres, considerando os espaços, ou 2.866, sem espaços; tudo foi digitado em fonte *Times New Roman*, tamanho 12, espaçamento entre parágrafos antes 2 pt e depois 0,4 e entrelinhas simples. A linha 1, que apresenta o título do questionário, foi destacada em negrito. Esse questionário foi respondido no dia 12 de maio de 2011 e enviado ao legendista para revisão e inclusão da resposta de uma das perguntas, que não havia sido anteriormente preenchida. O documento com a versão apresentada nesta pesquisa data, então, de 13 de maio de 2011, quando o legendista nos enviou a confirmação de que os dados estavam corretos e a resposta que estava faltando. Vejamos a imagem:

Figura 17 – Datação MD6 - Questionário Pós-legendagem



Fonte: Caixa de e-mail da pesquisadora (lenegoes@gmail.com), 2012.

Como afirma Grésillon (2007[1994], p. 53), o manuscrito de trabalho “contém inscrições sobre o tempo da escritura, seja porque o próprio autor deixa transparecer a data, [...] que acrescenta à data da primeira redação a da reescritura, seja porque a análise das ferramentas e dos traçados permite conjeturas sobre a cronologia”. Com base nos recursos adotados para a datação dos documentos desta pesquisa que acabamos de apresentar, observamos que foram o suporte computador e as caixas de *e-mail* que nos permitiram identificar a cronologia do dossiê construído.

Embora o nosso dossiê disponha de seis documentos de processo, um deles é exterior à gênese estudada, e não será utilizado em nossa análise. O documento em questão é o MD2, a lenda com base na qual se criou o filme, pois, embora tenha sido disponibilizado para o legendista, não foi utilizado por ele.

Diante do exposto, elegemos como prototexto os documentos MD1 e MD3, sem os quais não seria possível fazer a legendagem, o MD4 por ser o maior portador dos traços da criação em apreço e o MD5 que possibilita a visualização das legendas no formato de texto, através do programa bloco de notas. Se comparado aos manuscritos literários, o MD5 seria a versão como as legendas foram dadas ao público. O MD6, questionário pós-legendagem, foi considerado como material paratextual, que nos serviu de apoio para fundamentar algumas inferências sobre o processo estudado. Diferenciamos, neste estudo, o dossiê genético do prototexto por corroborarmos com Biasi ao afirmar que:

O prototexto é uma produção crítica: ele corresponde á transformação de um conjunto empírico de documentos em um dossiê de peças ordenadas e significativas. De estatuto indeterminado de “manuscrito da obra”, o dossiê de gênese passa ao estatuto científico de prototexto quando todos os seus elementos foram redistribuídos de forma inteligível conforme a diacronia que os fez nascer: planos, esboços, rascunhos, passagens a limpo, documentação, manuscrito definitivo, entre outros, decifrados, transcritos e reclassificados na ordem de sua aparição cronológica e segundo a lógica de suas interações. (BIASI, 2010[2000], p. 41).

Dessa forma, os manuscritos digitais MD1, MD3, MD4 e MD5 é que são capazes de fornecer os desdobramentos críticos necessários para reconstituirmos a cronologia dos caminhos de concepção, redação e revisão da obra em questão, ou seja, o percurso de sua criação.

Dentro desse dossiê, é interessante ressaltar que os únicos documentos que poderíamos chamar de autógrafo seriam o MD4 e o MD5. Atribuímos o caráter autógrafo ao vídeo capturado pelo *Camtasia* (MD4), visto que é ele o portador, através da imagem gravada, das marcas deixadas pelas mãos do legendista durante a legendagem. Seu caráter autógrafo

pode também lhe ser atribuído se considerarmos que foi o próprio legendista quem clicou para iniciar e concluir a gravação da legendagem. O arquivo de legendas produzido pelo *Subtitle Workshop* (MD5), por sua vez, ainda que gerado automaticamente por esse programa computacional, só é criado quando o legendista clica na opção salvar para que fique guardado o seu trabalho. O texto apresentado no MD5 surgiu, assim, a partir do toque dos dedos do legendista ao criar suas legendas e salvá-las; ele nada mais é do que a publicação, na forma de texto, das legendas digitadas. Os documentos restantes não são de caráter autógrafo, já que foram criados por outras pessoas.

3.3 OPERAÇÕES GENÉTICAS: UMA LEITURA POSSÍVEL

O processo de legendagem ocorre, de maneira geral, partindo-se da tradução do *script* de um vídeo, seguido da inserção desse *script* traduzido para a língua alvo e sincronização das legendas com o áudio e respectivas imagens do filme que se deseja legendar. Assim, a legendagem é um tipo de tradução audiovisual, que ajuda a suplementar o texto de partida com outros sistemas semióticos. O filme legendado pode, assim, ser visto como um suplemento ao filme em inglês, visto ser um produto que amplia o seu alcance. No que concerne ao conceito de suplemento, Derrida afirma que ele:

[...] vem no lugar de um desfalecimento, de um não-significado ou de um não-representado, de uma não-presença. Não há nenhum presente antes dele, por isso, só é precedido por si mesmo, isto é, por um outro suplemento. O suplemento é sempre o suplemento de um suplemento. Deseja-se remontar do suplemento à fonte: deve-se reconhecer que há suplemento na fonte. (DERRIDA, 1973, p. 371).

Sendo assim, no caso das legendas de *Raccoon & Crawfish*, elas se configuram em signos que expandem o filme de partida, adicionando novas maneiras de interpretá-lo, uma vez que o enriquece com a dimensão textual verbal impressa, tornando-o acessível a outros contextos históricos, sociais e culturais, diferentes daqueles da obra de partida.

A legendagem de um produto audiovisual ajuda a obra de partida a sobreviver e se propagar por outros polos de recepção, uma vez que sua recepção por um público que veria a língua fonte apenas como um sistema de sons incompreensíveis restringiria a riqueza dos seus enunciados às informações pictóricas passadas na tela. A obra legendada, então, será a mesma de partida, mas, ao mesmo tempo, será outra obra. Derrida pontua, ainda, a importância da tradução para a “sobrevivência” de uma obra, ao dizer “Ele [Benjamin] menciona o tema da tradução, como um tema endividado, preso por um dever, que, já posicionado como herdeiro,

entrou como sobrevivente em uma genealogia, como sobrevivente ou agente de sobrevivência [...] A obra não se limita a viver mais tempo, ela vive mais e melhor.”²⁷ (DERRIDA, 1985, p. 179, tradução nossa).

Assim, a sobrevivência e propagação de uma obra, em outras culturas, ocorrem também por meio de filmes legendados. No caso de *Raccoon & Crawfish*, a lenda que o inspirou e alguns aspectos culturais indígenas estadunidenses passaram a sobreviver em outras culturas, inclusive na brasileira. Essa legendagem é um novo texto, que suplementa o filme analisado, não promovendo apenas a renovação do que lhe deu origem em outra cultura, mas o remodelando. Portanto, o filme foi recriado através do acréscimo de elementos verbais escritos do sistema cultural local.

Na tentativa de desembaraçar os fios que tecem a gênese do processo de legendagem em apreço, buscamos seguir algumas orientações dadas por Salles (2010). Ela sugere aos pesquisadores, diante da profusão de informações constantes de um dossiê, a entrega total à observação dos documentos de trabalho, visto que eles próprios subsidiarão as inferências relativas aos caminhos e procedimentos de uma determinada gênese. “Para que isso aconteça devemos nos apropriar de um olhar interpretativo relacional, que seja capaz de superar nossas tendências para a segmentação das análises e que se habilite a estabelecer nexos e nomeá-los”. (SALLES, 2010, p. 16).

Tendo isso em mente, para analisar o processo de criação da legendagem de *Raccoon & Crawfish*, observamos cada segundo mostrado no videoscrito do processo de legendagem e percebemos que seus *frames* trazem os traços da gênese que se deseja desvelar. Contudo, para registrar os movimentos de (re)escritura da legendagem não nos coube mostrar riscos, borrões ou inserções marginais; nesse prototexto, o aparecer ou desaparecer de letras na tela, acrescentando-se ou eliminando-se palavras utilizadas na construção da legendagem em questão, é que nos levou a inferir os possíveis caminhos de tal criação. Os índices visuais, sonoros e temporais funcionaram como vetores da análise.

Ponderando sobre o prototexto organizado, foi possível identificar, logo de saída, o tipo de escritura adotado pelo legendista, que Biasi, tratando do texto literário, informa poder ser de duas formas:

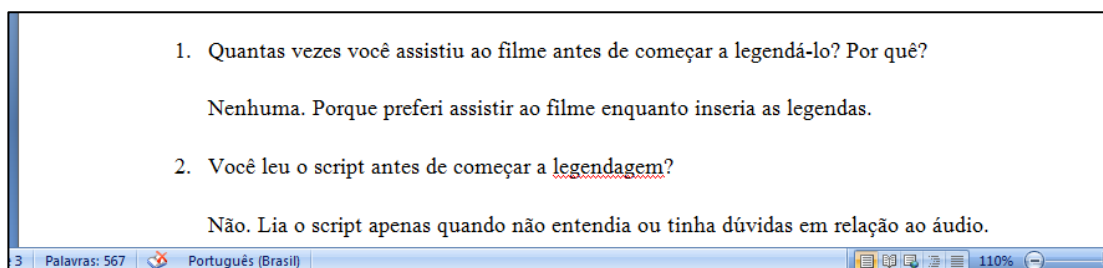
A análise dos manuscritos faz aparecer o caráter recorrente de uma divisão entre dois tipos de escrituras literárias: há escritores que só podem trabalhar com um esquema preciso, seguindo o princípio de uma “programação roteirizada” que

²⁷ [...] He [Benjamin] names the subject of translation, as an indebted subject, obligated by a duty, already in the position of heir, entered as survivor in a genealogy, or agent of survival [...] The work does not simply live longer, it lives more and better.

antecipa a textualização, e outros que necessitam lançar-se na redação sem se sentir limitados por planos, seguindo o método de uma “estruturação redacional” que se constrói à medida que a obra está sendo elaborada. (BIASI, 2010[2000], p. 43-44).

Aplicando a tipologia proposta por Biasi ao estudo da gênese da referida legendagem, foi possível observar que o legendista, ao legendar o filme *Raccoon & Crawfish*, utilizou-se de um método de estruturação redacional; ou seja, o *modus faciendi* de uma escritura em processo em que o escritor, sem seguir um programa preestabelecido, se lança na escrita, criando e reinventando, enquanto sua mão desliza sobre o papel, ou melhor, neste caso, sobre o teclado de um computador. Tal informação se apoia no fato do legendista não ter querido receber nenhuma informação sobre o filme antes do início da legendagem; assim, não gerando nenhum documento de processo que revelasse que houve uma busca prévia de informações ou uma programação inicial para a tarefa executada. Confirmam-se as respostas dadas aos dois primeiros itens do questionário aplicado após a legendagem, o MD6:

Figura 18 – Questionário Pós-legendagem: questões 1 e 2



Fonte: MD6 - Questionário Pós-legendagem

Com base nas respostas dadas informando que o legendista não havia lido o *script*, nem assistido ao filme antes do início do processo, foi possível confirmar que a legendagem se deu sem trilhar um roteiro inicial; logo, partiu-se de um primeiro jorro de tradução e sincronização de texto *versus* áudio e imagem, que se foi aprimorando nas revisões subsequentes, e cujo trabalho, portanto, não se deixou limitar por esquemas preestabelecidos. Sua escrita se apresenta, então:

[...] refratária a qualquer programação inicial, não se apoia em nenhum esquema escrito, e vai diretamente para a frente, começando por uma redação de “primeiro jorro”, que avança enriquecendo-se de revisões a cada nova releitura do já redigido (tipo Stendhal ou Kafka) e que pode levar a reescrituras globais sob formas de “versões” sucessivas da obra. (BIASI, 2010[2000], p. 44).

Tal método de legendagem deixou também marcas nas fases genéticas identificadas no prototexto interpretado. Biasi (2010[2000]) considera como fases genéticas: a fase pré-

redacional, aquela que antecede o início da redação e varia dentre os escritores, podendo compreender uma pesquisa preliminar, a elaboração de um esquema, até a montagem de um plano de ação; a fase redacional, etapa de textualização da obra; a fase pré-editorial, momento em que ocorre a revisão do texto com intervenções pontuais do escritor para a finalização do mesmo; e a fase editorial, fase em que o texto passa pelo crivo de um editor, que pode solicitar, ou não, mudanças ao escritor.

Conforme Alves, Araújo e Pagano (2012), as fases concernentes ao processo de criação de legendas podem ser embasadas nas fases do processo tradutório de textos escritos, divididas por Jakobsen (2002) em: fase de orientação (*orientation*), aquela em que o tradutor (ou legendista) se familiariza com a obra, lê rapidamente o material disponibilizado, detecta termos desconhecidos, etc.; essa fase termina no momento em que se inicia a escrita do texto (ou da primeira legenda); fase de redação (*drafting*), etapa de textualização, que compreende do início da escrita da primeira palavra até o término da última legenda; e fase de revisão (*end-revision*), fase em que o texto produzido na fase de redação é revisado até ser considerado satisfatório.

Identificando a consonância entre a classificação das fases genéticas feita por Biasi (2010[2000]), referente ao texto literário, e a empregada por Jakobsen (2002), ao lidar com o processo tradutório, decidimos utilizar a nomenclatura de Jakobsen, por concordar que ela se aplica, de maneira satisfatória, ao nosso objeto de estudo. Contudo, incluiremos na análise da legendagem em estudo a fase editorial, apresentada apenas por Biasi, por acreditarmos que ela também faz parte do processo de legendagem; e a fase de pré-legendagem, identificada e nomeada por nós, em observância à gênese da legendagem em estudo. A fase de pré-legendagem, de caráter não autógrafo, compreende o trabalho da empresa ou pessoa interessada na legendagem de determinado filme em: adquirir o vídeo/filme a ser legendado; encontrar ou extrair o *script* da obra; criar critérios para a tradução. Portanto, tem a ver com a etapa em que são providenciados materiais necessários para a realização de certa legendagem fílmica. Em nosso caso, tal fase foi executada pelos interessados na legendagem em questão, ou para ser mais precisa, a pesquisadora desta dissertação. Em síntese, as inferências sobre as fases genéticas do processo de legendagem de *Raccoon & Crawfish* se apoiaram em cinco momentos genéticos: fase de pré-legendagem; fase de orientação; fase de redação; fase de revisão; e fase editorial.

No que tange à fase de pré-legendagem, embora tal fase não tenha contado com a participação do legendista, acreditamos ser importante sinalizá-la, uma vez que foi, através do trabalho feito pela pesquisadora, nesta etapa, que se tornou possível conseguir o filme a ser

legendado e extrair o *script* que apoiou a tradução, elementos indispensáveis à legendagem do filme, objeto do presente trabalho. Nessa etapa, foi feita também uma pesquisa sobre o contexto do filme; sobre a nação indígena que o criou; além de ter sido identificada a lenda que inspirou a obra. Contudo, embora disponibilizado ao legendista, o resultado desta pesquisa não foi utilizado pelo profissional em seu processo criativo.

Como o legendista não seguiu uma “programação roteirizada”, a fase de orientação não foi, documentalmente, identificada neste estudo. No entanto, se poderia supor que esteve subjacente uma familiarização rápida e sem vestígios com o material a ser legendado, ocorrida a partir do momento em que o legendista recebeu o material de trabalho e foi informado acerca do seu público alvo, minutos antes do início da legendagem, até os 10s da legendagem em curso, quando se começou a marcar o tempo de entrada e saída da primeira legenda do filme.

A criação e sincronização de quase todas as legendas ocorreram na fase de redação, a mais longa de todas. Nessa etapa, foi gerada uma única versão do texto traduzido, uma redação de um só jorro, que ocorreu entre 11s e 1h11min7s da atividade de legendagem. Esta fase terminou quando o legendista, após sincronizar e digitar a última legenda, salvou o trabalho feito. Biasi afirma que:

Os escritores, que usam estruturação redacional trabalham sobre um único manuscrito que se enriquece, à medida que se desenvolve a redação, com incessantes ajustes e retrocessos: quanto mais a redação avança para seu final, mais ela se desenvolve em extensão e arrependimentos. Quando chega ao final de seu trabalho, o escritor dispõe de fato de uma versão quase definitiva da obra, mas sob a forma de um manuscrito muitas vezes cheio de correções maciças contendo, por exemplo, trechos intercalados, indicações de reorganização estrutural, acréscimos marginais, indicações de transferências ou permutações. (BIASI, 2010[2000], p. 57).

A fase de redação foi, por conseguinte, o período no qual o trabalho do legendista se deu quase que por completo. Nessa fase, a legendagem transcorreu, majoritariamente, dentro da seguinte ordem: primeiro o legendista assistiu e ouviu determinada fala do vídeo em inglês; em seguida, marcou o tempo de entrada e saída da legenda que representaria tal fala; pausou o vídeo; digitou a tradução da fala escutada para o português; fez as correções que considerou necessárias; e assistiu à legenda, já inserida no vídeo, para checar se ainda necessitaria de algum ajuste. Este foi o espaço de tempo mais denso em movimentos genéticos, com suas reescrituras, eliminações e adições, cujo desfecho disponibilizou a versão quase definitiva da legendagem filmica. Todas essas ações foram feitas através do programa *Subtitle Workshop*.

A partir do tempo de 1h12min percorridos do processo de legendagem, começou a fase de revisão, que se estende até o final do videoscrito do processo de legendagem, 1h20min28s, quando o legendista deu por concluído seu trabalho e encerrou a gravação do programa *Camtasia Studio*. Esta etapa ocorreu em, aproximadamente, 8 minutos, tempo em que o legendista assistiu ao filme legendado e fez apenas duas intervenções: de forma bem pontual, ele buscou, no *site Google Tradutor*, o significado da palavra *crawfish*, que aparece no título do filme (legenda 1), e manteve a tradução Caranguejo, que já estava sendo utilizada; e ajustou a sincronia da legenda 3 com o áudio, colocando a legenda para iniciar milésimos de segundo antes, assim, aumentando a sua permanência na tela.

Jakobsen (2002) aponta que tradutores profissionais levam pouco tempo nas fases de orientação e revisão, concentrando seu trabalho na fase de redação, etapa que gera uma versão quase definitiva da tradução. Esse mesmo padrão pôde ser observado no processo de legendagem em estudo, visto que a fase de orientação durou, aproximadamente, três minutos; a de revisão teve, em média, oito minutos; enquanto a de redação ocorreu em cerca de uma hora e doze minutos. Esse tempo maior empregado a tal fase foi intermediado por escritas e correções consecutivas, de modo que as legendas foram minuciosamente elaboradas, sincronizadas e revistas no próprio curso de sua redação. De forma que a versão gerada nessa etapa quase não sofreu alterações na fase de revisão.

Quanto ao término do processo de legendagem, este ocorreu no final da fase de revisão. Constatamos que não houve registros de uma fase editorial pelo fato dessa legendagem ter sido feita para fins acadêmicos e não comerciais. Dessa forma, o produto final não passou pelo crivo de uma empresa cinematográfica ou televisiva para aprovação da exibição das legendas. Contudo, alguns pequenos detalhes poderiam ter sido ajustados por parte do editor, se fosse o caso, como: a correção no uso da reticência (...) nas legendas 2, 8, 18 e 36, visto que, nessas legendas, empregou-se tal sinal de pontuação com dois e quatro pontos (.. /); o uso da vírgula no lugar do ponto de continuação, no início da legenda 20, fazendo com que, após a vírgula, seguisse uma palavra com letra maiúscula, o que provavelmente aconteceu por um erro de digitação, já que ambos os sinais ficam lado a lado no teclado; a ocorrência de um erro de marcação entre o tempo de saída da legenda 18 e o de entrada da 19, o que ocasionou a visualização de ambas, ao mesmo tempo, por alguns milésimos de segundo; e a ausência de uma pontuação no final das legendas 20, 25 e 27, possivelmente causada por esquecimento, já que foi um padrão observado no trabalho do legendista o uso de pontuação ao final de todas as outras legendas. Vejamos uma imagem, que exemplifica esses quatro casos:

Figura 19 – Ausência da fase editorial



Fonte: *Raccoon & Crawfish* legendado, 2011.

Foi assistindo ao videoscrito do processo de legendagem, que pudemos identificar que esse processo criativo gerou apenas duas versões da legendagem, provenientes de suas fases genéticas, são elas: a versão da fase de redação e a da fase de revisão. A distinção entre ambas se deu de forma diacrônica, ou seja, acompanhando a linha do tempo desse vídeo que retrata a história da criação das legendas em questão, foi possível visualizar o tempo, determinado em horas, minutos e segundos, que marcaria cada versão.

Portanto, neste estudo, a existência ou não de versões de cada etapa do processo de legendagem não foi atestada pela existência de diferentes manuscritos, mas sim, através da identificação de partes do vídeo que apresentassem características específicas de cada fase genética. Cabe ressaltar que o manuscrito digital MD5, arquivo de legendas, funciona como a versão do processo que foi entregue ao público.

Considerando que o processo inteiro durou 1h20min28s e gerou 47 legendas, podemos inferir que o legendista gastou, em média, 1 minuto e 40 segundos na criação de cada legenda. É notável, contudo, observar que essa média variou para mais nas legendas que demandaram um grau de síntese maior, buscas na *internet*, ou ainda, maior atenção quanto à sincronia; e para menos naquelas com texto mais curto.

De modo que as legendas foram criadas, de maneira geral, seguindo os mesmos parâmetros sugeridos por Ivarsson & Carroll (1998 e 1998b) e Karamitroglou (1998), pontuados no capítulo 1, elas aparecem em fonte Arial, tamanho 24, estilo semicondensado negrito, na cor branca, levemente sombreada; todas situadas na parte inferior da tela e centralizadas.

Visando facilitar o acesso às especificidades técnicas e aos movimentos genéticos que iremos discutir sobre esse processo, criamos o quadro intitulado *Movimentos genéticos e especificidades técnicas da legendagem filmica de Raccoon & Crawfish* que, com dados extraídos do MD3, MD4 e MD5, elenca: as fases genéticas; os movimentos de gênese em cada fase; a versão das legendas entregues ao público; o número de caracteres de cada uma delas; a marcação do tempo inicial e final de exibição; e a duração de cada legenda, em segundos. Mostramos, para ilustração, uma imagem de parte desse quadro, mas como ele se constitui de sete páginas, deixaremos que sua visualização completa seja feita no Apêndice B da dissertação.

Figura 20 – Trecho do Quadro - Movimentos genéticos e especificidades técnicas da legendagem filmica de *Raccoon & Crawfish*

N°	Fase Pré-Legendagem (MD3 – Script do filme)	Movimentos Genéticos (MD4 – Processo de legendagem)				Legenda dada ao público (MD5 – Arquivo de legendas)				
		Fase de Orient.	Fase de Redação	Fase de Revisão	Fase Edit.	Texto	N° de caracteres	Início da exibição no vídeo (MD1)	Fim da exibição no vídeo (MD1)	Tempo total de exibição na tela (em s.)
L13	I better go tell the others.	-	Melhor contar [aos co] <aos outros.> (00:16:07)	-	-	Melhor contar aos outros.	25	03:11,577	03:13,328	1,751
L14	Wait a minute... I can say I killed him.	-	Espere [lá] <um minuto>. <-> Posso dizer que o matei. (00:16:59)	-	-	Espere um minuto. / Posso dizer que o matei.	17/24	03:14,331	03:17,693	3,362
L15	- Yeah... Ok!!! I'm on the bank, the raccoon comes charging out of nowhere,	-	Ok. Eu [tava] <tou> na beira do rio. / O guaxinim me atac[ou]<a>. (00:22:27 / 00:25:45)	-	-	Ok. Eu tou na beira do rio. / O guaxinim me ataca.	27/20	03:20,933	03:23,787	2,854

Fonte: Dados coletados nos manuscritos digitais MD3, MD4 e MD5, 2012.

Com base na apreciação desse quadro e já sabendo que o processo de legendagem em questão resultou em 47 legendas, observamos que, aproximadamente, 66% (31) delas foram escritas em uma única linha, enquanto 34% (16) ficaram divididas em duas linhas. A segmentação das legendas por linha se deu seguindo três critérios (REID, 1990): o retórico, considerando o ritmo e a pausa das falas; o visual, considerando os cortes de cenas e as informações pictóricas; e o gramatical, considerando a sintaxe do texto das legendas. Vejamos alguns exemplos:

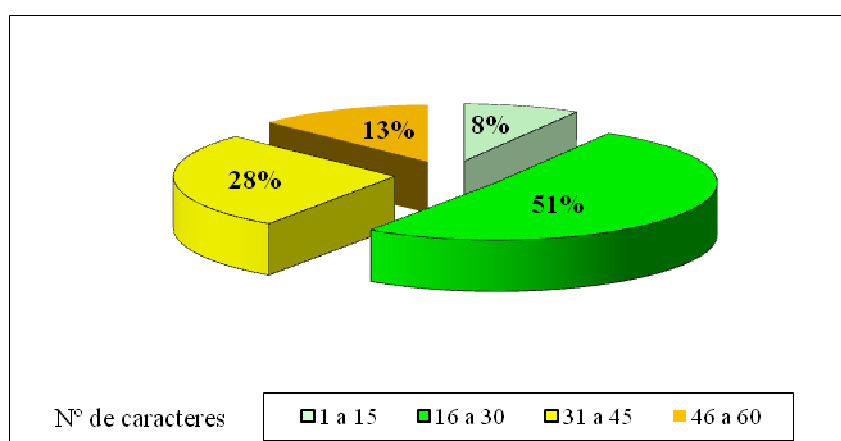
Quadro 2 – Critérios de segmentação das legendas

Critério	Legenda	Observação	Visualização no MD1
Retórico	L3: Eu te pego seu	Acompanha o ritmo e pausa da fala.	01:38
	L8: Eu... não ... aguento mais.	Acompanha o ritmo e pausas da fala.	02:18
Gramatical	L16: Ele tenta me pegar, / mas sou rápido.	Segmenta o período em orações.	03:23
	L23: Ele me chuta / e me acerta um soco.	Segmenta o período em orações.	03:42
Visual	L38: Eu o matei.	Há um corte de cena da legenda 38 para a 39, por se tratar de um diálogo entre dois personagens.	05:12
	L39: Matou o guaxinim?		05:14

Cabe pontuar que os exemplos acima, embora mostrados dentro de apenas um critério, correspondem aos três tipos, uma vez que eles são considerados em conjunto no momento da segmentação das legendas. O que tentamos obter, com a distribuição acima, foi uma ilustração de cada critério mencionado.

Em relação ao número de caracteres, todas elas se mantiveram dentro do limite máximo de 40 caracteres por linha de legenda. A mais curta apresentou-se com 8 caracteres (L2), enquanto a mais longa com 38 (L21). Em suma, em 8% (04) das legendas, foram utilizados entre 1 e 15 caracteres; em 51% (24), entre 16 e 30; em 28% (13), entre 31 e 45; e em 13% (6), entre 46 e 60. Observemos o gráfico abaixo:

Gráfico 1 - Distribuição das legendas por número de caracteres



Fonte: Elaboração própria com base nos dados da pesquisa

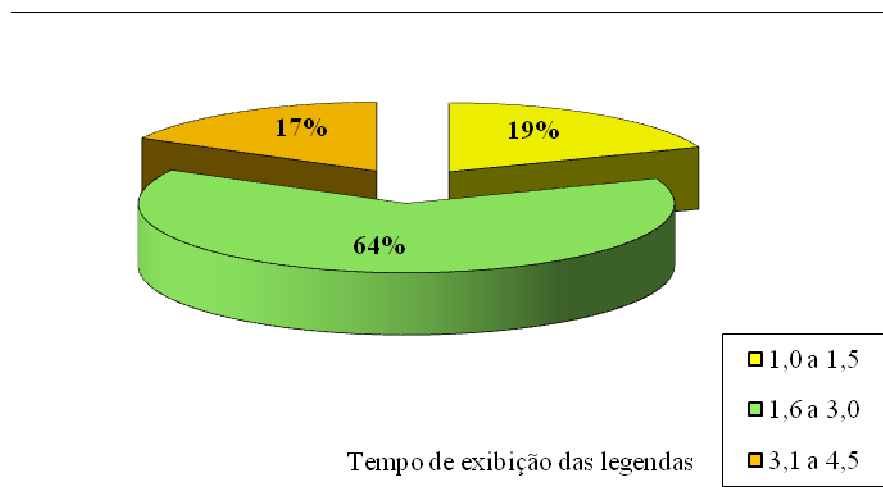
Com base nesses dados, podemos afirmar que o padrão adotado pelo legendista, neste estudo, constituiu em dispor de legendas criadas dentro do intervalo de 16 a 30 caracteres. É necessário esclarecer também que nas legendas em que foram utilizados mais de 38 caracteres, tais caracteres estavam distribuídos em duas linhas; dessa forma, manteve-se cada linha de legenda dentro do limite máximo de caracteres sugerido, o que pode ser observado no quadro seguinte:

Quadro 3 – Legendas com mais de 38 caracteres

Legenda	Número de caracteres por linha	Total de caracteres da legenda
L14: Espere um minuto. / Posso dizer que o matei.	17 / 24	41
L16: Ele tenta me pegar / mas sou rápido	27 / 20	47
L20: Ok, Apaga isso. Um soco na esquerda, / outro na direita	36 / 16	52

O tempo de exibição das legendas na tela, por sua vez, variou entre 1 e 4 segundos (cf. gráfico 2, abaixo), o que indica que o parâmetro de tempo de duração das mesmas na tela foi o corrente adotado pelas empresas brasileiras de legendagem, entre 1 e 4 segundos (ALVES, ARAÚJO e PAGANO, 2012).

Gráfico 2 - Distribuição das legendas por tempo de exibição na tela (duração)



Fonte: Elaboração própria com base nos dados da pesquisa

Dessa forma, 64% (30) das legendas permaneceram na tela por um período entre 1,6s e 3,0s, o tempo de exibição mais utilizado pelo legendista, no presente estudo; 19% (09) foram exibidas entre 1s e 1,5s, intervalo constatado principalmente com enunciados constituídos por uma a três palavras (L2, L11 e L44); por frases ditas de maneira muito rápida, sequenciadas por outra fala (L17); e por imposições de cortes de cena dentro de diálogos entre personagens (L33, L34, L38 e L39); e 17% (08) ficaram em exibição entre 3,1s e 4,5s. Quanto às legendas exibidas dentro do intervalo de 3,1 a 4,5, apenas duas estão em uma única linha: a L1, que traz o título do filme, e a L8, esta última pronunciada pausadamente pelo personagem Guaxinim. A sincronização das legendas com o vídeo respeitou, sempre que possível, as mudanças de cena, o áudio e as imagens mostradas.

Marie-Hélène Paret Passos, ao lidar com a relação entre crítica genética e tradução literária, afirma que:

O processo tradutório é um processo criativo remetendo ao ato de escrever, isto é, ao ato de criar um discurso próprio a partir de um discurso alheio. Essa criação do discurso, representada pelo “fazer”, pelo “escrever” da tradução em processo, não é simples técnica linguística de passagem de uma língua para outra, é uma escritura, ou uma (re)escritura, oriunda do espaço recôndito do pensamento em criação. (PASSOS, 2011, p. 15).

De fato, o processo tradutório dessas legendas revelou a habilidade de um legendista que, por dominar as línguas de chegada e de partida, brinca com suas nuances para criar um texto novo. Adentrando o universo das reescrituras, percebemos que a maioria delas ocorreu na fase de redação. Tal fase foi capaz de revelar apenas rasuras autógrafas, que ocorreram no próprio fluxo da escrita, e apontam, principalmente, para as seguintes operações genéticas: substituição (eliminação mais acréscimo), supressão e deslocamento.

As substituições e supressões presentes no percurso genético ocorreram pela busca do legendista por economia lexical; ou seja, na tentativa de reduzir o número de palavras na tela e, assim, adequar o texto ao número de caracteres e ao tempo de exibição necessários. Quanto aos movimentos de deslocamento, eles aconteceram para manter a unidade sintática quando a legenda era composta por duas linhas. Vejamos as ocorrências de deslocamentos, no quadro seguinte:

Quadro 4 – Exemplos de deslocamentos

Caso	Movimento genético	Legenda
1	1º - @lunges at me@ Ele [me pega,] <tenta me [m] pegar ...> (00:23:32) 2º - Ele tent[a]<ou> me pegar [...] <. / Sou mais rápido.> 3º - Ele tentou me pegar[.] <, mas > / [Sou mais rápido]. 4º - Ele tentou me pegar, / Ω mas <sou rápido>. 5º - Ele tent[ou]<a> me pegar, / mas sou rápido. (00:25:57)	L16: Ele tenta me pegar, / mas sou rápido.
2	1º Ok, Apaga isso. / Dou um soco na esquerda[. Na direi /direita?/]<,> 2º Ok, Apaga isso. / [Dou u]<U> m soco na esquerda , 3º Ok, Apaga isso. Ω Um soco na esquerda , / <outro na direita> (00:31:40)	L20: Ok, Apaga isso. Um soco na esquerda, / outro na direita

As operações de deslocamento foram observadas apenas nas duas legendas acima e tal ocorrência coincide com o fato de ambas as legendas serem as que mais sofreram manuseio, por parte do legendista, no curso da escrita. Nas operações genéticas do primeiro caso, da legenda 16, ocorreu o deslocamento do advérbio *mas*, que fazia parte da primeira linha da legenda, para a segunda linha; desta forma, manteve-se cada linha da legenda com uma oração, o que preservou sua unidade sintática. No segundo caso, a legenda 20 corresponde a um enunciado falado tão rapidamente, que não poderia ser separado em duas legendas, pois o tempo de exibição ficaria muito curto para cada uma delas. Assim, o legendista fez o deslocamento da oração *Um soco na esquerda*, posicionando-a na primeira linha e deixando a segunda oração *outro na direita*, na segunda linha. Embora as orações mencionadas se apresentem sem verbos, estes estão elípticos. Utilizando a figura de estilo, ou linguagem, Zeugma, o legendista faz a omissão de elementos da oração, já expressos anteriormente. Pelo fato dessa escrita estar associada a um texto audiovisual, foram as legendas anteriores e, mais explicitamente, as imagens do caranguejo dando os socos no guaxinim, que indicaram o sujeito (eu) e verbo (dar) de tais orações. Essa imagem pode ser assistida aos 3min33s do filme.

Em se tratando das operações genéticas de substituição, o legendista utilizou recursos linguísticos para a simplificação e síntese das legendas; desta forma obteve-se uma economia lexical. Vejamos os exemplos que seguem:

Quadro 5 – Exemplos de substituições

Caso	Script em inglês	Movimento genético	Legenda em português
1	It is getting so dark... I can't breathe.	[Está ficando escuro /escuro?/] <Está escurecendo. / Não consigo respirar.> (00:10:40) ²⁸	L10: Está escurecendo. / Não consigo respirar.
2	Wait, I can't make it that easy. They'll never believe it.	Esperem! [Não pode ser] <Assim tão fácil, / eles não vão acreditar.> (00:35:20)	L22: Espere! Assim tão fácil, / eles não vão acreditar.

No primeiro caso, o enunciado [Está ficando escuro /escuro?/] foi substituído por <Está escurecendo>, o que, através da troca da locução verbal pelo uso do gerúndio, deixou a tradução menos literal e o texto mais curto. No segundo caso, eliminou-se *Não pode ser*, da oração *Não pode ser assim tão fácil*, tradução mais literal do trecho em inglês, pois este deixaria o enunciado muito longo. Optou-se, então por manter na frase uma estrutura menor (Assim tão fácil) que, com poucas palavras, e no contexto empregado, conseguiu expressar o que está ocorrendo na história.

Em se tratando dos casos de supressão, esses puderam ser identificados tanto nas reescrituras que deixaram marcas visíveis no videoscrito da legendagem, quanto através de rasuras brancas, identificadas na comparação entre o MD3 e o MD5. Observem o quadro de exemplos seguinte:

Quadro 6 – Exemplos de supressões com reescrituras visíveis

Caso	Script em inglês	Movimento genético	Legenda em português
1	I charge at 'em with my paws snapping.	[Eu o a]<A>taco com minhas garras abertas (00:28:29)	L17: Ataco com minhas garras abertas.
2	his dagger sharp teeth cryin' for the kill.	[Me m] <M>ostra os dentes, </> pronto pra [me] matar. (00:41:30)	L26: Mostra os dentes, / pronto pra matar.

Nos dois casos, mostrados no quadro acima, o legendista optou por ocultar os pronomes pessoais do caso reto e os oblíquos para reduzir o número de caracteres das legendas. Tal recurso foi recorrente em sua trajetória criativa. Ele se aproveitou da língua portuguesa ser uma língua *pro-drop* (Chomsky, 1993) para deixar o texto das legendas mais

²⁸ As marcações de tempo sinalizadas ao final dos itens alocados na coluna *Movimento genético* correspondem ao tempo em que tal rasura ocorreu no MD4.

curto; ou seja, o português permite a omissão de pronomes pessoais, uma vez que os mesmos podem ser inferidos pragmaticamente pela forma conjugada do verbo sem alterar sua carga semântica. Em relação aos pronomes oblíquos, eles não possuem verbos que os determinem; no entanto, o contexto do enunciado é que define sobre quem se está falando e, também, o suplemento das imagens torna sua compreensão possível. Notem os casos de supressão por rasura branca, abaixo:

Quadro 7 – Exemplos de supressões com rasuras brancas

Caso	Script em inglês	Movimento genético	Legenda em português
1	- AAUGH!!! What the ...?!	-	L2: Que...
2	- URRRGGH!!!! [SIGH] Well, I guess that's it for me.	-	L4: Bem, acho que já chega.

Em relação às supressões mostradas acima, elas também se estenderam por todo o caminho tradutório e se referem à omissão de termos onomatopaicos presentes no *script* em inglês. Os sons da natureza (água corrente), gritos, expressões de dor, surpresa, raiva, presentes no *script* em inglês, foram todos eliminados. Tal omissão justifica-se pelo tipo de legendagem escolhida, a interlingual, e pelo público ao qual se destina, crianças sem problemas auditivos. Dessa forma, as informações já disponibilizadas pelo áudio e pelas imagens filmicas seriam suficientes para a percepção das sensações que tais sons representavam.

No processo de legendagem de *Raccoon & Crawfish* foi observado também que o legendista quebrou a fixidez dos critérios adotados pela gramática normativa para empregar algumas marcas da oralidade coloquial na escrita das legendas. Dessa forma, o legendista optou por manter a linguagem coloquial do filme, na língua de partida – o inglês, nas legendas em português. Seguindo o registro da linguagem oral coloquial e considerando que, no caso do processo analisado, a legenda é um registro escrito do seu representante falado, o legendista utilizou-se dessa espontaneidade de expressão, através de: marcadores conversacionais; interjeições; contração de verbos; e contração de preposições para manter o registro oral coloquial do filme. Observe-se tal uso no próximo quadro:

Quadro 8 – Marcas do registro oral coloquial nas legendas

Caso	Tipo	Script em inglês	Legenda em português
1	Marcadores conversacionais	- Oh, all right ...scratch that. Ok, I come at 'em...I give'em a left and a right,	L20: Ok , Apaga isso. Um soco na esquerda, / outro na direita
2	Interjeições	Ahhhh , How they'll adore me?	L30: Oh! Eles vão me amar.
3	Contração de verbos	- There I was on the bank...	L40: Eu tava na beira do rio...
4	Contração de preposições	his dagger sharp teeth cryin' for the kill.	L26: Mostra os dentes, / pronto pra matar.
5	Marcadores conversacionais e contração de verbos	- Yeah... Ok!!! I'm on the bank, the raccoon comes charging out of nowhere;	L15: Ok . Eu tou na beira do rio. / O guaxinim me ataca.
6	Interjeições e contração de verbos	wait... he's still gotta his arms.	L19: Espera aí! / Ele ainda tá com os braços.

O uso dessas marcas do registro oral coloquial ocorreu, pontualmente, nos casos registrados acima e no que tange ao verbo *estar* e à preposição *para*, suas formas contraídas ocorreram em paralelo ao uso formal.

Outro registro da oralidade pode ser observado na tradução da expressão idiomática *dead as a doornail*, cuja tradução literal *morto como um prego* não faria o menor sentido na cultura de chegada. Para tradução desse item, o legendista substituiu a expressão idiomática em inglês por outra de carga semântica similar difundida na cultura brasileira que, no caso, ficou *Mortinho da silva* (L42). Além de aproximar tal expressão de seu público-alvo, por lhe soar familiar, a escolha ainda teve o efeito de agregar certa comicidade ao texto. Em síntese, o emprego de elementos característicos da oralidade nas legendas funcionou, por um lado, como recurso para preservar o tom do texto de partida no de chegada e, por outro, como estratégia para aproximar a obra do seu público, despertando, assim, o seu interesse e prendendo a atenção do espectador.

Na tradução das legendas, a busca por palavras e ressignificações contou com o acesso a fontes externas, intermediadas pelo uso da *internet*. Vejamos quando e como essa busca ocorreu:

Quadro 9 – Buscas externas

Caso	Site	Termo buscado	Significado encontrado	Tempo de busca ²⁹
1	Google Tradutor: http://translate.google.com.br/	Raccoon	Guaxinim mão-pelada	00:20:31 - 00:21:15 (44s)
2	Google Tradutor: http://translate.google.com.br/	lunges at me	estocadas em mim	00:23:33 - 00:23:53 (20s)
3	Google Tradutor: http://translate.google.com.br/	rear up	traseiros para cima	00:40:51 - 00:41:11 (20s)
4	Google Tradutor: http://translate.google.com.br/	dash with my claws dashing	traço, colisão, arremessar... com minhas garras arrojado	00:47:49 - 00:48:20 (31s)
5	Google Tradutor: http://translate.google.com.br/	Crawfish	lagosta e caranguejo	01:12:40 - 00:12:59 (19s)

Como podemos observar, o *Google Tradutor* foi a única fonte externa utilizada pelo legendista e, na maioria dos casos, não lhe foi muito útil, visto que o único termo utilizado por ele como fruto de buscas no *site* mencionado foi o do caso 1, guaxinim, aproveitado no título do filme. Nos casos de 2 a 4, nenhuma das opções foi aplicada, deixando com que as escolhas tradutórias fossem tomadas com base na coerência do discurso e no bom senso do legendista. No último caso, o de número 5, as opções de tradução apresentadas pelo *Google tradutor* para a palavra *crawfish* serviram apenas para confirmar que o termo caranguejo, já utilizado pelo legendista antes da consulta àquele *site*, estava dentro das opções possíveis para a tradução de tal palavra. Todas as buscas foram pontuais e rápidas, a mais longa de apenas quarenta e quatro segundos, incluindo o tempo de abertura da página e acesso ao *site* desejado. Quando perguntado sobre o uso da *internet*, o legendista respondeu:

Figura 21 – Questionário Pós-legendagem: questões 10 e 11

10. Onde você buscou a maioria das informações? Internet? Dicionários digitais?

Busquei informações apenas no *Google* tradutor.

11. Que tipo de informação foi buscada na internet?

Busquei o significado de algumas palavras no *Google* tradutor, mas as traduções não ajudaram muito e acabei optando pelo que pensei ser mais adequado. Como o exemplo da expressão *my mighty claws dashin'* que trazia vários significados que não ajudavam, então preferi usar a expressão *apontando minhas garras*.

Fonte: MD6 - Questionário Pós-legendagem

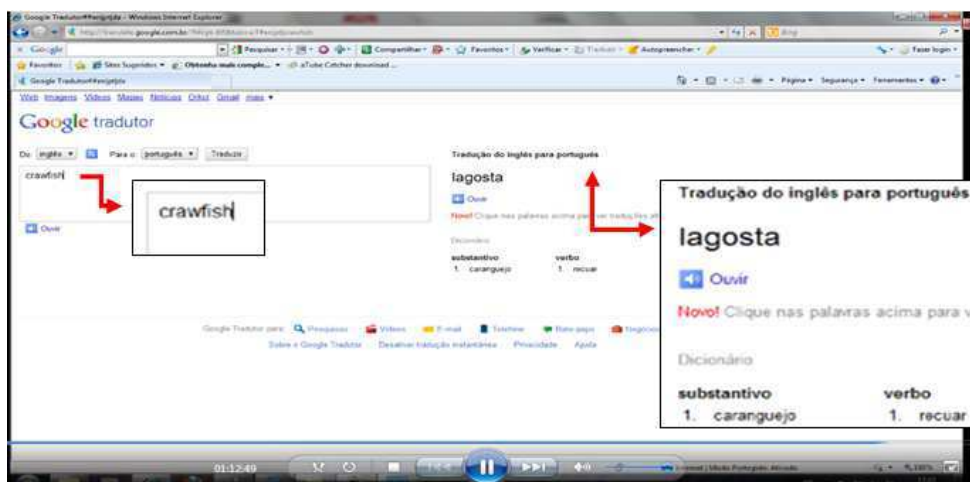
²⁹ Foram desconsiderados do tempo de busca a demora de acesso à *internet* por problemas técnicos.

Embora para o legendista, o acesso à *internet* não tenha lhe trazido grandes contribuições, para nós, tal acesso participou do percurso de uma gênese importante, a do título do filme. O final da busca, na *internet*, pela tradução do termo *crawfish* representa o momento em que o legendista decidiu-se pela forma traduzida do título do filme, o que só ocorreu a 01h13min01s do início do processo de legendagem. O título do filme foi, assim, a legenda que demorou mais tempo a ser traduzida e considerada satisfatória.

A criação dessa legenda iniciou aos 10 segundos do trabalho de legendagem, quando foi marcado o seu tempo inicial e final de exibição, em sincronia com o título em inglês mostrado, pela primeira vez, na tela. Embora a marcação do tempo dessa legenda tenha sido feita no início do processo de legendagem, o legendista só retornou à linha destinada ao título e o escreveu, após ter escrito a legenda de número 14. Foi nesse momento, aos 20min31s de trabalho, que ele acessou, pela primeira vez, o *Google Tradutor*, buscando a tradução da palavra *raccoon*; ao ver tal palavra traduzida como *guaxinim*, escreveu então o título: *O guaxinim e o caranguejo*. Como não havia buscado a tradução do nome do segundo personagem, na fase de revisão, ele retornou ao referido *site* de tradução para fazê-lo. Nesse acesso, a 1h12min40s de seu trabalho, o legendista checkou as possibilidades de tradução apresentadas para a palavra *crawfish*, e, verificando que *caranguejo* era uma delas, deu por encerrada a legenda que intitula o filme.

Analisar o percurso genético da busca pelo título do filme nos fez refletir sobre a escolha do termo *caranguejo* em detrimento da opção *lagosta*, apresentada como primeira alternativa de tradução para a palavra *crawfish* no *site* de tradução consultado, conforme imagem seguinte:

Figura 22 – Opções para a tradução da palavra *Crawfish* apresentadas no *Google tradutor*



Fonte: MD4 – Processo de legendagem

Tal reflexão ocorreu devido ao nosso estranhamento em relação à imagem do personagem mostrado no filme, que, para nós se assemelha mais a uma lagosta, como se vê na próxima imagem:

Figura 23 – *Crawfish*



Fonte: *Real Reel International Film Festival*, 2013.³⁰

Buscando a palavra *crawfish* em outros *sites*, encontramos que, no Brasil, esse crustáceo é chamado de lagostim e pertence à mesma ordem da lagosta, os decapodas (ordem que agrega maior parte dos crustáceos), só que em tamanho menor e com algumas características biológicas particulares (BUCKUP, 1999). O fato é que a tradução de títulos de obras filmicas costuma ser, no Brasil, talvez o item sobre o qual se tenha mais liberdade tradutória. Usamos o termo liberdade no sentido da utilização de construções que fogem totalmente ao título dado à obra de partida, mas sabendo que essas escolhas passam por censuras de *marketing* que, por sua vez, têm seus próprios parâmetros de titulação. Contudo, sabe-se que, muitas vezes, é o título que desperta o interesse de um filme ao seu público e por isso acreditamos que a escolha do termo caranguejo se deu pelo fato de tal crustáceo ser mais conhecido entre as crianças brasileiras, público ao qual o filme legendado se destinava, do que a lagosta ou o lagostim. A propósito, considere-se que existem cantigas de roda infantis, músicas populares e propagandas televisivas, que utilizam e difundem o personagem do caranguejo.

Refletindo sobre o grande número de decisões que deve ser tomado por um legendista durante o movimento tradutório, corroboramos com Eco, ao levantar a ideia de que:

[...] a tradução se apoia em algum processo de negociação, sendo a negociação, justamente, um processo com base no qual se renuncia a alguma coisa para obter outra – e no fim as partes em jogo deveriam experimentar uma sensação de razoável

³⁰ Disponível em: <<http://www.ccartscouncil.org/realtoreel/real2007.htm>>. Acesso em : 28 abr. 2013

e recíproca satisfação à luz do áureo princípio de que não se pode ter tudo. (ECO, 2007, p.19).

Aplicando esse comentário de que “não se pode ter tudo”, dito por Eco, à legendagem, ou a qualquer outro tipo de tradução, entendemos que ele não deve ter uma conotação negativa. O fato é que, no processo de legendagem, não devemos adotar a filosofia de que é melhor pecar pelo excesso. Ao trabalho do tradutor para legendas cabe mais a racionalidade matemática, que se fundamenta sobre o conceito de números inteiros negativos, segundo o qual menos com menos é igual a mais; esse conceito pode ser atestado pelo objeto de estudo deste trabalho. Assim, as restrições impostas pelo tempo e espaço disponíveis para a legenda não devem ser consideradas como agentes limitadores do trabalho tradutório; ao contrário, diríamos que aguçam a criatividade e o “jogo de cintura” do legendista em sua constante negociação entre imagem, áudio, texto escrito, espaço e tempo, do filme legendado. Quando questionamos o legendista sobre os critérios de condensação utilizados para a redução do texto, obtivemos a resposta:

Figura 24 – Questionário Pós-legendagem: questão 9

<p>9. Quais os critérios para a condensação? Que elementos foram mais omitidos e por quê?</p> <p>Devido à marcação do texto, quase não foi preciso fazer condensação. Tirei apenas alguns pronomes-objeto que não precisavam aparecer e algumas falas que não eram necessárias para a compreensão do filme e eram muito rápidas. Com a eliminação dessas falas não era preciso fazer a condensação e nem deixar legendas por um espaço de tempo muito curto por conta da legenda seguinte que apareceria muito rápido na seqüência e quase não se ouvia.</p>
--

Fonte: MD6 - Questionário Pós-legendagem

Comparando o *script* em inglês com as legendas em português, notamos, de fato, que houve uma redução significativa em número de palavras. No *script* existem 381 palavras, enquanto a versão legendada conta com 253. Contudo, essas eliminações foram imprescindíveis para a construção de uma legendagem com linguagem simples, parâmetros técnicos adequados e de fácil assimilação. Aí está o cerne de um processo de redução, em que se diminui para ganhar mais. Em relação às falas suprimidas, mencionadas no questionário acima, verificamos apenas duas ocorrências:

Quadro 10 – Falas suprimidas

Caso	Fala anterior	Fala suprimida na sequência
1	L3: I'm gonna get you, your little...	- YEOWW!! AAUGH, AAUGH, AAUGH!! Get off!! AAUGH AAUGHHHHHH!!!!
2	L32: I'll be a hero, a king, a Godddddd!!!!	- A God! ARRGH.....LALALALALA....

As falas em questão estavam inseridas em um contexto no qual a interação entre som e imagem já indiciava as suas possíveis significações. No primeiro caso, a cena retrata o caranguejo mordendo o dedo do guaxinim e este sacudindo o braço para livrar-se dele. O apelo visual é tão claro, em consonância com os gritos de dor do guaxinim, que inserir uma legenda com a tradução de *Get off* (Larga! Sai! Solta!), em meio aos gritos, seria redundante; o espectador desviaria sua atenção da imagem para receber uma informação já explicitada pelo contexto. Fato semelhante ocorreu no segundo caso. Neste, o caranguejo estava deslumbrando com a possibilidade de ser exaltado pelo seu grupo por ter matado o guaxinim; assim, ao final da legenda 32, ele grita que será considerado *A God!!!* (Um Deus!). O mesmo termo é omitido, na imagem seguinte, pelo fato de ser uma repetição, em um tom mais baixo, do termo que o caranguejo acabara de gritar. A ausência desse termo é suplementada pela expressão corporal do caranguejo, que indicia o que se deseja expressar na tela. Vejamos como a imagem atua nos dois casos (o som poderá ser observado, aproximadamente, em 1min44s e 4min16s, respectivamente, do vídeo do filme):

Figura 25 – Imagem e áudio como principais agentes comunicativos



Fonte: Filme *Raccoon & Crawfish*

Portanto, nos dois casos exemplificados acima, as legendas não eram o principal agente significativo. Roig (2001), a esse respeito, diz que nos casos em que o espectador

consegue extrair da informação visual os dados necessários para a compreensão da cena, a omissão de legendas não resulta em insuficiência significativa. Por conseguinte, eliminar as falas citadas não causou problemas de entendimento para o espectador; apenas pode-se inferir a importância do contexto audiovisual para as tomadas de decisão do legendista em seu processo criativo.

Finalmente, estudar o processo de criação das legendas de *Raccoon & Crawfish* nos possibilitou conhecer alguns caminhos que compõem a prática da legendagem filmica. O produto considerado final da legendagem, ou seja, as legendas já inseridas no filme, não deixa vestígios ao espectador de como estas foram geradas, quais critérios técnicos foram observados para que surgissem na tela de forma adequada à leitura; quais parâmetros subsidiaram sua tradução; quais restrições aguçaram a criatividade e habilidade linguística do legendista para entregar ao público um trabalho que lhe entretivesse e, ao mesmo tempo, desse acesso à cultura do outro. Enfim, acompanhar esse processo criativo nos fez conhecer o *labor* de um legendista e apresentar ao público leituras possíveis de um processo peculiar cujo suporte é o computador, e sobre o qual ainda há muito a se investigar.

Apresentada a leitura dos movimentos genéticos encontrados no processo de criação das legendas de *Raccoon & Crawfish*, passamos à proposta de edição genética vertical digital do material estudado a fim de utilizá-la como forma de divulgação do processo em análise.

4 EDIÇÃO GENÉTICA VERTICAL DIGITAL: UMA PROPOSTA EM CONSTRUÇÃO

O conteúdo, a estrutura e o contexto da informação digital devem ser associados às funcionalidades do software que preserva suas conexões executáveis ou representações de suas relações, permitindo a sua reconstrução.
(David Bearman, 1994)

Na gama de novidades despertadas pelo estudo dos manuscritos digitais, foi importante também pensar sobre uma forma de edição capaz de abarcar a materialidade digital dos documentos de processo, a fim de permitir a visualização das operações genéticas, dar acesso a uma transcrição dos manuscritos e, ainda, possibilitar a interação do público interessado com todo o dossiê de legendagem de *Raccoon & Crawfish*. Considerando que a edição genética pode ser construída tanto no campo dos estudos da crítica genética quanto da crítica textual, é importante especificar que:

A edição genética, proposta no âmbito dos estudos da Crítica Genética, não tem a intenção de publicar o texto (produto), mas os manuscritos, pondo em evidência o trabalho do escritor (processo), realizando-se transcrições diversas: diplomática, linearizada ou mista (semidiplomática). (BORGES e SOUZA, 2012, p.33)

Portanto, em nosso projeto de edição, buscamos disponibilizar para consulta e como fonte de novas pesquisas o percurso trilhado pelo legendista visando oportunizar a leitura de tal gênese.

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA EDIÇÃO

Visando manter a coerência com a abordagem teórico-metodológica da crítica genética, adotada neste estudo, em primeiro lugar, resolvemos propor uma edição **genética**, entendendo-a conforme a acepção de Biasi que:

[...] *as edições genéticas* visam a publicação de manuscritos mostrando o trabalho do escritor. A edição genética não tem como objeto de publicação de uma obra textual,

mas a edição do que se encontra aquém: um certo estado inacabado ou ainda virtual, da escritura. Ela não estabelece um texto, mas procura tornar visível e inteligível uma etapa de sua gênese ou o processo integral que a originou. (BIASI, 2010[2000], p.91, grifo do autor).

Desta forma, é o devir de uma obra que deve figurar em uma edição genética, e esta, por sua vez, segundo Grésillon (2007[1994], p. 248) comporta uma reprodução exaustiva e cronologicamente organizada dos documentos que testemunham uma gênese, acompanhada por fac-símile e transcrição dos manuscritos; notas de rodapé contendo informações que o fac-símile não tenha deixado claras; e introdução que traga a descrição e localização dos manuscritos, assim como um relato geral sobre a gênese. Contudo, a própria autora ressalta que esse modelo de edição não é algo engessado, pois sua estruturação dependerá das especificidades e complexidades do dossiê, assim como do seu público; e objetivos da edição.

A edição genética, por sua vez, é subdividida em dois grandes subtipos, vertical e horizontal; e a escolha de qual tipo de edição genética será utilizado dependerá do interesse do pesquisador quanto à forma de interpretar seu dossiê genético: se estudando o percurso genético completo de uma obra (publicando todos os documentos concernentes a essa gênese) ou optando pelo estudo de uma parte ou de um aspecto específico da gênese (quando busca divulgar apenas os documentos referentes ao item ou aspecto de sua escolha). Grésillon (2007[1994]) nomeia essas duas orientações, respectivamente, de edição de um percurso genético integral e edição de uma fase particular da gênese; enquanto Biasi (2000[2010]) as chama, na mesma sequência, de edição vertical e edição horizontal.

Diante do interesse de fazermos um estudo que reconstituísse o processo escritural completo da legendagem fílmica em apreço, optamos por uma orientação **vertical** para a edição genética almejada. Cabe ressaltar que o caráter vertical dessa edição só se fez possível, dentro do tempo disponibilizado para o estudo (período do mestrado), pelo fato de estarmos lidando com um filme de curta duração, que gerou relativamente poucos documentos processuais.

No âmbito das edições genéticas verticais, Biasi delimitou, ainda, três subcategorias: edições verticais integrais; verticais parciais; e verticais seletivas. Nas integrais, objetiva-se publicar todos os elementos constitutivos de um dossiê genético, de forma que só se faz aplicável a estudos que envolvam dossiês mais compactos. Tal edição pode atuar de forma cronogenética, reproduzindo as operações de gênese fôlio a fôlio, respeitando a quantidade e ordem dos fôlios; ou de maneira microssequencial, publicando os movimentos genéticos na

ordem de sua ocorrência em comparação a última versão encontrada do texto. O modelo microssequencial se difere do cronogenético, pois:

[...] em vez de basear-se em uma transcrição dos manuscritos fôlio por fôlio, ela apresenta a série integral dos conteúdos do corpus genético, segmento por segmento, por unidades genéticas de pequena dimensão (frases, parágrafos). Esse tipo de edição, de estruturação teleológica, articula todas as transcrições com o texto definitivo (ou, na falta de, o manuscrito mais avançado): ao seguir a ordem do manuscrito definitivo, ela dá a série completa dos estados genéticos ou versões sucessivas de cada segmento textual, do roteiro primitivo até o texto impresso. Esse tipo de edição estilhaça, portanto, a unidade material do fôlio para redistribuir as transcrições sequencialmente: sua vantagem é a de fazer aparecer, com clareza, para cada segmento da obra uma imagem integral da evolução genética. (BIASI, 2000 [2010], p. 105)

Em se tratando das edições verticais parciais, elas ocorrem em consonância com o desejo de certos pesquisadores em: estudar integralmente obras cujo dossiê genético apresenta lacunas; pesquisar parte de uma obra completa, mas com um dossiê genético extenso; ou examinar um segmento pequeno do dossiê sobre o qual se objetiva realizar um estudo genético mais minucioso. A terceira subcategoria apresentada por Biasi (2010[2000]) é a edição vertical seletiva. A esse tipo de edição se agrega caráter seletivo pelo fato do editor poder destacar, como norteador de seu estudo genético, uma característica, um tema, ou um objeto recorrente dentro da obra, que lhe interesse investigar, ao longo da gênese estudada. Nessas edições, não existe a preocupação com a publicação de todos os documentos genéticos, mas apenas daqueles concernentes à seleção em estudo; além disso, disponibiliza-se a transcrição e o relato genético do referido material.

Dentre as subdivisões das edições verticais apontadas acima e levando em consideração as especificidades do nosso dossiê, a edição vertical integral foi a que pareceu mais propícia. Utilizamos também a ideia da fórmula microssequencial para mostrar os movimentos genéticos encontrados. Porém, a mesma teve de ser adaptada ao nosso interesse de modo que cada operação genética, por meio de sua transcrição, não fosse apresentada seguindo a ordem da última versão do processo, o MD5, mas sim a do MD4, já que este traz a sequência temporal de ocorrência de cada movimento de reescritura. Além disso, as articulações entre transcrição e texto publicado foram intermediadas pelos trechos do videoscrito do processo de legendagem, que reproduzia os movimentos de gênese. Decidir mostrar essa diversidade modal numa edição foi o que nos levou a atribuí-la também o caráter **digital**.

A decisão de elaborar uma edição digital começou a se estruturar no momento em que nos questionamos sobre como e por que colocar no papel a edição de um processo feito

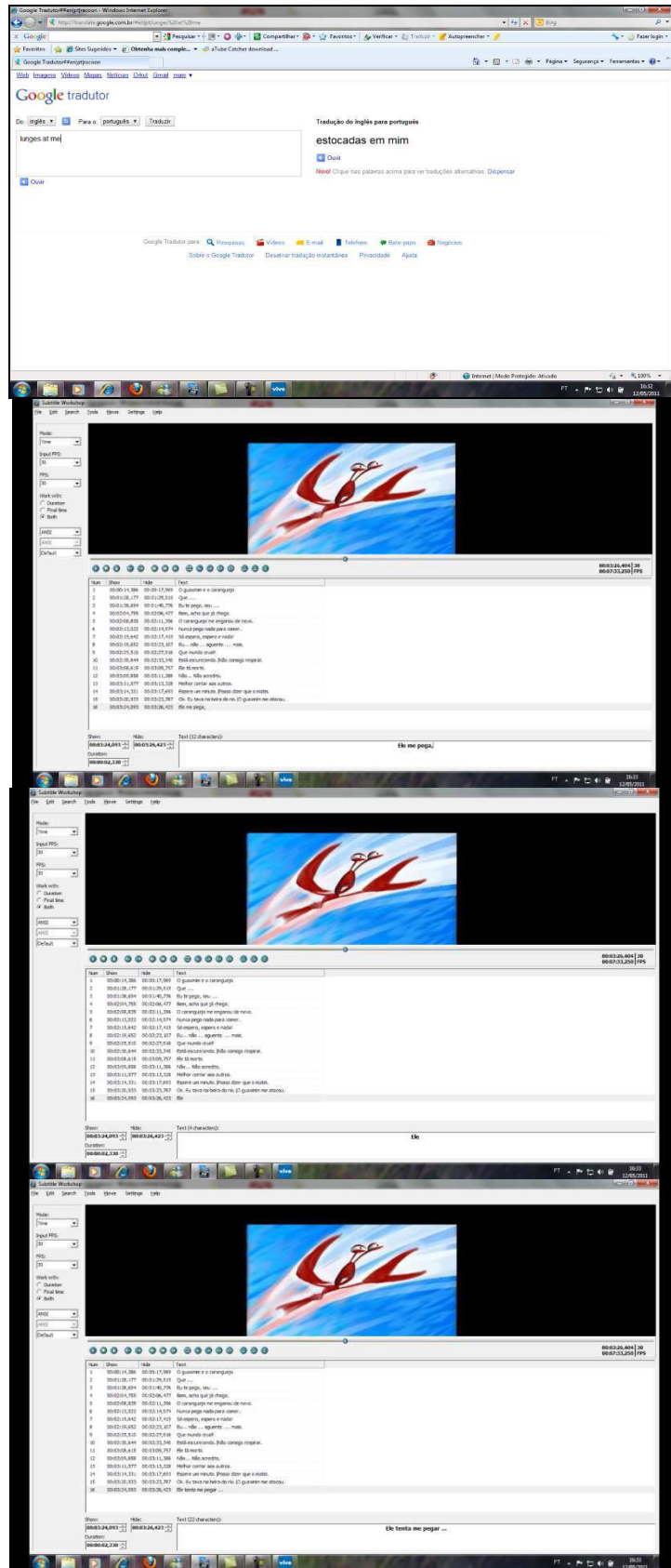
tudo em meio digital, que gerou documentos com características desse meio. Daí, ponderamos tal escolha reavaliando as partes que Grésillon (2007[1994], p. 248) sugere ser ideais em uma edição genética. O primeiro ponto analisado já foi suficiente para abdicarmos da opção impressa dessa edição. Tal item se referiu à reprodução exaustiva e cronológica dos documentos de processo acompanhados de fac-símile e transcrição. É fato que já dispúnhamos de um dossiê organizado e completo com todas as peças do quebra-cabeça da legendagem. Contudo, ter esses documentos em fac-símiles seria uma atividade inviável a uma edição em suporte papel. No Glossário de Crítica Genética, disponibilizado ao final do livro *Elementos de Crítica Genética* de Grésillon, encontramos a definição de fac-símile como:

Técnica de reprodução que respeita as propriedades essenciais do original; inventada no final do século VIII, a litografia permitia estabelecer, desde o início do século XIX, reproduções de manuscritos de grande qualidade; atualmente é a fotografia que produz os melhores fac-símiles. (GRÉSILLON, 2007[1994], p. 331).

O fac-símile é, então, compreendido como a representação pictórica de um dado manuscrito. Reproduzir imagens dos documentos que possuímos em formato DOC ou SRT, não seria problema. No entanto, se pensássemos em reproduzir imagens do videoscrito que reconta o processo estudado, o MD4, a tarefa não seria impossível, ainda que exaustivamente trabalhosa, e talvez até confusa, pela extensão do vídeo.

Se nos adentrássemos nessa empreitada, tais fac-símiles seriam feitos utilizando o recurso do teclado do computador chamado *print screen* (prt sc), cuja função é capturar a tela do computador sob a forma de imagem. Essas imagens seriam tiradas enquanto o MD4 fosse exibido e organizadas no papel, na sequência dos acontecimentos que visássemos mostrar. Vejamos, por exemplo, como ficariam representados, em forma de fac-símiles, apenas os primeiros movimentos de escrita da legenda 16, cuja transcrição é @lunges at me@ Ele [me pega,] <tenta me [m] pegar ...> (00:23:32):

Figura 26 – Fac-símiles do primeiro movimento genético da Legenda 16



Fonte: Videoscrito Processo de Legendagem

Com base na imagem acima, precisaríamos de, pelo menos, quatro representações pictóricas, em tamanho maior, que permitissem a leitura dos dados constantes nas imagens, para representar apenas uma parte da operação genética da legenda 16, que ocorre em cinco etapas; essa empreitada geraria um número exagerado de fotografias e, ainda assim, não estaria em consonância com a definição de fac-símile. A definição acima diz que o fac-símile é uma “técnica de reprodução que respeita as propriedades essenciais do original”, de forma que a imagem estática não seja capaz de reproduzir a imagem animada, o som e a evolução temporal mostradas no videocrítico exemplificado. Sendo assim, o que pode melhor representar um vídeo se não o próprio vídeo? Desta forma, propomos aqui a expansão dos fac-símiles para que eles abarquem também os vídeos quando a necessidade for mostrar a imagem animada. Assim, o que figura em nossa edição não é um fac-símile fotográfico, xerografado, ou imagem digital do vídeo da legendagem, mas ele próprio; um caso em que fac-símile e documento genético se confundem.

Para reprodução das operações genéticas em forma de vídeos, utilizamos o programa de edição de vídeos da *Microsoft*, o *Movie Maker*, através do qual pudemos cortar as partes do MD1 e MD4, que representassem os trechos que desejávamos analisar. Diante do exposto, chegamos ao consenso de que a melhor forma de dar a ver e a ler o processo de legendagem seria por meio digital.

Assim como o caráter transartístico da crítica genética abriu seu horizonte para os estudos de manuscritos das mais diversas áreas do conhecimento, essa expansão de materialidades estudadas fez com que as práticas editoriais também se ampliassem para lidar com as limitações do suporte papel e com as peculiaridades encontradas em dossiês das mais variadas áreas, incluindo os audiovisuais, como em nosso caso. Nesse aspecto, o computador e as ferramentas informáticas aparecem para inovar o labor editorial, a forma de comparação entre textos, os modos de reproduzi-los e divulgá-los.

Pierre Lévy (1998, p.17) mostra que o uso do computador, ou a mediação digital, vem ingressando cada vez mais nas configurações sociais, de modo que remodela determinadas atividades. “A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição musical, a visão e a elaboração das imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o aprendizado, reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais”. O uso de dispositivos técnicos aplicados às atividades sociais não tiveram início apenas com o advento do computador. A busca por tecnologia é inerente ao ser humano por ser também uma busca por conhecimento; ou por novas descobertas; ou ainda, por superação. Assim, desde seus

primórdios, o homem desenvolve mecanismos que lhes auxiliem nas atividades do dia-a-dia e solucionem seus problemas.

Em 1994, Lebrave (p. 94, tradução nossa) já dizia que “a edição eletrônica, enriquecida pelos recursos ilimitados da hipertextualidade e da multimídia, constitui um horizonte natural das pesquisas editoriais sobre o prototexto”³¹. Ou seja, na década de 90, época em que a informática estava ainda caminhando em sua ampliação de recursos editoriais, Lebrave já pensava que os caminhos da edição do prototexto se direcionariam, naturalmente, para os recursos da informática. Aos recursos ilimitados apontados por ele, acrescentaríamos a multimodalidade, visto que não só os meios podem enriquecer a edição, mas também os modos através dos quais a informação se propaga.

Nesse mesmo ano, as inovações que tal tipo de edição apontava foram discutidas por Grésillon (2007[1994], p. 260) que, em meio à apreensão das possíveis consequências talvez indesejáveis que o computador pudesse trazer para a crítica genética (o desaparecimento dos manuscritos), dizia: “basta considerar o conjunto de um dossiê genético do mesmo modo que hiperdocumentos, todos disponíveis na memória do computador e ativáveis na tela, para que, enfim, seja restituída essa dinâmica da escritura que nenhuma edição-papel pode realizar”. Vê-se, então, na edição em meio digital, não apenas uma forma de ultrapassar as barreiras impostas pelo papel, mas um tipo de edição que assinala a possibilidade de visualizar as operações genéticas em seu movimento escritural, de maneira interativa; ou de modo que, caminhando por meio de *hyperlinks* e conexões preestabelecidas, o leitor/pesquisador possa interagir com um dossiê, cujas peças dialogam entre si de maneira dinâmica. Biasi acrescenta que:

A edição eletrônica permite associar os fac-símiles dos manuscritos (modo imagem) com transcrições (modo texto) que possibilitam a pesquisa texto cheio e o uso de motores de investigação, decisivos para o estudo de corpus contendo geralmente milhares de páginas e milhões de transformações. (BIASI, 2010[2000], p. 108).

Embora Biasi se refira aos manuscritos em suporte papel, as associações que a edição digital permite realizar vão além da relação imagem/texto. Conforme Lose (2006, p. 67) “o hipertexto apresenta-se como um meio ideal para o tratamento de uma edição, já que o formato eletrônico é infinito, flexível e pode armazenar uma grande quantidade de informação sob vários formatos. Ademais, permite estabelecer ligações entre as informações”. A multiplicidade relatada por Lose corrobora com a definição dada por Lévy (2008, p. 56) ao

³¹ L'édition électronique, enrichie des ressources presque illimitées de l'hypertexte et du multimédia, constitue l'horizon naturel des recherches éditoriales sur l'avant-texte. (Tradução nossa)

hipertexto, considerando-o “informação multimodal disposta em uma rede de navegação rápida e ‘intuitiva’ [...] Agora é um texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor”. A riqueza de formatos (sons, imagens, textos), que podem interagir na edição elimina, assim, a obrigatoriedade de se levar ao papel o que, por natureza, pertence a outro plano, seja ele o digital, o plástico, o acústico.

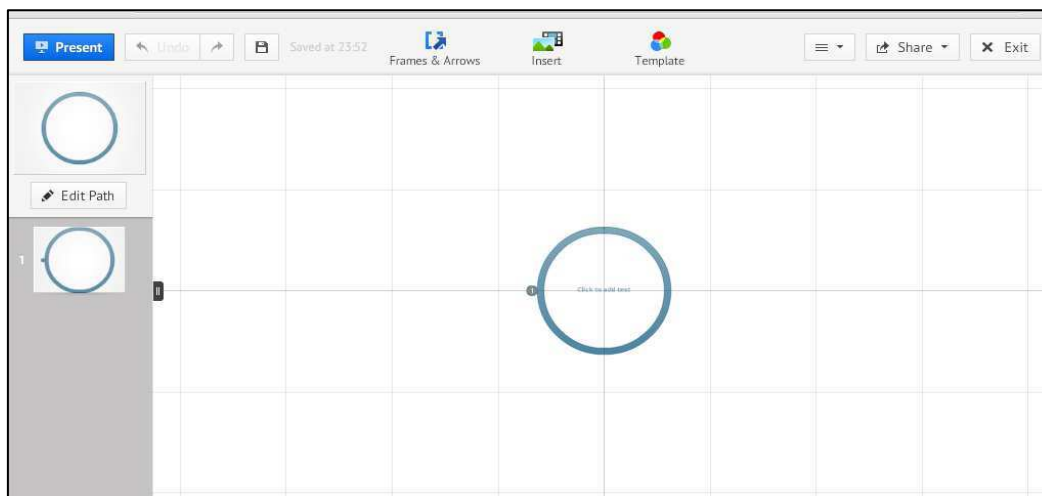
Com a edição digital, acreditamos também tornar mais acessíveis os resultados de estudos de processo. D’Iorio (2010, p.49, tradução nossa) defende que “a maioria dos especialistas reconhece que os suportes e as tecnologias digitais podem permitir a realização de uma verdadeira edição genética e garantir sua propagação em meio ao público.”³². Assim, o meio digital pode oferecer ao seu usuário uma multiplicidade de perspectivas convergentes, que facilitam a disponibilização de diferentes mídias e o cotejo entre versões variadas de um mesmo manuscrito, de forma que seja possível levantar hipóteses a partir dos nós observados em uma determinada rede semiótica do processo estudado (ANASTÁCIO, 2012).

Dentre os suportes digitais que pensamos utilizar para a elaboração da nossa edição, optamos pelo uso do programa *Prezi*, visto que sua estrutura flexível e fluida, através do uso de *hiperlinks*, com inserção de vídeos, áudios, imagens e textos, nos permite tentar recriar e difundir a teia que envolveu a criação das legendas.

O *Prezi* é um programa, originalmente, destinado à criação de apresentações profissionais, lançado, em 2009, por Peter Arvai, Adam Somlai-Fisher e Péter Halácsy, em Budapeste. Tal programa foge do padrão de *slides* encontrado em outros tipos de *software* de apresentação, como o tradicional *PowerPoint*, uma vez que sua área de trabalho não se limita ao espaço de um retângulo por *slide* e funciona como um mapa visual, que dá ao usuário autonomia para dispor do espaço gráfico da maneira que achar pertinente, conforme imagem seguinte:

³² La plupart des spécialistes s’accordent à reconnaître que seuls les supports et les Technologies numériques peuvent permettre la réalisation d’une véritable édition génétique et garantir sa diffusion auprès du public.

Figura 27 – Espaço gráfico do Prezi



Fonte: Programa Prezi, 2013.

A característica desse programa que mais nos motivou a adotá-lo para construção de nossa edição foi a possibilidade de criar apresentações não lineares, nas quais o usuário possa optar por seguir a ordem de apresentação organizada pelo editor ou navegá-la de maneira autônoma, clicando nos itens que mais lhe interessar, na ordem que parecer pertinente. Buscávamos dar autonomia ao leitor que a navega, visto que:

Se definirmos um hipertexto como um espaço de percurso para leituras possíveis, um texto aparece como uma leitura particular de um hipertexto. O navegador participa, portanto, da *redação* do texto que lê. Tudo se dá como se o autor de um hipertexto constituísse *uma matriz de textos potenciais*, o papel dos navegantes sendo o de realizar alguns desses textos, colocando em jogo, cada qual à sua maneira, a combinatoria entre os nós. (LÉVY, 1999, p.57, grifo do autor).

Lidando com o *Prezi*, percebemos que sua utilização não se limitava apenas a apresentações de trabalhos ou comunicações. O *Prezi* poderia ser utilizado também para nosso propósito de edição digital. Dessa forma, nos apropriamos das funcionalidades do referido programa para disponibilizar aos nossos leitores uma edição digital, na qual mídias diversas convergem para apresentar o processo criativo das legendas de *Raccoon & Crawfish* de maneira não linear. A dinâmica desse programa está, inclusive, em consonância com a estrutura de uma página da *web*, em que áudios, imagens, vídeos e textos, em formatos diferentes, dialogam com ou remetem a outros textos por meio de *hiperlinks* que dão acesso a conteúdos do banco de dados da referida edição ou da própria *internet*.

A possibilidade de colocar a referida edição *online* e as características de hipercomunicação permitidas pelo *Prezi*, nos remete a Pierre Lévy (1999), que trata o

ciberespaço, ou o espaço virtual da *internet*, como um novo espaço de comunicação com inúmeras potencialidades a serem exploradas através do hipertexto. Para esse autor o hipertexto é:

Um texto em formato digital, reconfigurável e fluido. Ele é composto por blocos elementares ligados por links que podem ser explorados em tempo real na tela. A noção de hiperdocumentos generaliza, para todas as categorias de signos (imagens, animações, sons, etc.), o princípio da mensagem em rede móvel que caracteriza o hipertexto. (LÉVY, 1999, p. 27)

Dessa forma, o hipertexto seria uma rede semiótica composta por nós interconectados e tais nós compreenderiam desde simples palavras, imagens, sons, até construções midiáticas mais complexas que, por sua vez, poderiam ser os próprios hipertextos. Assim, nossa edição foi construída baseada nessa lógica do hipertexto, de modo que os usuários pudessem navegar entre os nós da referida criação: pelos documentos processuais; pelas transcrições; pelos relatos genéticos; além de pelas informações exteriores à gênese, mas de valia como: informações sobre a obra; tradução audiovisual; crítica genética; tudo dialogando com o ambiente da *internet* através de *hyperlinks*.

A edição disponibilizada irá promover a mediação entre o processo criativo, o navegador e o universo que circunda tal produção. A rede de relações internas da edição é capaz de ser ramificada pela forma de ler do usuário que, interagindo com a pesquisa, pode procurar novos nós, que agreguem significado á sua leitura da edição. O hipertexto se configura, assim, através da conexão entre informações por meio de nós ou *links*. Desta forma, atribui-se à leitura um caráter não linear, pois enquanto um artigo científico é lido, geralmente, da primeira a última página, essa edição trará seus elementos constituintes como um tipo de *menu* que permitirá a apreciação de seu “cardápio” conforme as necessidades do visitante. Vejamos a figura da tela inicial da nossa edição:

Figura 28 – Tela inicial da Edição genética vertical digital da legendagem de *R&C*



Fonte: Elaborada pela pesquisadora

Concluimos as razões pela adoção de uma edição digital em consonância com Lourenço (2009, p. 252) ao afirmar que:

Pela autoconsciência da materialidade e pela possibilidade de utilizar imagens fac-similadas, a edição electrónica dá maior visibilidade a aspectos da materialidade genética e social dos textos, a idiosincrasias do autor que a edição impressa frequentemente tende a normalizar silenciosamente. Pelo seu carácter hipermediático, reconceptualiza a noção de texto em que a dimensão verbal ocupa o lugar central na hierarquia bibliográfica, permitindo representar a dimensão visual da significação, proporcionando ligações a anotações, explicações, som, imagens, *video-clips* e suscitando novos géneros literários inscritos em formas de textualidade próprias da digitalidade.

Destá maneira, somente por meio de uma edição digital, poderíamos dar visibilidade aos: aspectos da materialidade dos manuscritos que trabalhamos, como seu formato, sua extensão; ou então, ao percurso criativo em vídeo; às pausas do legendista pensando na melhor forma de legendar o seu texto; ou às suas buscas em *sites* de pesquisa; ou ainda, aos problemas que o legendista teve com a conexão da *internet*. Enfim, tais particularidades desse trabalho do legendista ou de um processo genético particular seriam, provavelmente, silenciadas pela edição impressa, que as disponibilizaria, quem sabe, em notas de rodapé. Ainda considerando a fala de Lourenço, pelo carácter multimodal do tipo de edição adotado neste estudo e também do dossiê genético analisado, foi possível fazer com que o texto escrito compartilhasse espaço com imagens e sons, elementos de um dossiê que já nasceu na digitalidade.

4.2 CRITÉRIOS DA EDIÇÃO

Uma vez caracterizado o modelo de edição que escolhemos, genética vertical digital, apresentamos agora os critérios sob os quais essa edição foi estruturada:

- a) Oferecer um texto introdutório sobre a edição;
- b) Apresentar o legendista;
- c) Apresentar a obra legendada;
- d) Contextualizar o ambiente de criação;
- e) Disponibilizar, em formato de origem, todos os documentos constituintes do dossiê genético da legendagem de *Raccoon & Crawfish*;
- f) Expor uma descrição simples de cada manuscrito;
- g) Exibir uma transcrição linearizada mista: entre linearizada codificada e diacrônica linearizada da legendagem;
- h) Disponibilizar uma interpretação sobre os movimentos genéticos encontrados no processo de criação das legendas a partir das especificidades técnicas da legendagem e da modalidade de tradução audiovisual. Esse critério levou em conta a necessidade de facilitar o acompanhamento e as visualizações das operações genéticas trabalhadas; dessa forma, em paralelo à interpretação, serão apresentadas a transcrição do trecho em análise e o trecho do manuscrito digital correspondente.

Devido às idiosincrasias do nosso dossiê genético, achamos relevante especificar os procedimentos seguidos em relação à descrição e transcrição dos manuscritos digitais. Por descrição material, Duarte ([1997-], verbete) considera a “operação de identificação sistematizada das características materiais de um testemunho, indicando se se trata de autógrafo ou não, o aspecto e condições gerais do suporte e da mancha escrita, o instrumento de escrita utilizado, etc.”. No nosso caso, a descrição se apresentará de maneira mais simplificada. Identificaremos o caráter autógrafo ou não dos manuscritos, as condições gerais do suporte, mas não caracterizaremos a disposição da escrita ou instrumentos utilizados, visto que, tal disposição, em nossos manuscritos digitais, se dá de forma regular, dentro das configurações específicas ao programa que os gerou; e pelo fato do instrumento ter sido único, um teclado. Serão informadas, contudo, as especificidades digitais dos arquivos, dentre elas: formato do arquivo, tamanho, número de páginas, tempo de duração, nome do programa que subsidiou sua criação, quando houver.

No que tange à transcrição, não será feita para cada documento do dossiê, mas apenas para o MD4, visto ser ele o principal elucidador do processo. Inicialmente, questionamos a aplicabilidade de transcrever um vídeo (MD4), uma vez que assisti-lo já permitiria ao leitor acompanhar a criação com seus próprios olhos. No entanto, compreendendo a transcrição como algo que objetiva “permitir que seja facilmente lido o que outros tiveram o trabalho de decifrar e que, a partir de então, pode circular entre os especialistas (GRÉSILLON, 2007[1994], p.169), percebemos que, por um lado, a disponibilização do vídeo, quando possível, eliminaria a necessidade da transcrição; por outro lado, contudo, ter acesso às possibilidades e escolhas escriturais feitas pelo legendista, através de uma transcrição que possibilitasse o cotejo de tais operações com o videoscrito que as retrata, facilitaria o trabalho do leitor; este não terá necessidade de acelerar e retroceder o vídeo, várias vezes, para perceber tais reescrituras. Além disso, nem todo leitor terá em mãos o registro em vídeo desse processo para auxiliá-lo.

Optamos, assim, por um tipo de transcrição mista entre a linearizada codificada, considerada de fácil leitura pelo emprego de códigos simplificados, mas que não respeita a topografia do manuscrito, e a diacrônica linearizada, que simula versões sucessivas da escritura (BIASI, 2010[2000]). A essa última, foram adaptados os operadores genéticos, de forma que facilitassem a identificação dos fenômenos de reescritura. Como códigos de transcrição, utilizamos alguns dos já empregados pelo Grupo de Pesquisa em Tradução, Processo de Criação e Mídias Sonoras (PRO.SOM) do Departamento de Letras Germânicas da UFBA, são eles: [] Eliminação, < > Acréscimo, / ?/ Inferência, Ω Deslocamento, @ Busca na *internet* e / Quebra de linha.

Com base nesses critérios, ao invés de deslocar os manuscritos do papel e colocá-los nas telas, como convencionalmente ocorre, a edição proposta compartilhou manuscritos digitais, que habitavam um computador particular, o do pesquisador, levando-os para quantas telas se quisesse acessar.

4.3 EDIÇÃO GENÉTICA VERTICAL DIGITAL DA LEGENDAGEM DE *RACCOON & CRAWFISH*

DVD-ROM

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo apresentado nesta dissertação buscou aplicar a abordagem teórico-metodológica da crítica genética para a análise do processo criativo de legendas filmicas, cujo dossiê genético era composto apenas por documentos digitais. Com a análise realizada, ficou comprovado, mais uma vez, o caráter transdisciplinar da crítica genética, ao articular estudos de um processo de criação ao campo teórico da tradução audiovisual.

Trabalhar com manuscritos digitais nos fez refletir sobre as diferenças que o suporte computador trouxe em relação ao papel. Buscamos, então, analisar a expansão do conceito de manuscrito, devido ao caráter transartístico do objeto da crítica genética, para mostrar que os documentos digitais também podem elucidar trajetórias criativas. Dessa forma, foi possível perceber que a metodologia da crítica genética, através de algumas adaptações, seria capaz de dar subsídios à análise e interpretação de manuscritos, que já nasceram na materialidade virtual. Assim, propusemos dois caminhos para o resgate dos traços de escritura dos documentos digitais: o primeiro, através da utilização do recurso Controlar Alterações, quando a obra for digitada no *Microsoft Word*; e o segundo, utilizando o programa *Camtasia Studio*, para aquelas criadas por meio de outros programas computacionais. Em nossa pesquisa, utilizamos o *Camtasia Studio* para registrar os índices do processo estudado, que tivessem passado pela tela do computador do legendista ao criar as legendas do filme investigado.

Ao construirmos o dossiê da legendagem de *Raccoon & Crawfish*, buscamos seguir as etapas de localização, datação, classificação e decifração de documentos, sugeridas por Gréssillon (2007 [1994]), sempre buscando discutir como tais princípios foram aplicados aos manuscritos digitais. Visando o embasamento teórico da leitura apresentada sobre o processo de criação das legendas, trouxemos uma fortuna crítica relevante sobre tradução audiovisual e os tipos de legendagem existentes. Concentramo-nos, também, em apresentar as especificidades técnicas e os recursos tradutórios, geralmente, utilizados na prática de legendagem interlingual.

Nossa tentativa de desvendar a gênese da legendagem do curta metragem em questão, nos levou a conhecer, mais profundamente, os bastidores dessa atividade. Dentre outras coisas, foi possível observar de que forma o legendista lidou com as restrições impostas pelas limitações de tempo e espaço na criação das legendas e que recursos linguísticos utilizou na busca por um texto conciso. Esta análise pode ser considerada também como uma fonte de

pesquisa importante para enriquecer os estudos de legendagem, uma vez que deixamos registrado tal processo para interessados pela referida área do conhecimento.

Tal análise nos mostrou que, de modo geral, as operações genéticas encontradas no processo de criação das legendas estudadas visaram à economia lexical dos enunciados que seriam projetados na tela para o telespectador. Assim, as substituições, eliminações e os deslocamentos observados foram empregados para a construção de legendas compostas por unidades sintáticas simples e significativas, dentro da razão máxima de 40 caracteres exibidos por linha. Tais legendas foram, ainda, sincronizadas com o áudio e a imagem do vídeo, respeitando critérios retóricos, visuais e gramaticais.

Para disponibilizar o processo de criação estudado, propusemos uma edição genética, visando à divulgação, em ordem cronológica, dos manuscritos digitais capazes de mostrar o processo criativo do legendista; trata-se de uma edição vertical, uma vez que buscamos reconstituir o processo integral de escritura das legendas; e digital, pelo fato de sua criação e disponibilização terem sido feitas em ambiente digital. Consideramos tal ambiente como o mais propício à visualização dos documentos de processo da legendagem em questão, uma vez que tais manuscritos já nasceram na virtualidade. Essa edição possibilitou, então, mostrar movimentos genéticos de maneira dinâmica e interativa, utilizando-se do programa *Prezi* para sua estruturação.

A crítica genética, por ser uma abordagem bem recente, ainda receberá inúmeros benefícios das investidas dos geneticistas, principalmente ao lidar com materialidades diversas. Foi, justamente, o desejo por descobertas que nos impeliu a estudar um objeto que pudesse indicar novos caminhos nos estudos de processo investigados.

Reconhecemos que as considerações tecidas nesta dissertação sobre a forma como os manuscritos digitais podem ser estudados pelo viés da crítica genética são apenas passos iniciais de uma caminhada que ainda tem muito a revelar. Contudo, tais informações já apontam que a informática não deve ser considerada como vilã nos estudos genéticos, pois se for do interesse dos escritores e criadores modernos, que produzem obras em computador, guardar seu percurso criativo, será necessário apenas que eles tomem conhecimento das formas que existem para fazê-lo. Assim, a crítica genética pode continuar se alimentando dos rastros deixados em manuscritos das mais diversas linguagens.

Debruçarmo-nos sobre os manuscritos que geraram a legendagem de *Raccoon & Crawfish* deixou a sensação gratificante de termos gozado do privilégio de haveremos adentrado no atelier do legendista e, desse modo, assistido “de camarote”, literalmente, a sua empreitada criativa. No entanto, imaginar que olhar para o interior desse espaço de criação

torna mais fácil a inferência de seus enlaces é pura quimera. Os silêncios habitados no inconsciente do agente criativo continuam resultando apenas em aproximações da gênese que se deseja analisar. O que o geneticista consegue são leituras possíveis, como esta que apresentamos na presente pesquisa, que, embasadas nos dados fornecidos pelo prototexto selecionado, permitiu-nos percorrer caminhos trilhados pelo legendista de *Raccoon & Crawfish*.

No que tange á legendagem, o nosso interesse neste campo de pesquisa se intensificou. Perceber que não há um parâmetro consolidado de legendagem para o público infantil nos impele a continuar, futuramente, aprofundando o estudo de tal processo criativo, visando aplicar testes de recepção ao referido público, com o objetivo de construir parâmetros adequados para suprir uma necessidade de pesquisa e mercado. Uma vez apresentados os resultados obtidos nesta dissertação, buscaremos também continuar estudando processos criativos capazes de gerar dossiês digitais, bem como edições genéticas digitais que possam representá-los de modo interativo e dinâmico a fim de nos aprofundarmos nas possíveis maneiras de tratar tais dossiês.

REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, L. Subtíler: legendador ou legendista? In: **Anais do I CIATI - Congresso ibero-americano de tradução e interpretação**. São Paulo: 1998, 214-216.
- ALVES, F., ARAÚJO, V. L. S. e PAGANO, A. Approaching expertise in subtitling: A pilot experiment. In: LAVAUR, J. M., MATAMALA, A. e SERBAN, A. **Audiovisual translation in close-up: practical and theoretical approaches**. 2ed. Oxford: Peter Lang, 2012. p. 133-160.
- ANASTÁCIO, S. M. G. Projeto de edição genético-eletrônica: da criação do audiolivro Um lugar limpo e bem iluminado. In: TELLES, C. M. e BORGES, R. (org.). **Filologia, críticas e processos de criação**. Curitiba: Appris, 2012. p. 83-95.
- BIASI, Pierre-Marc de. **A genética dos textos**. Tradução de Marie-Hélène Paret Passos. Porto Alegre: RDIPUCRS, 2010[2000].
- BIASI, Pierre-Marc de. O horizonte genético. In: ZULAR, Roberto. (org.). **Criação em Processo: ensaios de crítica genética**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002. p. 219.
- BORGES, Rosa e SOUZA, Arivaldo S. de. Filologia e Edição de Texto. In: BROGES, Rosa. at al. **Edição de Texto e Crítica Filológica**. Salvador: Quarteto, 2012.
- BUCKUP, L. Família Parastacidae. In: BUKUP, L. e BOND-BUCKUP, G. (eds.). **Os crustáceos do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: Editora da Universidade do Rio Grande do Sul, 1999. p. 319-327.
- BUENO, Cléria M. Bittar & PATTI, Elci A. R. Macedo. **A nova escrita virtual e as conseqüências nos aspectos psicomotores"**. 2005. Disponível em: <<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=212>> Acesso em: 22 fev. 2013.
- CAMTASIA STUDIO**. Disponível em: <http://www.techsmith.com/camtasia/>. Acessado em: 20 set. 2011.
- CHOAY, F. **A Alegoria do patrimônio**. São Paulo: Ed.UNESP, 2001.
- CHOMSKY, Noam. **Lectures on Government and Binding: The Pisa Lectures**. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 1993. 7 ed.
- CIRILLO, José. Acervos digitais e crítica genética: ferramentas para as memórias de uma escritura digital. In: TELLES, C. M. e BORGES, R. (org.). **Filologia, críticas e processos de criação**. Curitiba: Appris, 2012. p. 147-160.
- CONARQ - CÂMARA TÉCNICA DE DOCUMENTOS ELETRÔNICOS. **Documento digital é a mesma coisa que documento eletrônico?** Disponível em: <<http://www.documentoseletronicos.arquivonacional.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=10>> Acesso em: 20 mar. 2012.
- DERRIDA, J. Des Tours de Babel. In: GRAHAM, J. (Ed). **Difference in Translation**. London: Cornell University Press, 1985. p. 165 - 174.

_____. **Gramatologia**. Tradução de Miriam Schnaiderman e Renato Janini Ribeiro. São Paulo: Perspectiva, 1973.

DIAZ-CINTAS, J. Subtitling: theory, practice and research. In: **The Routledge Handbook of Translation Studies**. London: Routledge, 2012.

_____. Audiovisual Translation Today. A question of accessibility for all. **Translating Today**, v. 4, p. 3-5, 2005.

_____. **Subtitles for Almodóvar – Workshop: Subtitling**. UK: The British Council, 2002.

D'IORIO, Paolo. Qu'est-ce qu'une édition génétique numérique?. **Genesis**, nº30, 2010, p.49-53.

DUARTE, Luiz Fagundes. **Glossário de Crítica Textual**. Lisboa, Universidade Nova de Lisboa, [1997-]. Disponível em: <<http://www2.fcsh.unl.pt/invest/glossario/glossario.htm>>. Acesso em: 09 mai. 2012.

ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa: experiências de tradução**. Tradução de Eliana Aguiar. São Paulo: Record, 2007.

EXIBIR AS PROPRIEDADES DE UM ARQUIVO. Disponível em: <http://windows.microsoft.com/pt-BR/windows-vista/View-the-properties-for-a-file>. Acesso em: 12 mai. 2012.

FERRER, Daniel. A Crítica Genética do século XXI será transdisciplinar, transartística e transemiótica ou não existirá. In: **Criação em processo: ensaios de crítica genética**. Roberto Zular (org.). São Paulo: Iluminuras, 2002. p. 203 – 217.

FRANCO, E. P. C. & ARAÚJO, V. L. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). **Tradução em Revista** 11, 2011/2. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/trad_em_revista.php?strSecao=input0>. Acesso em 15 dez. 2012.

GAMBIER, Y. & GOTTLIEB, H. (orgs.). **(Multi) Media translation: concepts, practices and research**. Philadelphia: John Benjamins, 2001.

GOTTLIEB, H. Subtitling. In: Baker, M. (Ed.). **Routledge encyclopedia of translation studies**. Londres: Routledge, 1998. p. 244-248.

GRÉSILLON, Almuth. **Elementos de crítica genética: ler os manuscritos modernos**. Tradução Cristina de Campos Velho Birck et al. Porto Alegre: EDUFRGS, 2007[1994].

GUERCIO, Maria. **Archivistica informatica: i documenti in ambiente digitale**. Roma: Carocci, 2002.

HAY, Louis. **A Literatura dos escritores: questões de crítica genética**. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

HERSKOVIC, C. **BETH on the Road**. Belo Horizonte: 2012. Comics. Disponível em: <http://criticagenetica.com.br/?page_id=615>. Acesso em: 18 nov. 2012.

IVARSSON, Jan & CARROLL, Mary. **Subtitling**. Simrishamn: TransEdit, 1998.

_____. **Code of good subtitling practice**. European Association for Studies in Screen Translation: Berlin, 1998b. Disponível em: <http://www.esist.org/ESIST%20Subtitling%20code_files/Code%20of%20Good%20Subtitling%20Practice_en.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2012.

JAKOBSEN, Arnt L. Translating drafting by professional translators and by translation students. In: HANSEN, G. (Ed.). **Empirical translation studies: process and product**. Copenhagen Studies in language. v. 27. Copenhagen: Samfundslitteratur, 2002. p. 191-204.

KARAMITROGLOU, F. A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe. **Translation Journal**, v. 2, n. 2. Abril, 1998. Disponível em: <<http://translationjournal.net/journal/04stndrd.htm>>. Acesso em: 21 jan. 2012.

KRESS, G. **Literacy in the new media age**. New York: Routledge, 2010.

LANDOW, George P. **Hipertexto: La Convergencia de la Teoría Crítica Contemporánea y la Tecnología**. Tradução de Patrick Ducher. Barcelona: Ediciones Paidós, 1995.

LEBRAVE, Jean-Louis. Hypertext, mémoire, écritures. **Genesis**. n.º5, p.9-24, 1994.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. de Carlos Irineu da Costa, S. Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **A máquina universo**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

LINDE, Zoe de & KAY, Neil. **The Semiotics of Subtitling**. Great Britain: St. Jerome, 1999.

LOSE, Alícia Duhá. A Crítica textual e as novas tecnologias. In: TEIXEIRA, Maria da Conceição Reis; QUEIROZ, Rita de Cássia; SANTOS, Rosa Borges dos (Org.). **Diferentes perspectivas dos estudos filológicos**. Salvador: Quarteto, 2006. p. 63-78.

LOURENÇO, Isabel Maria da Graça. **The William Blake Archive: da gravura iluminada à edição eletrônica**. 490 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Língua e Literaturas Modernas, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2009. Disponível em <<https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/12069>>. Acesso em: 01 abr.2013.

PASSOS, Marie-Hélène Paret. **Da crítica genética à tradução literária: uma interdisciplinaridade**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2011.

MICROSOFT WORD. Disponível em: <<http://microsoft-word.softonic.com.br/>>. Acesso em: 18 fev. 2013.

PERSONAL COMPUTER. Disponível em: <<http://www.computerhistory.org/brochures/categories.php?category=thm-42b97f98dbaf2>> Acesso em: 16 fev. 2013.

PREZI. Disponível em: <<http://www.prezibrasil.com.br/o-que-e-prezi/>>. Acesso em: 23 abr. 2013.

RACCOON & CRAWFISH. Direção: Mark Edwards, Peter Hale, Heather Carpini, Shaun Foster, Karabo Legwaila e Cal Waller. Nova York. Produtora: Four Directions Productions, 2007. 1 DVD (8 min), son., color. Disponível em: <<http://www.haydenfilms.com/Festivals/Fest2008/film/44>>. Acesso em: 15 nov. 2010.

REID, H. Literature on the screen: subtitle translation for public broadcasting. In: WATERWEEL, B. e D'HAEN, T. (Eds.). **Something understood**: Studies in Anglo-Dutch literary translation. Amsterdam: Rodopi, 1990. p. 97-107.

ROIG, Xosé Castro. El traductor de películas. In: DURO, Miguel (Ed.). **La traducción para el doblaje y la subtitulación**. Madrid: Cátedra, 2001, p. 267-298.

SALARELLI, Alberto e TAMMARO, Anna Maria. **A biblioteca digital**. Tradução de Antonio Agenor Briquet de Lemos. Brasília: Briquet de Lemos / Livros, 2008 [2006].

SALLES, Cecília Almeida. **Arquivos de criação**: arte e curadoria. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.

_____. **Crítica genética**: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. São Paulo: Educ, 2008.

SKYDRIVE. Disponível em: <<http://windows.microsoft.com/pt-BR/skydrive/download>>. Acesso em: 16 fev. 2013.

TELA PRINCIPAL DO WORD. In: **Apostila Word 2003**. 2008. Disponível em: <<http://www.joinville.ifsc.edu.br/~edsonh/Integrado/Word/Apostila%20WORD%202003.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

THE RACCOON AND THE CRAWFISH. In: MCLAUGHLIN, Mariel. **Myths and legends of the Sioux**. Charleston: Forgotten Books, 2006. p. 128.

APÊNDICES

APÊNDICE A – MD6 - Questionário Pós-legendagem (disponível também em DVD-ROM)

Questionário Pós-legendagem

Legendista profissional

Nome:

Sexo: Feminino () Masculino ()

Idade: _____

Data: 12/05/11

1. Quantas vezes você assistiu ao filme antes de começar a legendá-lo? Por quê?

Nenhuma. Porque preferi assistir ao filme enquanto inseria as legendas.

2. Você leu o script antes de começar a legendagem?

Não. Lia o script apenas quando não entendia ou tinha dúvidas em relação ao áudio.

3. Quanto tempo em média você passou em cada legenda?

De 5 a 6 segundos.

4. Qual foi o critério usado para a segmentação das legendas? Como você fez a marcação das legendas? Ouviu o trecho inteiro e só depois marcou o tempo?

As legendas foram separadas a partir do fluxo da fala e da sintaxe para resultarem em um pensamento completo. Para a quebra de linhas, também busquei respeitar a sintaxe e o fluxo da fala.

5. Você lembra de alguma que lhe causou mais problemas?

Não.

6. Foi muito difícil marcar as legendas?

Não

7. Você teve alguma dificuldade quanto à velocidade das falas?

A velocidade da fala era boa e as pausas bem marcadas, não tive problemas quanto à velocidade.

8. Quais os critérios utilizados para traduzir o título do filme? Você entrou na internet?

Não. Deixei para depois e quando vi o significado de *racon* (*sic*), resolvi voltar para o início e colocar o título. Como achei que não era uma série, nem tentei procurar na internet (que estava caindo muito). Daí coloquei sem olhar na internet.

9. Quais os critérios para a condensação? Que elementos foram mais omitidos e por quê?

Devido à marcação do texto, quase não foi preciso fazer condensação. Tirei apenas alguns pronomes-objeto que não precisavam aparecer e algumas falas que não eram necessárias para a compreensão do filme e eram muito rápidas. Com a eliminação dessas falas não era preciso fazer a condensação e nem deixar legendas por um espaço de tempo muito curto por conta da legenda seguinte que apareceria muito rápido na seqüência e quase não se ouvia.

10. Onde você buscou a maioria das informações? Internet? Dicionários digitais?

Busquei informações apenas no *Google* tradutor.

11. Que tipo de informação foi buscada na internet?

Busquei o significado de algumas palavras no *Google* tradutor, mas as traduções não ajudaram muito e acabei optando pelo que pensei ser mais adequado. Como o exemplo da expressão *my mighty claws dashin'* que trazia vários significados que não ajudavam, então preferi usar a expressão *apontando minhas garras*.

12. Você pensou em algum público-alvo / idade em especial ao fazer as legendas? Isso influenciou na sua tradução?

Pensei em criança, desde pequeninha até 11 a 12 anos. Não pensei só nas pequeninhas, pois o filme é violento. Pensar no público influenciou na tradução, pois tentei suavizar alguns termos mais pesados como *matar*. Busquei suavizar e deixar mais engraçado também utilizando termos mais brasileiros. Optei ainda pela omissão de termos que não contribuem muito para o entendimento e eram ditos muito rapidamente.

13. Fazer a legendagem foi cansativo?

Não, o filme é curto. E foi mais simples por já ter recebido o script. Sem ele é que fica mais demorado.

14. Quais foram as normas de legendagem adotadas, quanto a número de caracteres, tempo de disposição da legenda na tela, etc.?

Utilizei o mesmo critério utilizado para os surdos, 145 palavras por minuto. Já tenho a tabela na cabeça. Consigo dividir as legendas, pois já sei mais ou menos o número de *frames* que deve ter cada legenda. No caso das crianças é interessante trabalhar com 145 palavras por minuto para que elas tenham tempo para olhar para a tela.

APÊNDICE B – Transcrição Mistaⁱ: entre linearizada codificada e diacrônica linearizadaⁱⁱ da
 legendagem do filme *Raccoon & Crawfish*

L1 – {marcação da legenda} (00:00:10)ⁱⁱⁱ @ raccoon@ <O guaxinim e o caranguejo>
 (00:21:40) @crawfish@ (01:12:40)

L2 - Que

L3 - Eu te pego, seu {Ajuste de sincronia} (01:14:14)

L4 - Bem, acho que <já> chega <.> (00:05:00)

L5 - O caranguejo me enganou de novo.

L6 - Nunca pego nada para comer.

L7 - Só espero, espero e nada!

L8 - Eu [não]<... não ... aguento mais.> (00:09:02)

L9 - Que mundo cruel!

L10 – [Está ficando escuro /escuro?/] < Está escurecendo. / Não consigo respirar.> (00:10:40)

L11 - Ele tá morto.

L12 – Não<... Não> acredito. (00:14:27)

L13 - Melhor contar [aos co] <aos outros.> (00:16:07)

L14 - Espere [lá] <um minuto>. </> Posso dizer que o matei. (00:16:59)

L15 - Ok. Eu [tava] <tou> na beira do rio. (00:22:27) / O guaxinim me atac[ou]<a>.
 (00:25:45)

L16:

1º movimento: @lunges at me@ Ele [me pega,] <tenta me [m] pegar ...> (00:23:32)

2º movimento: Ele tent[a]<ou> me pegar [...] <. / Sou mais rápido.>

3º movimento: Ele tentou me pegar[.] <, mas> / [Sou mais rápido].

4º movimento: Ele tentou me pegar, / Ω mas <sou rápido>.

5º movimento: Ele tent[ou]<a> me pegar, / mas sou rápido. (00:25:57)

L17 – [Eu o a]<A>taco com minhas garras abertas. (00:28:29)

L18 – Corto um braço ... Depois o outro ..

L19 - Espera aí! / Ele ainda tá com os braços.

L20:

1º movimento: Ok, Apaga isso. / Dou um soco na esquerda[. Na direi /direita?/]<,>

2º movimento: Ok, Apaga isso. / [Dou u]<U>m soco na esquerda,

3º movimento: Ok, Apaga isso. Ω Um soco na esquerda, / <outro na direita> (00:31:40)

- L21 - [Um na esquerda, direita,] <Esquerda, direita, direita[.], direita... / Ele foge.>
(00:33:33)
- L22 - Espere! [Não pode ser] <Assim tão fácil, / eles não vão acreditar.> (00:35:20)
- L23 - Ele me chuta </> e me acerta um soco. (00:37:14)
- L24 - Eu caio nas rochas.
- L25 - Ele me cerca[,]<...> @rear up@< recua> (00:40:26)
- L26 - [Me m] <M>ostra os dentes, </> pronto pra [me] matar. (00:41:30)
- L27 - Então, pulo e pego </> direto na jugular[.](00:43:28)
- L28 - @dash, with my claws dashing@ apontando minhas garras<.> (00:45:41)
- L29 - Ele cambaleia e cai. / Sou o vencedor.
- L30 - Oh! Eles vão me amar.
- L31 - Vão me encher de elogios. / Vão me encher de glórias.
- L32 - Vou ser um herói, </> um rei, um Deus! (00:51:48)
- L33 - Vai crescer de novo.
- L34 - O que houve com você?
- L35 - O poderoso guaxinim...
- L36 - está <...> morto. (00:56:20)
- L37 - Impossível. / Como ele morreu?
- L38 - Eu o matei.
- L39 - Matou o guaxinim?
- L40 - Eu tava na beira do rio...
- L41 - Tem certeza [de] que ele tá morto? (01:02:40)
- L42 - Mortinho da silva.
- L43 - Eu ... Não acredito.
- L44 - Ele desma...
- L45 - Ele tá morto mesmo.
- L46 - O guaxinim morreu. O guaxinim morreu. / O guaxinim morreu.
- L47 - Você é um mentiroso.

ⁱ Optamos por um tipo de transcrição mista entre a linearizada codificada (BIASI, 2010[2000], p. 85), considerada de fácil leitura pelo emprego de códigos simplificados, mas que não respeita a topografia do manuscrito, e a diacrônica linearizada, que simula versões sucessivas da escritura. A essa última, foram adaptados os operadores genéticos, de forma que facilitassem a identificação dos fenômenos de reescritura. Como códigos de transcrição, utilizamos alguns dos já empregados pelo Grupo de Pesquisa em Tradução, Processo de Criação e Mídias Sonoras (PRO.SOM) do Departamento de Letras Germânicas da UFBA, são eles: { } Comentário do pesquisador, [] Eliminação, < > Acréscimo, / ?/ Inferência, Ω Deslocamento, @ Busca na internet e / Quebra de linha. Foram desconsiderados os erros de digitação, ex: co[o]rto (L18).

ⁱⁱ Nas legendas 16 e 20 foi utilizada a transcrição diacrônica codificada, mostrando a simulação dos momentos de gênese sucessivos, conforme Biasi, 2010, p. 86.

ⁱⁱⁱ Horário de exibição dos movimentos genéticos, em horas, minutos e segundos, em relação ao videoscrito Processo de legendagem (MD4).

APÊNDICE C – Quadro - Movimentos genéticos e especificidades técnicas da legendagem fílmica de *Raccoon & Crawfish*
(também em DVD-ROM)

N ^o i	Fase Pré-Legendagem (MD3 – <i>Script</i> do filme) ⁱⁱ	Movimento Genético ⁱⁱⁱ (MD4 – Processo de legendagem)			Legenda dada ao público (MD5 – Arquivo de legendas)					
		Fase de Orient.	Fase de Redação ^{iv}	Fase de Revisão	Fase Edit.	Texto	Nº de caracteres	Início da exibição no vídeo (MD1) ^v	Fim da exibição no vídeo (MD1) ^{vi}	Tempo total de exibição na tela (em s.)
L1	Raccoon & Crawfish	-	{marcação da legenda} (00:00:10) @raccoon@ <O guaximim e o caranguejo> (00:21:40)	@crawfish@ (01:12:40)	-	O guaximim e o caranguejo	25	00:14,386	00:17,969	3,583
-	-BLAAAAAAAAA HHHHH!!	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	- YEOWWWWWW W!!!!	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	- URRGGH!!!!	-	-	-	-	-	-	-	-	-
L2	- AAUGH!!! What the ...?!	-	-	-	-	Que	8	01:28,177	01:29,515	1,338
-	- [Laugh] (Crawfish)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	- AAUGHHHHHHH HHH!!!	-	-	-	-	-	-	-	-	-
L3	- I'm gonna get you, your little...	-	-	{Ajuste de sincronia} (01:14:14)	-	Eu te pego, seu ...	20	01:38,694	01:40,776	2,082
-	- [Spitting water] (Crawfish)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	- YEOWW!! AAUGH, AAUGH, AAUGH!! Get off!! AAUGH AAUGHHHHHH!!!!	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	- HEHEHEHE	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nº	Fase Pré-Legendagem (MD3 – Script do filme)	Movimentos Genéticos (MD4 – Processo de legendagem)				Legenda dada ao público (MD5 – Arquivo de legendas)				
		Fase de Orient.	Fase de Redação	Fase de Revisão	Fase Edit.	Texto	Nº de caracteres	Início da exibição no vídeo (MD1)	Fim da exibição no vídeo (MD1)	Tempo total de exibição na tela (em s.)
L4	- URRRGH!!!! [SIGH] Well, I guess that's it for me.	-	Bem, acho que <já> chega <> (00:05:00)	-	-	Bem, acho que já chega.	23	02:04,755	02:06,477	1,722
L5	The mighty crawfish has outsmarted me again.	-	-	-	-	O caranguejo me enganou de novo.	32	02:08,835	02:11,396	2,561
L6	AHH, I'll never catch anything to eat.	-	-	-	-	Nunca pego nada para comer.	27	02:13,022	02:14,974	1,952
L7	I'll just waste away to nothing.	-	-	-	-	Só espero, espero e nada!	25	02:15,642	02:17,415	1,773
L8	I just can't go on...	-	Eu [não]<... não ... aguento mais.> (00:09:02)	-	-	Eu... não ... aguento mais.	32	02:19,652	02:23,107	3,455
L9	cruel, cruel world.	-	-	-	-	Que mundo cruel!	16	02:25,510	02:27,916	2,406
L10	It is getting so dark... I can't breathe.	-	[Está ficando escuro?]< /> [Está escurecendo. / Não consigo respirar.> (00:10:40)	-	-	Está escurecendo. / Não consigo respirar.	17/21	02:30,644	02:33,340	2,696
-	- [struggle noises]	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	- Ahhhhhhhhhhh	-	-	-	-	-	-	-	-	-
L11	- Hey!!! He... he's dead	-	-	-	-	Ele tá morto.	13	03:08,615	03:09,757	1,142
L12	I can't ... I can't believe it.	-	Não<... Não> acredito. (00:14:27)	-	-	Não... Não acredito.	20	03:09,858	03:11,386	1,528

Nº	Fase Pré-Legendagem (MD3 – Script do filme)	Movimentos Genéticos (MD4 – Processo de legendagem)			Legenda dada ao público (MD5 – Arquivo de legendas)					
		Fase de Orient.	Fase de Redação	Fase de Revisão	Fase Edít.	Texto	Nº de caracteres	Início da exibição no vídeo (MD1)	Fim da exibição no vídeo (MD1)	Tempo total de exibição na tela (em s.)
L13	I better go tell the others.	-	Melhor contar [aos co] <aos outros.> (00:16:07)	-	-	Melhor contar aos outros.	25	03:11,577	03:13,328	1,751
L14	Wait a minute... I can say I killed him.	-	Espera [lá] <um minuto>. </> Posso dizer que o matei. (00:16:59)	-	-	Espera um minuto. / Posso dizer que o matei.	17/24	03:14,331	03:17,693	3,362
L15	- Yeah... Ok!!! I'm on the bank, the racoon comes charging out of nowhere;	-	Ok. Eu [tava] <ou> na beira do rio. / O guaxinim me atac[ou] <a>. (00:22:27 / 00:25:45)	-	-	Ok. Eu tou na beira do rio. / O guaxinim me ataca.	27/20	03:20,933	03:23,787	2,854
L16	He lunges at me but I'm too fast.	-	1º - @lunges at me@ Ele [me pega,] <tenta me [m] pegar...> (00:23:32) 2º - Ele tent[a] <ou> me pegar [...] <./ Sou mais rápido.> 3º - Ele tentou me pegar[.] <, mas> / [Sou mais rápido]. 4º - Ele tentou me pegar, / Ω mas <sou rápido>. 5º - Ele tent[ou] <a> me pegar, / mas sou rápido. (00:25:57)	-	-	Ele tenta me pegar, / mas sou rápido.	19/15	03:24,093	03:26,423	2,330
L17	I charge at 'em with my paws snapping.	-	[Eu o a] <A> taco com minhas garras abertas (00:28:29)	-	-	Ataco com minhas garras abertas.	32	03:26,708	03:28,200	1,492
L18	I cut off one arm then the other, then...	-	-	-	-	Corto um braço... Depois o outro ..	36	03:28,616	03:31,388	2,772

Nº	Fase Pré-Legendagem (MD3 – Script do filme)	Movimentos Genéticos (MD4 – Processo de legendagem)			Legenda dada ao público (MD5 – Arquivo de legendas)					
		Fase de Orient.	Fase de Redação	Fase de Revisão	Fase Edít.	Texto	Nº de caracteres	Início da exibição no vídeo (MD1)	Fim da exibição no vídeo (MD1)	Tempo total de exibição na tela (em s.)
L19	wait... he's still gotta his arms.	-	-	-	-	Espera aí! / Ele ainda tá com os braços.	10/27	03:30,669	03:32,931	2,262
L20	- Oh, all right... scratch that. Ok, I come at 'em... I give 'em a left and a right,	-	1º Ok, Apaga isso. / Dou um soco na esquerda]. Na direi /direita?/<> 2º Ok, Apaga isso. / [Dou u]<U>m soco na esquerda, 3º Ok, Apaga isso. Ω Um soco na esquerda, / <outro na direita> (00:31:40)	-	-	Ok, Apaga isso. Um soco na esquerda, / outro na direita	36/16	03:33,350	03:36,780	3,430
L21	I give 'em a left, right, right, right. I get him on the run.	-	[Um na esquerda, direita,] <Esquerda, direita, direita[,], direita... / Ele foge. (00:33:33)	-	-	Esquerda, direita, direita, direita... / Ele foge.	38/9	03:37,313	03:39,904	2,591
L22	Wait, I can't make it that easy. They'll never believe it.	-	Esperer! [Não pode ser] <Assim tão fácil, / eles não vão acreditar.> (00:35:20)	-	-	L22: Esperer! Assim tão fácil, / eles não vão acreditar.	24/23	03:39,933	03:42,698	2,765
L23	- Ok! And he kicks me and he knocks me a good one.	-	Ele me chuta </> e me acerta um soco. (00:37:14)	-	-	Ele me chuta / e me acerta um soco.	12/20	03:42,759	03:45,331	2,572
L24	I go flyin' into the rock.	-	-	-	-	Eu caio nas rochas.	19	03:45,410	03:47,362	1,952
L25	He has me cornered, he rears up...	-	Ele me cerca [,] <...> @rear up@ <recua> (00:40:26)	-	-	Ele me cerca... recua	21	03:47,530	03:49,082	1,552
L26	his dagger sharp teeth cryin' for the kill.	-	[Me m] <M>ostra os dentes, </> pronto pra [me] matar. (00:41:30)	-	-	Mostra os dentes, / pronto pra matar.	17/17	03:49,411	03:51,751	2,340

Nº	Fase Pré-Legendagem (MD3 – Script do filme)	Movimentos Genéticos (MD4 – Processo de legendagem)				Legenda dada ao público (MD5 – Arquivo de legendas)				
		Fase de Orient.	Fase de Redação	Fase de Revisão	Fase Edít.	Texto	Nº de caracteres	Início da exibição no vídeo (MD1)	Fim da exibição no vídeo (MD1)	Tempo total de exibição na tela (em s.)
L27	When all of a sudden, I leap up straight for the jugular	-	Então, pulo e pego </> direto na jugular[.] (00:43:28)	-	-	Então, pulo e pego / direto na jugular	18/17	03:52,321	03:55,711	3,390
L28	with my mighty claws dashin',	-	@dash, with my claws dashing@ <apontando minhas garras >(00:45:41)	-	-	apontando minhas garras.	24	03:56,391	03:57,901	1,510
L29	he sways, and falls. I am the victor.	-	-	-	-	Ele cambaleia e cai. / Sou o vencedor.	20/15	03:58,263	04:01,221	2,958
L30	Ahhhh, How they'll adore me?	-	-	-	-	Oh! Eles vão me amar.	21	04:02,320	04:04,305	1,985
L31	They'll shower me with praise, they'll bath me in glory.	-	-	-	-	Vão me encher de elogios. / Vão me encher de glórias.	25/25	04:04,433	04:08,103	3,670
L32	I'll be a hero, a king, a Goddddd!!!!	-	You ser um herói, </> um rei, um Deus! (00:51:48)	-	-	You ser um herói, / um rei, um Deus!	17/16	04:08,204	04:12,132	3,928
-	- A God! ARRGH....LALALAL ALA....	-	-	-	-	-	-	-	-	-
L33	HUH...It'll grow back.	-	-	-	-	Vai crescer de novo.	20	04:54,910	04:55,918	1,008
L34	- What happened to you?	-	-	-	-	O que houve com você?	21	04:58,618	05:00,072	1,454
L35	- The mighty raccoon	-	-	-	-	O poderoso guaxinim...	22	05:04,950	05:06,609	1,659
L36	is dead.	-	está <...> morto. (00:56:20)	-	-	está morto.	16	05:07,250	05:09,578	2,328

Nº	Fase Pré-Legendagem (MD3 – Script do filme)	Movimentos Genéticos (MD4 – Processo de legendagem)				Legenda dada ao público (MD5 – Arquivo de legendas)				
		Fase de Orient.	Fase de Redação	Fase de Revisão	Fase Edit.	Texto	Nº de caracteres	Início da exibição no vídeo (MD1)	Fim da exibição no vídeo (MD1)	Tempo total de exibição na tela (em s.)
L37	- Impossible. How did he die?	-	-	-	-	Impossível. / Como ele morreu?	11/16	05:10,000	05:12,820	2,820
L38	- I killed'em	-	-	-	-	Eu o matei.	11	05:13,363	05:14,424	1,061
L39	- You killed the raccoon? Ha!!!	-	-	-	-	Matou o guaxinim?	17	05:15,334	05:16,615	1,281
L40	- There I was on the bank...	-	-	-	-	Eu tava na beira do rio...	26	05:17,398	05:19,421	2,023
L41	- Are you sure he is dead?	-	Tem certeza [de] que ele tá morto? (01:02:40)	-	-	Tem certeza que ele tá morto?	29	05:27,744	05:29,212	1,468
L42	- Dead as a doornail.	-	-	-	-	Mortinho da silva.	18	05:35,188	05:37,196	2,008
-	- uuhhhh [everybody]	-	-	-	-	-	-	-	-	-
L43	- I don't believe it.	-	-	-	-	Eu ... Não acredito.	20	05:38,488	05:41,105	2,617
-	- eeeeeewwwwww	-	-	-	-	-	-	-	-	-
L44	- He's become under rath...	-	-	-	-	Ele desma...	12	05:48,629	05:49,909	1,280
L45	- He really is dead.	-	-	-	-	Ele tá morto mesmo.	19	05:50,010	05:51,710	1,700
L46	- Whoooooahhhh! Raccoon is dead! Raccoon is dead!!! Raccoon is dead!!!	-	-	-	-	O guaxinim morreu. O guaxinim morreu. / O guaxinim morreu.	37/18	05:57,596	06:01,906	4,310

Nº	Fase Pré-Legendagem (MD3 – <i>Script</i> do filme)	Movimentos Genéticos (MD4 – Processo de legendagem)				Legenda dada ao público (MD5 – Arquivo de legendas)				
		Fase de Orient.	Fase de Redação	Fase de Revisão	Fase Edít.	Texto	Nº de caracteres	Início da exibição no vídeo (MD1)	Fim da exibição no vídeo (MD1)	Tempo total de exibição na tela (em s.)
-	- [singing & chanting]	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	- Ahaaaa!!! Oh yeahhhhhhh!!!!!!! Oh yeahhh!!!	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	- [screams]	-	-	-	-	-	-	-	-	-
L47	- You are a liar.	-	-	-	-	Você é um mentiroso.	20	06:51,715	06:53,364	1,649

Fonte: MD3, MD4 e MD5, 12 de maio de 2011.

ⁱ Ordem de aparecimento das legendas. L = legenda

ⁱⁱ A fase de Pré-Legendagem não está incluída nos movimentos genéticos, pois é uma fase não autógrafa realizada pela pesquisadora desta dissertação e não pelo legendista. Contudo, essa é uma fase importante, uma vez que sem o *script* do filme a legendagem não seria feita.

ⁱⁱⁱ Os movimentos genéticos são mostrados através de uma transcrição mista entre a linearizada codificada (BIASI, 2010[2000], p. 85), considerada de fácil leitura pelo emprego de códigos simplificados, mas que não respeita a topografia do manuscrito, e a diacrônica linearizada, que simula versões sucessivas da escritura. A essa última, foram adaptados os operadores genéticos, de forma que facilitassem a identificação dos fenômenos de reescritura. Os operadores genéticos utilizados foram: { } = Comentário do pesquisador; [] = Eliminação; < > = Acréscimo; / ?/ = Inferência; Ω = Deslocamento; @ = Busca na internet; / = Quebra de linha. Foram desconsiderados os erros de digitação, ex: co[o]rto (L18).

^{iv} Horário de exibição dos movimentos genéticos, em horas, minutos e segundos, em relação ao videoscrito Processo de legendagem (MD4).

^v Horário de início da exibição da legenda no filme (MD1), marcada em minutos, segundos e milésimos de segundos.

^{vi} Horário final da exibição da legenda no filme (MD1), marcada em minutos, segundos e milésimos de segundos.

ANEXOS

Native American Legends

The Raccoon and the Crawfish

A Sioux Legend

Sharp and cunning is the raccoon, say the Indians, by whom he is named Spotted Face.

A crawfish one evening wandered along a river bank, looking for something dead to feast upon. A raccoon was also out looking for something to eat. He spied the crawfish and formed a plan to catch him.

He lay down on the bank and feigned to be dead. By and by the crawfish came near by.

"Ho," he thought, "here is a feast indeed; but is he really dead. I will go near and pinch him with my claws and find out."

So he went near and pinched the raccoon on the nose and then on his soft paws. The raccoon never moved. The crawfish then pinched him on the ribs and tickled him so that the raccoon could hardly keep from laughing. The crawfish at last left him.

"The raccoon is surely dead," he thought. And he hurried back to the crawfish village and reported his find to the chief.

All the villagers were called to go down to the feast. The chief bade the warriors and young men to paint their faces and dress in their gayest for a dance.

So they marched in a long line, first the warriors, with their weapons in hand, then the women with their babies and children, to the place where the raccoon lay.

They formed a great circle about him and danced, singing...

"We shall have a great feast on the spotted-faced beast, with soft smooth paws!"

"He is dead! He is dead! We shall dance!"

"We shall have a good time We shall feast on his flesh."

But as they danced, the raccoon suddenly sprang to his feet saying, "Who is that you say you are going to eat? He has a spotted face, has he? He has soft, smooth paws, has he? I'll break your ugly backs. I'll break your rough bones. I'll crunch your ugly, rough paws."

And he rushed among the crawfish, killing them by scores. The crawfish warriors fought bravely and the women ran screaming, all to no purpose.

They did not feast on the raccoon; the raccoon feasted on them!

ANEXO B – MD3 - Script_do_filme.CORRIGIDO

Raccoon & Crawfish

- BLAAAAAAAAAAHHHHH!!!!
- YEOWWWWWWW!!!!
- URRGGH!!!!
- AAUGH!!! What the ...?!
- [Laugh] (Crawfish)
- AAUGHHHHHHHHHH!!!
- I'm gonna get you, your little...
- [Spitting water] (Crawfish)
- YEOWW!! AAUGH, AAUGH, AAUGH!! Get off!! AAUGH AAUGHHHHHH!!!!
- HEHEHEHE
- URRRGGH!!!! [SIGH] Well, I guess that's it for me. The mighty crawfish has outsmarted me again. AHH, I'll never catch anything to eat. I'll just waste away to nothing. I just can't go on...cruel, cruel world. It is getting so dark... I can't breathe.
- [struggle noises]
- Ahhhhhhhhhhhhhh
- Hey!!!! He... he's dead... I can't... I can't believe it. I better go tell the others. Wait a minute... I can say I killed him.
- Yeah...Ok!!! I'm on the bank, the raccoon comes charging out of nowhere; He lunges at me but I'm too fast. I charge at 'em with my paws snapping. I cut off one arm then the other, then... wait... he's still gotta his arms.
- Oh, all right...scratch that. Ok, I come at 'em...I give'em a left and a right, I give'em a left, right, right, right. I get him on the run. Wait, I can't make it that easy. They'll never believe it.
- Ok! And he kicks me and he knocks me a good one. I go flyin' into the rock. He has me cornered, he rears up...his dagger sharp teeth cryin' for the kill. When all of a sudden, I leap up straight for the jugular with my mighty claws dashin', he sways, and falls. I am the victor. Ahhhh, How they'll adore me? They'll shower me with praise, they'll bath me in glory. I'll be a hero, a king, a Godddddd!!!!
- A God! ARRGH....LALALALALA....AAAWWW...HUH...It'll grow back.
- What happened to you?
- The mighty raccoon is dead.
- Impossible. How did he die?
- I killed'em
- You killed the raccoon? Ha!!!!
- There I was on the bank...
- Are you sure he is dead?
- Dead as a doornail.
- uuhhhhh [everybody]
- I don't believe it.
- eeeeeeeewwwwww
- He's become under rath...
- He really is dead.
- Whoooaaahhhh! Raccoon is dead! Raccoon is dead!!! Raccoon is dead!!!
- [singing & chanting]
- Ahaaaa!!! Oh yeahhhhhhhhh!!!!!!!!!!!! Oh yeahhh!!!

- [screams]
- You are a liar.

ANEXO C – MD5 - Raccoon_Crawfish.srt

1
00:00:14,386 --> 00:00:17,969
O guaxinim e o caranguejo

2
00:01:28,177 --> 00:01:29,515
Que

3
00:01:38,694 --> 00:01:40,776
Eu te pego, seu

4
00:02:04,755 --> 00:02:06,477
Bem, acho que já chega.

5
00:02:08,835 --> 00:02:11,396
O caranguejo me enganou de novo.

6
00:02:13,022 --> 00:02:14,974
Nunca pego nada para comer.

7
00:02:15,642 --> 00:02:17,415
Só espero, espero e nada!

8
00:02:19,652 --> 00:02:23,107
Eu... não ... aguento mais.

9
00:02:25,510 --> 00:02:27,916
Que mundo cruel!

10
00:02:30,644 --> 00:02:33,340
Está escurecendo.
Não consigo respirar.

11
00:03:08,615 --> 00:03:09,757
Ele tá morto.

12
00:03:09,858 --> 00:03:11,386
Não... Não acredito.

13
00:03:11,577 --> 00:03:13,328
Melhor contar aos outros.

14

00:03:14,331 --> 00:03:17,693
Espere um minuto.
Posso dizer que o matei.

15

00:03:20,933 --> 00:03:23,787
Ok. Eu tou na beira do rio.
O guaxinim me ataca.

16

00:03:24,093 --> 00:03:26,423
Ele tenta me pegar,
mas sou rápido.

17

00:03:26,708 --> 00:03:28,200
Ataco com minhas garras abertas.

18

00:03:28,616 --> 00:03:31,388
Corto um braço ... Depois o outro ..

19

00:03:30,669 --> 00:03:32,931
Espera aí!
Ele ainda tá com os braços.

20

00:03:33,350 --> 00:03:36,780
Ok, Apaga isso. Um soco na esquerda,
outro na direita

21

00:03:37,313 --> 00:03:39,904
Esquerda, direita, direita, direita...
Ele foge.

22

00:03:39,933 --> 00:03:42,698
Espere! Assim tão fácil,
eles não vão acreditar.

23

00:03:42,759 --> 00:03:45,331
Ele me chuta
e me acerta um soco.

24

00:03:45,410 --> 00:03:47,362
Eu caio nas rochas.

25

00:03:47,530 --> 00:03:49,082
Ele me cerca... recua

26
00:03:49,411 --> 00:03:51,751
Mostra os dentes,
pronto pra matar.

27
00:03:52,321 --> 00:03:55,711
Então, pulo e pego
direto na jugular

28
00:03:56,391 --> 00:03:57,901
apontando minhas garras.

29
00:03:58,263 --> 00:04:01,221
Ele cambaleia e cai.
Sou o vencedor.

30
00:04:02,320 --> 00:04:04,305
Oh! Eles vão me amar.

31
00:04:04,433 --> 00:04:08,103
Vão me encher de elogios.
Vão me encher de glórias.

32
00:04:08,204 --> 00:04:12,132
Vou ser um herói,
um rei, um Deus!

33
00:04:54,910 --> 00:04:55,918
Vai crescer de novo.

34
00:04:58,618 --> 00:05:00,072
O que houve com você?

35
00:05:04,950 --> 00:05:06,609
O poderoso guaxinim...

36
00:05:07,250 --> 00:05:09,578
está morto.

37
00:05:10,000 --> 00:05:12,820
Impossível.
Como ele morreu?

38
00:05:13,363 --> 00:05:14,424
Eu o matei.

39

00:05:15,334 --> 00:05:16,615
Matou o guaxinim?

40

00:05:17,398 --> 00:05:19,421
Eu tava na beira do rio...

41

00:05:27,744 --> 00:05:29,212
Tem certeza que ele tá morto?

42

00:05:35,188 --> 00:05:37,196
Mortinho da silva.

43

00:05:38,488 --> 00:05:41,105
Eu ... Não acredito.

44

00:05:48,629 --> 00:05:49,909
Ele desma...

45

00:05:50,010 --> 00:05:51,710
Ele tá morto mesmo.

46

00:05:57,596 --> 00:06:01,906
O guaxinim morreu. O guaxinim morreu.
O guaxinim morreu.

47

00:06:51,715 --> 00:06:53,364
Você é um mentiroso.

ANEXO D – MD1 - Raccoon_Crawfish.avi (DVD-ROM)

ANEXO E – MD4 - Processo de legendagem (DVD-ROM)

ANEXO F – Raccoon & Crawfish legendado (DVD-ROM)