



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS GERMÂNICAS**

ROBSON LEITE DOS SANTOS

**A ERA DOS LYRIC VIDEOS E DA TIPOGRAFIA CINÉTICA:
O FUTURO DAS LEGENDAS?**

Salvador
2014

ROBSON LEITE DOS SANTOS

**A ERA DOS LYRIC VIDEOS E DA TIPOGRAFIA CINÉTICA:
O FUTURO DAS LEGENDAS?**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Colegiado de Letras Germânicas, Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia – UFBA, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Língua Estrangeira Moderna, Inglês.

Orientadora: Profa. Manoela Cristina
Correia Carvalho da Silva

Salvador
2014

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus por ter me dado forças para chegar aqui e a todas as portas que me foram abertas, por todas as conquistas que obtive e certamente por todas as que ainda obterei, e, principalmente, por não me deixar abalar diante de certos infortúnios no meio do caminho, nunca me permitindo desistir dos meus sonhos.

À minha família, especialmente à minha mãe, a meu pai e a meu irmão, que são a base de tudo na minha vida.

A mim mesmo, por ter me comprometido com a responsabilidade de realizar este trabalho ao mesmo tempo em que atuava como professor de Inglês, de Italiano (presencial e online), e tradutor nas horas vagas, abdicando-me de vários lazeres e muitas horas de sono para conciliar tudo.

À minha primeira orientadora, Professora Dra. Silvia Guerra, por ter acreditado no meu potencial, por ter me emprestado seus livros e ter me dado valiosas orientações desde a elaboração do primeiro dos tantos projetos de pesquisa rascunhados.

À minha segunda orientadora, Professora Manoela Silva, por ter me aceito como orientando nessa reta final da graduação, em meio a tantos encargos ao final de semestre, e ter me ajudado com dicas que fizeram toda a diferença na finalização e apresentação do trabalho.

Agradeço também à Professora Dra. Eliana Franco, por ter me apresentado a área da Tradução Audiovisual. Suas aulas e ensinamentos foram, sem dúvida, muito significativos.

Às professoras da banca, Deise Medina e Fernanda Pedrecal, por terem aceito o convite e por terem enriquecido a minha defesa com suas contribuições e sugestões. Agradeço também aos meus colegas e amigos do curso de graduação, que me acompanharam durante essa longa jornada. Aos meus alunos de Inglês e de Italiano. Às coordenadoras do PROFICI: Alessandra Caramori, Silvia La Regina, Jadirlete Cabral e Fernanda Mota.

A todos os professores com quem tive a oportunidade de aprender durante a graduação, agradeço por terem contribuído para a minha formação como profissional e como ser humano.

E a todos que me ajudaram e me apoiaram, direta ou indiretamente, na realização deste trabalho de conclusão de curso, meu muito obrigado!

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo fazer um breve panorama de algumas das novas práticas da área audiovisual, aprofundando-se especificamente em duas delas sob um viés multimodal semiótico: os *lyric videos* e a tipografia cinética. É proposta aqui uma investigação a fim de se elucidar de que maneira tais práticas podem ser vistas como sendo atividades tradutórias, buscando-se também, mediante uma análise descritivo-comparativa, compreender de que forma as aqui consideradas *legendas*, sob uma nova roupagem, passam a exercer novas funções dentro de seus respectivos contextos comunicativos. Após isso, se conclui com uma reflexão a respeito das influências da tecnologia sobre a tradução audiovisual e de seu futuro; bem como com um incentivo à realização de mais pesquisas a partir dos subsídios resultantes do trabalho aqui apresentado.

Palavras-chave: Tradução Audiovisual, Legenda, Multimodalidade semiótica, Lyric Videos, Tipografia cinética, Intersemiose.

ABSTRACT

This paper aims at providing a brief overview of some new practices in the audiovisual area, focusing more specifically on two of them under a semiotic multimodal perspective: the lyric videos and the kinetic typography. It proposes an investigation in order to throw light upon how such practices can be seen as translation practices. Moreover, it pursues, through a descriptive-comparative analysis, in order to understand how the so-called *subtitles* may have new roles in their respective communicative contexts in a new guise. Finally, it concludes with a reflection on the influences that technology has on audiovisual translation, which stresses how promising its future is; and with a stimulus for further research to be developed from the results presented here as a starting contribution.

Keywords: Audiovisual Translation, Subtitling, Semiotic Multimodality, Lyric Videos, Kinetic typography, Intersemiosis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Frames do filme mudo “The Mark of Zorro” (1920)	12
Figura 2 - Frames da LSE com informações paratextuais.	18
Figura 3 - Frames do animes: Fullmetal Alchemist Brotherhood (2012) e Sailor Moon S (1994).....	20
Figura 4 - Frames do vídeo: “Entrevista de emprego” com erros feitos pelas <i>Machine Transcriptions</i>	22
Figura 5 - Captura de ecrã do Editor de legendas do <i>YouTube</i>	23
Figura 6 - Captura de ecrã do Editor de legendas do site <i>Amara</i>	24
Figura 7 - Captura de ecrã da mensagem apresentada antes do processo de legendagem no site <i>Vagalume</i>	25
Figura 8 - Capturas de ecrã da interface dos editores de legendas do site <i>Vagalume</i> e <i>Letras.mus.br</i>	26
Figura 9 - Frame do vídeo “Prince – Sign O’ The Times” (1987).....	29
Figura 10 - Frames dos vídeos: "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography" e "The Big Lebowski Typography".....	30
Figura 11 - Frames dos créditos do filme de Hitchcock “North by Northwest” (1959).	30
Figura 12 - Frame do vídeo: "Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody".....	31
Figura 13 - Frame do vídeo: "George Michael - Praying For Time".....	32
Figura 14 - Captura de ecrã do arquivo .Irc sendo reproduzido em sincronia com o arquivo de áudio do <i>Windows Media Player</i>	33
Figura 15- Frames do vídeo: “Imagine Dragons - Radioactive (Lyric Video)”.....	34
Figura 16 - Frames do vídeo: “Katy Perry - Birthday (Lyric Video)”.....	34
Figura 17 - Frames do vídeo: “Eminem - Guts Over Fear ft. Sia (Lyric Video)”.....	37
Figura 18 - Frames do vídeo: "Say Yes (Lyric Video) - Michelle Williams ft. Beyoncé and Kelly Rowland".	38
Figura 19 - Frames do vídeos: a) “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”, b) “Say Yes (Lyric Video) - Michelle Williams ft. Beyoncé and Kelly Rowland” , c) <i>Eminem - Guts Over Fear ft. Sia</i> e d) <i>Ariana Grande - Baby I (Official Lyric Video)</i>	39
Figura 20 - Frames dos vídeos: a) “P!nk - True Love (Official Lyric Video)” e b) “Queen - I Want to Break Free (Official Lyric Video)”.....	41
Figura 21 - Frames do vídeo "Leona Lewis - Fireflies (Lyric Video)".....	49
Figura 22 - Frames do vídeo "Leona Lewis - Fireflies (Lyric Video)".....	50
Figura 23 - Frame do vídeo "Leona Lewis - Fireflies (Lyric Video)".....	51
Figura 24 - Frames do vídeo "Leona Lewis - Fireflies (Lyric Video)".....	52
Figura 25 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".....	53
Figura 26 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".....	54
Figura 27 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".....	55
Figura 28 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".....	55
Figura 29 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".....	56
Figura 30 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".....	57
Figura 31 - Frame do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”. ..	58
Figura 32 - Frames do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”..	58
Figura 33 - Frames do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”..	59
Figura 34 - Frame do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”. ..	60
Figura 35 - Frames do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”..	60

Figura 36 - Frames do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”	61
Figura 37 - Frames do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”	62
Figura 38 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	63
Figura 39 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	63
Figura 40 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	64
Figura 41 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	64
Figura 42 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	65
Figura 43 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	65
Figura 44 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	66
Figura 45 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	66
Figura 46 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	67
Figura 47 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”	68
Figura 48 - Frame do vídeo “Katy Perry - Roar (Lyric Video)”	69
Figura 49 - Frames do vídeo “Katy Perry - Roar (Lyric Video)”	69
Figura 50 - Frames do vídeo “Katy Perry - Roar (Lyric Video)”	70
Figura 51 - Frames do vídeo “Katy Perry - Birthday (Lyric Video)”	71
Figura 52 - Frames do vídeo “Katy Perry - Birthday (Lyric Video)”	72
Figura 53 - Frames do vídeo “Pulp Fiction in Typography”	72
Figura 54 - Frame do vídeo “Pulp Fiction in Typography”	73
Figura 55 - Frames do vídeo “Pulp Fiction in Typography”	73
Figura 56 - Frames do vídeo “Pulp Fiction in Typography”	74
Figura 57 - Frames do vídeo “Pulp Fiction in Typography”	75
Figura 58 - Frames do vídeo “Pulp Fiction in Typography”	75
Figura 59 - Frames do vídeo “Pulp Fiction in Typography”	76
Figura 60 - Frames do vídeo “Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody”	77
Figura 61 - Frames do vídeo “Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody”	78
Figura 62 - Frame do vídeo “Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody”	78
Figura 63 - Frames do vídeo “Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody”	79

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Transcrição da fala de Roberto Justus no vídeo "Entrevista de emprego"	22
Quadro 2 - Transcrição do trecho da letra de "Guts Over Fear"	38

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL	12
2.1 UM BREVE HISTÓRICO	12
2.2 CONCEITOS E MODOS	14
2.3 INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA SOBRE OS MODOS DA TAV	17
3 A ERA DOS LYRIC VIDEOS E DA TIPOGRAFIA CINÉTICA	28
3.1 RECORTE DO PANORAMA ATUAL	28
3.2 LEGENDAS OU NÃO?	35
4 UMA ANÁLISE DAS LEGENDAS MULTISSEMIÓTICAS	47
4.1 FIREFLIES.....	48
4.2 FIGHT CLUB.....	52
4.3 WEDDING CRASHERS	57
4.4 SHOP VAC	62
4.5 ROAR E BIRTHDAY	68
4.6 PULP FICTION	72
5 CONCLUSÃO: O FUTURO DAS LEGENDAS?	80
REFERÊNCIAS.....	86

1 INTRODUÇÃO

Com o advento das novas tecnologias e com a ascensão dos Estudos da Tradução como disciplina na década de 90, são evidentes e inevitáveis o crescimento e a atenção que se têm dado, sobretudo à área da Tradução Audiovisual nos últimos anos. Inúmeros trabalhos vêm mostrando suas relevantes contribuições à área em seus diversos campos: tradução para dublagem, legendagem para surdos e deficientes auditivos, legendagem de fãs para fãs, legendagem de jogos, entre tantos outros. Mas o que mais se pode esperar de um trabalho a respeito da legendagem? Será que apenas discutir meros problemas de tradução gerados por choques interculturais? Ou retroceder a debates antiquados acerca da fidelidade e equivalência? Certamente muito mais do que isso. Então, por que não seguir na direção oposta a fim de acompanhar o ritmo com que os avanços acontecem hoje em dia?

Como ponto de partida, tomemos o surgimento em 2006 do mais popular site de compartilhamento de vídeos do mundo: o *YouTube*, cuja visibilidade é notória e vem aumentando a cada dia. Sua proposta inicial era a de funcionar como um site onde usuários pudessem carregar seus vídeos na Internet. Com o tempo, outras melhorias foram desenvolvidas em sua aparência e funcionalidade de seu sistema com mais opções de qualidade, acessibilidade, legendas ocultas, editor de vídeos online e até mesmo anotações; tudo, para agradar e conquistar mais e mais seus usuários. O resultado de querer colocar o mundo inteiro na *telinha* não poderia ser outro senão o de um grande impacto social, tornando “o compartilhamento de vídeo uma das mais importantes partes da cultura da Internet.”¹.

Diante de sua repercussão global, o *YouTube* passou a ser mais do que apenas uma forma de entretenimento, sendo usado também como ferramenta educacional e publicitária.

Dentre as mil e uma possibilidades proporcionadas por esta rede, encontram-se os objetos de estudo deste trabalho: práticas inovadoras que vêm se tornando cada vez mais populares e que certamente são dignas de terem consideração no mundo acadêmico.

¹ YOUTUBE. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/YouTube>> Acesso em: 24 jun. 2014

Artistas e suas gravadoras têm recorrido a diversos recursos de publicidade para divulgar seus discos e popularizar suas canções; visto o imenso poder de repercussão que a Internet propicia, percebe-se o quão crescente tem sido o apelo ao visual. Os chamados *lyric videos* têm sido cada vez mais comuns na *Web* e chamam a atenção de quem os assiste pela disposição das letras das canções na tela através de uma técnica de animação intitulada *kinetic typography* (tipografia cinética em Inglês). Aparentemente, tende-se a fazer uma rápida associação de tal prática a um dos modos da Tradução Audiovisual: a legendagem. Mas será que se trata mesmo de uma legenda? Ou melhor, de uma tradução propriamente dita?

Juntamente com a tentativa de elucidar tal dúvida, busca-se entender de que maneira se realiza a prática dos *lyric videos* e da tipografia cinética, quais informações eles transmitem, quais efeitos provocam no receptor e quais práticas acontecem paralelamente.

A fim de se lidar com tais problemas, esta monografia recorreu a conceitos pertencentes às áreas da Tradução e da Tradução Audiovisual.

Um dos grandes motivadores desta monografia foi o desejo em dar continuidade aos trabalhos realizados na área audiovisual, a qual se mostra em difusão, e por isso há a imprescindibilidade de se explorar recursos cada vez mais comuns à nossa realidade:

O grau de invisibilidade em torno da Tradução Audiovisual no mundo do ensino superior pode ser uma das razões pelas quais este campo da tradução não tem recebido a merecida atenção acadêmica. [...] Assim, é evidente a necessidade de que se haja trabalhos mais detalhados e de maior abrangência, abordando assuntos das mais variadas formas e perspectivas [...]. O que é incontestável, porém, é que esta área está fadada a sofrer muitas mudanças nos próximos anos da mesma forma como também mudará a nossa percepção da tradução como consumidores. Hoje, a Tradução Audiovisual está em voga e, graças a seus inerentes vínculos com a tecnologia e a onipresença de produtos audiovisuais nas nossas sociedades, ela parece ter um futuro promissor.² (DÍAZ-CINTAS, 2003, p.201-203, tradução minha).

² Tradução de: The degree of invisibility surrounding audiovisual translation in the world of higher education might be one of the reasons why this field of translation has not received the academic attention that it deserves. [...] Thus there is a need for more detailed work of greater scope, tackling the subject matter from more diverse and varied perspectives [...]. [...] What is beyond doubt, however, is that this area of translation is set to undergo further changes in coming years. At the same time, our perception of translation as consumers will also change. Today, audiovisual translation is in vogue and, thanks to its inherent links with technology and the omnipresence of audiovisual products in our societies, it appears to have a promising future.

No caso dos *lyric videos*, isso ganha ainda mais força a partir do momento em que estes, que eram inicialmente criados amadoramente por fãs³, passam a ser produzidos profissionalmente e lançados de forma oficial por artistas em suas redes de compartilhamento de vídeos.

Diante disso, decidiu-se fazer uma análise tanto dos *lyric videos* quanto de cenas animadas por tipografia cinética, visto que é inegável a necessidade de se compreender, ou melhor, de dialogar com os processos sógnicos aos quais estamos conectados, no caso dos objetos de estudos mencionados, através da *Web*.

Esta monografia se fundamenta em um arcabouço teórico ligado às áreas de Traduções Audiovisual e Intersemiótica, e à Comunicação Visual. Em decorrência da amplitude das mesmas, serão discutidos seus quadros teóricos de maneira gradual, especificando e limitando-os gradativamente de forma a solidificar a argumentação, centrando, por fim, na análise dos *lyric videos* e da tipografia cinética. Para o embasamento teórico da discussão, contaremos com Gambier (2003), Chaume (2004), Díaz-Cintas (2003, 2005, 2006, 2007 e 2009), Gottlieb (1998), Dondis (2003), Santaella (2002), entre outros.

No segundo capítulo, a Tradução Audiovisual é conceituada e a sua história é brevemente explicada, abordando inclusive a influência que a tecnologia tem exercido sobre seus modos. No capítulo seguinte, é feito um recorte do panorama dos *lyric videos* e da tipografia cinética abordando seu surgimento e suas características gerais, comparando-as com algumas considerações técnicas de um dos modos da Tradução Audiovisual: a legendagem. No quarto capítulo, é feita uma análise desse novo tipo de legendas, presente nos objetos de estudo supracitados, sob uma perspectiva multisemiótica, levando-se em conta alguns elementos da sintaxe visual e como eles influenciam na construção do sentido. O trabalho se encerra com uma conclusão das análises feitas e uma reflexão a respeito do quadro atual e do futuro da tradução audiovisual, mais especificamente sobre as legendas, servindo inclusive de incentivo a futuras pesquisas na área sob novas perspectivas.

³ Para análise comparativa entre legendas amadoras e profissionais, cf. BOGUICKI, Ł. Amateur Subtitling on the Internet. In: DÍAZ-CINTAS, J.; ANDERMAN, G. (Orgs.). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009. 256p.

2 TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

Este capítulo tem como objetivo esclarecer a importância da Tradução Audiovisual para o arcabouço teórico em que se insere este trabalho acadêmico, através de uma breve discussão acerca da história, definição, modos e um recorte do panorama mundial atual.

2.1 UM BREVE HISTÓRICO

Quando se fala em Tradução Audiovisual, geralmente tende-se a remeter à época em que o cinema dava seus primeiros passos, o que não é de modo algum um equívoco quando vista como prática profissional. E, de fato, a história da Tradução Audiovisual tem suas origens intrinsecamente ligadas à história do cinema, já que estas ocorreram de maneira paralela. Sendo assim, por conta da extensa bibliografia referente ao advento do cinema, desde a utilização das formas primitivas de dublagem e dos famosos *intertitles*⁴ no cinema mudo (figura 1), passando pelo surgimento e consolidação do cinema sonoro até as criações das primeiras legendas (CHAUME, 2004), decidiu-se focar na história da Tradução Audiovisual apenas como campo de estudos acadêmicos. Sempre que forem relevantes para a discussão, tais aspectos voltarão a ser mencionados em capítulos posteriores.

Figura 1 - Frames do filme mudo “The Mark of Zorro” (1920)



Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=33fSoTK6LyQ>)

⁴ Para saber mais sobre os Intertitles, Cf. INTERTITLE. In: Wikipedia: The Free Encyclopedia. Disponível em: < <http://en.wikipedia.org/wiki/Intertitle> > Acesso em: 31 out. 2014

No que diz respeito a pesquisas, essa área permaneceu, por muitos anos, um tanto inexplorada até pouco tempo atrás. São escassos os registros de seus primeiros estudos feitos, já que estes nunca de fato chegaram a conhecimento geral, por jamais terem sido publicados. Isso não só dificulta o trabalho de pesquisadores que desejam traçar uma historiografia mais precisa e completa a respeito da Tradução Audiovisual, mas também fez com que alguns estudiosos realizassem pesquisas quase que às cegas, ou seja, sem estarem totalmente cientes do que já havia sido feito (DÍAZ-CINTAS, 2009).

Contudo, a Tradução Audiovisual foi ganhando terreno a passos lentos, com algumas publicações sendo feitas do final da década de 50 até o começo da década de 80. Tais trabalhos eram de tiragens muito limitadas e compreendiam informações técnicas a respeito da legendagem⁵, da tradução feita para o cinema⁶, mais especificamente da dublagem, das diferenças entre estes dois modos⁷, das etapas do processo de tradução⁸, bem como o papel do tradutor audiovisual da época⁹. (DÍAZ-CINTAS, 2009, p.2)

Outros trabalhos foram desenvolvidos ao longo da década de 80, nos quais eram discutidas questões envolvendo os desafios da legendagem, fatores econômicos e influência da indústria fílmica¹⁰, além das limitações tradutórias impostas pelo próprio meio¹¹.

Somente em 1987 foi realizada a primeira conferência de Tradução Audiovisual, mais precisamente sobre dublagem e legendagem, na cidade de Estocolmo¹². A realização desse evento serviu não só como um difusor das teorias e práticas existentes até aquele momento, mas também como um verdadeiro desencadeador

⁵ Cf. LAKS, S. **Le sous-titrage de films. Sa technique. Son esthétique**. Paris: Propriété de l'auteur, 1957.

⁶ Cf. CAILLÉ, P.F. **Cinéma et traduction: Le traducteur devant l'écran**. Babel, vol.6, n.3, p.103–109, 1960; CARY, E. **La traduction totale: cinéma**. Babel, v.6, n.3, p.110–115, 1960.

⁷ Cf. REID, H. (1978) Sub-titling, the intelligent solution. In P.A. Horguelin (Org.) **Translating, a Profession**. Proceedings of the 8th World Congress of the International Federation of Translators. Ottawa: Council of Translators and Interpreters of Ottawa, p.420–428, 1978.

⁸ Cf. HESSE-QUACK, O. **Der Übertragungsprozeß bei der Synchronisation von Filmen. Eine interkulturelle Untersuchung**. Munich and Basel: Reinhardt, 1969.

⁹ Cf. REID, H. **The translator on the screen**. In A. Kopczynski, A. Hanftwurcel, E. Karska and L. Rywin (Orgs.) **The Mission of the Translator Today and Tomorrow**. Proceedings of the 9th World Congress of the International Federation of Translators. Warsaw: Polska Agencja Interpress, p.357–359, 1983.

¹⁰ Cf. MARLEAU, L. **Les sous-titres . . . un mal nécessaire**. Meta, vol.27, n.3, p.271–285, 1982.

¹¹ Cf. TITFORD, C. **Sub-titling: Constrained translation**. Lebende Sprachen, v.27, n.3, p.113–116, 1982.

¹² Cf. **EBU Dubbing and Subtitling Conference, Stockholm 1987**. In: EBU Review, vol.38 n.6, p.8–31, 1987.

de publicações de livros e artigos da área. Entre essas publicações destacam-se Pommier (1988)¹³, Luyken *et al.* (1991)¹⁴ e Ivarsson (1992)¹⁵.

A partir daí, tudo pareceu convergir para que a década de 90 continuasse ainda mais prolífica do que a produção acadêmica dos anos anteriores. E de fato, os anos 90 podem ser considerados os anos dourados da Tradução Audiovisual, por conta do surpreendente aumento no número de publicações e de pesquisas realizadas. Dentre essas contribuições, Díaz-Cintas (2009) destaca as de Gambier (1995, 1996, 1998)¹⁶ e de Gottlieb (1997)¹⁷.

Díaz-Cintas (2009) afirma ainda que, hoje em dia, estão mais fortes do que nunca a relevância e a importância que a área tem recebido. Fato este pode ser notado, relativamente, com maiores demandas e ofertas de cursos de dublagem, legendagem, *voice-over* e acessibilidade por universidades e instituições de ensino superior nos últimos anos.

Podemos inferir, a partir das palavras de Díaz-Cintas e do breve resumo feito acerca da história da Tradução Audiovisual, que a área em questão está longe de ser algo meramente efêmero, e carrega consigo todo o potencial para trilhar um futuro muito promissor. Mais detalhes sobre esse potencial serão abordados nos próximos subcapítulos.

2.2 CONCEITOS E MODOS

De que a Tradução Audiovisual tem se expandido muito nos últimos anos e vem buscando ultrapassar a imagem de apenas uma pequena área de especialização dentro dos Estudos da Tradução, já se tem algumas evidências; mas de que maneira ela pode ser definida?

¹³ Cf. POMMIER, C. **Doublage et postsynchronisation**. Paris: Editions Dujarric, 1988.

¹⁴ Cf. LUYKEN, G. M. et al. **Overcoming Language Barriers in Television**. Manchester: European Institute for the Media, 1991.

¹⁵ Cf. Ivarsson, J. **Subtitling for the Media**. Stockholm: Transedit, 1992.

¹⁶ Cf. GAMBIER, Y. (Org.) **Communication audiovisuelle et transferts linguistiques**. *Translatio*, Nouvelles de la FITFIT Newsletter, vol.14, n.3-4, 1995; GAMBIER, Y. (Org.) **Les transferts linguistiques dans les médias audiovisuels**. Villeneuve d'Ascq (Nord): Presses Universitaires du Septentrion, 1996; GAMBIER, Y. (Org.) **Translating for the Media**. Papers from the International Conference Languages and the Media. Turku: University of Turku, 1998.

¹⁷ Cf. GOTTLIEB, H. **Subtitles, translation & idioms**. PhD thesis, University of Copenhagen, 1997.

Vejamos primeiramente:

A tradução audiovisual é uma variedade de tradução que se caracteriza pela particularidade dos textos como objeto da transferência interlinguística. Estes textos [...] fornecem informações (traduzíveis) através de dois canais de comunicação que transmitem significados codificados de maneira simultânea: o canal acústico (as vibrações acústicas através das quais recebemos as palavras, a informação paralinguística, a trilha sonora e os efeitos especiais) e o canal visual (as ondas luminosas através das quais recebemos imagens [...] [e] textos escritos, etc.).¹⁸ (CHAUME, 2004, p.30, tradução minha)

Com esta definição de Chaume, já se tem uma ideia da tamanha complexidade envolvida no processo em questão. Em outras palavras, tal complexidade resulta, dentre outros fatores, da simultaneidade com que as informações verbais e não verbais confluem e são capazes de transmitir o significado de modo quase que instantâneo. Semioticamente falando, trata-se de um verdadeiro entrelaçado sógnico codificado de acordo com sistemas diferentes de significação que funcionam em perfeito sincronismo.

Só que nem sempre se referiu assim à Tradução Audiovisual (doravante abreviada em Inglês TAV). De acordo com Gambier (2003, p. 171, tradução minha) "Os primeiros estudos do campo se referiam basicamente a *film translation*."¹⁹. Nitidamente, se via o quão limitado este termo podia ser usado, por isso foram sendo introduzidas outras nomenclaturas ao longo dos anos. Algumas dessas foram: *film dubbing*²⁰, *screen translation*²¹, *film and TV translation*²², *media translation*²³, *multimedia translation*²⁴, entre outras.

Enquanto que *film dubbing* concerne apenas a uma das modalidades a serem vistas posteriormente, o termo *film and TV translation* reflete a influência da popularidade que a TV e o vídeo tiveram para a tradução. O termo TAV passou a ser usado justamente para enfatizar que, mesmo se tratando de uma *language transfer*,

¹⁸ Tradução de: La traducción audiovisual es una variedad de traducción que se caracteriza por la particularidad de los textos objeto de la transferencia interlinguística. Estos textos [...] aportan información (traducible) a través de dos canales de comunicación que transmiten significados codificados de manera simultánea: el canal acústico (las vibraciones acústicas a través de las cuales recibimos las palabras, la información paralinguística, la banda sonora y los efectos especiales) y el canal visual (las ondas luminosas a través de las que recibimos imágenes [...] [y] textos escritos, etc.).

¹⁹ Tradução de: The first studies in the field referred mainly to film translation.

²⁰ FODOR, 1976, citado por CHAUME, 2004, p.30

²¹ MASON, 1989, citado por CHAUME, 2004, p.30

²² DELABASTITA, 1989, citado por CHAUME, 2004, p.30

²³ EGUÍLUZ *et al.*, 1995, citados por CHAUME, 2004, p.30

²⁴ MATEO, 1997, citado por CHAUME, 2004, p.30

esta é ainda complementada por elementos como o som e a imagem (GAMBIER, 2003). Gambier ainda aponta outro termo constantemente usado como sinônimo de TAV, *screen translation*, para toda e qualquer transferência feita através de uma tela. Já outro termo bem mais abrangente e que vem conquistando seu espaço ultimamente é *multimedia translation* que, segundo Chaume, abarca não só as transferências linguísticas e culturais dos textos através dos vários canais da comunicação, mas também de diferentes códigos, compreendendo assim os jogos de computador, as páginas da Internet, as revistas em quadrinhos, peças de teatro, entre tantos outros de caráter verbal e icônico.

Diante da amplitude e dos limites de tais terminologias, bem como da delimitação do escopo desse trabalho, pretendeu-se adotar o termo TAV como se referindo às "[...] transferências de textos verbo-icônicos de qualquer tipo transmitidos através dos canais acústico e visual em quaisquer meios ou suportes físicos existentes na atualidade [...]".²⁵ (CHAUME, 2004, p. 31).

Dessa maneira, se reconhece não só a importância de se integrar a tradução à TV, ao vídeo e aos computadores, mas também se evidencia o quão amplo é seu leque de possibilidades, uma vez que "[...] se traz para o primeiro plano a dimensão multissemiótica de todo e qualquer programa transmitido."²⁶ (GAMBIER, 2003, 171).

Uma vez que temos a TAV definida, busquemos agora compreender do que se tratam os seus chamados modos. Modos ou modalidades da TAV são "[...] métodos técnicos utilizados para realizar a transferência linguística de um texto audiovisual [...]".²⁷ (CHAUME, 2004, p. 31).

Díaz-Cintas (2009) aponta que a legendagem, a dublagem e o *voice-over* são os modos mais recorrentes na indústria fílmica, sendo os dois primeiros os mais difundidos em todo o mundo. Embora estes sejam dominantes, seja por questões culturais, de hábito do público ou do custo financeiro da produção dos mesmos, nada impede que haja outros modos de tradução audiovisual. Já foram verificados mais de 10 tipos de modalidades no campo da comunicação audiovisual (LUYKEN *et al.*, 1991; GAMBIER, 1996; DÍAZ-CINTAS, 1999, citados por DÍAZ-CINTAS, 2009), dentre os quais destacam-se as interpretações ou traduções simultânea e

²⁵ Tradução de: [...] las transferencias de textos verbo-icónicos de cualquier tipo transmitidos a través de los canales acústico y visual em cualquiera de los medios físicos o soportes existentes en la actualidad [...].

²⁶ Tradução de: [...] bringing to the forefront the multisemiotic dimension of all broadcast programmes.

²⁷ Tradução de: [...] los métodos técnicos que se utilizan para realizar el trasvase lingüístico de un

consecutiva, a narração, o *free-commentary*, a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) e a audiodescrição (AD).

Embora para De Linde e Kay (1999, citados por CHAUME, 2004), os demais modos da TAV não passem de meros subtipos dos dois modos dominantes, essa não é uma discussão condizente com o nosso objetivo. Além disso, não nos parece conveniente discorrer sobre as diferenças e características de cada um dos modos, salvo a legendagem, que será fundamental em um dos capítulos seguintes, o qual busca esclarecer com mais detalhes um dos questionamentos apresentados na introdução.

2.3 INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA SOBRE OS MODOS DA TAV

A TAV possui intrínsecos ligames com a tecnologia. A revolução digital, do século XXI, a tornou ainda mais propícia para o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas.

Para exemplificar de forma breve esse progresso, levemos em consideração um artigo de Díaz-Cintas (2005), que propõe investigar como algumas das mudanças tecnológicas tem tido efeito direto sobre os modos da tradução audiovisual, mais especificamente sobre a legendagem. Uma das mudanças mais significantes foi a possibilidade de se digitalizar a imagem:

A transição da tecnologia analógica para a digital teve um grande impacto sobre as práticas de trabalho; por exemplo, na concepção de softwares específicos para legendagem; na consolidação do DVD na nossa sociedade; no maior dinamismo na circulação de materiais audiovisuais, especialmente através da Internet; na maneira como nós, espectadores, consumimos os programas audiovisuais; na facilidade com que o material pode ser acessado para pesquisa e no surgimento de novos tipos de legendas. Não é exagero afirmar que a tecnologia digital está alterando a nossa percepção do mundo audiovisual e nossa relação com ele.²⁸ (DÍAZ-CINTAS, 2005, p.1, tradução minha)

texto audiovisual [...].

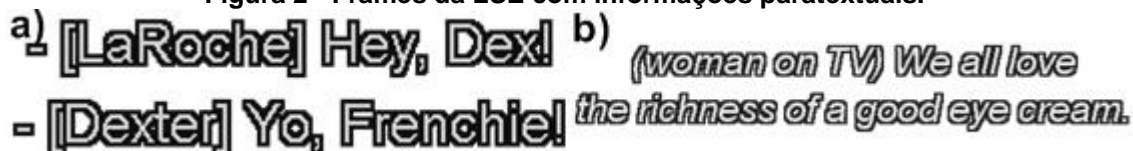
²⁸ Tradução de: The shift from analog to digital technology has had a great impact upon work practices; e.g. in the design of specific software for subtitling; in the solid establishment of DVD in our society; in a greater dynamism in the traffic of audiovisual material, especially through the Internet; in the way in which we as spectators consume audiovisual programs; in the ease with which material can be accessed for research, and in the appearance of new types of subtitling. It is no exaggeration to claim that digital technology is altering our perception of the audiovisual world and our relationship to it.

Além da digitalização da imagem, outros dois fatores decisivos mencionados por Gambier (2003) são a distribuição e o crescente volume dos programas audiovisuais. Juntos, eles alteraram completamente a TAV, tanto no âmbito de prática profissional quanto de mercado, agindo como um verdadeiro catalisador no estreitamento das relações entre mídia, telecomunicação e as tecnologias da informação e comunicação (TIC).

Diante dessa conjuntura, abriram-se as portas para o que, segundo Díaz-Cintas (2005), viria a ser o avanço mais importante na área até então: o surgimento do DVD. Sendo o DVD um disco versátil, no qual áudio, vídeo e arquivos eletrônicos podem ser gravados e reproduzidos, a sua capacidade de memória e sua qualidade proporcionaram a grande vantagem de serem incorporadas 8 dublagens e até 32 legendas em diversas línguas em um mesmo disco. Assim, filmes antigos, séries televisivas e produções fílmicas para o cinema, que costumavam ser transmitidos e distribuídos apenas legendados ou dublados, passaram a ser comercializados em DVD com ambas as modalidades.

Além disso, já determinada por lei²⁹ quanto à sua obrigatoriedade na TV aberta e em DVD, a acessibilidade vem conquistando seu espaço através das legendas para surdos e ensurdecidos (LSE), na qual os diálogos são exibidos textualmente junto a informações paratextuais (figuras 2a e 2b) que inicialmente não podiam ser compreendidas pelos deficientes auditivos; e da audiodescrição (AD) que visa permitir que deficientes visuais, indivíduos com baixa visão e deficientes intelectuais também possam ter acesso aos programas e produtos audiovisuais em um formato que atenda às suas necessidades.

Figura 2 - Frames da LSE com informações paratextuais.



Fonte: (<http://download.videohelp.com/DVDSubEdit/Guides/HearingImpaired/guide.htm>)

De forma similar ao impacto do DVD, não podemos deixar de fazer referência a outro grande propulsor na área audiovisual, que talvez a tenha afetado ainda mais intensamente do que o próprio DVD: a Internet. É de conhecimento geral como a

²⁹ Para consultar as leis que garantem a obrigatoriedade da audiodescrição e das legendas para surdos, cf. BLOG da audiodescrição. Disponível em: <<http://www.blogdaaudiodescricao.com.br/2012/03/audiodescricao-lei.html>> Acesso em: 31 out. 2014.

Internet é ilimitada: com suas inúmeras propriedades e possibilidades, com sua imensa capacidade de armazenamento e disseminação de informações que chegam a outro extremo do mundo instantaneamente com um simples *click*. Daí, já se tem uma noção do imensurável impacto da *Internet* nas nossas vidas.

Retomando o foco para a área audiovisual, vejamos de maneira sintética algumas das principais mudanças provocadas pela influência da *Internet*, sobretudo à legendagem.

Díaz-Cintas e Muñoz-Sánchez (2006) descrevem as etapas e participantes envolvidos no processo conhecido como *fansubbing*, um fenômeno que teve início em meados da década de 80, mas que tomou impulso apenas a partir do final da década de 90. Os chamados *fansubs* são um tipo diferente de legendas, por serem produzidas e traduzidas por fãs, tradicionalmente de desenhos animados japoneses: os *anime*. A prática dos *fansubs* foi uma das grandes responsáveis pela popularização desses programas entre o público ocidental.

Díaz-Cintas e Muñoz-Sánchez (2006) apontam ainda que embora se tratem de produções amadoras e de que nem sempre os *fansubbers* possuam alto nível de conhecimento da língua para a qual traduzem, ponto considerado crucial na qualidade de uma tradução, não se deve subestimá-las. Uma das razões é o fato de se dar uma atenção especial ao público-alvo, que é composto de fãs interessados em aprender mais sobre o mundo do *anime* e da cultura japonesa em geral, levando os *fansubbers* a preservarem expressões e peculiaridades inerentes à cultura de partida, no momento de traduzir, através do uso de artifícios que fogem de muitos parâmetros da legenda convencional. Alguns desses artifícios que foram listados por Ferrer Simó (2005, citado por DÍAZ-CINTAS e MUÑOZ-SÁNCHEZ, 2006) são: o uso de legendas com mais de duas linhas (figura 3a), o uso de anotações no topo da tela, o uso de glossários no campo reservado às legendas, e a posição diferenciada das legendas na tela a depender da cena (figura 3b).

Figura 3 - Frames do animês: Fullmetal Alchemist Brotherhood (2012) e Sailor Moon S (1994).



Fontes: a) (<http://fansubzettaianimestomayuka.blogspot.com.br>);
b) (<http://www.miraifansub.net>).

Fenômenos inevitáveis, os *fansubs*, diante da disponibilidade de *softwares* gratuitos e da agilidade com a qual se distribuem tais programas pela *Internet*, se expandiram para outras línguas e gêneros incluindo séries e filmes (DÍAZ-CINTAS e MUÑOZ-SÁNCHEZ, 2006), causando certa polêmica quanto à legalização da distribuição desses produtos audiovisuais por conta de seus direitos autorais. Mais sobre a prática da legendagem amadora na *Internet* pode ser visto por Bogucki (2009), o qual faz uma análise comparativa da qualidade das legendas profissionais com as amadoras de um dos filmes da trilogia *The Lord of the Rings*, e ao final levanta alguns questionamentos a respeito do futuro desse novo tipo de legendas.

Paralelamente aos *fansubs*, também foi ganhando impulso um processo conhecido como localização, no qual o conteúdo textual de jogos é traduzido e adaptado levando-se em conta aspectos e valores das culturas receptoras destes jogos. Galhardi (2013), porém, nota que sendo muitas vezes alto o custo de tal processo, empresas acabam optando por não fazê-lo, restringindo assim, o acesso a esses jogos por parte do público que não possui proficiência na língua de partida, o que vem encorajando, mais uma vez, a prática de traduções amadoras por fãs. Tudo isso mediante o uso de *softwares* adequados e da *Internet*.

Outra prática que destaco aqui é a possibilidade de inserção de legendas em vídeos através do próprio *YouTube* e também de letras de músicas em videoclipes como pôde ser observado em sites brasileiros como o Vagalume³⁰ e o Letras.mus.br³¹. Vejamos agora uma descrição mais detalhada de como ocorre a participação de usuários desses sites, que não necessariamente possuem um conhecimento teórico ou técnico das práticas da legendagem, na criação do que

³⁰ Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br>>

nesses contextos vem sendo considerado como *legenda*.

No *YouTube*, um de seus usuários aponta em seu tutorial, *How to add closed captions (CC) to a Youtube Video*³², que existem várias razões para se adicionar legendas aos vídeos. Uma delas é o fato de que o vídeo se torna mais acessível a pessoas que possuem problemas de audição e àquelas que falam outros idiomas. Através da leitura dessas legendas, se pode acompanhar melhor o conteúdo do vídeo ao passo que se consegue uma maior visibilidade do mesmo.

Para a inserção dessas legendas, é aconselhável que se faça a transcrição do conteúdo do vídeo em um arquivo de texto para agilizar o processo, salvando-a na extensão *.txt*, com o acessório do Bloco de Notas, disponível no próprio *Windows*.

Já logado na conta pessoal do *YouTube*, clica-se na aba Gerenciador de vídeos, seleciona-se o vídeo desejado e escolhendo o botão Editar, tem-se a opção Legendas. Automaticamente o *YouTube* já fornece as chamadas *Machine Transcriptions* ou *Automatic Captions*³³ que são transcrições feitas pelo próprio site através de um sistema de reconhecimento da fala no qual serão buscadas e selecionadas, a partir de um banco de dados, as palavras que mais se aproximem foneticamente do que é enunciado no vídeo. Por se tratar de algo feito mecanicamente, há ainda muitas falhas quanto a essas transcrições pelo fato de nem sempre a qualidade do áudio ser tão limpa quanto a um áudio gravado em estúdio. Dentre muitos outros fatores, vale também destacar as inúmeras variações sociolinguísticas, sotaques e dialetos existentes dentro de um mesmo idioma, dificultando ainda mais o reconhecimento dos sons pelo sistema e acabando por fazer deste um processo quase sempre ineficaz.

³¹ Disponível em: <<http://letras.mus.br>>

³² How to add closed captions (CC) to a Youtube Video. 3'57". Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=X3IVyQQ5mlw#t=114>> Acesso em: 10 out. 2014

³³ Cf. Using YouTube's AutoCaption Feature to Generate Captions. Disponível em: <<http://atcoalition.org/article/using-youtubes-autocaption-feature-generate-captions>> Acesso em: 10 out. 2014

Figura 4 - Frames do vídeo: “Entrevista de emprego” com erros feitos pelas *Machine Transcriptions*.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=EBX7z5hINN4>)

A figura 4 mostra um vídeo onde o apresentador e empresário brasileiro Roberto Justus fala sobre as atitudes que candidatos a um emprego podem vir a ter dentro de uma empresa e as suas respectivas consequências. Nele, foi habilitado o uso dos *Automatic Captions* e, conforme se pode observar, há muitos erros quando se faz uma rápida comparação com o que ele diz na íntegra:

Quadro 1 - Transcrição da fala de Roberto Justus no vídeo "Entrevista de emprego"

Então o que me faz perder a cabeça, o que me faz demitir um funcionário, o que faz...
vamos retirar esse funcionário da minha empresa se ele não tiver caráter, se ele não tiver índole,
se ele tratar os interesses da empresa, dos clientes, dos nossos fornecedores e das pessoas
de forma errônea ou inaceitável.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=EBX7z5hINN4>.

Com isso, é preferível usar as próprias transcrições feitas com um simples

Bloco de Notas. Ainda na mesma página do editor do vídeo selecionado, se pode optar por carregar o arquivo *.txt* e, de modo automático, o Editor do *YouTube* irá sincronizar cada linha deste texto com o tempo de entrada e o de saída de cada fala através do mesmo reconhecimento de voz mencionado anteriormente. Embora ainda possa haver algumas inconsistências quanto ao *timing*, nada impede que o usuário as corrija individualmente através do Editor disponibilizado.

Figura 5 - Captura de ecrã do Editor de legendas do *YouTube*

Pete and Molly Scene 1

The screenshot displays the YouTube subtitle editor interface. On the left, a video player shows a scene with two characters. Below the video, a subtitle is displayed: "My name is Molly. What's your name? I'm Peter. My friends call me Pete." The video progress bar shows 0:08 / 0:20. On the right side, there is a list of subtitle lines with their start and end times. The first line is "0:05.5 Excuse me. Hello." followed by "0:08.0 Hi.". The second line is "0:08.0 My name is Molly. What's your name? I'm Peter. My friends call me Pete." The third line is "0:12.9 My friends call me Molly." followed by "0:18.6 Hi Pete, it's nice to meet you." The fourth line is "0:18.6 It's nice to meet you too." followed by "0:19.6". At the top right, there is a text input field with the placeholder "Type subtitle here then press enter" and a blue "+" button. Below the input field, there is a "Pause video while typing" checkbox which is checked. The interface is in English and includes an "Actions" dropdown menu.

Fonte:

(https://www.youtube.com/timedtext_video?video_referrer=watch&v=WEx7TD1M6vU)

Na figura 5, observam-se ao lado direito do vídeo, os campos onde as legendas devem ser inseridas de acordo com os tempos de entrada e de saída sugeridos pelo próprio Editor. Esses tempos são marcados pela *Timeline* localizada abaixo do vídeo, cujos pontos mais altos correspondem às vozes dos falantes e os pontos mais baixos aos demais sons ambientes da cena. O *timing* sempre pode ser modificado caso se deseje ser ainda mais preciso.

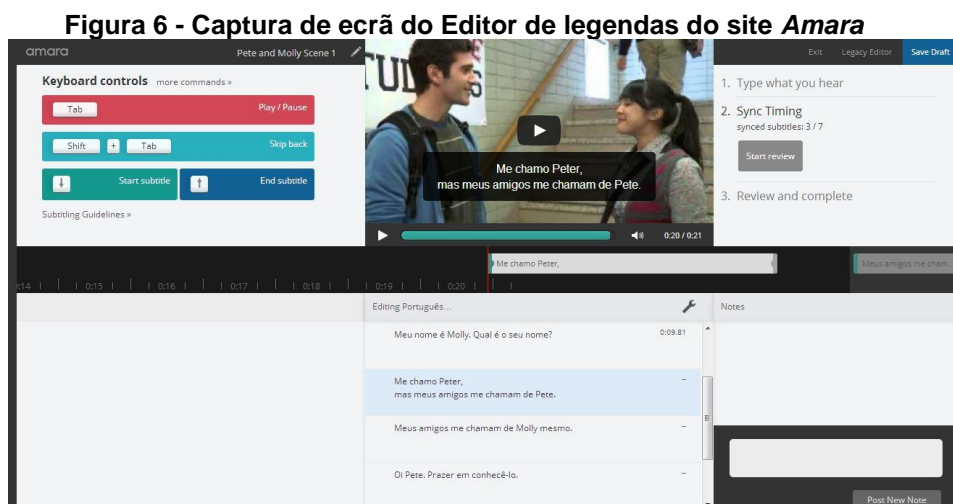
Ao que parece, tal prática parece estar funcionando muito bem conforme indicou o site *Todaytranslations* com a notícia de julho deste ano, intitulada *Crowdsourced subtitles – the future of YouTube?*, na qual foi divulgada que um dos novos recursos do *YouTube* vai propor que a tradução das legendas dos vídeos seja feita pelos próprios *viewers*:

Com mais de 6 bilhões de horas de vídeos sendo assistidos a cada mês no YouTube e 80% da audiência vindo de fora dos Estados Unidos, este novo recurso reconhece que nem todo mundo fala a mesma língua. O sistema de reconhecimento de fala e o de tradução automática já existem no YouTube, mas os fãs são as melhores pessoas para fazerem o trabalho. Em um futuro próximo, eles poderão enviar traduções em qualquer língua com base nas legendas já criadas, ajudando a aumentar ainda mais o número de visualizações.³⁴

(<http://www.todaytranslations.com/blog/crowdsourced-subtitles-future-youtube/>, tradução minha)

Os *crowdsourced subtitles* já são uma realidade em sites como o *Amara* - um projeto da organização sem fins lucrativos, Fundação de Cultura Participatória (*PCF* em Inglês), cujo objetivo é o de reduzir as barreiras da comunicação promovendo um ecossistema de mídia mais democrático - e o *TED* - uma plataforma cuja missão é divulgar ideias que mereçam ser espalhadas, por meio de conferências e palestras, gravadas e disponibilizadas gratuitamente na *Web*. Em ambas, os usuários da *Internet* podem participar como voluntários e legendar vídeos para diversos idiomas.

O *Amara* busca voluntários para trabalhar, individualmente ou em grupo, tratando dos mais variados assuntos tais como: acessibilidade, arte e cultura, educação, entretenimento, ativismo, ciência e tecnologia³⁵. A figura 6 mostra como é simples sua interface no processo de legendagem dos vídeos.



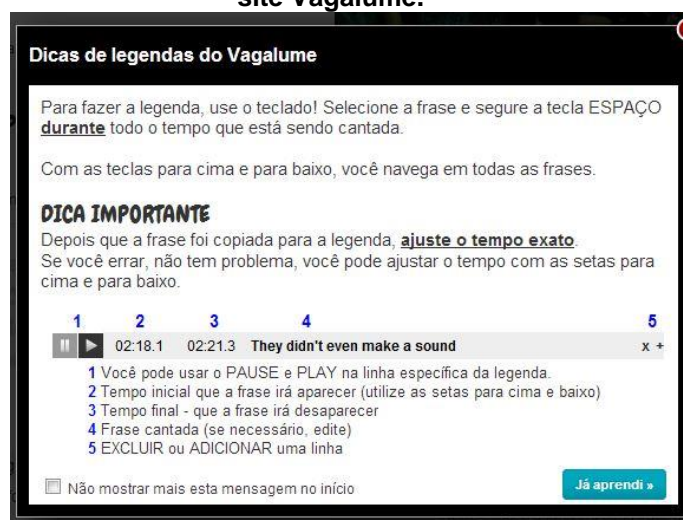
Fonte: (http://www.amara.org/pt/subtitles/editor/ON5xL8MrK8Xa/pt/#_=#)

³⁴ Tradução de: With over 6 billion hours of video being watched every month on YouTube and 80% of the traffic coming from outside the US, this new feature recognises that not everyone viewing videos speaks the same language. Automatic speech recognition and automatic translation on YouTube already exist, but your fans are the best people to do the job. In the near future, they will now be able to submit translations in any language based on the subtitles or captions you've created, helping you reach even more viewers.

O *TED* também possui um projeto de tradução livre³⁵, no qual voluntários podem legendar as palestras disponíveis no site (*TED Talks* em Inglês), permitindo assim que as ideias inspiradoras contidas nelas possam ultrapassar as fronteiras linguísticas e sejam ouvidas pelo mundo todo.

Outros sites, desta vez brasileiros, que também propõem algo similar são o Vagalume e o Letras.mus.br. Ambos são dois dos sites de letras de música mais acessados do Brasil, e já de muito tempo oferecem a opção de envio de letras e de suas traduções por seus usuários. A novidade das legendas surgiu após estes sites terem disponibilizado a visualização do clipe da música ao lado direito da letra. Vendo que isso de certa forma desviava a atenção dos que queriam prestar atenção ao clipe e acompanhar a letra ao mesmo tempo, ambos os sites introduziram recursos similares e de fácil uso através dos quais os próprios usuários pudessem inserir as legendas nos vídeos e assisti-los mais comodamente. Algumas das instruções básicas, apresentadas antes de se acrescentar a legenda ao vídeo no site Vagalume, podem ser vistas na figura 7:

Figura 7 - Captura de ecrã da mensagem apresentada antes do processo de legendagem no site Vagalume.



Fonte: (<http://www.vagalume.com.br/legenda/>)

Já nas figuras 8a e 8b, podemos ver como estão estruturadas, respectivamente, as interfaces do processo de legendagem no Vagalume e no Letras.mus.br:

³⁵ Disponível em: <<http://www.amara.org/pt/community>> Acesso em: 23 out. 2014

³⁶ TED Open Translation Project. Disponível em: <<https://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-open-translation-project>> Acesso em: 23 out. 2014

Figura 8 - Capturas de ecrã da interface dos editores de legendas do site Vagalume e Letras.mus.br



**Fontes: a) (http://app2.vagalume.com.br/subtitle_sync.php);
b) (http://letras.mus.br/contribuicoes/enviar_legenda/35632/)**

Muito provavelmente, essa prática de inserção de letras de música nos videoclipes tenha sido um dos pontos de partida para o surgimento e a consolidação de um dos objetos de estudo deste trabalho: os *lyric videos*.

Todas essas práticas mencionadas, que envolvem a participação ativa dos usuários da *Web* nos processos de legendagem e tradução, refletem a ideia de que "com a disseminação da tecnologia e a popularização dos suportes para criação e produção audiovisual, o público em geral tem mais facilidade de ter o acesso e pode ser um gerador de conteúdo." (JESUS, 2013, p.15).

Essa nova função assumida pelo usuário, lhe atribui um novo papel na sociedade contrastando-se com seu antigo papel de apenas consumista: o *prosumer*.

A partir das seguintes palavras de Santaella, podemos inferir que os *prosumers* são, atualmente, os grandes responsáveis pela imensa criação de audiovisual de forma amadora:

Nunca, em nenhum outro momento histórico da humanidade, houve tanta possibilidade de produção e socialização de narrativas audiovisuais como nos últimos anos. Sobretudo, de forma mais independente dos oligopólios midiáticos, e dos especialistas técnico-instrumentais em produção e veiculação audiovisual. (SANTAELLA, 2003, p.95, citada por JESUS, 2013, p.16)

Dessa forma, também estamos de acordo com o que afirma Maffesoli (2004, citado por JESUS, 2013, p.17) quando este destaca que "as pessoas produzem e veiculam seus conteúdos audiovisuais, assim como, manipulam os conteúdos da mídia clássica, interagindo umas com as outras e criando novas socialidades". Sendo assim, podemos ousar em dizer que a Tradução Audiovisual está passando por um processo de descentralização ou *desoligopolização* das práticas audiovisuais, ao mesmo tempo em que promove uma popularização e o acesso às

mesmas pelas culturas de massa.

Quem vê a facilidade e praticidade disponíveis hoje em dia, nunca imaginaria que para que legendas fossem inseridas em produções filmicas, antigamente, tivessem que recorrer a procedimentos óticos, mecânicos, térmicos e químicos na década de 30 ou à técnica a laser na década de 80, conforme são apontados por Ivarsson (2002). Isso só faz reforçar o quão decisivamente a tecnologia incide sobre os modos da TAV.

Concluimos assim, esse breve panorama de algumas das novas práticas da TAV no mundo atual, cujo objetivo era fazer uma sucinta descrição e organização de conceitos e de alguns de seus modos, justamente para uma contextualização antes de lidar e problematizar devidamente os objetos de estudo desta monografia nos capítulos subsequentes.

3 A ERA DOS LYRIC VIDEOS E DA TIPOGRAFIA CINÉTICA

Neste capítulo será feito um recorte do panorama dos objetos de estudo desse trabalho: os *lyric videos* e a tipografia cinética. Serão descritas suas características gerais, que os fazem pertencer a esta categoria, de maneira ilustrada para facilitar a compreensão de algumas particularidades, e, em seguida, se fará uma investigação mais detalhada paragonando-as com as considerações técnicas da legendagem, de acordo com Díaz-Cintas e Remael (2007) e outros teóricos, a fim de se elucidar a dúvida inicial deste trabalho.

3.1 RECORTE DO PANORAMA ATUAL

Para iniciarmos o estudo dos *lyric videos*, foi-se primeiramente atrás de conceitos e de trabalhos já realizados para que fosse possível prosseguir com a análise proposta na introdução desta monografia. Através de pesquisas na *Internet*, foi constatado que até o presente momento pouquíssimos trabalhos têm tratado do tema. Entre estes, estão 2 trabalhos acadêmicos feitos no Brasil.

Sendo assim, alguns dos conceitos e ideias apresentados por esses trabalhos não serão só retomados, como também discutidos e questionados, procurando na medida do possível complementa-los e redireciona-los aos objetivos estabelecidos aqui.

Uma das primeiras definições encontradas foi a fornecida pelo *English Wikipedia*: "Um *lyric video* é um vídeo no qual a letra da música é o elemento principal dele."³⁷. Ainda no Wikipédia, agora em versão de língua portuguesa, tem-se: "Os *lyric videos* são vídeos utilizados pelos artistas como forma de divulgação de uma música. Ele possui a letra da canção. [...]"³⁸. Ainda que um tanto superficiais e carentes de maior riqueza de detalhes, estas definições já esboçam um pouco o nosso objeto de estudo.

Outra definição encontrada, mas que não se aplica ao nosso estudo, é a do

³⁷ Tradução minha de: A lyric video is one in which the words to the song are the main element of the video. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Music_video#Lyric_videos> Acesso em: 1 set. 2014

³⁸ Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Videoclipe#Lyric_video> Acesso em: 2 out. 2014

termo semelhante *Lyrical music videos*, que foi empregado como forma de contrastar tipos de clipes musicais quanto a seu conceito. Segundo Corn e Woal (1987), estes apresentam símbolos audiovisuais, sem necessariamente possuírem um enredo discernível, através de conceitos abstratos e da expressão de sentimentos, opondo-se àqueles clipes que tem uma narrativa dramática. Os autores comparam este tipo de clipe a uma moderna corrente da poesia inglesa, o imaginismo, cujo emprego das imagens poéticas a distingue das demais.

Em 2010, Keazor e Wübbena mencionam o clipe produzido em 1987 por Bill Konersman da canção *Sign 'O' the Times* do cantor norte-americano Prince (figura 9) como sendo um dos "[...] vídeos antigos que já mostravam as letras da canção enquanto tentavam traduzi-la em padrões abstratos de luz e cores [...]"³⁹ (KEAZOR e WÜBBENA, 2010, p.20, tradução minha). A partir daí, temos indícios do que pode ter sido o primeiro *lyric video*.

Figura 9 - Frame do vídeo "Prince – Sign O' The Times" (1987).

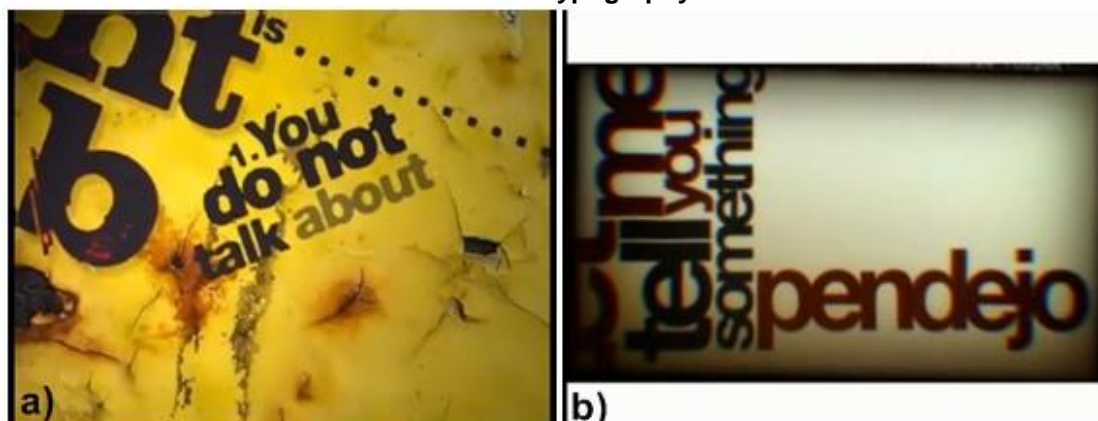


Fonte: (http://www.wat.tv/video/prince-sign-of-the-times-383q5_2hztv_.html)

Saindo um pouco do cenário musical, em 2008, algo que talvez tenha sido uma mera atividade feita por um grupo de estudantes universitários para um curso de Design, ao fim de cada semestre, acabou se tornando viral na *Web* a ponto de popularizar a técnica da tipografia cinética (*kinetic typography* em Inglês). Tais vídeos continham as transcrições das falas de personagens de um filme em uma cena relativamente curta, na qual as *legendas* se tornavam os protagonistas de todo o vídeo. Observemos alguns exemplos nas figuras 10a e 10b:

³⁹ Tradução de: [...] older videos which already showed the lyrics of a song while trying to translate

Figura 10 - Frames dos vídeos: "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography" e "The Big Lebowski Typography".

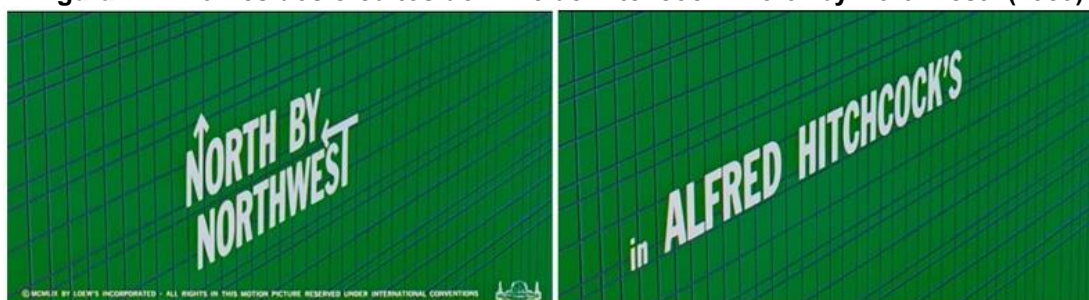


Fontes: 10a: (<http://www.youtube.com/watch?v=fbMa4MGFCOg>);
10b: (http://www.youtube.com/watch?v=rsucK43_DoM)

A figura 10a ilustra o diálogo de uma cena do filme *Fight Club* (1999) enquanto a figura 10b faz o mesmo com o filme *The Big Lebowski* (1998). Em ambos ocorre a tipografia cinética, através da qual são exibidos efeitos de *zoom-in*, *zoom-out*, rotação entre outros, enquanto as palavras tomam conta da tela de exibição de forma rápida e síncrona à sua enunciação pelas vozes dos atores da cena. Sendo assim, o áudio original permanece inalterado enquanto que o visual é substituído pela animação da transcrição dos diálogos na tela.

De acordo com o *English Wikipedia*, tal técnica se refere a "texto em movimento", e procura mesclar movimento e texto a fim de comunicar ideias e evocar emoções através de animações em vídeo⁴⁰. Embora pareça ser algo recente, por conta das possibilidades proporcionadas pelas tecnologias atuais, a tipografia cinética já era usada em aberturas de filmes da década de 60 para apresentar créditos e títulos de forma dinâmica (figura 11).

Figura 11 - Frames dos créditos do filme de Hitchcock "North by Northwest" (1959).



Fonte: (https://www.youtube.com/watch?v=xBxjwurp_04)

its music into abstract patterns of light and colors [...]

⁴⁰ Essas animações podem ser criadas por meio de diversos softwares de edição como Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Flash, Apple Motion, Maxor, entre outros.

O site especializado em serviços deste tipo, *KineticTypography.com*⁴¹, ainda aponta que um dos métodos de apresentação do texto, a tipografia fluida, permite que letras e palavras possam se esticar, deformar, desmontar e se remontar na tela. Dessa forma, o programa audiovisual que faz uso dela é capaz de causar reações empáticas em espectadores de todas as idades, raças e gênero. A mensagem transmitida consegue ser clara sem precisar dizer muito, sendo eficaz também ao fornecer conteúdo educacional justamente por lidar com as sensações ao invés de lidar com ações.

Segundo o site *Tubefilter* (2008)⁴², o pioneiro dessas animações foi Jarratt Moody com seu vídeo de tipografia cinética do diálogo de uma das cenas do filme *Pulp Fiction* (1994) (figura 12).

Figura 12 - Frame do vídeo: "Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=HoDJhlaX0LA>)

Levando em conta que esse filme foi um sucesso de público e crítica, os fãs, não só desse gênero de filmes, mas também de música, começaram a desenvolver seus próprios vídeos como forma de fazer tributo seja a uma cena específica adorada por muitos outros fãs ou a uma canção de um artista preferido. A partir daí, começaram a se tornar cada vez mais comuns os *lyric videos* amadores.

Pelo fato de não terem conhecimento avançado de edição de vídeo e, às vezes, da própria língua em que a canção é cantada, muitos desses *lyric videos* continham erros e consistiam apenas do texto da canção sobreposto a um *background*, geralmente preto ou de uma cor mais escura, contrastando com a cor da parte textual. De acordo com Tom Scott (2013)⁴³, muitas dessas produções amadoras se assemelhavam a um dos prováveis precursores dos *lyric videos* oficiais, produzido e

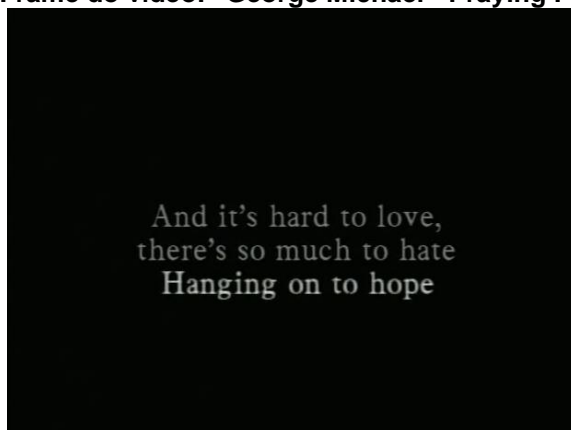
⁴¹ Disponível em: <<http://kinetictypography.com/2-ways-of-communicating-with-kinetic-typography/>> Acesso em: 31 out. 2014

⁴² Disponível em: <<http://www.tubefilter.com/2008/08/20/can-someone-please-create-a-typographic-web-series/>> Acesso em: 2 out. 2014

⁴³ Disponível em: <<http://www.tomscott.com/lyric/>> Acesso em: 1 set. 2014

lançado na década de 90, do cantor britânico George Michael (figura 13).

Figura 13 - Frame do vídeo: "George Michael - Praying For Time".



Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=goroyZbVdlo&feature=youtu.be>)

Essas produções amadoras eram intituladas de maneira variada. Entre as mais comuns destaque, além do título da canção seguido do nome do artista, o uso das expressões: *Lyrics*, *Lyrics on Screen*, *with Lyrics*, *w/ Lyrics* e *+ Lyrics*.

Em seu trabalho de conclusão do curso de Publicidade e Propaganda da Unifra, Rafael Jesus (2013) trata dos *lyric videos* sob um viés mais publicitário pelo fato deles funcionarem como ferramentas de divulgação de produtos à venda: a canção, o trabalho e a imagem do artista ou banda. Embora nosso foco aqui estabelecido seja outro, alguns dos pontos destacados por ele são de grande valia para este trabalho e serão citados apropriadamente ao longo da monografia.

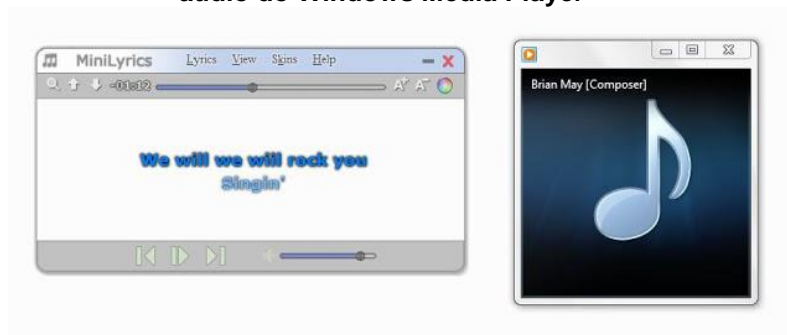
Para começar, Jesus (2013) diferencia os *lyric videos* do formato que o deu origem, o videoclipe, pela apresentação das letras na imagem em sincronia com a música. Segundo o mesmo, "vivemos em uma sociedade onde construímos representações para tudo. Construímos imagens para pensamentos, sensações e até mesmo para a música.". Sendo assim, "[...] a necessidade de se representar o imaginário, unida às possibilidades audiovisuais [...]" reforçam a relevância que o uso dos componentes imagéticos possui na sociedade hodierna (JESUS, 2013, p.8).

A partir daí, através das tendências e inovações geradas pelas mídias e tecnologias, é que o *lyric video* surge como sendo um novo formato estético do gênero de videoclipes (JESUS, 2013, p.21).

Jesus (2013) supõe que os *lyric videos* tenham relação com o formato *.lrc*: "acrônimo de três letras da palavra inglesa *lyrics* [...] [para o] formato de arquivo de computador que contém textos que são exibidos em sincronia com um arquivo de

áudio digital [...]."⁴⁴ (figura 14).

Figura 14 - Captura de ecrã do arquivo .Lrc sendo reproduzido em sincronia com o arquivo de áudio do Windows Media Player



Fonte: (<http://www.lyrics2mp3.net>)

Tal formato de arquivo, quando reproduzido, se assemelha muito ao famoso estilo *Karaoke*⁴⁵, o qual, de fato, pode ser considerado como verdadeiro precursor e ponto de partida dos *lyric videos*, por apresentar a letra da canção de forma síncrona à execução da melodia, característica essencial de um *lyric video*.

Outra característica marcante é a forma como o texto da canção é disposto em tela. Era muito comum que os primeiros *lyric videos* mostrassem a letra de modo estático, alternando-a apenas conforme fosse avançando a canção. Com o passar do tempo, foram sendo introduzidas novas imagens de fundo, em substituição aos primeiros *backgrounds* monocores sem imagem, que podem variar entre imagens do artista, imagem da capa do álbum ou single, capturas do videoclipe oficial antes deste ser lançado, e até elaboradas animações conforme foi analisado por Jesus (2013, p.32).

Tom Scott (2013) destaca que, além de seu custo de produção ser bem menor do que o de um videoclipe tradicional, o *lyric video* distingue o lançamento oficial dos vídeos feitos amadoramente. Uma das grandes diferenças percebidas entre os antigos vídeos feitos por fãs e os oficiais é, decerto, o uso da tipografia cinética e de muito outros efeitos especiais sofisticados tais como: *motion graphics*, *zoom-in*, *zoom-out*, efeitos de transição e muitas outras técnicas de computação gráfica. Tudo isso para apresentar os versos da canção ou da cena de modo dinâmico e

⁴⁴ Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Lyric_\(formato_de_arquivo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Lyric_(formato_de_arquivo))> Acesso em: 24 out. 2014

⁴⁵ Segundo o site Wikipédia: a enciclopédia livre: a palavra "caraoquê", na língua japonesa, é um substantivo formado pelas palavras kara (空, "vazia") e ōkesutora (オーケストラ, "orquestra") [e] [...] é um hobby de origem japonesa no qual as pessoas cantam acompanhando versões instrumentais de músicas famosas.

proporcionar uma nova forma de entretenimento aos espectadores.

Outra característica distinta é o fato de que as *legendas* podem ser inseridas ao vídeo por meio de softwares de edição de imagem/vídeo, ou então já serem partes físicas dele. Um exemplo destas últimas pode ser vista no trabalho prático realizado por estudantes do curso de Publicidade e Propaganda da Unifra, para a disciplina de Experimentações Audiovisuais. Na figura 15, dois projetores são usados para projetar, na lousa branca de uma sala escura, os trechos da letra impressos em transparências fílmicas colocadas sobre a mesa por dois estudantes, conforme a execução da canção.

Figura 15- Frames do vídeo: “Imagine Dragons - Radioactive (Lyric Video)”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=0SoB6cHqTpo>)

Além disso, é já comum encontrar *lyric videos* oficiais que fazem uso dessa técnica e, como se pode observar na figura 16, chegam a se aproximar bastante dos videoclipes em termos de produção.

Figura 16 - Frames do vídeo: “Katy Perry - Birthday (Lyric Video)”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=jqYxyd1iSNk>)

Ainda em seu trabalho, Jesus (2013) defende que os *lyric videos* configuram, dentre aquelas estabelecidas por ele, a categoria de *legendas* pelo fato dos versos

da canção serem apresentados inteiros na tela. Creio que, por conta da infinidade de possíveis combinações entre os elementos visuais e da diversidade de características dos *lyric videos* e dos vídeos de tipografia cinética, seja uma tarefa muito árdua tentar subdividi-los em categorias. Porém, no que diz respeito ao eixo de letra/texto apresentados nesses vídeos, é bem mais viável analisarmos-os, questionando-os e comparando-os a alguns dos conceitos da Tradução Audiovisual, visto que até o momento esse conteúdo textual vem sendo livremente chamado de *legendas*.

3.2 LEGENDAS OU NÃO?

Sendo assim, retornemos à questão inicial: se tratam mesmo de legendas? Para tentar respondê-la, façamos uso de alguns conceitos teóricos da área de Tradução e da TAV.

Para começar, tomemos a definição de texto audiovisual defendida por Chaume como

[...] um texto que se transmite através dos canais acústico e visual, e cujo significado se tem e se constrói a partir da confluência e interação de diversos códigos de significação, transcendendo o nível puramente linguístico.⁴⁶ (CHAUME, 2004, p.15, tradução minha).

Tanto os *lyric videos* quanto os vídeos de tipografia cinética parecem se encaixar muito bem em tal definição, já que ambos são transmitidos através do canal acústico, com a canção ou vozes dos atores da cena sendo reproduzidas; e também visual, com a letra da canção ou a transcrição dos diálogos sendo exibidos na tela de forma sincronizada ao áudio.

Além disso, Chaume ainda observa que o texto audiovisual é "uma construção semiótica composta por vários códigos de significação que operam simultaneamente na produção de sentido."⁴⁷ (CHAUME, 2004, p.19, tradução minha). Estes códigos de significação, juntamente com uma série de signos articulados e o modo como se

⁴⁶ Tradução de: [...] un texto que se transmite a través de dos canales de comunicación, el canal acústico y el canal visual, y cuyo significado se teje y construye a partir de la confluencia e interacción de diversos códigos de significación, no sólo el código linguístico.

⁴⁷ Tradução de: [...] un constructo semiótico compuesto por varios códigos de significación que operan simultaneamente en la producción de sentido.

organizam, resultam em um verdadeiro entrelaçado semântico a ser decodificado pelo espectador a fim de compreender o sentido de tal texto. No caso dos *lyric videos* e dos vídeos de tipografia cinética, a produção de sentido se dá de modo completo obrigatoriamente a partir da interação entre estes elementos, sendo que o visual depende do acústico, enquanto que o acústico possui maior autonomia, já que uma canção, por si só, é capaz de produzir sentidos e significados independentemente do visual.

Chaume (2004) especifica o texto audiovisual em relação a outros tipos de textos quando o contrapõe paradigmaticamente aos textos escritos e orais, embora esse, de certa forma, busque manter um equilíbrio entre estes dois últimos.

Em se tratando de comunicação e de TAV, é importante saber distinguir categorias comunicativas como canal, meio e código, já buscando aplicá-las aos nossos objetos de estudo. O canal de comunicação compreende o canal físico de percepção pelo qual os signos são transmitidos. Ele se divide em dois: o acústico e o visual. Já o meio, que corresponde ao suporte físico empregado para que a mensagem desses signos possa ser transmitida, é a tela de um computador ou de um dispositivo eletrônico qualquer que permita a reprodução de tais vídeos. Já os códigos de significação compreendem um número de signos adotados por uma comunidade cultural que possuam regras e convenções, os quais a depender do contexto, se combinam formando mensagens mais complexas. (CHAUME, 2004). Tais códigos, organizados em macro-códigos por Casetti e di Chio (1991 citados por CHAUME, 2004, p.18), podem ser tecnológicos, sonoros, visuais e sintáticos.

A combinação e a interação desses códigos através dos canais e dos meios mencionados atribuem uma complexa densidade de significados ao texto audiovisual por conta da sua configuração, de forma a singularizar a sua potencialidade semântica, justamente como acontece com os *lyric videos* e os vídeos de tipografia cinética.

Agora, tomemos como foco essa configuração textual, discutindo quais conceitos teóricos lhes são mais adequados.

Gambier menciona o termo *Screen texts* para se referir a "[...] documentos escritos ou orais exibidos em telas de TV ou de computador [...]"⁴⁸ (GAMBIER, 2003, p. 178, tradução minha). Segundo o mesmo, por conta de sua volatilidade na tela,

⁴⁸ Tradução de: [...] written or oral documents displayed on TV or computer screens [...]

tais textos teriam vida curta quando comparados a textos estáticos. No entanto, ele reforça que por serem frutos do meio eletrônico audiovisual multissemiótico, os *Screen texts* são caracterizados pela "[...] ubiquidade, portabilidade, flexibilidade e interatividade [...]"⁴⁹ (GAMBIER, 2003, p. 179, tradução minha).

Até aqui, tudo parece convergir. Mas e quanto a ser legenda? Vejamos algumas definições e discutamo-las. A primeira é de que as legendas sejam:

[...] traduções escritas condensadas de um diálogo original em forma de linhas de texto, geralmente posicionadas ao pé da tela. As legendas aparecem e desaparecem coincidindo com o tempo do diálogo original e quase sempre são adicionadas à imagem posteriormente como uma atividade de pós-produção.⁵⁰ (LUYKEN et al., 1991 citados por GEORGAKOPOULOU, 2009, p.21, tradução minha).

Essa acepção vai de acordo com as práticas dos *lyric videos* e dos vídeos de tipografia cinética apenas parcialmente. Nestas práticas, não há condensação do diálogo original: o texto chega mais próximo de ser uma transcrição que é apresentada sincronicamente ao áudio de forma não linear. Em outras palavras, o conteúdo textual se dispõe nos mais diversos cantos da tela, não limitando-se mais apenas à sua parte inferior.

Na figura 17, pode-se ver essa diferença na *legenda* do *lyric video* da canção *Guts Over Fear*. As sentenças da letra da canção de *rap*, tipicamente longas e rápidas, vão sendo mostradas na tela sem nenhum tipo de condensação do que é dito para o que é escrito, quando comparadas com o quadro 2 contendo a transcrição da letra até o trecho mostrado.

Figura 17 - Frames do vídeo: "Eminem - Guts Over Fear ft. Sia (Lyric Video)".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=iH0WwiQd5-I>)

⁴⁹ Tradução de: [...] ubiquity, portability, flexibility and interactivity [...]

⁵⁰ Tradução de: [...] condensed written translations of original dialogue which appear as lines of text, usually positioned towards the foot of the screen. Subtitles appear and disappear to coincide in time with the corresponding portion of the original dialogue and are almost always added to the screen image at a later date as a post-production activity.

Quadro 2 - Transcrição do trecho da letra de "Guts Over Fear"

[Sometimes I feel like all I ever do is find different ways] to word the same old song ever since I came along from the day the song [...]

Fonte: (<http://www.vagalume.com.br/eminem/guts-over-fear-feat-sia.html>)

Já na figura 18, pode-se observar como a letra aparece na tela nas mais diversas posições como a diagonal, central e vertical, o que diverge drasticamente da legenda convencional que é mostrada quase sempre na parte inferior da tela e, a depender da posição dos créditos da produção audiovisual, também na parte superior. Juntamente com a variação de posicionamento, se nota também que há uma quebra da linearidade inerente às legendas convencionais.

Figura 18 - Frames do vídeo: "Say Yes (Lyric Video) - Michelle Williams ft. Beyoncé and Kelly Rowland".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=stdPSPOejbw>)

Da mesma forma que não há condensação, também não ocorre a chamada reformulação de texto, justificada por Díaz-Cintas e Remael (2007) como sendo necessária, visto que espectadores de um programa precisam ter tempo suficiente para absorver o que é falado e ler o que está escrito no canto inferior da tela. Assim, espera-se que o espectador possa apreciar o conteúdo do programa audiovisual, as ações na tela e a trilha sonora tranquilamente.

Georgakopoulou concorda com Díaz-Cintas e Remael ao afirmar que "legendas são mais bem sucedidas quando não são percebidas pelo espectador. Para que isso seja alcançado, elas precisam cumprir certos níveis de legibilidade e ser tão concisas quanto necessário, a fim de não desviar a atenção do espectador do programa."⁵¹ (GEORGAKOPOULOU, 2009, p.21, tradução minha). Só que, no caso

⁵¹ Tradução de: Subtitles are said to be most successful when not noticed by the viewer. For this to be achieved, they need to comply with certain levels of readability and be as concise as necessary in order not to distract the viewer's attention from the programme.

dos *lyric videos* e dos vídeos de tipografia cinética, a situação é completamente a oposta: são as próprias *legendas* que se tornam protagonistas. Elas serão o elemento principal do vídeo juntamente com a canção ou o diálogo, mas não significa que serão os únicos a estarem presentes nele, podendo muitas vezes coexistir ao lado de outros códigos visuais.

Dentre as restrições de legenda *standard*, apontadas por Georgakopoulou (2009) como repetições, exclamações e interjeições, outra muito comum é a omissão a nível de palavra ou de frase. Díaz-Cintas e Remael (2007) afirmam que tanto a reformulação quanto a omissão são praticamente inevitáveis durante a legendagem, já que certas informações podem ser supridas com imagens, com o próprio contexto ou com uma fala que se repete constantemente; sem ser necessariamente através da legenda. Tanto nos *lyric videos* quanto nos vídeos de tipografia cinética, foi observado que o texto é regido pela letra da canção e pelo conteúdo da fala, respectivamente. Ou seja, é predominante que quase tudo que for cantado ou falado seja mostrado textualmente, tendo sua ideia ou mensagem reforçada através do uso da própria legenda (figura 19).

Figura 19 - Frames do vídeos: a) “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”, b) “Say Yes (Lyric Video) - Michelle Williams ft. Beyoncé and Kelly Rowland”, c) Eminem - Guts Over Fear ft. Sia e d) Ariana Grande - Baby I (Official Lyric Video).



Fontes:

- a) (<https://www.youtube.com/watch?v=u7WQGrZUdb0>);
- b) (<https://www.youtube.com/watch?v=stdPSPOejbw>);
- c) (<https://www.youtube.com/watch?v=iH0WwIQd5-I>);
- d) (https://www.youtube.com/watch?v=jSI4pu_w7SI)

Na figura 19a, a repetição da consoante "L" na expressão "at all", enfatiza o

momento de indecisão do ator enquanto fala da preocupação que se tem em um encontro romântico: beijar os lábios da garota ou não fazê-lo de modo algum⁵². Já na figura 19b, tem-se a prolongação do verbo "know" através da repetição da vogal "o", retratando a forma como o trecho "You know" é cantado. Na figura 19c, tem-se a exclamação "Ah" que, por meio de efeitos gráficos, treme rapidamente na tela, reforçando a alteração emotiva do *rapper*, perceptível através do tom de voz usado quando se exalta ao mencionar as pressões que sofre da mídia. E na figura 19d, a repetição da interjeição "Yeah" se dá conforme a mesma é cantada diversas vezes. Vale lembrar aqui que, embora sejam marcas de oralidade, elas são evitadas nas legendas convencionais a depender da sua relevância na construção do sentido dentro de uma determinada situação.

Díaz-Cintas e Remael dão atenção especial à importância da coesão e coerência das legendas, a fim de "[...] [conectar] a língua diretamente à trilha sonora e a imagens na tela, fazendo uso da informação por elas fornecida a fim de se criar um conjunto linguístico-visual coerente."⁵³ (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007, p.171, tradução minha), confirmando que a construção de significados se dá de forma conjunta e não isolada. Seguindo essa lógica, para reforçar ainda mais esses dois aspectos essenciais na legendagem, tende-se a prezar por uma estrutura clara, de forma que as legendas sejam semântica e sintaticamente autossuficientes, em um período de sentido completo (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007). Só que como nem sempre isso é possível, é comum ter de recorrer à segmentação e à quebra de linhas de acordo com considerações sintáticas e gramaticais. Essa preocupação deve-se ao fato de que a capacidade de memória de espectadores de qualquer faixa etária é limitada, e por isso busca-se evitar períodos complexos em uma legenda, o que só faz aumentar a dificuldade de acompanhar o texto (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2007).

Porém, nos nossos objetos de estudo, as noções da compreensão e da capacidade de memória dos espectadores são vistas de maneira completamente diferente, já que se acredita que com a nova forma de dispor o texto em tela, através de efeitos e animações, se esteja priorizando a facilitação da memorização do conteúdo por parte do espectador, como foi observado por Jesus (2013): "a

⁵² [...] or don't kiss them at all.

⁵³ [...] it connects language directly to the soundtrack and to images on screen, making use of the information they supply to create a coherent linguistic-visual whole.

animação usada [...] acaba proporcionando maior entretenimento ao espectador que acompanha a letra, além de contribuir ainda mais para sua compreensão e a memorização do verso.". Nesse caso, o fator da memorização se refere aos *lyric videos*, que divulgam canções de um artista, de modo a atrair e entreter o público, fazendo-o absorver o conteúdo textual da canção de maneira mais visual e lúdica. Já no caso dos vídeos de tipografia cinética, as animações feitas são geralmente de curtas cenas de filmes tidas como *épicas* por um público seletivo de fãs já conhecedor da fala dos personagens em questão. Sendo assim, o fator da animação do texto predomina apenas como uma forma de divertir esse público ao mesmo tempo em que se homenageia o memorável trecho do filme, sem necessariamente focar na compreensão dele em nível verbal.

Ainda no que diz respeito à capacidade de memória e à de se acompanhar o texto pelos espectadores, ressaltamos a lógica de muitos *lyric videos* e de vídeos de tipografia cinética atuais, que é a de exibir os períodos segmentados em *chunks*. Além da própria melodia da música, essa segmentação pode ocorrer seguindo verso por verso (figura 20a), palavra por palavra (figura 20b), ou intercalando-os durante a reprodução.

Figura 20 - Frames dos vídeos: a) "P!nk - True Love (Official Lyric Video)" e b) "Queen - I Want to Break Free (Official Lyric Video)".



Fontes: a) (<https://www.youtube.com/watch?v=c6vsHF3E9NU&spfreload=1>);
b) (<https://www.youtube.com/watch?v=WUOtCLOXgm8>)

Foi dito anteriormente que as legendas ideais buscam, através destas e de várias outras restrições linguísticas e técnicas, prezar pelo equilíbrio entre o mínimo esforço do espectador e do máximo efeito de compreensão do conteúdo audiovisual. Mas será que o *mini-max effect*, mencionado por Díaz-Cintas e Remael (2007), também pode ser aplicado aos *lyric videos* e à tipografia cinética já que estes têm sido muito bem recebidos pelo público em geral? Certamente, esse seria um questionamento interessante de ser desenvolvido para além desta monografia, em um futuro projeto

mais detalhado, envolvendo pesquisa de recepção, processos que requeiram tecnologias adequadas como o *eye tracking* e o *eye movement in reading*, e alguns subcampos da ciência cognitiva.

Continuando com as definições de legendas, tem-se também que elas são “[...] transcrições de diálogos de filmes ou da TV apresentadas simultaneamente na tela [...] [que] geralmente se constituem de uma ou duas linhas de tamanho máximo médio de 35 caracteres. Como regra geral, as legendas são colocadas na parte inferior da imagem, ou centralizadas ou alinhadas à esquerda.”⁵⁴ (GOTTLIEB, 1998, p.244-245, tradução minha). Até aí, temos claramente outra divergência além das já citadas. Como já foi mencionado, os *lyric videos* e a tipografia cinética buscam romper com a tradicional linearidade do texto em tela. Sendo assim, automaticamente cai por terra a necessidade de se estabelecer um número máximo de caracteres por linha, uma vez que a segmentação por verso ou por palavra predomina durante toda a exibição do programa audiovisual em questão.

Até agora, o que pôde ser observado a respeito dos *lyric videos* e da tipografia cinética é que estes fogem quase que completamente dos parâmetros das legendas ditas *standard* ou convencionais. Mas será que legendas são imutáveis? De acordo com Díaz-Cintas, não é bem assim quando ele nota que

[...] o mundo da produção audiovisual está em constante mudança, e os modos de tradução não estão congelados como alguns gostariam de acreditar [...] [sendo que] o modo que sofreu o maior crescimento, e que vai continuar a crescer no futuro próximo, é a legendagem.⁵⁵ (DÍAZ-CINTAS, 2003, p. 197-199, tradução minha).

O mesmo ainda sublinha que a tipologia clássica da legendagem também se encontra sob constante revisão.

A tipologia aqui referida compreende, em termos gerais segundo Gottlieb (1998), quatro classificações: duas destas distintas linguisticamente em legendas interlingual e intralingual, e outras duas, por questões mais técnicas, em legendas abertas e fechadas. Até o presente momento, nota-se que quando se trabalha com as noções de legendagem supracitadas, quase todas se referem ao processo de tradução

⁵⁴ Tradução de: [...] captions of film or TV dialogue, presented simultaneously on the screen. Subtitles usually consist of one or two lines of an average maximum length of 35 characters. As a rule, subtitles are placed at the bottom of the picture and are either centred or left-aligned.

⁵⁵ [...] the world of audiovisual production is constantly changing, and translation modes are not as set in stone as some would like to believe. [...] Nevertheless, the mode that has undergone the greatest growth, and that will continue to grow in the foreseeable future, is subtitling.

interlingual, ou seja, de uma língua para outra. No entanto, é extremamente importante não limitar o ato de traduzir a apenas uma de suas práticas. Sendo assim, já que todos eles são produzidos na mesma língua de partida do áudio, deveria a hipótese de que os *lyric videos* e a tipografia cinética sejam considerados atividades tradutórias cair por terra?

Para resolver essa dúvida, lembremo-nos da importante distinção feita por Jakobson (1959) dos tipos de tradução em: intralingual, interlingual ou intersemiótica.

Para começar, tem-se que a tradução intralingual, também chamada de *rewording*, é uma interpretação de signos verbais por outros signos dentro da mesma língua. Já a tradução interlingual, considerada por muitos como tradução propriamente dita, consiste na interpretação dos signos verbais por outros de outra língua. E por último, tem-se que a tradução intersemiótica ou transmutação é a interpretação de signos verbais por meio de signos não verbais. (JAKOBSON, 1959).

Com tais conceitos em mente, tenta-se agora confrontá-los com os objetos de estudo, a fim de se conseguir esclarecer as questões pertinentes.

Embora os *lyric videos* e os vídeos de tipografia cinética sejam feitos dentro da mesma língua de partida do áudio original, seguindo a lógica da tradução intralingual, estes não configurariam a categoria de legenda intralingual pelo fato de não serem uma reescrita, paráfrase ou reformulação do conteúdo textual em outras palavras como o processo de legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), o qual busca reorganizar o conteúdo dos diálogos, de modo mais adequado ao seu público específico, incluindo as informações paratextuais.

Já de imediato, poderíamos também excluir a possibilidade deles serem uma tradução interlingual, visto que até o presente momento *lyric videos* e vídeos de tipografia cinética têm sido produzidos apenas na mesma língua dos diálogos ou canções originais.

Ainda que a tradução interlingual seja a predominante entre as nomenclaturas do trabalho realizado pelo tradutor, a prática tradutória transpassa as meras barreiras linguísticas ao se chegar ao reino dos signos. Diz-se da tradução intersemiótica, uma reinterpretação de signos feita através de signos pertencentes a outro sistema sógnico. Por exemplo, vê-se a adaptação de uma obra literária para um filme ou para uma peça teatral, como uma transmutação do texto pertencente ao sistema de signos verbais escritos para o sistema de signos verbais visuais e auditivos.

Essa definição, até o momento, parece ser a mais adequada aos *lyric videos* e aos vídeos de tipografia cinética, visto que a produção destes envolve a utilização de mais de um sistema de signos.

Conforme aponta Gottlieb (1998), a legendagem (interlingual e intralingual), possui em sua composição um caráter semiótico por lidar com uma multiplicidade de canais comunicativos. Entre os canais envolvidos nesta tradução estão: o texto (visual verbal), fala (auditivo verbal), imagem (visual não verbal), música (auditivo verbal) e efeitos (auditivo não verbal).

Com isso, apesar de que pela lógica toda tradução audiovisual seja intersemiótica, não é sempre que podemos dizer o contrário. Isso é exemplificado no caso de uma animação muda a ser dublada, a qual, para Muñoz, não poderia ser considerada propriamente um modo de TAV, visto que no intercâmbio comunicativo não existem dois sistemas linguísticos diferentes (Muñoz, 1999 citado por CHAUME, 2004). Porém, esta poderia muito bem se encaixar como uma tradução intersemiótica, visto que a informação semiótica do texto original será traduzida em informação linguística (CHAUME, 2004).

Teríamos agora a confirmação do tipo de tradução mais apropriado aos nossos objetos de estudo? Se pensarmos em tradução no sentido de que a canção ou o diálogo funcionem como texto de partida (canal auditivo verbal) transmutando-se para o visual verbal como texto-destino, tem-se uma resposta afirmativa. Mas será que obteríamos a mesma resposta se considerássemos o texto de partida original como sendo as próprias legendas, as transcrições dos diálogos ou das letras das músicas (canal visual verbal) para o texto-destino ainda sendo parte do canal visual verbal (textos em tela)?

Tendo em vista tal raciocínio, Gonçalves (2011) sugere outro conceito:

Fazendo uma analogia com a tradução intralingual, pode-se imaginar que a tradução intra-semiótica seria a nomenclatura dada a um fenômeno existente no ambiente comunicacional que muito se assemelha à reformulação. Ela seria a tradução de uma linguagem em si própria, numa tentativa de melhor representar a mensagem a ser passada. Do mesmo modo que usamos a tradução na linguagem verbal para tornar seu conteúdo mais acessível ao leitor, sem, contudo, abandonar o sistema de linguagem no qual o texto-original se encontrava, podemos fazê-lo com outras e infinitas formas de linguagem. (GONÇALVES, 2011, p.7)

Segundo o mesmo, Eco (2007) reconhece a possibilidade de existência de

traduções que vão além da classificação de Jakobson:

Essa tríplice subdivisão abre caminho para muitas outras distinções. Como existe a reformulação no interior de uma mesma língua, assim também existem formas de reformulação (e rewording seria metáfora) no interior de outros sistemas semióticos, por exemplo, quando se transpõe de tonalidade uma composição musical. (ECO, 2007, citado por GONÇALVES, 2011, p. 7)

Para reforçar esta noção da tradução intrassemiótica, Gonçalves a justifica através de exemplos de como acontece com um resumo, com um dicionário monolíngue, e de quando uma mesma música é executada por dois intérpretes diferentes:

Porque há uma outra mensagem comunicativa, que possui alguma equivalência com a anterior, mas não é idêntica; [...]. Por se tratar de uma tradução, nos termos que a define Jakobson (substituição de um signo em outro em que se ache melhor desenvolvido), e por essa passagem se dar dentro de uma mesma linguagem, podemos inculcar nela a concepção de tradução intra-semiótica. (GONÇALVES, 2011, p.8)

Embora esta noção de intrassemioticidade tenha certa lógica e seja aplicavelmente geral, no que se refere à tradução de um signo pertencente a um sistema semiótico para outro signo dentro do mesmo sistema, não podemos desconsiderar o fato de que em relação aos nossos objetos de estudo, outras linguagens estão mais do que presentes, chegando a interagir e atuar diretamente na construção do sentido para o espectador. Sendo assim, admite-se a presença dos caracteres intralingual, intrassemiótico e intersemiótico, com predominância do último sobre os demais.

Quando retornamos à questão mais ampla se tais práticas se constituem de atividades tradutórias ou não, faço-me valer das palavras de Diniz (1995) que define a tradução como:

[...] um processo de transformação de um texto construído através de um determinado sistema semiótico em um outro texto, de outro sistema. Isso implica em que, ao decodificar uma informação dada em uma "linguagem" e codificá-la através de um outro sistema semiótico, é necessário mudá-la, nem que seja ligeiramente, pois todo sistema semiótico é caracterizado por qualidades e restrições próprias, e nenhum conteúdo existe independentemente do meio que o incorpora. Esse conteúdo não pode, por isso, ser transmitido, ou traduzido, ou transposto, independentemente de seu sistema semiótico. Numa análise de tradução, não podemos, portanto, restringir-nos aos sistemas como produtores de signos [...] e à sua

equivalência. É preciso levar em conta também os aspectos que, em ambos os sistemas, moldam a experiência do espectador e sua equivalência. (DINIZ, 1995, p.1003)

Dentro dessa conjuntura, os *lyric videos* e os vídeos de tipografia cinética podem sim ser considerados como traduções, desde que sejam levados em conta: sua inerente intersemiotividade já mencionada, sua conexão com o texto de partida, ou seja, a capacidade de manter um diálogo com os signos do texto do(s) primeiro(s) sistema(s), e seus objetivos dentro de seus respectivos contextos comunicativos.

Sendo assim, diante do fato delas serem *Screen Texts*, manterem sincronia do texto com o áudio, e o mais importante: o de possuírem em sua composição um caráter semiótico; veem-se condições favoráveis o suficiente para se considerar que a configuração textual dos *lyric videos* e dos vídeos de tipografia cinética, a qual temos nos referido durante todo o trabalho, seja sim um novo tipo de legenda. A legenda profissional (interlingual ou intralingual) conhecida por todos, por si só, já possui um caráter semiótico por ter de lidar com o equilíbrio do canal auditivo verbal e não verbal (diálogo, vozes ao fundo e às vezes letras de canções) para o canal visual verbal (títulos sobrepostos e signos escritos na tela) (GOTTLIEB, 1998). O que dizer então de uma legenda que seja capaz de lidar não só com estes canais, mas também com o canal auditivo não verbal (música, efeitos sonoros e sons naturais), de forma mais explícita, e o canal visual não verbal (composição de imagem e fluxo)? À tal legenda, ousou atribuir uma nova natureza: a multissemiótica.

Reconheço aqui, que se deve, porém, ter atenção redobrada quanto à tendência de se criar novas classificações dentro da área de tradução em relação às ciências comunicativas, visto que se corre o risco de se ter inúmeras nomenclaturas, muitas vezes desnecessárias, bem como o perigo de se generalizar ao tentar organizá-las em categorias. Gonçalves compartilha do mesmo pensamento ao dizer que "qualquer incursão nesse terreno deve ser precedida de uma análise cuidadosa." (GONÇALVES, 2011, p.10).

Tendo dito isto e pensando justamente na necessidade de um estudo mais cuidadoso, daremos prosseguimento no próximo capítulo a uma análise mais detalhada de alguns exemplos nos quais essas legendas multissemióticas agem como tais.

4 UMA ANÁLISE DAS LEGENDAS MULTISSEMIÓTICAS

Entende-se por semiose, em termos peirceanos bem gerais, o processo de significação e entendimento de signos de várias naturezas, que está por sua vez atrelado a diferentes sistemas de linguagem, ultrapassando assim, o mero nível linguístico.

Partindo deste conceito, tem-se que a junção desses diversos sistemas de linguagem verbal e não verbal dá origem à multissemiose e, conseqüentemente, ao texto multissemiótico, que é defendido por Kleiman (2008), já que:

[...] o texto comum na mídia hoje utiliza todo tipo de linguagem (verbal e não verbal) sejam desenhos, fotos, artes gráficas em geral; por isso ele é um texto multissemiótico, dado que faz uso de diversos elementos portadores de sentido: letras, cores, imagens, gestos; ou multimodal, já que neles encontramos modalidades de linguagem verbal (oral e escrita) e não verbal. Não é apenas a linguagem verbal que contribui para a interpretação; a imagem também é uma forma de expressão e de comunicação muito poderosa. (KLEIMAN, 2008, p.13)

Seguindo essa lógica, foi considerado no subcapítulo anterior que a configuração textual dos *lyric videos* e dos vídeos de tipografia cinética pudesse ser chamada de legenda multissemiótica. Sendo assim, seguirá aqui uma análise de alguns exemplos nos quais tais legendas exerçam um papel diferente daquele das legendas convencionais, além de examinar elementos que lhes sejam adjacentes e que influenciem na eficiência da mensagem visual. Para tal, serão levadas em consideração algumas das técnicas visuais, combináveis e interagentes na utilização compositiva, apontadas por Dondis (2003).

Contudo, deixo claro que não se objetiva fazer uma análise seguindo à risca a semiótica peirceana dado que, por conta de seu complexo grau de abstração, generalização e sistematização teórica, nos vemos limitados para desenvolvê-la em tal ponto da monografia, uma vez que os escopos aqui pretendidos já foram estabelecidos na introdução. No entanto, admite-se a importância e relevância de fazê-la futuramente, já que possibilitaria um estudo mais aprofundado dos signos e dos demais elementos aqui considerados.

Foram selecionados 8 vídeos, nos quais 4 são *lyric videos* e os outros 4 são tipografias cinéticas feitas a partir de curtas cenas de filmes. O critério de escolha foi

o de que, neles, as legendas fossem além da função das legendas *standard*, demonstrando algumas das características listadas nos subcapítulos anteriores e reforçando a sua natureza multissemiótica.

4.1 FIREFLIES

O primeiro *lyric video* a ter suas legendas analisadas é o da canção *Fireflies*, retirada do terceiro álbum de estúdio *Glassheart* da cantora britânica Leona Lewis, lançada em 2012.

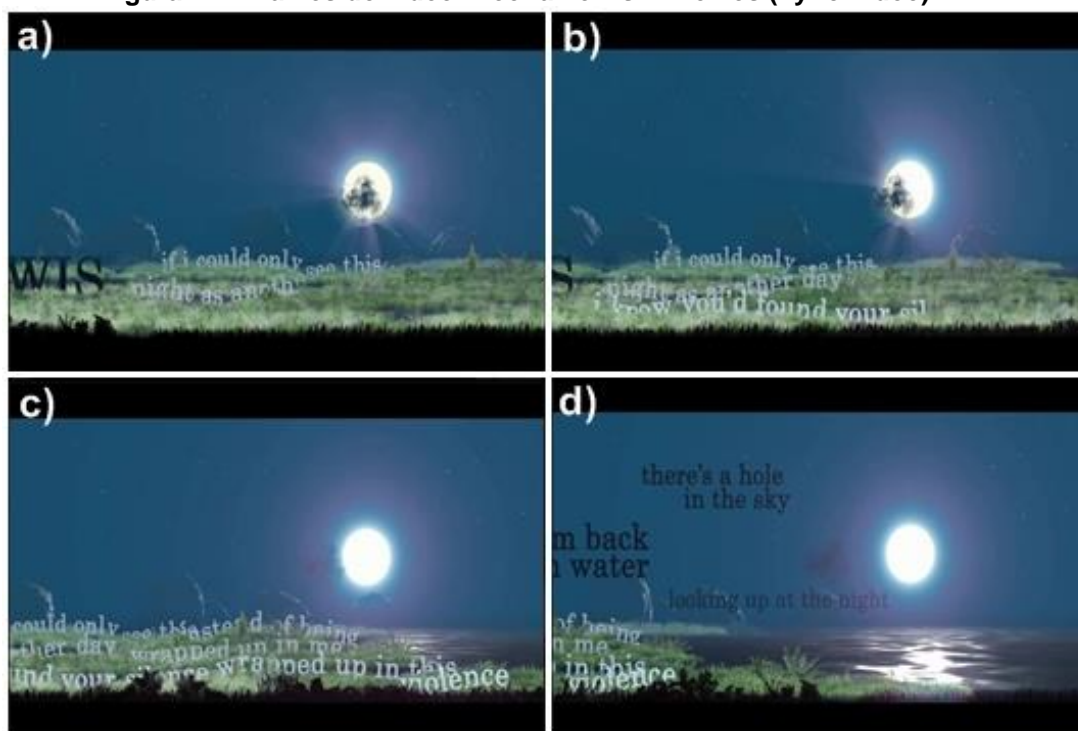
A canção, uma balada romântica do gênero *R&B*, conta a história de um eu-lírico que confessa sentir falta de seu amor, e por causa disso encontra-se abatido, incrédulo em relação à vida e atordoado a ponto de não saber mais discernir os dias das noites. No decorrer da canção, dá-se a entender que o ente querido foi morto envolto em chamas, como em um incêndio, e que provavelmente este foi presenciado pelo primeiro. A canção termina com o eu-lírico lamentando a perda dele enquanto admite, repetidamente, estar tendo visões de vaga-lumes ao olhar para o céu, associando tal brilho ao clarão do fogo, possivelmente, por esta ter sido a última forte impressão registrada em sua memória.

A imagem de fundo do *lyric video* é o de um ambiente natural coberto por relva sob uma noite de luar estrelada. Durante todo o vídeo, há um movimento de câmera da direita para a esquerda que acompanha o ritmo lentamente. No entanto, as legendas aparecem no sentido oposto, da esquerda para a direita, influenciadas certamente pela tradição ocidental de se ler e escrever em tal sentido, já que tal faculdade mental se concentra no hemisfério esquerdo do cérebro. Dondis (2003) aponta que a zona inferior esquerda de qualquer campo visual tende a ser a mais privilegiada pelo olho humano, e é justamente dessa área que a legenda surge (figuras 21a e 21b).

As legendas aparecem conforme a letra é cantada, e permanecem sobre a grama até que o movimento de câmera da direita para a esquerda não as deixe mais visíveis na tela. À medida que as legendas vão surgindo, é visível a noção da profundidade, técnica visual que consiste no uso da perspectiva pela reprodução dos efeitos de luz e sombra. Para reforçar ainda mais essa noção, os versos, neste

trecho, são segmentados em basicamente três planos: o mais longe (próximo aos rochedos), o intermediário (situado ao centro da relva), e o último ao pé da tela (área mais próxima ao espectador). Estes três planos e as lacunas entre eles vão sendo preenchidos pelos versos restantes, o que causa a leve impressão de complexidade e instabilidade (figura 21c). Visualmente falando, Dondis (2003) atribui a essa tensão visual, a noção de composição exagerada, distorcida e, conseqüentemente, mais emocional. Isso dialoga bem com o contexto da canção e o estado emocional do eu-lírico.

Figura 21 - Frames do vídeo "Leona Lewis - Fireflies (Lyric Video)".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=z5W-NkFxS-Y>)

Em termos de cores, a legenda apresenta-se em cor branca luminosa que, ao mesmo tempo, sugere um reflexo do brilho da Lua e se contrasta com o verde da grama e o escuro da noite, mantendo-se bem visível ao espectador.

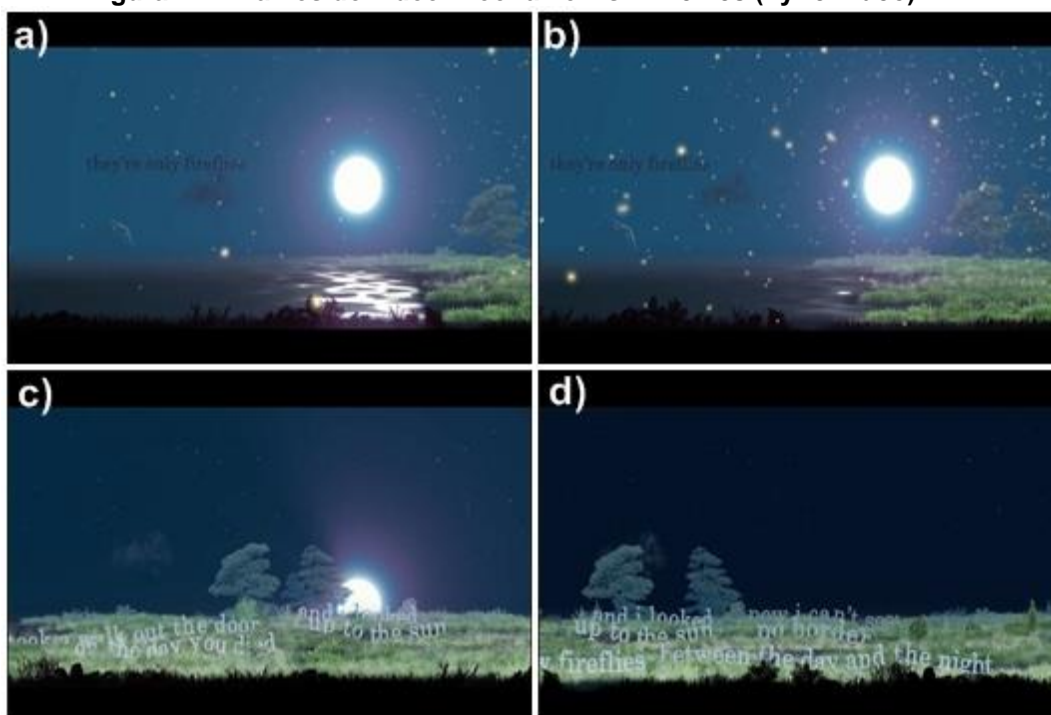
No trecho "There's a hole in the sky", a legenda, agora em azul mais escuro que o do céu, remete à própria Lua, que na fase cheia demonstra um aspecto circular, semelhante ao de um buraco luminoso (figura 21d). Dondis (2003) afirma que às formas básicas se associam certas percepções psicológicas e fisiológicas. No caso do círculo, predomina a percepção de infinitude e de calidez. Calidez, em seu sentido figurado⁵⁶, passa a ideia de entusiasmo excessivo ou de algo que expressa

⁵⁶ Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/calido/>> Acesso em: 2 nov. 2014

uma paixão intensa ardente. Relacionando-o ao conteúdo da canção, é como se o eu-lírico se sentisse imerso na escuridão, sem seu amor por perto, e buscasse esse *buraco* como quem busca a saída de um túnel escuro. Tem-se assim esse *buraco*, representado pela forma circular, como uma esperança de encontrar seu amado e de demonstrar-lhe tudo o que sente.

Ainda ao centro da tela, os versos "Don't believe in the sun" e "Or the night time skies" pairam sobre a água e são sucedidos por "They're only fireflies" que vem acompanhado por uma nuvem de vaga-lumes (figura 22b).

Figura 22 - Frames do vídeo "Leona Lewis - Fireflies (Lyric Video)".

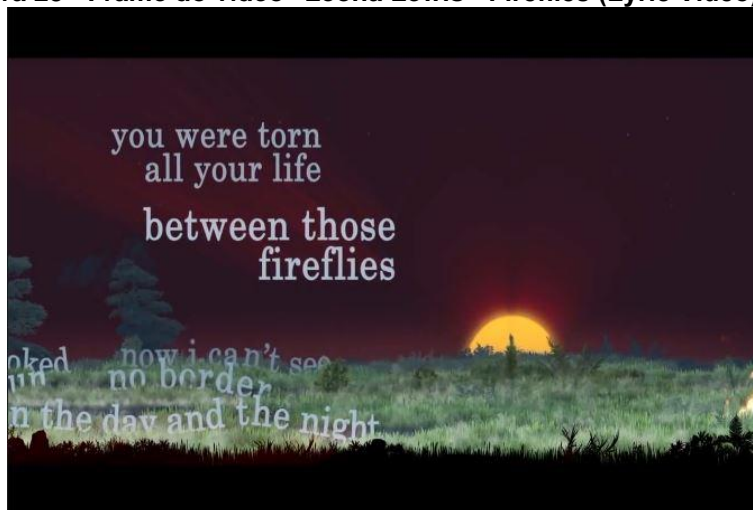


Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=z5W-NkFxS-Y>)

Na segunda parte da canção, as legendas se reapresentam mais uma vez como no início da canção. Enquanto o eu-lírico continua sua busca por seu amado, os versos "Took a walk out the door/ On the day you died/ And I looked up to the sun" trazem a noção de morte e de impossibilidade de se encontrar esse amor. Visualmente, isso é reforçado pelo movimento vertical do pôr-da-Lua (figuras 22c e 22d). Já os versos "Now I can't see no border/ Between the day and the night" falam do quão abatido esse eu-lírico se encontra com a morte do amado, a ponto de não conseguir mais distinguir o dia da noite. Esses versos são seguidos por "You were torn all your life/ Between those fireflies", em legendas mais uma vez de cor clara, só que sobre o escuro do céu, contrastando-se com o mesmo.

A partir deste momento, o sol aponta no horizonte e surge trazendo consigo um matiz avermelhado a todo o campo visual (figura 23). Aqui, temos a percepção de que o movimento de câmera, da direita para a esquerda, sugere a noção de tempo como sendo cronológico, o que é confirmado pela sucessão da noite pelo dia.

Figura 23 - Frame do vídeo "Leona Lewis - Fireflies (Lyric Video)".

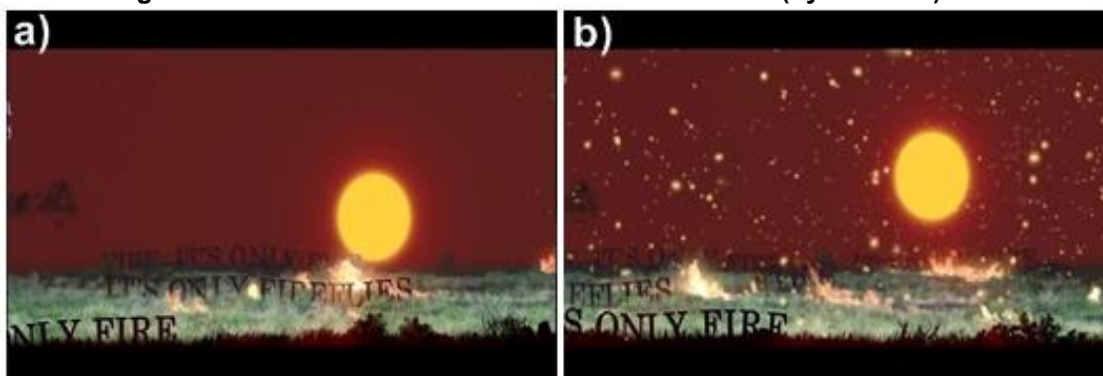


Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=z5W-NkFxS-Y>)

O refrão, que consiste na repetição de que "são apenas vaga-lumes", reforça a hipótese de que o eu-lírico perdeu seu amor em algum incidente envolvendo o fogo (lhe foi tirada a vida entre aqueles vaga-lumes⁵⁷), na qual a palavra em Inglês para vaga-lume permite um jogo de palavras entre o inseto que emite luz fosforescente (Firefly) e a palavra fogo (Fire). Intersemioticamente, essa tradução foi feita não só pela presença do Sol, sinônimo de calor e fogo, e pela adição de efeitos gráficos que simulem o fogo alastrando-se pela grama e os vaga-lumes tomando conta de toda a área visual, mas também pelas próprias legendas (figuras 24a e 24b). Neste momento, elas passam a ter uma cor avermelhada em tom mais escuro, próximo ao da madeira. Tal associação da cor ainda abre espaço para a noção de que a madeira é um combustível sólido, e de que se espera o seu imediato processo de combustão quando este se encontra em meio às chamas. Além disso, as legendas, que durante quase todo o vídeo se apresentavam com letras minúsculas, agora são mostradas com letras maiúsculas, justamente no trecho de maior carga emocional da canção: o refrão. Dondis (2003) relaciona que o tamanho, a depender do objetivo e do significado, seja essencial na estruturação da mensagem visual. Comparando-se as legendas das figuras anteriores com as da figura 24, nota-se visualmente a

ênfase que se dá a tal trecho, que é cantado de modo mais emotivo que os demais, através do uso da fonte em caixa-alta e também do efeito óptico de estarem queimando.

Figura 24 - Frames do vídeo "Leona Lewis - Fireflies (Lyric Video)".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=z5W-NkFxS-Y>)

Dessa forma, as legendas passam a exercer uma interação com o próprio conteúdo visual, sendo funcionais não só a nível verbal, mas também a nível visual, agindo como verdadeiras intensificadoras de significados por meio da confluência que estas mantêm com os demais elementos visuais e sonoros, e da consequente cadeia de associações possíveis através dela. Sendo assim, é mais do que justo atribuir a essas legendas o caráter multissemiótico.

4.2 FIGHT CLUB

O segundo vídeo a ter suas legendas analisadas é o da tipografia cinética criada para uma das cenas de *Fight Club*, filme norte-americano do gênero drama lançado em 1999, estrelado por Brad Pitt, Edward Norton e Helena Bonham Carter.

O filme, em linhas gerais, traz o protagonista como sendo um *homem comum* que anda entediado com o seu trabalho de classe média na sociedade americana, que decide formar o *clube da luta* com o auxílio de um vendedor de sabonetes, e acaba se envolvendo com uma mulher provocante.

A tipografia cinética feita pelo usuário *jh2099*, do *YouTube*, se refere à popular cena do filme em que o vendedor de sabonetes, interpretado por Brad Pitt, apresenta aos membros recém-chegados as oito regras do clube.

⁵⁷ You were torn all your life between those fireflies

Tendo em mente esse contexto, a imagem de fundo de paredes com pintura descascada, cheia de rachaduras e manchas de sangue, predominante em todo o vídeo, ilustra bem o ambiente dentro do qual se espera que um clube de luta desse tipo esteja localizado: um lugar abandonado de atmosfera sombria, com pouca iluminação, possivelmente situado nos subterrâneos da cidade, reforçando a noção de clandestinidade (figura 25a).

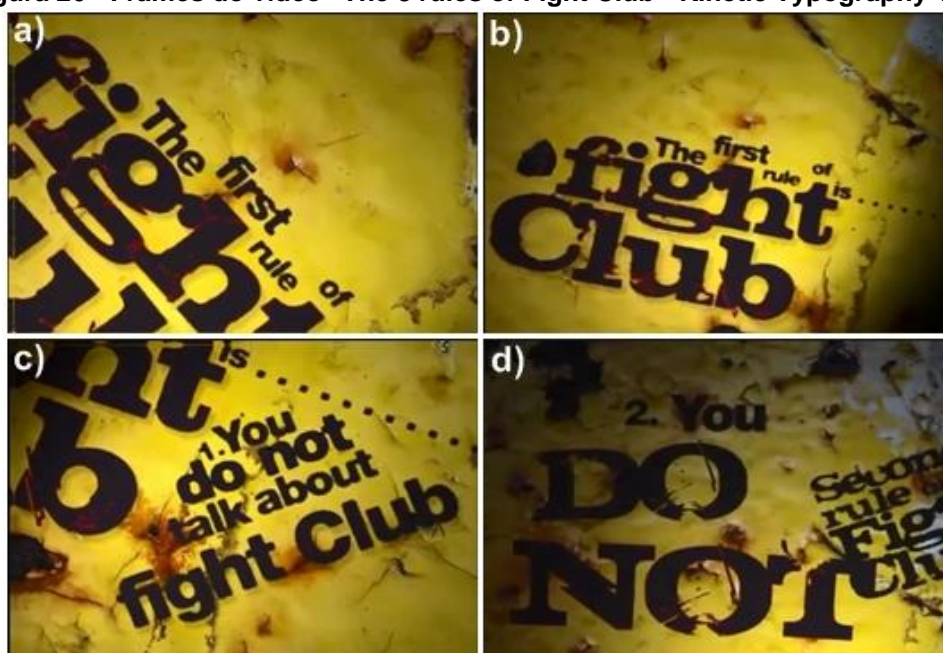
Figura 25 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=fbMa4MGFCOg>)

As legendas desse vídeo se apresentam em duas cores: preto e vermelho. A cor predominante, o preto, imediatamente se destaca da cor amarela da parede pintada descascada, tornando as legendas suficientemente visíveis ao espectador, embora se possa inferir que o discurso esteja acontecendo em um local de iluminação precária (figura 25b). Aliada à cor escura, é perceptível também a questão da textura, elemento visual que “[...] se relaciona com a composição de uma substância através de variações mínimas na superfície do material.” (DONDIS, 2003, p.70-71). Nas legendas, essa textura é reconhecível pelas breves falhas e borrões visíveis na cor preta de algumas das letras (figuras 26b e 26d), dando a impressão de terem sido pintadas sobre a superfície das paredes do clube de luta, o que se pode associar à prática da pichação, ato de escrever sobre muros e fachadas de edificações usando tinta em *spray* aerossol, reforçando a noção de ilegalidade de todo o evento.

Figura 26 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=fbMa4MGFCOg>)

O modo de exposição dessas legendas é mais dinâmico que os da análise precedente, com as linhas do discurso sendo exibidas em efeitos de animação capazes de fazê-las girar dentro de um raio máximo de até 90° para a esquerda ou direita, permanecendo quase sempre próximo ao campo visual central (figura 26a). As legendas vão aparecendo conforme vão sendo enunciadas e, como observado na última análise, seguem o padrão de leitura e escrita ocidental, da esquerda para a direita. Contudo, quanto à zona de onde elas surgem, observou-se uma variação entre os campos superior e inferior esquerdos. Esse movimento dinâmico das legendas, resultante da ausência de equilíbrio linear, é mencionado por Dondis como uma “formulação visual extremamente inquietante e provocadora” para o espectador (DONDIS, 2003, p.141).

Em alguns momentos, as legendas se organizam em forma similar à de um triângulo (figura 26c). Para Dondis (2003), a forma triangular é sinônimo de ação, conflito e tensão, características bem adequadas ao contexto da cena.

Seguindo a lógica, já mencionada, da relevância do tamanho, a depender do objetivo da mensagem visual, tem-se aqui, durante a linha "You do not talk about fight club", a ênfase da voz do personagem ao afirmar pela segunda vez a regra de não se conversar sobre o clube de luta em quaisquer circunstâncias fora dali, representada visualmente através das legendas em caixa-alta que tomam,

consideravelmente, boa parte da tela (figura 26d).

A partir da segunda regra, a cor vermelha passa a ser usada como forma de chamar ainda mais a atenção do espectador, conforme o locutor retoma informações já mencionadas e outros detalhes aos quais se deve prestar extrema atenção.

Figura 27 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=fbMa4MGFCOg>)

Na figura 27a, a fim de reforçar ainda mais a mensagem, a letra "o" da palavra "Stop" foi estilizada de modo que se assemelhasse à placa de trânsito, universalmente convencionalizada para indicar que não se deve seguir adiante. Já na figura 27b, a palavra "Over" aparece estilizada de forma similar a de um carimbo de reprovado ou rejeitado. Em ambas, a cor vermelha traz um forte significado de negação e de término, o que dentro desse contexto sugere que não existam exceções em tal regulamento, dando a entender que caso este venha a ser quebrado, o caminho de quem não cumprir essas regras acabará ali mesmo, aludindo à expulsão do clube ou a severas punições.

Ainda na mesma regra, "Someone yells stop, goes limp, taps out, the fight is over", temos as expressões "começar a mancar" e "apagar" sendo traduzidas intersemioticamente pelas próprias legendas, através de animações que simulem os movimentos de "mancar" (figura 28a) e o desvanecer do *phrasal verb* "apagar", com o sentido de desmaiar (figura 28b).

Figura 28 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=fbMa4MGFCOg>)

Já na quarta regra, "Only two guys to fight", a mensagem é mais uma vez passada de maneira eficaz pelas legendas visualmente. A palavra "guy" aparece duplicada e parte dos dois extremos do eixo horizontal em alta velocidade (figura 29a), de modo a colidir com sua contraparte ao alcançar o centro da tela (figura 29b), caindo logo em seguida, devido à força do impacto, para um campo inferior da tela não mais visível ao espectador. Assim, foi possível representar a noção de combate justo, como sendo aquele travado entre apenas dois lutadores, através do choque de duas palavras que levam consigo a carga semântica de "cara" ou "rapaz".

Figura 29 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=fbMa4MGFCOg>)

Na sexta regra, mais uma vez temos a noção da cor e do tamanho da fonte das legendas como sendo expressivos na eficiência da mensagem visual quanto à proibição do uso de camisas e sapatos durante uma briga (figuras 29c e 29d).

Na sétima regra, "Fights will go on as long as they have to", a expressão "as long", que carrega em seu núcleo o adjetivo "longo", tem seu significado ampliado pelo efeito gráfico que a permite esticar-se indefinidamente, intensificando ainda mais a duração indeterminada das lutas, a qual dependerá exclusivamente da energia e resistência físicas dos lutadores (figuras 30a e 30b).

Figura 30 - Frames do vídeo "The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=fbMa4MGFCOg>)

Finalmente a oitava regra, que diz que "caso seja a primeira noite de alguém no clube da luta, é obrigatório que se lute", busca unir a semiótica sonora com a visual através das legendas (verbal) por meio do efeito de agitação delas (figura 30c e 30d). Esse efeito aplicado nas legendas ilustra o burburinho feito pelos membros do clube que demonstram entusiasmo e excitação em fazer parte dele. Tal recurso visual é bem acentuado ao final do vídeo, porém se prestarmos atenção, notaremos que ele se encontra presente durante toda a reprodução do vídeo de forma bem mais sutil. Isso sugere a apreensão e nervosismo desses novos membros antes da primeira luta, ao mesmo tempo em que proporciona aos espectadores uma sensação similar.

4.3 WEDDING CRASHERS

As próximas legendas analisadas são de uma cena do filme *Wedding Crashers*, comédia norte-americana estrelada por Owen Wilson e Vince Vaughn em 2005, que interpretam dois amigos solteiros que entram de penetas em festas de casamento apenas como forma de conhecer mulheres novas e ter relações com elas, sem

firmar nenhum tipo compromisso sério.

A cena, a partir da qual foi feita a tipografia cinética pelo usuário do *YouTube* *Brian Cain*, é o momento em que é proposto a um dos protagonistas a oportunidade de conhecer a garota ideal. Enquanto diz não se sentir nem um pouco animado ao se imaginar forçado a ir para um encontro com alguém, ele discorre de maneira loquaz e ininterrupta sobre as inseguranças que lhe vêm à mente ao pensar em tal situação.

Figura 31 - Frame do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=u7WQGrZUdb0>)

A primeira linha da legenda, em verde, é a da afirmação de que uma forte pretendente para um encontro às cegas seja a garota ideal para ele (figura 31). A partir desse momento, a resposta dele, por ser muito veloz e exaltada, aparece em linhas que se sucedem rapidamente por meio de efeitos gráficos de movimento rotatório para a esquerda e para a direita (figura 32). Como já foi dito em análise anterior, essa instabilidade é sinônimo de inquietude e busca justamente ganhar a atenção do espectador.

Figura 32 - Frames do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=u7WQGrZUdb0>)

Diferente dos outros vídeos, dessa vez a imagem de fundo é mais neutra com um tom amarelado claro, dando maior destaque às legendas, as quais se tornam as verdadeiras protagonistas durante esta tipografia cinética. O fato da fala ser longa e acelerada é um fator importante a ser levado em consideração para a escolha de um fundo mais neutro, já que o espectador não teria tempo suficiente para absorver toda a informação visual e assimilar a linguagem verbal.

Dondis afirma que "o olho explora continuamente o meio ambiente, em busca de seus inúmeros métodos de absorção das informações visuais." (DONDIS, 2003, p.81) e que partindo da convenção formalizada da leitura, tende-se a seguir uma sequência organizada. Nessa tipografia cinética, porém, há uma quebra dessa sequência organizada, deixando de ser linear e passando a ter mais dinamismo. Dessa forma, convida-se o espectador a fazer um esforço extra para seguir sua nova lógica de lê-las na tela, quase como um desafio mental.

Na figura 33, as legendas para "forced awkward situation that people like to call dating" são reforçadas por um efeito gráfico complementar, no qual uma toalha é estendida e pratos, taças e um vaso de flores são postos sobre a palavra "dating", de modo a ilustrar bem a noção de um encontro romântico.

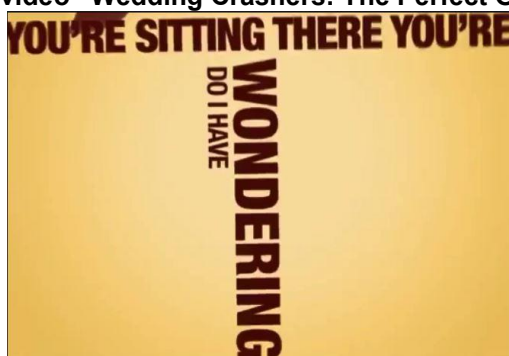
Figura 33 - Frames do vídeo "Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=u7WQGrZUdb0>)

Já nas legendas sucessivas, temos a exploração do eixo vertical contrastando-se com as linhas horizontais que dominam a maior parte do vídeo. Para tal, se fez o uso das próprias legendas "You're sitting there you're" no eixo horizontal superior e "Wondering" no eixo vertical central, dividindo o campo visual em dois hemisférios, similar à forma da letra "T" (figura 34). Tem-se neste momento, uma breve ideia de equilíbrio. A falta deste é apontada por Dondis (2003) como um fator de desorientação, e é justamente isso que acontece em seguida.

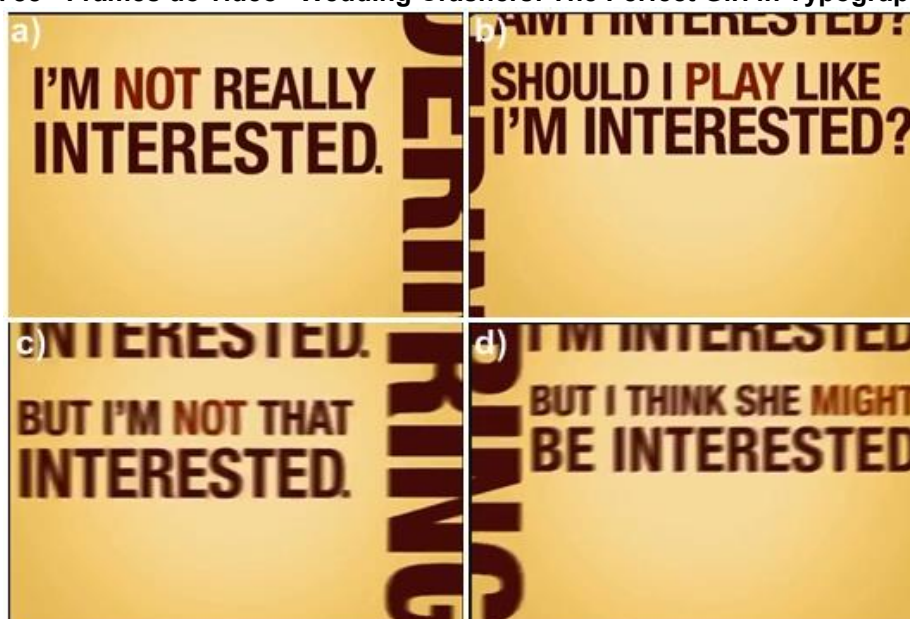
Figura 34 - Frame do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=u7WQGrZUdb0>)

O personagem começa a enunciar diversas das inseguranças que geralmente se tem quando se pensa em ir a um encontro, listando-as de maneira contrastiva ("Não estou interessado." vs "Eu deveria agir como se estivesse interessado?", "Mas eu não estou interessado." vs "Mas talvez ela possa estar interessada.", etc), isto é, revelando sua dualidade. Tendo como pano de fundo as legendas formando a estrutura de "T", essas inseguranças aparecem sucessivamente à esquerda e à direita (figuras 35a, 35b, 35c e 35d), sempre com a ideia de oposição, divididas na vertical pela palavra "Wondering" (verbo pensar, em Português), que funciona como uma parede entre esses dois hemisférios (figura 34). Com esse movimento de câmera ligeiro e consecutivo, tem-se um reforço da noção de indecisão e dúvida do personagem, sensação também perceptível aos espectadores.

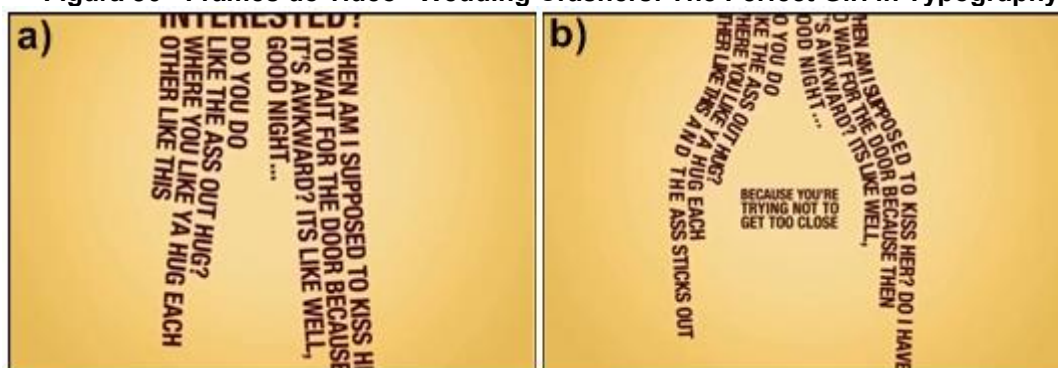
Figura 35 - Frames do vídeo “Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=u7WQGrZUdb0>)

Continuando com suas inseguranças e frustrações de um possível encontro, Jeremy pula para a parte da despedida, na qual ele se questiona sobre um tipo específico de abraço: o "ass out hug". De acordo com o *UrbanDictionary.com*⁵⁸, é um tipo de abraço em que duas pessoas mantêm seus bumbuns afastados como ímãs que se repelem. Quando acontece entre um homem e uma mulher, ao fim de um encontro, significa que as chances e interesses emocionais e/ou sexuais se tornam praticamente nulos. Ao falar deste abraço, as legendas se posicionam em duas colunas paralelas verticais (figura 36a), de modo a assumir a forma da visão lateral de duas pessoas que se abraçam afastando seus bumbuns (figura 36b) ao tentar não chegar tão perto um do outro⁵⁹.

Figura 36 - Frames do vídeo "Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=u7WQGrZUdb0>)

Nos trechos seguintes, as legendas continuam a aparecer na tela de forma dinâmica até o final. O último detalhe que destaco aqui é durante o trecho "Are we gonna get hopped up enough to make some bad decisions? Perhaps play a little game called just the tip". Segundo o *UrbanDictionary.com*⁶⁰, a expressão "just the tip" se refere a um jogo, geralmente entre casais heterossexuais, em que diante da resistência ao coito por parte da parceira, lhe é sugerido a inserção parcial do órgão genital masculino, daí a origem do nome. No suceder das legendas, a expressão "just the tip" gira 45° para a esquerda de modo que apenas a letra "P" continue visível no canto esquerdo superior (figura 37a). A próxima legenda é posicionada estrategicamente para que a letra "U", de "Just for a second", fique logo abaixo do "P". Enquanto a linha seguinte, "Just to see how it feels", completa o sentido da

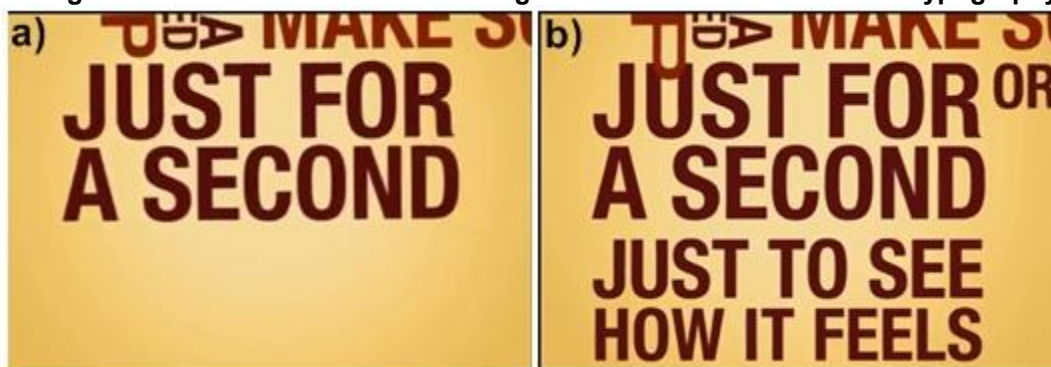
⁵⁸ Disponível em: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=ass+out+hug>> Acesso em: 31 out. 2014

⁵⁹ Because you're trying not to get too close

⁶⁰ Disponível em: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Just%20the%20tip>> Acesso em: 31 out. 2014

última frase, a letra "P", por meio de efeito gráfico, se estica de modo a introduzir-se na abertura da letra "U" (figura 37b). Tem-se assim, a legenda sendo usada multissemioticamente para traduzir, de modo mais que explícito, o significado do ato da penetração contido na expressão idiomática "Just the tip".

Figura 37 - Frames do vídeo "Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=u7WQGrZUdb0>)

4.4 SHOP VAC

A seguinte análise é do *lyric video* da canção *Shop Vac*, retirada do quarto álbum de estúdio, *Thing a Week One*, do cantor norte-americano e representante do gênero *geek rock*: Jonathan Coulton. É comum que suas canções tratem de forma humorística de tecnologia e ficção científica, tendo popularidade maior entre o público *nerd*: fãs adeptos da cultura *geek*.

A canção escolhida é nada mais nada menos do que uma observação do próprio cantor a respeito da vida suburbana, retratando um casal de classe média em crise, como exemplo do estilo de vida sem graça que levam os suburbanos. O refrão descreve o homem indo para o porão, onde liga seu aspirador de pó "Shop Vac" para abafar os sons do mundo externo com seu barulho.

O *lyric video* foi meticulosamente feito pelo usuário do *YouTube* *jmheather*, e dele será analisado como algumas de suas legendas foram exploradas para dialogar com o conteúdo visual do qual fazem parte.

O início da canção fala da mudança do casal, que saiu de uma cidadezinha para viver no subúrbio⁶¹. Para ilustrar essa mudança, as legendas "We took the free way

⁶¹ Ressalto aqui que a expressão inglesa "suburb" embora se refira a bairros que não estejam

out of town" são mostradas em branco contra um fundo azul. Segmentadas por palavra, elas surgem verticalmente do centro e se movem em direção ao pé da tela, aumentando de tamanho e se aproximando, até desaparecerem por debaixo do campo visual do espectador (figura 38). Esse modo de dispor as legendas simula bem o movimento de uma estrada ao se estar dirigindo um veículo. Em seguida, essa noção de movimento é reforçada pela legenda seguinte "We found a place to settle down", que aparece em duas linhas nas cores branco e amarelo sobre um fundo verde. Ao ser contornado por uma borda branca retangular de pontas arredondadas, se visualiza imediatamente uma placa de orientação de destino (figura 39a). Complementando esse efeito de se estar em um veículo, a legenda se desloca do centro da tela em direção ao canto superior direito, desaparecendo logo em seguida do campo visual do espectador, como se este visse a placa estradal ao chegar ao novo destino (figura 39b).

Figura 38 - Frames do vídeo "Shop Vac (kinetic typography animation)".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Figura 39 - Frames do vídeo "Shop Vac (kinetic typography animation)".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Com o novo lar já adquirido e mobiliado, se fala da compra de um balanço e de um cachorro, representados por "swing set" e "dog", respectivamente, cujos significados são emulados através dos próprios significantes (figura 40). Isto é possível por meio da cinética de "swing" e "set", que se movem para frente e para

situados na área central da cidade, não corresponde, em termos de nível sócio-econômico, às

trás como um verdadeiro balanço; e da palavra "dog", cujo detalhe da letra "g" se move incessantemente, aludindo ao entusiasmo de um cachorro ao abanar o próprio rabo.

Figura 40 - Frames do vídeo "Shop Vac (kinetic typography animation)".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Já em "You got your very own bathroom", as legendas aparecem em branco e rosa claro sobre a superfície de um tapete rosa escuro (figura 41a). Além da boa visibilidade resultante do contraste da legenda com o *background*, tem-se aí o elemento da textura de um dos objetos típicos de um banheiro bem cuidado. O tipo de fonte usado para "bathroom" também se destaca dos demais, dando-lhe um ar mais sofisticado, como sendo um lugar pelo qual se tem zelo, o que na canção vem associado ao lado feminino. Em seguida, o ambiente mencionado para o lado masculino é o porão, onde geralmente se realizam reparos, trabalhos de marcenaria, oficina entre outros. Para refletir bem essa ambientação, não só o *background* foi alterado, mas também a disposição das legendas, formando um serrote com a palavra "workshop" enquanto corta a legenda "I got my very own" através de efeitos de animação (figuras 41b e 41c).

Figura 41 - Frames do vídeo "Shop Vac (kinetic typography animation)".

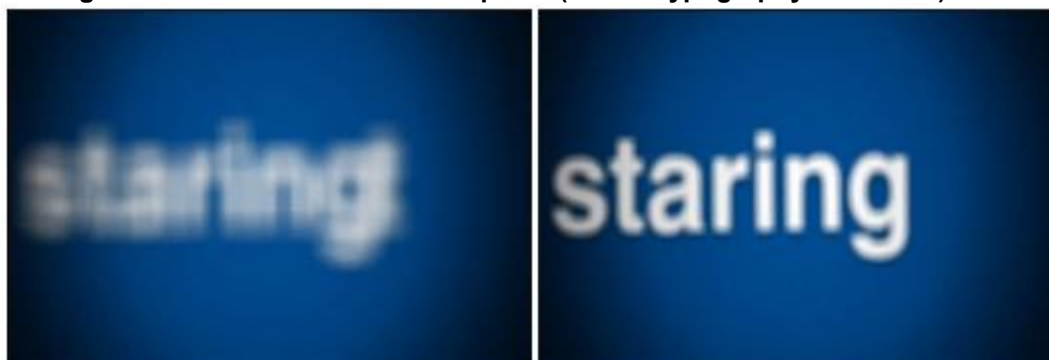


Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Continuando com "We sit around staring at the wall to wall", o detalhe notório aqui é por conta da palavra "staring" (olhar fixamente, em Português) que se desfoca e se torna nítida logo em seguida, permitindo que o espectador tenha a sensação exata

do seu significado pela multissemiotividade da própria legenda, ao motivá-lo inconscientemente a apertar os olhos a fim de tentar visualizar o que está escrito.

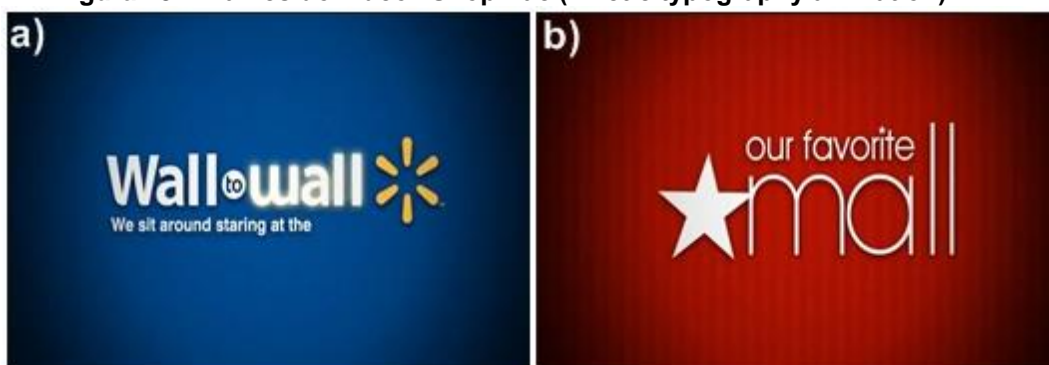
Figura 42 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Em certos momentos do vídeo, algumas marcas mundialmente conhecidas são aproveitadas a fim de reforçar o poder cognitivo das legendas. Como exemplo tem-se a *Walmart*, multinacional americana de lojas de departamento, para fazer um trocadilho em "wall to wall" (figura 43a); e a *Macy's* (figura 43b), outra famosa rede de lojas de departamentos com sede em Nova Iorque, cujas logomarcas e fonte usadas nas legendas são suficientes para que se remeta à empresa. O uso dessas marcas funciona como uma representação simbólica de uma empresa ou de um serviço prestado por ela, de modo que basta uma palavra ou uma simples logomarca para que se faça automaticamente essa cadeia de associações mentais.

Figura 43 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Outra técnica visual apontada por Dondis (2003), já explorada nas legendas de outras análises, é a do movimento circular indicando tempo cronológico e repetição. Neste *lyric video*, tal movimento aparece em "Waiting for the day when all the kids grow up", no qual a legenda está sobreposta a um relógio cujos ponteiros giram

rapidamente para sugerir a passagem do tempo. Interessante notar aqui que, embora esses ponteiros girem em modo acelerado, as legendas não seguem a mesma direção deles, isso porque a legenda está condicionada pela tradição ocidental de leitura da esquerda para a direita. Sendo assim, a legenda surge circularmente do canto direito da tela de modo que o olho do espectador possa acompanhar o texto que segue, conforme forem aparecendo as palavras (figura 44a). Outro momento em que tal lógica é respeitada é em "And when it's time to go to bed", no qual as legendas fazem esse mesmo movimento sobre um *background* que nos mostra a transição do dia, representado pelo céu iluminado pelo Sol quando o início da frase é mostrado, para a noite, céu escuro iluminado pela Lua e estrelas assim que a palavra "bed" se torna visível (figuras 44b e 44c).

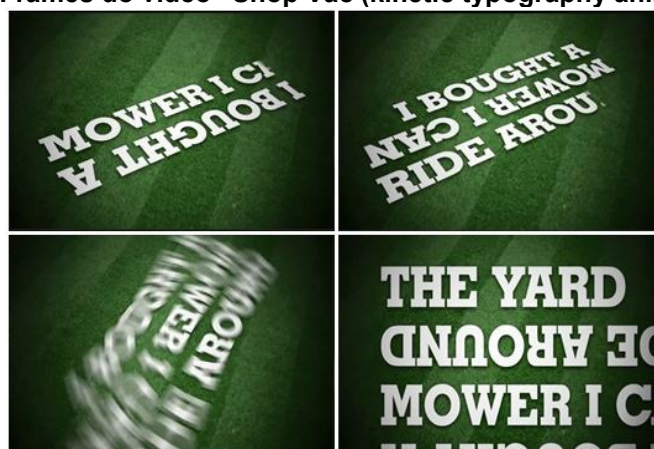
Figura 44 - Frames do vídeo "Shop Vac (kinetic typography animation)".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Em meio ao dinamismo predominante em todo o vídeo, destaco aqui o movimento giratório para "I bought a mower I can ride around the yard", no qual as legendas giram 180° para a direita e para a esquerda a cada *chunk* mostrado em tela, simulando o manuseio de um cortador de grama (figura 45).

Figura 45 - Frames do vídeo "Shop Vac (kinetic typography animation)".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Visto que a canção se trata de uma crítica humorística à vida suburbana, o vídeo

busca retratar bem essa sátira através de cada *background* para sugerir os lugares comumente frequentados pelo casal nas típicas ações rotineiras, tendo seu sentido ainda mais reforçado pela estilização das legendas, que aparecem com uma fonte diferente a cada situação. Na figura 46, as legendas surgem, palavra por palavra, contra um fundo de grama verde com uma aparência de líquido pastoso. A cor e o modo como a tipografia cinética de "I'll throw up on the neighbor's lawn" é apresentada enfatizam o ato de se expulsar o conteúdo gástrico pela boca, o que está sequencialmente conectado ao verso anterior em que o eu-lírico afirma que chegará bêbado em casa⁶².

Figura 46 - Frames do vídeo "Shop Vac (kinetic typography animation)".

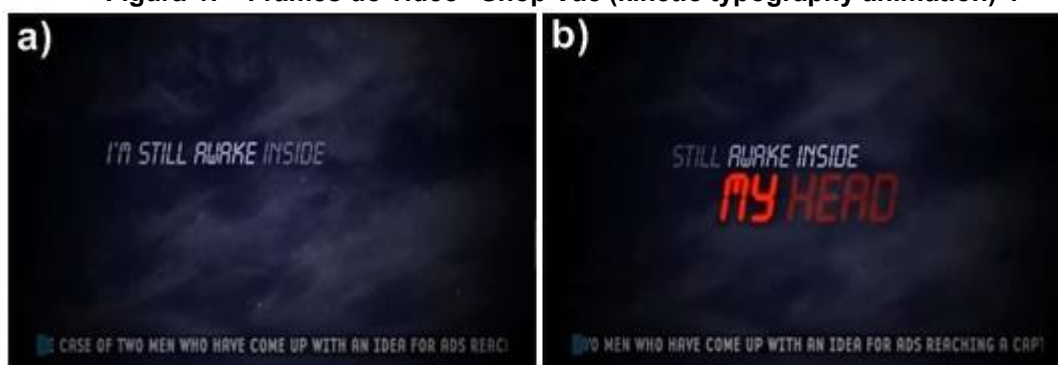


Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Outro exemplo de como a fonte da legenda faz a diferença na construção de sentido, sendo capaz de dialogar com o conteúdo imagético para além do convencional, é na figura 47a, na qual o marido diz que mesmo na hora de dormir continua acordado mentalmente. O uso da fonte personalizada das legendas "I'm still awake inside my head", para assemelhar-se a um horário exibido em um relógio digital, sugere uma associação do adjetivo "acordado" à noção de "ligado", como a de um despertador digital, o qual permanece ligado enquanto se dorme. Essa noção é reforçada ainda mais pelo vermelho das palavras "my head" (figura 47b), cor característica da iluminação LED do visor de um rádio-relógio despertador em um quarto escuro.

⁶² I'll come home drunk on daiquiris

Figura 47 - Frames do vídeo “Shop Vac (kinetic typography animation)”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>)

Como já mencionado, este *lyric video* foi criado laboriosamente com legendas que traduzem a letra da canção, multissemiologicamente, a cada verso dela. Diante disso, a fim de não tornar esta análise tão delongada, passemos à próxima, que trata de outras legendas exploradas através de recursos diferentes dos vistos até o momento.

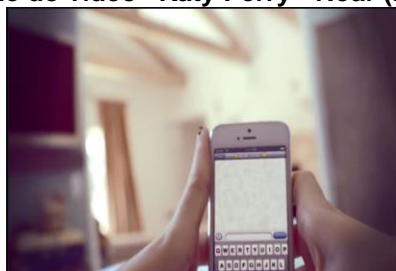
4.5 ROAR E BIRTHDAY

A penúltima análise é das legendas dos *lyric videos* de duas canções da cantora norte-americana Katy Perry: *Roar* e *Birthday*, ambas do gênero pop.

A primeira é uma canção de empoderamento feminino, no qual o eu-lírico canta sobre como costumava se sentir retraído, mantendo seus sentimentos apenas para si mesmo, e de como andava sempre temeroso. No refrão, ele rompe todas essas barreiras e se mostra capaz de finalmente mostrar sua voz como o rugido de um leão.

Tendo esse contexto, o *lyric video* foi criado intercalando cenas gravadas onde a cantora aparece realizando atividades diárias como acordar, tomar café da manhã, ir ao banheiro e malhar, e a exibição da letra da canção em tela. O diferencial é que essa alternância de cenas para o texto se dá do real para o virtual através de um celular, com o qual essa letra da música é enviada para vários contatos a cada intervalo de suas tarefas rotineiras (figura 48).

Figura 48 - Frame do vídeo “Katy Perry - Roar (Lyric Video)”.

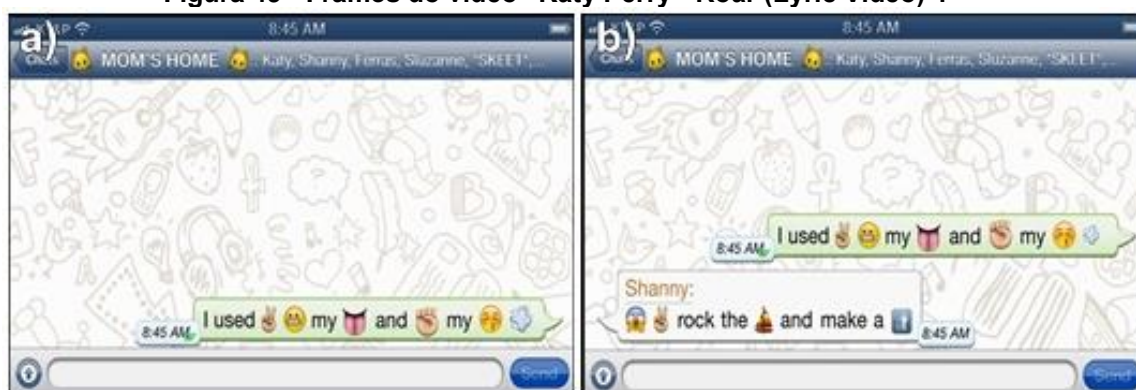


Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=e9SeJlgWRPk>)

Em termos de legenda, uma característica que a distingue das demais análises é o fato de que no ambiente virtual (tela do celular) algumas palavras sejam substituídas por *emoticons*. De acordo com o *English Wikipedia*⁶³, eles são ícones emotivos que funcionam como “uma representação pictorial metacomunicativa que, na ausência de linguagem corporal ou de prosódia, serve para chamar a atenção do receptor quanto ao temperamento do remetente no momento em que lhe envia a mensagem [...]”⁶⁴ através de um dispositivo de comunicação. Inicialmente, eles eram apenas de expressões faciais, mas “conforme as mídias sociais foram se popularizando, os *emoticons* evoluíram e tem tido um papel significativo na comunicação através das novas tecnologias”⁶⁵.

Essas representações pictoriais estão presentes em quase todas as linhas das legendas da canção. Para ilustrar bem o ambiente virtual, foi usado como *background* o plano de fundo de um dos serviços de mensagem instantânea disponíveis para aparelhos móveis (figura 49).

Figura 49 - Frames do vídeo “Katy Perry - Roar (Lyric Video)”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=e9SeJlgWRPk>)

⁶³ Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Emoticon>> Acesso em 29 nov. 2014

⁶⁴ [...] a metacommunicative pictorial representation of a facial expression which in the absence of body language and prosody serves to draw a receiver's attention to the tenor or temper of a sender's nominal verbal communication, changing and improving its interpretation.

⁶⁵ As social media has become widespread, emoticons have played a significant role in communication through technology.

A primeira legenda "I used to bite my tongue and hold my breath" tem as palavras "to", "bite", "tongue", "hold" e "breath" substituídas por ícones emotivos (figura 49a). A preposição "to" está representada por uma mão gesticulando "paz e amor" com os dedos indicador e médio esticados, formando também o numeral dois. Muito comum no internetês de língua inglesa é o hábito de se trocar a preposição "to" por 2 (two), pelo fato das duas palavras serem homônimas homófonas. Somente a partir destas associações mentais com a pronúncia ouvida na canção, é que se consegue entender o sentido. A palavra "bite" é representada por um *smiley* que balança a cabeça de um lado para o outro com os dentes à mostra e os olhos fechados, como se estivesse a morder alguma coisa. "Tongue" é representado por uma língua, "hold" por uma mão fechada sugerindo que está segurando algo, e "breath" por um *smiley* que assopra um vapor condensado, similar à respiração quando se está em um lugar extremamente frio. A compreensão da mensagem completa através desses ícones emotivos se torna possível porque em cada um deles (objeto imediato) está representado graficamente seu respectivo objeto dinâmico ou algo que lhe esteja diretamente relacionado (figuras 49a, 49b, 50), de modo a permitir que o espectador possa fazer essas cadeias associativas por semelhança sem maiores esforços mentais.

Figura 50 - Frames do vídeo "Katy Perry - Roar (Lyric Video)".



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=e9SeJlgWRPk>)

Sincronizadas com o áudio, as legendas continuam a rolar verticalmente de baixo para cima (figura 49b) e, durante todo o vídeo, continuam a ter algumas de suas palavras substituídas por essas representações pictoriais (figura 50), proporcionando um claro entendimento ao espectador ao mesmo tempo em que o entretêm.

Já a segunda canção, *Birthday*, também é uma faixa do mesmo álbum que a primeira, e é basicamente uma metáfora de duplo sentido na qual o eu-lírico

comemora o aniversário de seu par romântico, com referências a presenteá-lo tendo relações sexuais com ele. O *lyric video* criado para a canção usa apenas o lado mais sutil da letra, mostrando os preparos da festa com uma grande variedade de bolos, doces e enfeites sendo exibidos. Quanto às legendas, tem-se aí o grande diferencial: elas são partes físicas do vídeo, tendo sido decoradas minuciosamente sobre cada uma das guloseimas e adereços apresentados sincronizadamente ao áudio (figura 51).

Figura 51 - Frames do vídeo “Katy Perry - Birthday (Lyric Video)”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=jqYxyd1iSNk>)

Como já mencionado, ressalto que de modo similar, mas não idêntico, antigamente as legendas também já foram físicas, visto que eram produzidas através de processos químicos, térmicos, mecânicos e óticos (IVARSSON, 2002).

Dessa forma, as legendas multissemióticas são capazes de absorver a atenção do espectador não só por seu apelo visual, mas também através das texturas, as quais segundo Dondis (2003) proporcionam uma experiência agradável, atrativa e de grande apelo popular. Além dos sentidos da visão e do tato, vale também ressaltar uma notável provocação ao sentido do paladar, já que a legenda física faz parte de tantos doces e guloseimas, a fim seduzir o espectador durante todo o vídeo (figura 52).

Figura 52 - Frames do vídeo “Katy Perry - Birthday (Lyric Video)”.



Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=jqYxyd1iSNk>)

4.6 PULP FICTION

A última análise será da tipografia cinética das legendas feitas a partir de duas cenas do filme norte-americano *Pulp Fiction*, lançado em 1994 sob a direção de Quentin Tarantino e estrelado por John Travolta, Samuel L. Jackson e Uma Thurman. O título do filme faz referência às revistas de ficção barata, caracterizadas por seus ricos e ecléticos diálogos, misturando violência gráfica, humor e ironia em uma narrativa não linear cheia de alusões à cultura pop em geral.

As cenas escolhidas acontecem na segunda sequência não cronológica "Prelude to 'Vincent Vega and Marsellus Wallace's Wife'", e retratam o momento em que a dupla de assassinos profissionais, Jules e Vincent, subordinados do gângster Marsellus Wallace, resgatam a maleta do chefe das mãos de Brett, um homem que o havia contrariado.

O primeiro vídeo de tipografia cinética escolhido, criado pelo usuário do *YouTube* *gonedo*, se distingue dos demais já analisados por ser o único a manter a cena original do filme visível ao espectador (figura 53).

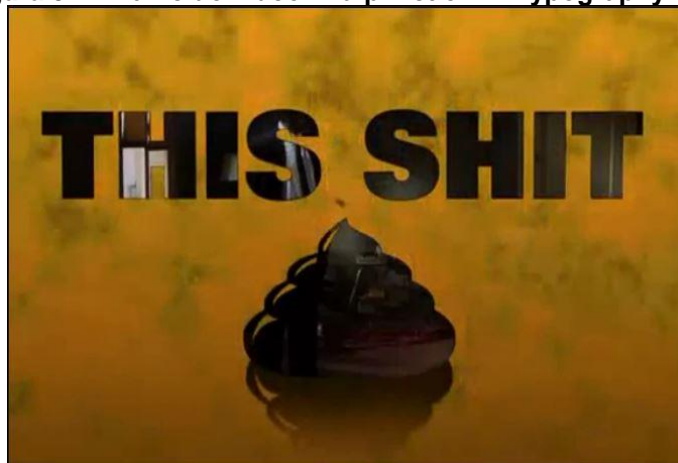
Figura 53 - Frames do vídeo “Pulp Fiction in Typography”.



Fonte: (https://www.youtube.com/watch?v=4FlcS9_LXho)

Em maior parte da cena, as legendas aparecem sobrepostas a ela por meio de efeitos, de modo a dialogar sincronizadamente com o conteúdo imagético. Em um breve momento, as legendas passam a ter o próprio fundo da cena como preenchimento da sua tipografia, enquanto o resto deste é coberto por uma *layer* amarela (figura 54), de modo a equiparar toda aquela situação à expressão usada, "This shit", visível na tela.

Figura 54 - Frame do vídeo "Pulp Fiction in Typography".



Fonte: (https://www.youtube.com/watch?v=4F1cS9_LXho)

Ao ouvir Jules dizer que ele não sairá vivo dessa situação, Brett começa a hesitar com "No, no, no". Para ilustrar isso, as legendas se posicionam próximas à entrada de seu aparelho fonador, para dar a impressão de que o som, representado graficamente pela legenda, demonstra sua hesitação ao sair rolando (figura 55). Essa impressão das palavras estarem saindo pela boca ocorre novamente nas figuras 59b e 59c, quando Jules diz "Continue. You were saying something about best intentions".

Figura 55 - Frames do vídeo "Pulp Fiction in Typography".



Fonte: (https://www.youtube.com/watch?v=4F1cS9_LXho)

Querendo contornar a situação, ele se levanta e procura convencer o Jules a mudar de ideia dizendo "I just want you to know how sorry I am that things got so

fucked up". A partir do momento em que se enunciam tais palavras, as legendas começam a surgir agrupadas ao centro da tela, de modo a formar uma pistola apontada para ele (figuras 56a e 56c). Na figura 56b, vê-se que o personagem se senta novamente e olha para seu ângulo esquerdo como se alguém o vigiasse. A inclinação da pistola formada com as legendas, que continua mirando nele desse ângulo, acaba por indicar a posição espacial do parceiro de Jules, Vincent, que até o instante da figura 56d aparecia fora do campo visual do espectador, salvo por sua mão balançando rapidamente no canto esquerdo inferior.

Figura 56 - Frames do vídeo "Pulp Fiction in Typography".



Fonte: (https://www.youtube.com/watch?v=4F1cS9_LXho)

Além de servir como indicador espacial, essa forma assumida pelas legendas antecipa ao espectador a próxima ação: alguém irá levar um tiro. Desde o momento em que a pistola surge, a mira está sempre voltada ao Brett, mas a partir da figura 56d percebe-se que a legenda "We got into this with the best intentions really, I never" começa a se posicionar do lado esquerdo formando uma espécie de parede, o que chama atenção para um ponto específico da tela (figura 57a). Assim que se ouve um *click* da pistola de Jules, a *pistola* de legendas gira 180° e dispara contra a *parede*, fragmentando-a por completo ao mesmo tempo em que mata alguém deitado no sofá e que não estava tão visível até aquele momento (figura 57b).

Figura 57 - Frames do vídeo “Pulp Fiction in Typography”.



Fonte: (https://www.youtube.com/watch?v=4F1cS9_LXho)

A seguinte legenda, "Oh, I'm sorry. Did I break your concentration?", ao invés de aparecer sobreposta à imagem, faz o oposto quando aparece por trás do personagem, como se fizesse parte da edição original do filme⁶⁶. Pelo fato do espaço do campo visual ser limitado pelas bordas da tela e coberto parcialmente pelo Jules, a legenda, para fazer-se notar, aparece segmentada em sílabas de tamanho exagerado e cor vibrante, rolando rapidamente para acompanhar a velocidade de sua enunciação (figura 58).

Figura 58 - Frames do vídeo “Pulp Fiction in Typography”.



Fonte: (https://www.youtube.com/watch?v=4F1cS9_LXho)

Voltando ao papel dessas legendas como indicadores espaciais, temos na figura 59a, a legenda "I didn't mean to do that. Please" espelhada e inclinada em relação ao ponto de vista do espectador, o que dá uma noção de profundidade. Se observarmos bem, essa legenda aparece perfeitamente legível da perspectiva do personagem Brett, que mantém o olhar fixo nesta direção, dando a impressão de como se a estivesse lendo. Outro exemplo similar é mostrado nas seguintes legendas, no qual o assassino Jules pergunta "What's the matter" (figura 59d) enquanto está do lado direito da tela (à esquerda de Brett). Ao passar para o outro

⁶⁶ Essa e tantas outras técnicas visuais mencionadas até agora são feitas através de softwares de edição como Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Flash, Apple Motion, Maxor, entre outros.

lado (à direita de Brett e à esquerda da tela), a legenda do canto direito acompanha o movimento dele e se decompõe (figura 59e), formando a legenda da próxima fala "Oh, you were finished" (figura 59f).

Figura 59 - Frames do vídeo "Pulp Fiction in Typography".

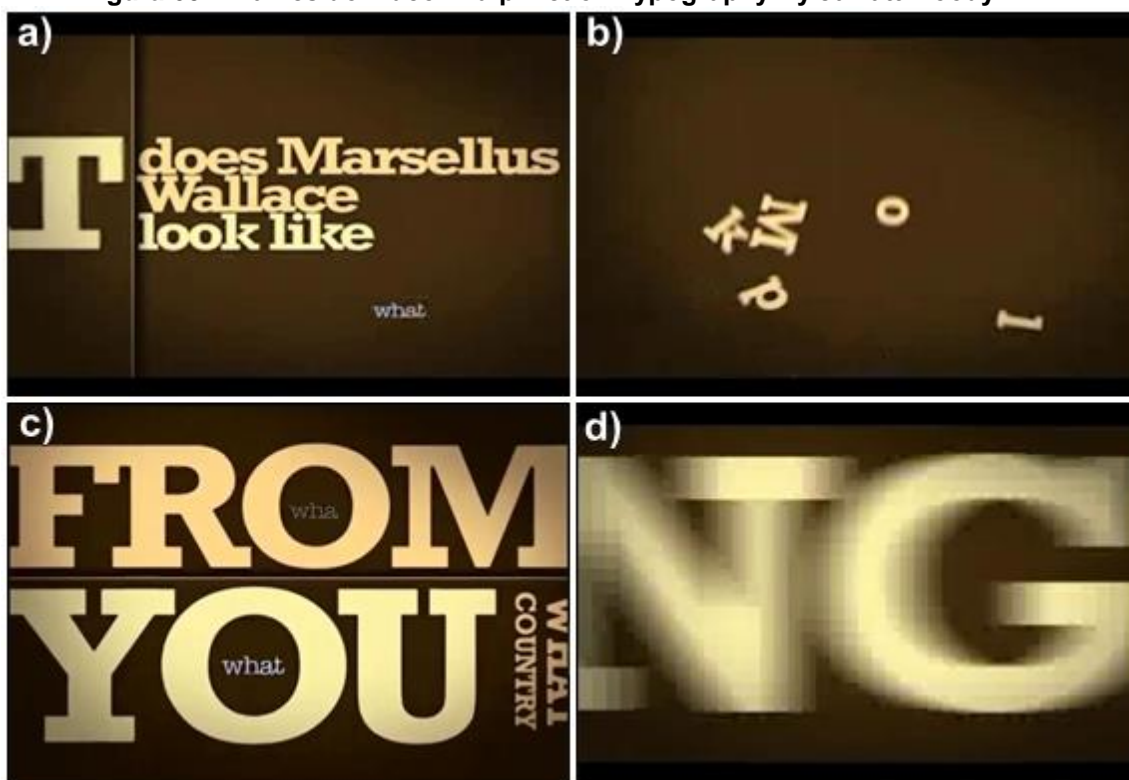


Fonte: (https://www.youtube.com/watch?v=4F1cS9_LXho)

Agora continuemos com o segundo vídeo de tipografia cinética, feito pelo usuário do *YouTube* Jarratt Moody⁶⁷, que dá seguimento à mesma situação da primeira cena. Neste vídeo, retorna o fundo neutro que cobre a cena por completo e, mais uma vez, as legendas se tornam o elemento central dele. A primeira grande diferença notada é quanto ao uso da fonte para indicar cada um dos personagens (figura 60a). Ao questionar seu refém, Jules encontra-se exaltado, em posição de

poder, e por isso fala em tom de voz mais alto. Suas falas são representadas por legendas de cores claras (amarelo e marrom claro) para contrastar com o fundo (marrom escuro), em negrito e em tamanho exageradamente grande (figura 60c e 60d). Nas figuras 63c e 63d, a elevação do tom de voz de Jules se reflete no aumento da fonte das legendas, ficando ainda maior do que já são em relação à legenda da fala de seu refém. Já o Brett, visto como presa, está tenso porque teme em perder a vida e por isso gagueja constantemente, não conseguindo responder às perguntas imediatamente. As legendas que o representam não estão em negrito (figuras 60a e 60c), o que dá um ar de fragilidade quando comparadas às do Jules, e, por meio de um efeito de edição, tremem na tela para retratar seu nervosismo. Além disso, a repentina gagueira do Brett foi representada visualmente através das legendas com "hs", "hesa", "hiska", "he's" surgindo repetidamente antes da frase pretendida por ele: "He's black" (figura 61).

Figura 60 - Frames do vídeo "Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody".



Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=HoDJhlaX0LA&feature=youtu.be>)

Na figura 60b, vemos a legenda "What does Marsellus Wallace look like?" desmontar-se subitamente ao som de um ruído de algo desabando. Na cena original, Jules se irrita com a resposta de Brett e arremessa uma mesa com todos

⁶⁷ Cf. Site oficial: <http://www.jarrattmoody.com>

seus objetos ao chão. A tipografia cinética se encarregou de fazer o mesmo com as letras das palavras para enfatizar a ação, mesmo que não se possa vê-la.

Figura 61 - Frames do vídeo "Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody".



Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=HoDJhlaX0LA&feature=youtu.be>)

Já nas seguintes legendas, as cores e a fonte mudam significativamente, sendo regidas mais uma vez pelo canal auditivo original, incluindo as vozes dos atores e os efeitos sonoros. A primeira mudança é das cores das legendas da fala de Brett, que passam a ser brancas e estilizadas com um aspecto líquido que escorre sobre um fundo vermelho (figura 62).

Figura 62 - Frame do vídeo "Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody".



Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=HoDJhlaX0LA&feature=youtu.be>)

Isso ocorre logo após se ouvir um disparo seguido de um grito de dor do Brett. Graficamente, o disparo é representado pela legenda do grito de dor "AAAAUGH", que surge repentinamente causando certo impacto sobre o *background* (figura 63a). Reforçando ainda mais ao espectador essa sensação de dor provocada pelo tiro, na figura 63b, o "No" tem sua letra "o" repetida de acordo com a extensão do grito do Brett, enquanto que nas figuras 63a, 63e e 63f, vemos as interjeições "ugh", "gub" e "no" escorrendo pela tela como sangue.

Figura 63 - Frames do vídeo “Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody”.



Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=HoDJhlaX0LA&feature=youtu.be>)

À vista de todas essas características levantadas, percebe-se como as legendas passam a ter uma nova função dentro dessas peculiares produções audiovisuais, interagindo com os diversos canais e sistemas sígnicos, fazendo jus à multissemiotividade, de modo a proporcionar uma nova forma de entretenimento a seus espectadores.

5 CONCLUSÃO: O FUTURO DAS LEGENDAS?

É reconhecido nesta monografia que assim como em uma análise semiótica, as análises feitas aqui não são fechadas, estando, portanto, sempre abertas a novas e infinitas interpretações. Santaella reforça essa ideia ao dizer que quando se faz uma análise, automaticamente se se coloca na posição do interpretante dinâmico, singular, e, por isso, falível (SANTAELLA, 2002, p.39). É importante, porém, esclarecer que o signo é múltiplo e variável. Apesar de modificar-se com o olhar do observador (intérprete), o signo não depende inteiramente dele. Sendo assim, pode-se dizer que o signo possui uma relativa autonomia devido a seu poder de evocar, indicar e de significar, em outras palavras, por conta do seu potencial interpretativo (interpretante imediato) (SANTAELLA, 2002, p.42).

Em se tratando de intersemiotividade, ou melhor, de multissemiotividade, para fazer uma analogia do que acontece com as legendas multissemióticas apresentadas, faço-me valer do exemplo do kanji⁶⁸ de um verso de poema oriental, que foi traduzido como "Na ponta dos ramos, flores de magnólia" por Cheng (1977), composto por caracteres cuja face visual dos significantes se torna parte do próprio poema:

Um leitor, mesmo ignorando o chinês, pode ser sensível ao aspecto visual desses caracteres, cuja sucessão combina com o sentido do verso. Lendo esses caracteres em ordem, temos, com efeito, a impressão de estar assistindo ao processo de desabrochamento de uma árvore que floresce (1º caractere: uma árvore nua; 2º caractere: algo nasce na ponta dos ramos; 3º caractere surge um broto [...]; 4º caractere: desabrochar do broto; 5º caractere: uma flor em sua plenitude). (CHENG, 1977, citado por OUSTINOFF, 2011, p.116)

De maneira bem similar, as legendas aqui apresentadas corroboram com essa noção, uma vez que, visualmente, traduzem os signos para além da linguagem escrita. Sendo assim, essas novas legendas se encontram revestidas de uma função poética, não só pelo fato de, por vezes nos exemplos acima, se tratarem da letra de uma canção, mas por serem capazes de entrelaçar os diversos sistemas semióticos simultaneamente, e por elas mesmas agirem como fatores determinantes, ou, melhor, como realçadoras dos significados, por meio de uma cadeia de associações

⁶⁸ Tipo de caracteres da língua japonesa adquirido a partir de caracteres chineses para escrever japonês junto com os silabários katakana e hiragana. Cf. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Kanji>>

possível por conta da sua confluência com os demais elementos audiovisuais. Dessa forma, embora fujam a muitos dos parâmetros das ditas legendas *standard*, elas são capazes de comunicar ideias de maneira bem sucedida, por mesclarem movimento e texto de forma a evocar a empatia do espectador, e por manterem um equilíbrio entre as funções da linguagem de Jakobson: emotiva, centrando-se nos sentimentos e emoções do emissor; conativa, função característica da publicidade que visa persuadir o público convencendo-o de uma ideia; metalinguística, visto que a linguagem fala dela mesma; e por fim a poética, por se estruturar através de um jogo de sonoridades e ritmo, a fim de despertar no leitor o prazer estético.

Kress (1998), que é citado por Meneguelli (2012) e mais tarde por Moura (2013), nos ajuda a entender o porquê deste ser o momento mais propício para o advento desse novo tipo de legenda ao afirmar que:

a paisagem semiótica está sendo refeita, visto que o modo visual tem tomado uma posição central na paisagem comunicacional, que vinha sendo, há dois ou três séculos, dominada pela escrita como meio de comunicação e representação. Os aspectos dessa mudança, os quais estão relacionados a novos recursos advindos da tecnologia e das possibilidades que ela propicia: a nova relação entre verbal e visual; mudanças na escrita; que podem ser consequência disso; e uma teoria do significado advinda dessa nova relação, que é essencial se considerar à luz desse desenvolvimento. A comunicação tem sido sempre multissemiótica, ou seja, as multimodalidades sempre coexistiram, mas a escrita sobrepujou as demais, assumindo uma dominância cultural e política, tornando a multimodalidade invisível (KRESS, 1998, citado por MENEGUELLI, 2012, citada por MOURA, 2013, p.23)

Reforçando essa propensão ao visual, Dondis (2003) afirma que:

Em textos impressos, a palavra é o elemento fundamental, enquanto os fatores visuais, como o cenário físico, o formato e a ilustração, são secundários ou necessários apenas como apoio. Nos modernos meios de comunicação acontece exatamente o contrário. O visual predomina, o verbal tem a função de acréscimo. [...] nossa cultura dominada pela linguagem já se deslocou sensivelmente para o nível icônico. (DONDIS, 2003, p.12-13)

Concordo com as palavras de Dondis e ainda acrescento que, levando-se em conta as legendas aqui analisadas, mesmo com a predominância a nível icônico, a palavra, agora, se une ao visual a fim de se reforçar ainda mais o efeito comunicativo.

Para ilustrar essa preferência do homem pela informação visual, Dondis (2003, p.6) usa como exemplo a chegada do homem à lua, no qual questiona quantos

telespectadores teriam preferido acompanhar um fato tão importante para a humanidade através de uma reportagem escrita ou falada ao invés da transmissão ao vivo. Essa tendência se reflete hoje em vários campos da comunicação. Nos exemplos mostrados aqui, é mais do que evidente essa tendência à informação visual na música e também nos filmes, os quais resultam, até o momento, em experimentações audiovisuais com propósitos de entretenimento à crescente cultura de massa presente na Internet.

Outro fato verificado, a partir das interpretações resultantes das análises, foi de que as informações transmitidas pelas novas legendas são absorvidas não só visualmente, mas também envolvem outros sentidos. Dondis confirma isso ao ter dito que:

A consciência da substância visual é percebida não apenas através da visão, mas através de todos os sentidos, e não produz segmentos isolados e individuais de informação, mas sim unidades interativas integrais, totalidades que assimilamos diretamente, e com grande velocidade, através da visão e da percepção. O processo leva ao conhecimento de como se dá a organização de uma imagem mental e a estruturação de uma composição, e de como isso funciona, uma vez tendo ocorrido. (DONDIS, 2003, p.229)

No caso das legendas aqui analisadas, puderam ser observados diversos estímulos à capacidade sensorial do espectador, proporcionando-lhe, por vezes, uma experiência similar àquela do personagem em questão, através da leitura dinâmica. Por meio de efeitos gráficos e da cinética, essas legendas foram capazes de simular: o nervosismo antes de uma luta, a indecisão diante de escolhas, o gaguejar diante de uma situação tensa como a de um sequestro e a dor após ter recebido um tiro; bem como de provocar sensações táteis e perceptíveis através do paladar, por meio das tentadoras texturas e sabores apresentados. Dessa maneira, proporciona-se ao espectador um passeio entre os diferentes planos sensoriais através da sinestesia.

Certamente haverá quem discorde que essa grande quantidade de informações visuais seja transmitida por essas novas legendas, fazendo objeção principalmente ao tempo de leitura e à disposição desse texto na tela, quando paragonados aos da legenda *standard* que aqui foram apontados por Díaz-Cintas e Remael (2007), alegando que o espectador não seria capaz de acompanhar tudo. Para contestar tal discordância, Gattegno (1969) defende que "[...] A visão é veloz, de grande alcance, simultaneamente analítica e sintética. Requer tão pouca energia para funcionar,

como funciona, à velocidade da luz, que nos permite receber e conservar um número infinito de unidades de informação numa fração de segundos." (GATTEGNO, 1969, citado por DONDIS, 2003, p.6). Assim sendo, tem-se aí um "testemunho da riqueza assombrosa de nossa capacidade visual" (DONDIS, 2003, p.6).

Dado que essas traduções de textos multissemióticos enquanto fenômeno atuam em conjunto e simultaneamente, tem-se como resultado um novo produto comunicativo que proporciona ao público uma nova experiência de entretenimento audiovisual com objetivos específicos dentro de seus respectivos contextos do ambiente virtual.

Agora quanto ao futuro das legendas, ao me referir ao questionamento "A era dos *lyric videos* e da tipografia cinética: O futuro das legendas?" no título desta monografia, em nenhum momento foi minha intenção querer impor esses novos tipos de legendas como substitutos das convencionais, muito pelo contrário. Busquei reforçar que, assim como tudo mais, a legenda também é capaz de evoluir. Para isso, mostrei um pouco do panorama de algumas das evoluções das práticas de legendagem, tomando como ponto de partida a influência das tecnologias sobre os modos da tradução audiovisual. No respectivo capítulo, além de discorrer sobre tais influências, destaquei um importantíssimo fenômeno que certamente tem sido, juntamente com o avanço da tecnologia, um dos grandes transformadores da área: a ascensão dos *prosumers*. Trata-se de uma nova classe de consumidores que se mostra mais ativa e crítica quanto aos produtos audiovisuais que recebem. Exemplo disso são os fãs de séries e filmes que, por vezes insatisfeitos pelo serviço de mercado não ter atendido às suas expectativas, acabam se envolvendo em projetos, fazendo suas próprias traduções e disponibilizando-as aos demais gratuitamente. Já os *fansubbers* de desenhos animados japoneses foram capazes de popularizar o gênero, antes restrito ao público local, e alcançar legiões de novos fãs para muito além do oriente, também servindo como maneira de difundir a cultura e língua de suas nações. Temos assim, essa classe de consumidores como sendo uma rompedora de barreiras culturais. Antes, tais práticas de TAV, bem como de tradução, eram tidas como possíveis de serem realizadas apenas por especialistas da área, o que diante do enorme número de línguas em uso se tornaria um verdadeiro caos, já que tal atividade, essencial para a comunicação entre nações, ficaria na mão de poucos. Visto que os avanços caminham em um rumo favorável,

isso só repercute em um terreno ainda mais propício para um crescente processo de *desogopolização* dessas práticas audiovisuais.

Além disso, nota-se que estes usuários do *YouTube* que passam a criar vídeos com legendas e animações para prestar homenagem seja a seu ídolo, poesia ou filme preferidos, mesmo sem um conhecimento técnico de edição sofisticada ou formação profissional na área de legendagem, buscam aprimorar-se a cada produção compartilhada, transformando-se em significativos geradores de conteúdo audiovisual. E são tão influentes que foi a partir da popularização dessas práticas inicialmente amadoras, que surgiu a tendência das primeiras elaboradas profissionalmente e lançadas de maneira oficial. Diante disso, é curioso observar que, diferente da ordem com que se estabeleceram as legendas *standard* (que desencadearam os *fansubs*), os *lyric videos* seguiram uma lógica inversa: tendo surgimento nas mãos dos fãs, para depois passarem a ser lançados com fins comerciais.

Não é a toa que, observando o ritmo com que as coisas estão acontecendo, o *YouTube*, conforme já noticiado pelo site *Todaytranslations*, pretende mesmo, em breve, levar a cabo os *crowdsourced subtitles*, possibilitando aos próprios *viewers* de serem ainda mais participativos em tal plataforma, por meio de submissões de legendas feitas por eles mesmos em várias línguas, a fim de que os vídeos tenham maior alcance e visibilidade. Ou seja, independente de um usuário não ser proficiente na língua do vídeo a ser assistido, ele poderá entendê-lo caso outro usuário tenha se voluntariado para submeter uma legenda na sua língua materna. Assim, solidifica-se uma nova (r)evolução nesse novo desenvolvimento gradativo, já visível, dentro da área de TAV.

A proposta inicial desta monografia era a de responder se tais práticas poderiam ou não ser consideradas como Tradução Audiovisual ou, melhor, como uma tradução propriamente dita. A partir das análises feitas, do levantamento e da comparação dos conceitos teóricos relevantes de ambas as áreas, e da observação do panorama atual, acabamos por concluir que elas podem sim ser consideradas como tal, sendo que, enquanto tradução, podemos dizer que elas vão muito além daquela propriamente dita, sendo capazes de abranger diversos sistemas sógnicos, dado seu notório caráter multissemiótico, incluindo, aliás, a capacidade multissensorial do espectador.

Para corroborar esse aspecto de constante mudança da paisagem audiovisual,

lembremo-nos que Gambier já chegou a se questionar se algum dia as legendas do futuro trariam elementos gráficos como ícones de *SMS* ou *chats* (*emoticons*)⁶⁹ (GAMBIER, 2004, p.179). Hoje, mais de uma década depois, temos *lyric videos* de legendas com *emoticons*, diversos elementos gráficos e fontes estilizadas sendo produzidas, o que nos reforça ainda mais a convicção de que a TAV está aberta ao surgimento de novas práticas, estando mais viva do que nunca. Se depender dos avanços da tecnologia e do crescente processo de participação dos espectadores na geração de novas práticas e conteúdos, certamente ela tem um longo e próspero caminho pela frente.

⁶⁹ [...] compel us to review the limits between written and oral language and our concept of language norms. Will subtitles be written tomorrow with icons like SMS or chats, for instance?

REFERÊNCIAS

BOGUCKI, Ł. **Amateur Subtitling on the Internet**. In: DÍAZ-CINTAS, J.; ANDERMAN, G. (Orgs.). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009. 256p.

CHAUME, F. **La traducción audiovisual**. In: *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra, 2004. 336p.

CHAUME, F. **El texto audiovisual**. In: *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra, 2004. 336p.

CORN, M. L.; WOAL, M. **Music Video as Electronic Opera and Eletronic Lyric**. In: *Joint Meeting of the Central States Speech Association and the Southern Speech Communication Association*. James Madison University, St. Louis, Missouri, 1987. Disponível em: <<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED281248.pdf>> Acesso em: 2 out. 2014

DÍAZ-CINTAS, J. **Audiovisual Translation in the Third Millennium**. In: ANDERMAN, G.; ROGERS, M. (Orgs.). *Translation Today: Trends and Perspectives*. Clevedon: Multilingual Matters, 2003. 243p.

_____. **Introduction - Audiovisual Translation: An Overview of its Potential**. In: DÍAZ-CINTAS, J. (Org.). *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol: Multilingual Matters, 2009. 283p.

_____. **Back to the Future in Subtitling**. In: GERZYMISCH-ARBOGAST, H.; NAUERT, S.(Orgs.). *MuTra – Multidimensional Translation*. Saarbrücken: EU High Level Scientific Conference Series, 2005. 17p. Disponível em: <http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_proceedings.html> Acesso em: 18 set. 2014

DÍAZ-CINTAS, J.; MUÑOZ-SÁNCHEZ, P. **Fansubs: Audiovisual Translation**. *Jostrans: The Journal of Specialised Translation*, n.6, p.37-52, 2006. Disponível em: <www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf> Acesso em: 21 set. 2014

DÍAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester: St. Jerome Publishing, 2007. 290p.

DINIZ, T. F. N. **A tradução intersemiótica e o conceito de equivalência**. In: *Literatura e diferença: IV Congresso ABRALIC*. São Paulo: ABRALIC, 1995. 4p.

Disponível em: <<http://www.thais-flores.pro.br/artigos/PDF/A%20Traducao%20Intersemiotica%20e%20o%20Conceito.pdf>> Acesso em: 3 nov. 2014

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 2º. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 236p. Tradução de: *A primer of visual literacy*.

GALHARDI, R. M. **De fã para fã: As traduções de Chrono Trigger no Brasil**. In: SIMPÓSIO DE LOCALIZAÇÃO DE GAMES: UM OLHAR INTERDISCIPLINAR, 30, 2013. Caderno de Resumos do XI CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRAPT E V CONGRESSO INTERNACIONAL DE TRADUTORES. Florianópolis: UFSC, 2013. Disponível em: <<http://abrapt.files.wordpress.com/2013/11/abrapt-2013-resumos.pdf>> Acesso em: 23 set. 2014

GAMBIER, Y. **Screen Translation Special Issue**. The Translator Studies in Intercommunication, Manchester: St. Jerome Publishing, v.9, n.2, p.171-189, 2003.

GEORGAKOPOULOU, P. **Subtitling for the DVD Industry**. In: DÍAZ-CINTAS, J.; ANDERMAN, G. (Orgs.). Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009. 256p.

GONÇALVES, P. J. V. **A Tradução Intra-semiótica**. In: XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Jornada de Iniciação Científica em Comunicação. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2011. 11p. Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2011/resumos/R28-0328-1.pdf>> Acesso em: 1 nov. 2014

GOTTLIEB, H. **Subtitling**. In: BAKER, Mona (Org.). Routledge encyclopedia of translation studies. Londres: Routledge, 1998. 691p.

IVARSSON, J. **A short technical history of subtitles in Europe**. 2002. 8p. Disponível em: <<http://www.transedit.se/history.htm>> Acesso em: 21 set. 2014

JAKOBSON, R. **On Linguistic Aspects of Translation**. In: BROWER, R.A. (Org.). On translation. Cambridge: Harvard University Press, 1959. 297p.

JESUS, R. P. **LYRIC VIDEO: A RECONFIGURAÇÃO DA DIVULGAÇÃO DA MÚSICA**. 2013. 70f. Monografia (Bacharelado em Curso de Publicidade e Propaganda) - Centro Universitário Franciscano – Unifra, Santa Maria, RS, 2013. Disponível em: <http://lapecpp.files.wordpress.com/2011/05/lyric-video_a-

reconfigurac3a7c3a3o-da-divulgac3a7c3a3o-da-mc3basica-rafael-de-jesus.pdf>
Acesso em: 23 set. 2014

KEAZOR, H.; WÜBBENA, T. **Rewind – Play – Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video: Introduction.** In: KEAZOR, H.; WÜBBENA, T. (Orgs.). *Rewind, play, fast forward : the past, present and future of the music video.* New Jersey: Transaction Publishers, 2010. 280p. Disponível em: <www.transcript-verlag.de/ts1185/ts1185_1.pdf> Acesso em: 22 set. 2014

KLEIMAN, A. B. **Os textos que nos rodeiam.** In: *Letrando: atividades para a formação do professor alfabetizador.* Campinas/SP: CEFIEL/IEL/UNICAMP, 2008. 53p. Disponível em:
<http://www.iel.unicamp.br/cefiel/alfaletas/biblioteca_professor/arquivos/68AKleiman.pdf> Acesso em: 18 nov. 2014

MOURA, S. A. L. **MULTISSEMIOSES E MULTILETRAMENTOS: NOVAS PERSPECTIVAS DO ENSINO DO TEXTO PARA O ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO DISTRITO FEDERAL.** 2013. 67f. Monografia (Bacharelado em Letras) - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UNICEUB, Brasília, 2013. Disponível em:
<<http://repositorio.uniceub.br/bitstream/235/3891/1/MULTISSEMIOSES-MULTILETRAMENTOS-SUZANA-21130429.pdf>> Acesso em: 17 nov. 2014

OUSTINOFF, M. **Os signos da tradução.** In: *Tradução: história, teorias e métodos.* Tradução Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2011. 143p. Tradução de: *La traduction.*

SANTAELLA, L. **Semiótica Aplicada.** São Paulo: Thomson, 2002. 186p.

2 Ways Of Communicating With Kinetic Typography. Disponível em:
<<http://kinetictypography.com/2-ways-of-communicating-with-kinetic-typography/>>
Acesso em: 31 out. 2014

AMARA. **Amara makes video globally accessible: Captions, subtitles, and translations simplified.** Disponível em: <<http://www.amara.org/pt/>> Acesso em: 23 out. 2014

Ariana Grande - Baby I (Official Lyric Video). 3'25". Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=jSl4pu_w7SI> Acesso em: 10 nov. 2014

COHEN, J. **Can Someone Please Create a Typographic Web Series?.** Disponível

em: <<http://www.tubefilter.com/2008/08/20/can-someone-please-create-a-typographic-web-series/>> Acesso em: 2 out. 2014

COHEN, J. Want To Know Where Lyric Videos Came From? Watch This Brief History. Disponível em: <<http://www.tubefilter.com/2013/08/18/lyric-video-music-video-history/>> Acesso em: 2 out. 2014

Eminem - Guts Over Fear ft. Sia. 5'01". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iH0WwlQd5-l>> Acesso em: 11 nov. 2014

Entrevista de emprego. 1'03". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EBX7z5hINN4>> Acesso em: 23 out. 2014

George Michael - Praying For Time. 4'35". Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=goroyZbVdlo&feature=youtu.be>> Acesso em: 2 out. 2014

How to add closed captions (CC) to a Youtube Video. 3'57". Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=X3lVyQQ5mlw#t=114>> Acesso em: 10 out. 2014

IGNATAVICIUS, T. Crowdsourced subtitles – the future of YouTube?. Disponível em: <<http://www.todaytranslations.com/blog/crowdsourced-subtitles-future-youtube/>> Acesso em: 23 out. 2014

Imagine Dragons - Radioactive (Lyric Video). 4'17". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0SoB6cHqTpo>> Acesso em: 11 nov. 2014

KARAOKÊ. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Karaokê>> Acesso em: 24 out. 2014

Katy Perry - Birthday (Lyric Video). 3'35". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jqYxyd1iSNk>> Acesso em: 3 nov. 2014

Katy Perry - Roar (Lyric Video). 3'56". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=e9SeJlgWRPk>> Acesso em: 4 nov. 2014

KINETIC typography. In: Wikipedia: The Free Encyclopedia. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Kinetic_typography> Acesso em: 31 out. 2014

Leona Lewis - Fireflies (Lyric Video). 3'49". Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=z5W-NkFxs-Y>> Acesso em: 2 nov. 2014

LYRIC (formato de arquivo). In: Wikipedia: The Free Encyclopedia. Disponível em:
<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Lyric_\(formato_de_arquivo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Lyric_(formato_de_arquivo))> Acesso em: 24 out. 2014

MUSIC video. In: Wikipedia: The Free Encyclopedia. Disponível em:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Music_video#Lyric_videos> Acesso em: 1 set. 2014

North By Northwest - Opening Titles. 2'15". Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=xBxjwurp_04> Acesso em: 31 out. 2014

P!nk - True Love (Official Lyric Video). 3'52". Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=c6vsHF3E9NU>> Acesso em: 10 nov. 2014

Prince (Sign of The Times). 3'43". Disponível em:
< http://www.wat.tv/video/prince-sign-of-the-times-383q5_2hztv_.html> Acesso em: 2 out. 2014

Pulp Fiction in Typography. 49". Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=4FlcS9_LXho> Acesso em: 2 nov. 2014

Pulp Fiction Typography By Jarratt Moody. 58". Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=HoDJhlaX0LA&feature=youtu.be>> Acesso em: 2 out. 2014

Queen - I Want to Break Free (Official Lyric Video). 4'23". Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=WUOtCLOXgm8>> Acesso em: 10 nov. 2014

Say Yes (Lyric Video) - Michelle Williams ft. Beyoncé and Kelly Rowland. 4'12". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=stdPSPOejbw>> Acesso em: 10 nov. 2014

SCOTT, Tom. **A Brief History of Lyric Videos.** 2'20". Disponível em:
<<http://www.tomscott.com/lyric/>> Acesso em: 1 set. 2014

Shop Vac (kinetic typography animation). 3'25". Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=y4sOfO8Ei1g>> Acesso em: 4 nov. 2014

TED. TED Open Translation Project. Disponível em:
<<https://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-open-translation-project>>
Acesso em: 23 out. 2014

The 8 rules of Fight Club - Kinetic Typography. Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=fbMa4MGFCOg>> Acesso em: 2 out. 2014

The Big Lebowski Typography. 52". Disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=rsuck43_DoM> Acesso em: 2 out. 2014

The Mark of Zorro (1920) - Silent Movie. 74'17". Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=33fSoTK6LyQ>> Acesso em: 10 out. 2014

VIDEOCLÍPE. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Videoclipe#Lyric_video> Acesso em: 2 out. 2014

Wedding Crashers: The Perfect Girl in Typography. 55". Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=u7WQGrZUdb0>> Acesso em: 4 nov. 2014

YOUTUBE. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em:
<<http://pt.wikipedia.org/wiki/YouTube>> Acesso em: 24 jun. 2014