

Crítica genética e legendagem filmica

retrilhando um percurso genético a partir de um dossiê digital

Sirlene Ribeiro Góes

Sílvia Maria Guerra Anastácio

*1 Universidade Federal da Bahia – UFBA. E-mail: lenegoes@gmail.com

*2 Universidade Federal da Bahia – UFBA. E-mail: smganastacio10@gmail.com

A CRÍTICA GENÉTICA tem se mostrado eficaz no estudo de obras literárias e diversas formas artísticas. No entanto, o estudo do processo de criação de legendas filmicas ainda se encontra inexplorado no Brasil. Sendo assim, o foco deste trabalho é sugerir uma forma de análise para o processo de criação das legendas do filme *Raccoon & Crawfish*,¹ um curta-metragem legendado por um profissional experiente na área de tradução audiovisual e que atuou, também, no ensino de língua estrangeira, em 2011. A presente pesquisa buscará discutir, sucintamente, o campo da legendagem e da crítica genética para, a partir daí, propor uma forma de edição genética vertical digital do material estudado, levando em consideração as peculiaridades dos manuscritos digitais e as adaptações necessárias aos princípios da crítica genética para a análise desse processo criativo.

A legendagem é uma modalidade de tradução audiovisual (TAV), termo este que envolve práticas de tradução distintas utilizadas no meio audiovisual, ou seja, aquele que reúne sinais sonoros e visuais independentes do modo de transmissão, se por uma tela, palco ou outro qualquer. Segundo Diaz-Cintas,² “[...] legendagem pode ser definida como uma prática linguística que consiste em apresentar, geralmente na parte inferior da tela, um texto escrito que pretende reproduzir o que foi dito (ou mostrado sob a forma escrita), no produto audiovisual.” (tradução nossa).³ A legendagem se divide em dois tipos: legendagem aberta (interlingual) aquela utilizada em filmes e programas televisivos, apresentando a tradução dos diálogos executados em língua estrangeira para seu referente escrito na língua de chegada; e legendagem fechada (intra-lingual ou *closed caption*), modalidade que surgiu com o objetivo de dar acessibilidade a pessoas com problemas auditivos aos programas televisivos e filmes nacionais, assim como para auxiliar estudantes de língua estrangeira no aprendizado de um idioma;⁴ neste subgrupo as legendas reproduzem os diálogos na mesma língua de sua apresentação. Zoe de Linde e Neil Kay⁵ ressaltam as semelhanças entre os tipos de legendagem, informando que:

[...] apesar das diferenças aparentes, ambos os tipos de legendagem têm fortes elementos em comum: elas acontecem no mesmo contexto audiovisual; ambas envolvem a conversão de diálogo falado em texto escrito, e em ambos os casos os diálogos têm de ser reduzidos para atender às condições técnicas desta prática e à habilidade de leitura dos espectadores. Tanto na legendagem interlingual quanto na intra-lingual ocorre a transferência de linguagem entre diferentes sistemas linguísticos, entre duas línguas distintas e/ ou entre modos diferentes de uma única língua, ao mesmo tempo em que funcionam de forma interdependente com outro sistema semiótico, o visual.” (tradução nossa)⁶

¹ *O Guaxinim e a Lagosta* (tradução nossa, pois o filme ainda não possui título traduzido em português).

² DÍAZ-CINTAS, Jorge. *Subtitles for Almodovar*. Workshop: Subtitling. The British Council, 2002. Disponível em: <<http://www.literarytranslation.com/workshops/almodovar/>>. Acesso em: 30 out. 2007.

³ *Subtitling can be defined as a linguistic practice that consists in providing, usually at the bottom of the screen, a written text that intends to account for what has been said (or shown in written form) in the audio-visual product.*

⁴ GOTTLIEB, H. Subtitling. In: BAKER, M. (Ed.). *Routledge encyclopedia of translation studies*, Londres: Routledge, 1998, p. 244-248.

⁵ LINDE, Zoe de; KAY, Neil. *The Semiotics of Subtitling*. Great Britain: St. Jerome, 1999, p. 1.

⁶ [...] despite their apparent differences both types of subtitling have strong common elements: they take place in the same audio-visual context; they both involve a conversion of spoken dialogue into written text, and in both forms the amount of dialogue has to be reduced to meet the technical conditions of the medium and the reading capacities of viewers. In inter and intra-lingual subtitling language is being transferred between distinct linguistic systems, between two separate languages and/ or between different modes of a single language, while functioning interdependently with another, visual, semiotic system.

Como a legendagem do filme *Raccoon & Crawfish* foi feita por meio da tradução interlingual, do inglês para o português, e tinha como público-alvo espectadores sem dificuldades auditivas, a análise do processo criativo dessas legendas será feita considerando os parâmetros utilizados na modalidade de legendagem aberta. Tal análise não busca, no entanto, desvendar apenas o processo técnico da inserção de legendas na tela, mas analisar o processo de legendagem compreendido por Alvarenga⁷ como aquele que agrega a tradução do texto, a marcação do tempo inicial e final das legendas, a revisão e gravação das legendas no produto audiovisual, promovendo, assim, o estudo completo do seu dossiê genético.⁸

A metodologia da crítica genética, utilizada nesta pesquisa e embasada em Grésillon,⁹ se propõe a estudar a história do nascimento de um texto, através das marcas deixadas, ao longo do percurso, nos manuscritos. Ela tem como objeto o estudo dos manuscritos, que guardam traços da dinâmica do texto em criação e o pesquisador utiliza-se destes para levantar, bem como comprovar hipóteses sobre a gênese em questão. Busca-se, então, identificar as etapas seguidas pelo criador e, assim, procurar traçar aproximações com tal processo para entender o nascimento da obra.

A princípio, as pesquisas genéticas voltavam-se apenas para o estudo dos manuscritos literários autógrafos, especialmente para documentos de processo escritos à mão. Contudo, como afirma Salles “[...] a crítica genética, que vinha se dedicando ao estudo dos manuscritos literários, já trazia consigo, desde seu surgimento, a possibilidade de explorar um campo mais extenso, que nos levaria a poder discutir o processo criador em outras manifestações artísticas”.¹⁰

O caráter transdisciplinar e transartístico da crítica genética é reafirmado a cada ano. O estudo de processos genéticos de obras teatrais, cinematográficas e plásticas, por exemplo, tem revitalizado o campo no século XXI e proposto possibilidades de estudos inovadores, até mesmo ousados. Grésillon destaca que “[...] a crítica genética abrange todas as artes e qualquer atividade criativa do homem desde a pintura, a arquitetura, o cinema, até as mídias”.¹¹

Trabalhar com um prototexto majoritariamente digital, como é o caso da presente pesquisa, levanta questões que a crítica genética, como ciência relativamente recente, ainda não conseguiu resolver. Com o surgimento das novas tecnologias, que geram textos e produtos digitais, pensou-se que estariam chegando ao fim os estudos de processo, uma vez que o percurso genético do criador seria deletado com as operações automáticas de apagamento, reescrita/re-criação e salvamento do texto digitado em editores de textos e programas computacionais. Essas ações eliminariam os rascunhos e, por conseguinte, o objeto da crítica genética.

Respondendo à pergunta de Jean-Louis Lebrave em seu artigo *Can genetic criticism be applied to the performing arts?*,¹² o que se tem constatado é a ampliação de registros processuais digitais gerados pela criação de obras performáticas. No seu artigo, Lebrave se refere à questão da dublagem, mas é possível trazer alguns de seus comentários também para o campo da legendagem de filmes. Os significados que se deseja passar através desse tipo de tradução não se reduzem apenas ao registro da palavra escrita na tela, mas precisam estar sintonizados com o que está sendo mostrado para os sentidos da legendagem se completarem. Na verdade, as marcas deixadas em tal processo de tradução mostram que a *performance* ocupa um papel relevante desde o início da textualização dessa criação.

No caso do processo de legendagem, existem ferramentas computacionais, como o programa *Camtasia Studio 7.0.1*, que guardam todos os passos do escritor ao digitar o seu texto ou criar uma obra. O *Camtasia* é um programa de captura de vídeo capaz de gravar a imagem de todas as ações tomadas e mostradas na tela de um computador, preservando ainda o áudio do ambiente externo. Embora esse *software* tenha sido projetado, inicialmente, para a criação

⁷ ALVARENGA, L. Subtíter: legendador ou legendista. In: *Anais do I Congresso Ibero-Americano de Tradução e Interpretação (I CIATI): Tradução, Interpretação e Cultura na Era da Globalização*. São Paulo: UNIBERO, 1998, p. 214-216.

⁸ Chamamos de dossiê genético o “[...] conjunto constituído pelos documentos escritos que podem ser atribuídos a um projeto de escritura determinado [...]”. GRÉSILLON, Almuth. *Elementos de crítica genética: ler os manuscritos modernos*. Tradução Cristina de Campos Velho Birck et al. Porto Alegre: EDUFRGS, 2007 [1994], p. 150.

⁹ *Ibidem*, p. 42.

¹⁰ SALLES, Cecília A. *Crítica Genética: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. São Paulo: EDUC, 2008, p. 14.

¹¹ GRÉSILLON, A. *Op. cit.*, p. 150.

¹² LEBRAVE, Jean-Louis. *Can genetic criticism be applied to the performing arts?* In: KINDERMAN, William; JONES, Joseph E. *Genetic criticism and the creative process. Essays from music, literature and theatre*. New York: University of Rochester Press, 2009, p. 68-82.

de tutoriais que ensinassem o uso de ferramentas computacionais por meio de vídeos capturados na tela do computador, o mesmo apareceu como solução para uma dúvida que há tempo afligia a mente das pesquisadoras, proponentes deste artigo: como analisar o processo de criação de legendas se tal processo parecia não deixar vestígios? Tendo conhecimento de que tal programa capturava a imagem da tela do computador e sabendo que o processo de legendagem era visualizado através dessa tela, resolveu-se utilizá-lo para a captura de todos os movimentos feitos pelo legendista durante seu trabalho.

O que parecia ser o fim da crítica genética aponta para um recomeço, em outras bases, com outros suportes e propondo a inserção de outras linguagens, aquelas que lhe dão livre acesso ao escritório do criador. Assim, é dado um novo fôlego aos estudos de processo, porém, conforme Biasi:

[...] O verdadeiro problema repousa em descobrir se os métodos de estudo válidos para o prototexto literário podem ser aplicados com propriedade a qualquer objeto da cultura. Aparentemente, o procedimento e as noções herdadas da genética literária não podem ser exportados de seu campo de aplicação sem delicadas adaptações: as mudanças necessárias para tal transferência metodológica parecem ainda mais importantes quando o objeto considerado está mais distante da estrutura textual (codificada, linear, orientada, sequencial, temporalizada).¹³

¹³ BIASI, Pierre-Marc de. O horizonte genético. In: ZULAR, Roberto. (Org.). *Criação em Processo: ensaios de crítica genética*. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002, p. 219.

A metodologia empregada para a análise genética de textos literários, portanto, necessita, em alguns momentos, sofrer adaptações para que se adapte às pesquisas que envolvam processos de criações digitais, incluindo vídeos, áudios, fotografias, peças teatrais, dentre outros. É interessante observar, inclusive, que a crítica cinematográfica também já despertou o seu interesse para o estudo da gênese dos filmes, valorizando os bastidores desse processo de criação, ao privilegiar a produção de *making of* que inclui: roteiros, registros de efeitos especiais e cenas eliminadas, além de entrevistas com o elenco, produtores e direção. Biasi comenta que:

Pela natureza complexa e muito diversificada de sua gênese, o filme (ou a obra vídeo) constitui o objeto ideal de um estudo genético transdisciplinar de grande amplitude, que poderia servir de modelo para vários outros campos de estudo. Na realidade, combinam-se a isto: os constituintes textuais, literários ou didascálias (sinopse, redação do cenário, texto dos diálogos, *storyboard*, edição, roteiros); os constituintes dramaturgicos e cênicos (a montagem, o jogo dos atores); elementos de concepção gráfica e plástica (esboços, esquemas, desenhos preparatórios, acessórios, cenários, vestuário); um dossiê documentário (anotações no local, pesquisas, reconstituintes históricas); componentes sonoros e musicais; aspectos técnicos e sintáticos (tomadas, enquadramentos, luzes, cores, montagem); exigências financeiras, industriais, publicitárias e comerciais.¹⁴

¹⁴ Ibidem, p. 231.

Não há dúvida de que a obra fílmica permite uma gama variada de estudos, e, sob a perspectiva genética, muitos aspectos podem ser analisados. Biasi afirma, ainda, que “[...] associada a outros recursos lógicos e técnicos fornecidos pelas ferramentas informáticas, a imagem animada oferece o melhor suporte possível para o estudo, reconstituição e simulação dos processos.”¹⁵

¹⁵ Ibidem, p. 232.

Para estudo dos documentos de processo de *Raccoon & Crawfish* e divulgação dos resultados encontrados nesta pesquisa, optamos pela elaboração de uma edição genética vertical digital,

não recorrendo apenas ao suporte papel, mas principalmente às ferramentas computacionais. Esta edição será: *genética*, por objetivar a apresentação completa e em ordem cronológica dos documentos de processo da obra; *vertical*, por buscar reconstituir o processo integral de escritura das legendas, perpassando todos os documentos de processo existentes em relação à obra, desde o minuto inicial ao final da legendagem; e *digital*, pelo fato de sua elaboração e disponibilização serem feitas em meio digital, e todos os manuscritos relacionados à criação da obra já terem nascido nesse meio.

Esta edição aponta para a possibilidade de mostrar movimentos genéticos¹⁶ de maneira interativa, utilizando-se do espaço virtual da *internet* para publicação de seus resultados através do suporte de um *site*, que possibilitará ainda a convergência de imagens, vídeos e áudios co-relacionados ao processo criativo em questão.

Esse exercício de extensão da memória através do desdobramento de documentos hipertextuais que se articulam subverte o espaço da página impressa e afeta os estudos genéticos. Lebrave¹⁷ observa a prática da hipertextualidade no processo de criação de Stendhal, consideração que podemos trazer para reflexões mais amplas sobre os estudos genéticos. O fato é que essa heterodoxia em relação ao processo de criação tradicional do texto impresso, não apenas altera o estatuto da obra publicada, mas também a relação entre autor, obra e leitor. Essas janelas hipertextuais, com certeza, vieram a alterar todo o panorama da criação.

Segundo Grésillon, “[...] basta considerar o conjunto de um dossiê genético do mesmo modo que hiperdocumentos, todos disponíveis na memória do computador e ativáveis na tela, para que, enfim, seja restituída essa dinâmica da escritura que nenhuma edição-papel pode realizar.”¹⁸ Quanto à edição genética digital, esta surge como uma inovação técnica, que aparece em momento oportuno, já que as obras digitais serão cada vez mais recorrentes nos estudos de processo. Ela vem para dar movimento ao texto, deslocá-lo do papel para a tela, abrindo novas possibilidades de leitura e possibilitando uma visualização em rede dos resultados encontrados.

Para que essa edição fosse feita, seguiram-se então três etapas primordiais sugeridas por Grésillon:¹⁹ localização e datação dos documentos, classificação e decifração, representação e transmissão dos resultados.

Cabe ressaltar que o caráter vertical desta edição só se faz possível, dentro do tempo disponibilizado para o estudo (período do mestrado), pelo fato de se estar lidando com um filme de curta duração. Ao buscarmos um *corpus* para estudo, constatamos que optar por uma obra fílmica de duração convencional, de uma a duas horas, tornaria inviável a conclusão do estudo pretendido. Sendo assim, decidimos utilizar um curta-metragem que possuísse no máximo dez minutos e que ainda não tivesse tradução para o português. O filme escolhido foi *Raccoon & Crawfish*, que possui 00:07:33 (sete minutos e trinta e três segundos) de duração, não tem tradução para o português e foi produzido pela *Four Directions Media* nos Estados Unidos, em 2007. O filme conta uma lenda indígena, tendo sido gravado com o objetivo de transmitir a cultura da tribo Oneida às suas futuras gerações e ao público interessado. O legendista responsável não será identificado nesta pesquisa, visto ter sido condição para sua participação no presente projeto. Tal condição foi registrada através da assinatura de um termo de compromisso entre as pesquisadoras e o legendista. Esse legendista abriu, generosamente, o seu espaço de criação para que se pudesse colher os documentos necessários para a montagem do dossiê genético necessário à realização de uma dissertação de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Literatura e Cultura da Universidade Federal da Bahia, que é tema do presente artigo.

¹⁶ Por movimentos de gênese ou genéticos entende-se as operações de reescritura, acréscimos, eliminações e deslocamentos ocorridos no texto.

¹⁷ LEBRAVE, Jean-Louis. Hypertexts – memories – writing. In: DEPPMAN, Jed; FERRER, Daniel; GRODEN, Michael. *Genetic criticism. Texts and avant-textes*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 2004, 218-237.

¹⁸ GRÉSILLON, A. Op. cit., p. 260.

¹⁹ Ibidem.

A legendagem ocorreu em Salvador, na quinta-feira, 12 de maio de 2011, tendo início às 16h09min e com término às 17h29min. O dossiê cedido traz arquivos que despertam novas concepções acerca de locais de armazenamento, materialidade do manuscrito, métodos de datação, número de versões existentes, além de incertezas quanto à forma de análise dos mesmos.

Biasi²⁰ diz que em um dossiê genético podem ser encontrados documentos propriamente genéticos, como manuscritos autógrafos, cujos índices podem ser registrados em cadernos de notas, rascunhos diversos, correspondência, dentre outros. Além disso, afirma que tal dossiê pode também ser enriquecido com documentos que tragam informações exteriores ao processo de criação da obra, mas indispensáveis à sua análise, assim como documentos visuais, sonoros ou audiovisuais selecionados ou construídos pelo autor. Neste caso, contudo, os documentos audiovisuais analisados não se caracterizam como acréscimos ao dossiê; eles são os documentos de processo, propriamente ditos, que compõem o dossiê da legendagem em questão, conforme classificação abaixo:

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

Os seis manuscritos que configuram este dossiê têm em comum a singularidade de serem “[...] automaticamente produzidos pelas máquinas como resultado do processamento de dados segundo determinados algoritmos [...], é o próprio computador que produz o documento, naturalmente segundo diretrizes e solicitações precisas feitas por seres humanos.”²¹ Esses documentos serão denominados manuscritos digitais em analogia à diferenciação entre documento eletrônico e digital feita pelo Conselho Nacional de Arquivos – CONARQ, através da Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos que traz a seguinte informação:

[...] do ponto de vista tecnológico, existe uma diferença entre os termos “eletrônico” e “digital”. Um documento eletrônico é acessível e interpretável por meio de um equipamento eletrônico (aparelho de videocassete, filmadora, computador), podendo ser registrado e codificado em forma analógica ou em dígitos binários. Já um documento digital é um documento eletrônico caracterizado pela codificação em dígitos binários e acessado por meio de sistema computacional. Assim, todo documento digital é eletrônico, mas nem todo documento eletrônico é digital.²²

Neste caso, nossos manuscritos digitais são caracterizados da seguinte forma: MD1 é um arquivo de vídeo baixado da *internet*; MD2, MD3 e MD6 são arquivos de texto digitados em suporte computador; MD4 é um arquivo de vídeo capturado através do programa *Camtasia* e MD5 corresponde a um arquivo de texto em extensão *.SRT* (arquivo de legenda) gerado pelo programa de legendagem *Subtitle Workshop*. Cumpre sinalizar que para que as legendas sejam inseridas e sincronizadas ao filme durante a exibição do mesmo é necessário que os arquivos do vídeo do filme (MD1) e das legendas (MD5) possuam a mesma nomenclatura e estejam armazenados na mesma pasta, caso contrário as legendas não aparecerão.

²⁰ BIASI, Pierre-Marc de. *A Genética dos textos*. Tradução Marie-Hélène Paret Passos. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010 [2000], p. 219.

²¹ SALARELLI, Alberto; TAMMARO, Anna Maria. *A biblioteca digital*. Tradução Antonio Agenor Briquet de Lemos. Brasília: Briquet de Lemos / Livros, 2008 [2006], p. 57.

²² CÂMARA TÉCNICA DE DOCUMENTOS ELETRÔNICOS (CONARQ / Brasil). Disponível em: <<http://www.documentoseletronicos.arquivonacional.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=10>>. Acesso em: 09 nov. 2011.

Devido à intenção preliminar de estudo do material legendado, o local de armazenamento dos documentos de gênese fora previamente estabelecido. No dia da legendagem, a pesquisadora disponibilizou seu *notebook*, com todos os programas necessários para a legendagem e gravação do processo em questão, para uso do legendista. Na conclusão do trabalho, todos os arquivos foram salvos no disco rígido do computador, em pasta nomeada *Processo de legendagem*:

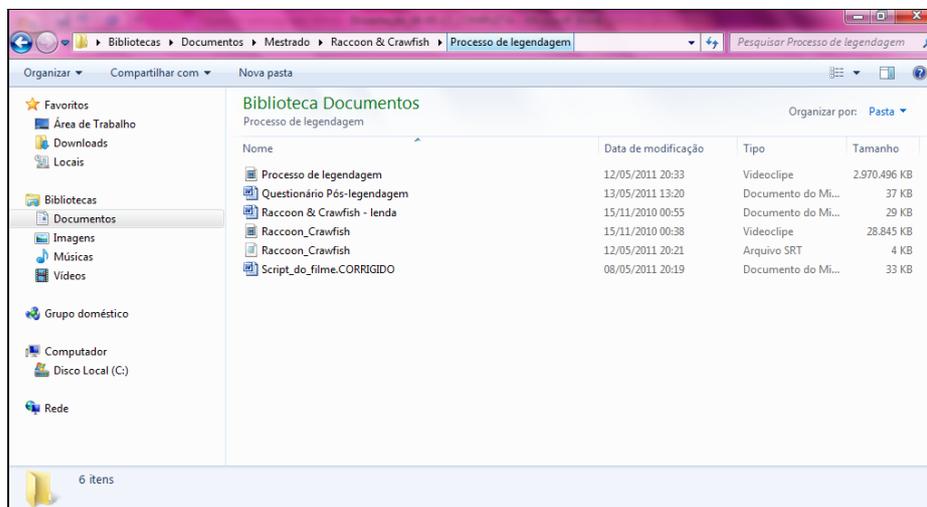


Figura 1: Localização do dossiê. Fonte: Elaborada pela pesquisadora, 2012

Embora o *script* do filme e a entrevista feita com o legendista estejam salvos na pasta anteriormente mencionada, é possível encontrá-los também na caixa de *e-mails* das autoras deste artigo, uma vez que os arquivos, após revisão de língua e conteúdo, foram enviados para seus *e-mails*.

Tendo-se identificado e localizado os itens, partiu-se para a organização cronológica do dossiê genético. Foram utilizadas três formas de datação para os documentos: a) análise do item “propriedades do arquivo”; b) data de envio e recebimento de mensagens na caixa de *e-mails* das pesquisadoras; e c) data presente no vídeo capturado pelo programa *Camtasia*. Essas formas serão exemplificadas com a descrição de alguns manuscritos digitais abaixo.

O MD1 se refere ao filme *Raccoon & Crawfish* que, embora produzido em 2007, figurará neste estudo com a data de criação de 15 de novembro de 2010, às 0h38, quando o filme foi baixado e salvo no *notebook* da pesquisadora:

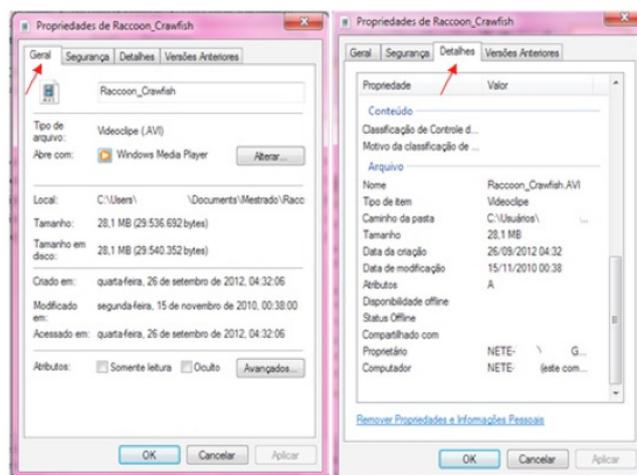


Figura 2 : Datação do MD1. Fonte: Elaborada pela pesquisadora

A imagem anterior é disponibilizada ao se clicar com o botão direito do *mouse* em cima do nome do vídeo e, em seguida na opção “propriedades”,²³ última opção listada no rol de itens que aparece. Analisando a imagem, é possível identificar a data na qual o arquivo foi criado (15/11/2010), o horário (0h38min), o tipo de arquivo, neste caso *Audio Video Interleave* (AVI), o local, no computador, onde o arquivo está armazenado e o tamanho do arquivo, este 28,1MB. No item “propriedades”, essas informações podem ser observadas tanto na guia *Geral* quanto na *Detalhes*, ambas mostradas, lado a lado, na figura 2. Por que informamos que o arquivo foi criado em 15 de novembro de 2010 se a imagem traz a data de criação 26 de setembro de 2012? A diferença entre essas datas ocorre, pois o item *Criado em* informa a data em que o arquivo foi salvo em um determinado computador. Sendo assim, esclarecemos que 26 de setembro de 2012 seria a data em que o arquivo foi transferido do *notebook*, onde foi criado, para o *netbook*, utilizado na pesquisa. A data de sua criação foi 15 de novembro de 2010, que pode ser constatada na imagem através do item *Modificado em*, o qual atesta a data do último manuseio do arquivo.

Utilizou-se desse método para datação do MD1, como apresentado, e do MD5, arquivo que contem as legendas criadas, constando o tempo marcado de sincronização. Contudo, é importante sinalizar que para que as propriedades de um arquivo se mantenham fidedignas ao período no qual ele foi gerado, alterado, ou acessado, o computador no qual o arquivo foi criado deve estar devidamente configurado, com informações de data e hora atualizadas. É possível que existam, no campo da informática, programas que capturem os dados de criação de arquivos com hora e data corretas, mesmo que o computador não esteja devidamente configurado; no entanto, a busca dessas ferramentas não se fez necessária para a datação do dossiê, visto que o computador já se encontrava previamente configurado.

Em se tratando do MD3, *script* do filme, este digitoscrito surgiu a partir do trabalho conjunto entre uma das pesquisadoras e a professora Luana Martins, que a auxiliou na transcrição das falas; posteriormente, contou com a colaboração da professora de língua inglesa Mariana Zylstra-Costa dos Reis, nativa dos Estados Unidos da América. Coube à professora Zylstra-Costa a revisão e conclusão do trabalho de transcrição das falas do filme, iniciado em 08 de maio de 2011. A criação deste documento, como se pode notar, é anterior à data da legendagem do filme, pois no processo de legendagem é comum o legendista ter à sua disposição a transcrição em língua estrangeira de todas as falas do filme sobre o qual está trabalhando para, no caso de não compreender algumas falas diretamente do áudio que está traduzindo, poder acessá-las neste documento que traz o mesmo texto falado, mas na sua forma escrita. Como o computador da revisora não estava configurado adequadamente, para a datação deste arquivo utilizou-se a imagem da caixa de *e-mail* da pesquisadora que, nas mensagens trocadas com Mariana, preservou esta informação.

²³ Propriedades são partes descritivas de informações que o ajudam a encontrar e organizar arquivos. As propriedades não estão incluídas no conteúdo real de um arquivo. Na verdade, elas fornecem informações sobre os arquivos. Além de marcas, propriedades personalizadas que podem conter qualquer texto que você escolher, seus arquivos incluem várias outras propriedades, incluindo Data de Modificação, Autor e Classificação. PROPRIEDADES. Disponível em: <<http://windows.microsoft.com/pt-BR/windows-vista/View-the-properties-for-a-file>>. Acesso em: 21 set. 2011.



Figura 3: Datação do MD3. Fonte: Caixa de e-mail da pesquisadora – xx@gmail.com

Analisando a imagem, constata-se que Mariana recebeu o material para revisão no dia 08 de maio de 2011 e o devolveu corrigido na mesma data. O MD6 foi datado seguindo essa mesma metodologia, uma vez que o questionário pós-legendagem foi enviado ao legendista para revisão e inclusão da resposta de uma das perguntas, que não havia sido anteriormente preenchida, e devolvido às pesquisadoras por e-mail.

O MD4 é o mais importante dentre os documentos de gênese deste dossiê. Trata-se de um vídeo de extensão .avi (*Audio Video Interleave*), com duração de 01h20min28s (uma hora vinte minutos e vinte e oito segundos), o qual registra integralmente o processo da legendagem feita. O vídeo foi criado a partir do uso do software *Camtasia* em 12 de maio de 2011. Os dados para datação, horário e tempo de gravação podem ser extraídos da imagem do filme, ao ser exibido, conforme aparece a seguir:

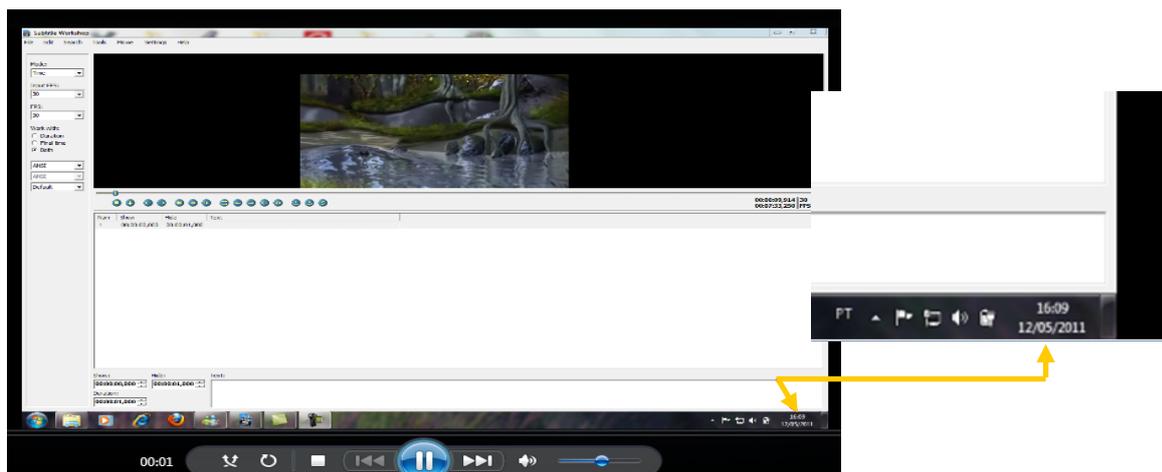


Figura 4: Datação do MD4. Fonte: Imagem extraída do MD4

É através do MD4 que se torna possível assistir, em tempo real e sem dúvidas quanto à ordem dos movimentos de gênese ocorridos, a criação da legendagem fílmica. Debruçar-se sobre um dossiê genético que, através de manuscritos digitais, possibilita ver na tela de um

computador os movimentos escriturais de um criador é ter a possibilidade não somente de entrar em seu escritório de criação, mas também de trilhar, pontualmente, o caminho percorrido pelo legendista, ao teclar contínuo de seus dedos. No vídeo gravado, o MD4, são o som do teclar em cada letra digitada e o surgir da imagem de cada uma delas na tela que ditam o ritmo do que está sendo produzido.

Para o estudo desse material, uma adaptação dos métodos de análise genética se fez necessária. Não se trata mais da comparação fôlio a fôlio, mas *frame a frame*. Cada segundo mostrado no vídeo, cada *frame* que se constitui traz consigo os traços da criação. Portanto, para registrar os movimentos de correção da legendagem, incluindo suas eliminações ou seus acréscimos, não cabe mais mostrar riscos, borrões ou inserções marginais. No digital, o sumir ou aparecer de letras, formando e eliminando palavras na tela, é que levará a essas conclusões. Os índices visuais e temporais é que são usados como vetores de orientação da análise.

Como critérios norteadores para o exame dos movimentos genéticos encontrados, consideram-se algumas questões técnicas e de linguagem levantadas ao longo do processo de legendagem. São elas: número máximo de linhas para disposição de texto na tela; localização das legendas na tela; número máximo de caracteres por linha e uso de condensação para não poluir a tela; tempo de permanência das legendas na tela; sincronização da legenda com áudio e imagem; segmentação do texto; atenção a referentes culturais e tratamento de expressões idiomáticas. Sendo assim, depois de elencar todos os movimentos encontrados, buscou-se correspondê-los a uma das categorias anteriormente citadas, e às fases genéticas adaptadas das sugeridas por Biasi,²⁴ na forma do quadro abaixo, para, a partir daí, tentar compreender a forma de trabalho do legendista, bem como as ações recorrentes na sua prática.

²⁴ BIASI, P.-M. de. Op. cit., passim.

Quadro 1

L10 Está escurecendo.	
Fase de Redação	Fase de Revisão
[Está ficando escuro?] < Está escurecendo. / Não consigo respirar.> (00:10:40)	-

O quadro anterior traz, na primeira linha, a forma como a legenda aparece no filme, já pronta. Para sua identificação e ordenação, utiliza-se a letra L (legenda) seguida do número correspondente à sua ordem de aparição no filme. A segunda linha apresenta duas fases de escritura identificadas no trabalho da legendagem e a terceira conclui o quadro mostrando a construção do texto da legenda, intermediada por operadores genéticos,²⁵ seguida do tempo em que surge no vídeo. Cada legenda refere-se a uma ou duas linhas de texto exibidas no filme. No exemplo acima, podemos inferir que o legendista optou por condensar o texto inicial, que teria 20 caracteres, para um mais curto, com 16 caracteres, através da troca da locução verbal (ficando escuro) pelo uso do gerúndio (escurecendo), o que deixou a tradução menos literal e o *frame* mais limpo, em termos de poluição visual.

²⁵ [] para eliminação, / */ para leitura conjecturada e < > para acréscimo

A disponibilização das legendas, desta forma, auxilia na identificação dos movimentos genéticos e serve ainda de facilitador para a criação de uma transcrição linearizada das legendas. Mas, por que transcrever um vídeo (MD4) se assisti-lo já permite que o leitor veja a criação com seus próprios olhos? Por um lado, a disponibilização do vídeo, quando possível, elimina a necessidade da transcrição; por outro lado, ter acesso às escolhas tradutórias feitas pelo legendista através de uma transcrição que possibilite o cotejo das mesmas explicitadas em movimentos genéticos facilita o trabalho do geneticista, que não terá necessidade de acelerar e retroceder o vídeo para confirmar tais mudanças. Além disso, nem todo leitor terá em mãos

o registro em vídeo desse processo para auxiliá-lo, mas, de posse dele, poderá confrontar o suporte impresso com o digital.

Com base no quadro de movimentos genéticos e transcrição feitos, foi possível tecer algumas considerações sobre o processo em estudo. Identificando que o processo de legendagem em questão resultou em 47 legendas, foi observado que, aproximadamente, 66% (31) delas foram escritas em uma única linha, enquanto 34% (16) ficaram divididas em duas linhas. A segmentação das legendas por linha se deu seguindo três critérios, conforme Reid:²⁶ o retórico, considerando o ritmo e a pausa das falas; o visual, considerando os cortes de cenas e as informações pictóricas; e o gramatical, considerando pela sintaxe do texto das legendas. Vejam-se alguns exemplos no quadro seguinte:

Quadro 2

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

²⁶ REID, H. Literature on the screen: subtitle translation for public broadcasting. In: WATERWHEEL, B.; D'HAEN, T. (Ed.). *Something understood: Studies in Anglo-Dutch literary translation*. Amsterdam: Rodopi, 1990, p. 97-107.

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

Em relação ao número de caracteres, todas elas se mantiveram dentro do limite máximo de 40 caracteres por linha de legenda. A mais curta apresentou-se com 8 caracteres, enquanto a mais longa com 38. Em suma, em 8% (04) das legendas, foram utilizados entre 1 e 15 caracteres; em 51% (24), entre 16 e 30; em 28% (13), entre 31 e 45; e em 13% (6), entre 46 e 60. Com base nesses dados, pode-se afirmar que o padrão adotado pelo legendista, neste estudo, constituiu em dispor de legendas criadas dentro do intervalo de 16 a 30 caracteres. É necessário esclarecer também que nas legendas em que foram utilizados mais de 38 caracteres, tais caracteres estavam distribuídos em duas linhas; dessa forma, se manteve cada linha de legenda dentro do limite máximo de caracteres sugerido.

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

A pesquisa que vem sendo empreendida já possibilitou identificar, também, que o legendista utilizou-se de uma escritura em processo; ou seja, seguindo o entendimento de Biasi,²⁷ aquela em que o autor, sem seguir um programa preestabelecido, se lança na escrita, criando e

²⁷ BIASI, P.-M. de. Op. cit., passim.

reinventando, enquanto sua mão desliza sobre o papel, ou melhor, neste caso, sobre o teclado de um computador. Tomando por base as fases genéticas de escritura estabelecidas pelo mesmo autor²⁸ como pré-redacional, redacional, pré-editorial e editorial, e atribuindo as funções operatórias características de cada uma delas, observou-se que, nesse dossiê, elas se caracterizam da seguinte forma: a fase pré-redacional ocorre a partir do momento em que o legendista recebeu o material de trabalho e foi informado acerca do seu público alvo, minutos antes do início da legendagem, até os 10s da legendagem em curso, quando se começou a marcar o tempo de entrada e saída da primeira legenda do filme. Neste pequeno período de tempo, o legendista se familiariza, rapidamente, com o material a ser legendado. Essa fase em legendagem seria chamada de etapa de orientação. A fase redacional, a mais longa, vai do início da sincronização da primeira legenda aos 11s até 1h11min7s quando o legendista termina de escrever e sincronizar a última legenda. Este é o espaço de tempo mais denso em movimentos genéticos, com suas reescrituras, eliminações e adições. A partir de 1h11min7s percorridos, tem-se o início da fase pré-editorial, que vai até o final do vídeo, quando o legendista dá por concluído seu trabalho e encerra a gravação do *Camtasia*. A fase pré-editorial seria considerada, na legendagem, como a fase de revisão. Nesta fase, observam-se apenas duas intervenções da autora, que aparecem pontuais na busca da tradução do termo *crawfish* e ajuste na sincronia da legenda 3 (Eu te pego, seu) com o áudio do filme. Não ocorre, contudo, uma fase editorial, uma vez que o produto final não passou pelo crivo de uma empresa cinematográfica para aprovação da exibição das legendas.

Adentrando o universo das reescrituras, percebemos que a maioria delas ocorreu na fase de redação. Tal fase foi capaz de revelar apenas rasuras autógrafas, que ocorreram no próprio fluxo da escrita, e apontam, principalmente, para as seguintes operações genéticas: substituição (eliminação mais acréscimo), supressão e deslocamento. As substituições e supressões presentes no percurso genético ocorreram pela busca do legendista por economia lexical; ou seja, na tentativa de reduzir o número de palavras na tela e, assim, adequar o texto ao número de caracteres e ao tempo de exibição necessários. Quanto aos movimentos de deslocamento, eles aconteceram para manter a unidade sintática quando a legenda era composta por duas linhas.

Exemplificando os casos de supressão, esses puderam ser identificados tanto nas reescrituras que deixaram marcas visíveis no vídeo do processo de legendagem (MD4), quanto através de rasuras brancas, identificadas na comparação entre o MD3 e o MD5. Observe-se o quadro de exemplos seguinte:

Quadro 3

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

Nos dois casos, mostrados no quadro acima, o legendista optou por ocultar os pronomes pessoais do caso reto e os oblíquos para reduzir o número de caracteres das legendas. Tal recurso foi recorrente em sua trajetória criativa. Ele se aproveitou da língua portuguesa ser uma língua *pro-drop*²⁹ para deixar o texto das legendas mais curto; ou seja, o português permite a omissão de pronomes pessoais, uma vez que os mesmos podem ser inferidos pragmaticamente pela forma conjugada do verbo sem alterar sua carga semântica. Em relação aos pronomes oblíquos, eles não possuem verbos que os determinem; no entanto, o contexto do enunciado

²⁸ Ibidem.

²⁹ CHOMSKY, Noam. *Lectures on Government and Binding: the Pisa Lectures*. 7th ed. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 1993.

é que define sobre quem se está falando e, também, o suplemento das imagens torna sua compreensão possível. Note-se os casos de supressão por rasura branca, abaixo:

Quadro 4

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

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

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

Quadro 5

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

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

Estudar o processo de criação das legendas de *Raccoon & Crawfish* tem possibilitado conhecer alguns caminhos que compõem a prática da legendagem fílmica. O produto considerado final da legendagem, ou seja, as legendas já inseridas no filme, não deixa vestígios ao espectador de como estas foram geradas, quais critérios técnicos foram observados para que surgissem na tela de forma adequada à leitura; quais parâmetros subsidiaram sua tradução; quais constrições

aguçaram a criatividade e habilidade linguística do legendista para entregar ao público um trabalho que lhe entretivesse e, ao mesmo tempo, desse acesso à cultura do outro. Enfim, acompanhar esse processo criativo faz conhecer o *labor* de um legendista e apresentar ao público leituras possíveis de um processo peculiar cujo suporte é o computador, e sobre o qual ainda há muito a se investigar.

Em consonância com Salles,³⁰ pode-se dizer que a crítica genética, por ser uma abordagem bem recente, ainda receberá inúmeros benefícios das investidas dos geneticistas, principalmente ao lidar com materialidades diversas; é, justamente, o desejo por descobertas que os instigam a continuar buscando novos caminhos nos estudos de processo. Analisar a gênese de legendas fílmicas é, por certo, uma dessas possibilidades diversas de materialidades que merece um estudo mais aprofundado. As considerações tecidas neste artigo mostram apenas caminhos que veem tentando ser trilhados pelo afincado do geneticista em tocar o novo, em mostrar que a informática veio para somar e não para eliminar vestígios tão preciosos do processo de criação. Aos dados aqui apresentados, muito ainda será acrescentado, à medida que se caminha para a conclusão da pesquisa que se objetiva fazer ponto de partida para novos estudos.

³⁰ SALLES, C. A. Op. cit., passim.

Referências

- ALVARENGA, Lina. Subtítler: legendador ou legendista. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO (I CIATI): Tradução, Interpretação e Cultura na Era da Globalização, *Anais...*, 1., São Paulo: UNIBERO, 1998, p. 214-216.
- BIASI, Pierre-Marc de. O horizonte genético. In: ZULAR, Roberto. (Org.). *Criação em Processo: ensaios de crítica genética*. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002. p. 219-252.
- BIASI, Pierre-Marc de. *A Genética dos textos*. Tradução Marie-Hélène Paret Passos. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010 [2000].
- CÂMARA TÉCNICA DE DOCUMENTOS ELETRÔNICOS (CONARQ/ Brasil). Disponível em: <<http://www.documentoseletronicos.arquivonacional.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=10>>. Acesso em: 09 nov. 2011.
- CAMTASIA STUDIO. Disponível em: <<http://www.techsmith.com/camtasia/>>. Acesso em: 20 set. 2011.
- CHOMSKY, Noam. *Lectures on Government and Binding: the Pisa Lectures*. 7th ed. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 1993.
- DÍAZ-CINTAS, Jorge. *Subtitles for Almodovar*. Workshop: Subtitling. The British Council, 2002. Disponível em: <<http://www.literarytranslation.com/workshops/almodovar/>>. Acesso em: 30 out. 2007.
- GOTTLIEB, Henrik. Subtitling. In: Baker, M. (Ed.). *Routledge encyclopedia of translation studies*, Londres: Routledge, 1998, p. 244-248.
- GRÉSILLON, Almuth. *Elementos de crítica genética: ler os manuscritos modernos*. Tradução Cristina de Campos Velho Birck et al. Porto Alegre: EDUFRGS, 2007 [1994].
- LEBRAVE, Jean-Louis. Hypertexts – memories – writing. In: DEPPMAN, Jed; FERRER, Daniel; GRODEN, Michael. *Genetic criticism. Texts and avant-textes*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 2004, p. 218-237.
- LEBRAVE, Jean-Louis. Can genetic criticism be applied to the performing arts? In: KINDERMAN, William; JONES, Joseph E. *Genetic criticism and the creative process. Essays from music, literature and theatre*. New York: University of Rochester Press, 2009, p. 68-82.
- LINDE, Zoe de; KAY, Neil. *The Semiotics of Subtitling*. Great Britain: St. Jerome, 1999.

- PROPRIEDADES. Disponível em: <<http://windows.microsoft.com/pt-BR/windows-vista/View-the-properties-for-a-file>>. Acesso em: 21 set. 2011.
- REID, Helene. Literature on the screen: subtitle translation for public broadcasting. In: WATERWEEL, B.; D'HAEN, T. (Ed.). *Something understood: Studies in Anglo-Dutch literary translation*. Amsterdam: Rodopi, 1990, p. 97-107.
- SALARELLI, Alberto; TAMMARO, Anna Maria. *A biblioteca digital*. Tradução Antonio Agenor Briquet de Lemos. Brasília: Briquet de Lemos / Livros, 2008 [2006].
- SALLES, Cecília A. *Crítica Genética: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. São Paulo: EDUC, 2008.