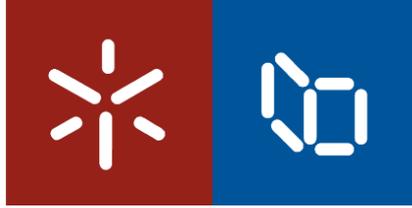


**Universidade do Minho**

Instituto de Letras e Ciências Humanas

Sara Maria Pereira da Rocha

**Estudo Comparativo de Metodologias  
de Trabalho na Legendagem Profissional  
Vs Legendagem Amadora**



**Universidade do Minho**

Instituto de Letras e Ciências Humanas

Sara Maria Pereira da Rocha

**Estudo Comparativo de Metodologias  
de Trabalho na Legendagem Profissional  
Vs Legendagem Amadora**

Tese de Mestrado em Tradução e Comunicação  
Multilingue

Trabalho efectuado sob a orientação de  
**Professora Doutora Sílvia Lima Araújo**  
**Professor Doutor Fernando Ferreira Alves**

## **AGRADECIMENTOS**

Este espaço é dedicado a todos aqueles que deram o seu contributo para que esta dissertação fosse realizada. A todos eles deixo aqui o meu mais sincero agradecimento.

Em primeiro lugar, gostaria de manifestar o meu reconhecimento aos meus orientadores, Doutor Fernando Ferreira Alves e Doutora Sílvia Lima Araújo, pelo apoio e confiança depositados no meu trabalho, assim como por todos os ensinamentos transmitidos. Também agradeço a simpatia com que me receberam e otimismo e disponibilidade sempre presentes.

A todos os intervenientes que participaram neste estudo, à Garsubs e ao Legendador sem eles este projeto não seria possível.

Ao Diogo pelo carinho, pela paciência e dedicação de sempre.

Aos meus Pais, ao Rui, Tia Goretti, e a toda a minha família, pelos conselhos, pelo apoio incondicional e pelos momentos de alegria.

A todos aqueles que, no Instituto de Letras e Ciências Humanas de alguma forma, contribuíram para que este projeto se tornasse realidade, em especial à Nandinha e Elisabete.

Por fim aos meus amigos Sofia, Dulce, Elsa, Alice, João e Cristóvão, pelos anos de amizade e pelo entusiasmo com que sempre me recebem.

A todos, o meu mais sincero obrigado



# **ESTUDO COMPARATIVO DE METODOLOGIAS DE TRABALHO NA LEGENDAGEM PROFISSIONAL VS LEGENDAGEM AMADORA**

## **RESUMO**

A presente tese, a ser apresentada no âmbito do Mestrado em Tradução e Comunicação Multilíngue, tem como objetivo o estudo comparativo de metodologias de trabalho na Legendagem profissional vs legendagem amadora. De modo a analisar a qualidade das legendas produzidas por amadores, foi estudada uma comunidade de legendadores amadores, observando as suas metodologias de trabalho, domínio de línguas e temas a legendar, ferramentas, recursos disponíveis, etc. Posteriormente, o mesmo processo foi aplicado a tradutores profissionais.

De forma a construir uma fundamentação teórica de qualidade, conduzindo a um projeto focado nestas duas realidades da legendagem, foi feita uma revisão de literatura na área da Tradução Audiovisual. Por fim, na parte prática deste projeto, foram analisadas as metodologias de trabalho de ambos os legendadores (amador e profissional). Deste modo, foram propostos exercícios práticos aos intervenientes, exercícios estes que foram constituídos pela legendagem e tradução de excertos de material audiovisual provindos de um filme de *anime*. Para complementar este processo foram feitas, depois da análise dos exercícios, entrevistas complementares aos intervenientes.

Deste modo foi possível analisar as metodologias de trabalho quer dos tradutores amadores, quer dos profissionais, podendo observar diversas variáveis e permitindo assim avaliar e comparar o nível de qualidade do produto final. Depois desta análise veremos que a experiência do legendador se sobrepôs à dos *fansubbers* e que este conseguiu resultados mais favoráveis.

## **Palavras-chave**

*Fansubs, Fansubbing, Fansubbers, Anime, Tradução Audiovisual, Legendagem, Metodologias de Trabalho.*



# **COMPARATIVE STUDY OF THE WORK METHODS IN AMATEUR SUBTITLING VS PROFESSIONAL SUBTITLING**

## **ABSTRACT**

This thesis, written under the scope of the in Translation and Multilingual Communication has as purpose the comparative study of the work methods in amateur subtitling vs professional subtitling. In order to analyse the quality of the subtitles produced by amateurs, a community of amateur subtitlers were studied, observing their work methods, mastery of languages and subtitling issues, tools, resources, etc... Later the same process was applied to professional translators. In order to shape a theoretical foundation with quality, leading to a project focused on these two realities of subtitling, a review of the literature in the field of Audiovisual Translation was made. Lastly, the practical part of this project analysed the work methods of both subtitlers (amateur and professional), to achieve it, practical exercises were proposed to the subjects, exercises that consisted on the subtitling and translation of audiovisual clips of an anime filme. To finish this process, after the analysis of the exercises, the subjects were interviewed. Thus was possible to examine the working methods of the translators either amateur or professionals, many variables were observed and thus the evaluation and matching of the quality of the final product. After this analysis we will see that the subtitler had a better performance that the fansubbers.

## **Keywords**

Fansubs, Fansubbing, Fansubbers, Anime, Audiovisual Translation, Subtitling, Working Methods.



## ÍNDICE GERAL

DECLARAÇÃO .....	ii
AGRADECIMENTOS .....	iii
RESUMO .....	v
ABSTRACT .....	vii
ÍNDICE GERAL .....	ix
ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES .....	xii
ÍNDICE DE TABELAS .....	xiv
CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO AO TEMA, OBJETIVOS E ORGANIZAÇÃO .....	15
1.1 A World Wide Web.....	17
1.2 O Open Source e licença GNU.....	17
1.3 Objetivos.....	19
1.4 Organização.....	21
CAPÍTULO 2: O ANIME, AS FANSUBS E A WEB 2.0: ESTADO DE ARTE .....	23
2.1 História do anime.....	25
2.2 Origem das fansubs.....	27
2.3 O processo de fansubbing pré-internet e pós-internet. ....	29
2.3.1 Pré-internet.....	29
2.3.2 Pós-internet: Fenómenos que potenciaram a massificação das fansubs: Como a banda larga trouxe novos conteúdos. ....	30
2.4 Impacto da evolução da Internet no mercado audiovisual .....	33
2.5 Filosofia Web 2.0.....	33
CAPÍTULO 3: O PERFIL DO FANSUBBER VS O PERFIL DO LEGENDADOR PROFISSIONAL: AS SUAS METODOLOGIAS DE TRABALHO .....	35
3.1 O perfil do legendador profissional.....	39
3.1.1 Profissional: ser ou não ser? .....	39
3.1.2 O legendador e o profissionalismo .....	42
3.1.3 Parâmetros da legendagem profissional .....	44
3.1.4 Intervenientes e Funcionamento do processo de legendagem.....	45
3.2 O perfil do Fansubber .....	47

3.2.1 O contexto português.....	51
3.2.2 O nosso objeto de estudo (Garsubs) .....	53
3.2.2 Intervenientes no processo de fansubbing.....	55
3.2.3 Processo de fansubbing.....	59
CAPÍTULO 4: ENTREVISTAS REALIZADAS AO LEGENDADOR E FANSUBBERS.....	65
4.1 Amostra (grupo de trabalho).....	69
4.2 Pré-teste (efetuado a um fansubber e a um legendador) .....	70
4.3 Entrevista ao legendador e aos fansubbers.....	71
4.4 Respostas obtidas.....	73
4.4.1 Apresentação e formação académica.....	74
4.4.2 Conteúdos a legendar e processo de legendagem.....	75
4.4.3 Feedback e conhecimento de outras fansubs .....	76
4.4.4 Parâmetros de legendagem utilizados .....	77
4.4.5 Profissionalismo .....	77
4.4.6 Opinião dos fansubbers relativamente ao legendador e opinião do legendador sobre os fansubbers .....	77
4.4.6.1 Fansubbers sobre profissional .....	77
4.4.6.2 Profissional sobre Fansubs.....	78
4.4.7 Trabalho realizado por outros fansubbers.....	78
4.5 Conclusão.....	79
CAPÍTULO 5: ESTUDO COMPARATIVO DO CORPUS DE TRADUÇÃO PRODUZIDO .....	81
5.1 Apresentação das metodologias utilizadas no estudo comparativo .....	83
5.2 Exercício realizado pelos fansubbers e legendador. Corpus de análise/tradução.....	84
5.3 O DVD utilizado para o exercício.....	84
5.4 Realidades em estudo.....	85
5.5 Estudo comparativo relativo ao trabalho produzido pelos fansubbers e pelo legendador.....	86
5.5.1 Processo de legendagem.....	86
5.5.2 Análise dos parâmetros de tradução utilizados .....	96
5.5.3 Análise do corpus de tradução produzido.....	99
5.5.4 Processos de tradução.....	105
CAPÍTULO 6: POSSÍVEIS FUTUROS PARA A LEGENDAGEM .....	107

6.1 Teste à primeira vertente realizado no Google Closed Captions.....	110
6.2 Teste à segunda vertente realizado no Google Closed Captions .....	116
CAPÍTULO 7: CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	119
7.1 Análise gráfica aos parâmetros utilizados e aspetos linguísticos .....	121
7.1.1 Gráfico relativo aos parâmetros técnicos e aspetos profissionais.....	122
7.1.2 Análise Linguística .....	124
7.2 Conclusão.....	126
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	131
GLOSSÁRIO .....	135
APÊNDICES .....	141
APÊNDICE 1: Entrevista realizada aos fansubbers .....	142
APÊNDICE 2: Transcrição da entrevista dos Fansubbers.....	143
APÊNDICE 3: Entrevista ao legendador.....	150
APÊNDICE 4: Transcrição da entrevista do legendador .....	151
APÊNDICE 5: Pré-teste realizado a um legendador e a um fansubbers (rascunho) .....	155
ANEXOS.....	157
ANEXO 1: Norma EN - 15038 .....	159
ANEXO 2: Os 10 requisitos do tradutor profissional .....	180
ANEXO 3: Guião original do exercício elaborado pelos fansubbers e legendador .....	183
ANEXO 4: Legendas produzidas pelos fansubbers .....	187
ANEXO 5: Legendas produzidas pelo legendador.....	193
ANEXO 6: Parâmetros FOX.....	199
ANEXO7: Parâmetros AXN .....	201
ANEXO 8: Parâmetros SIC Generalista.....	203
ANEXO 9: Legendas Naruto .....	209

## ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - Steamboat Willie (à esquerda)   Rurouni Kenshin (à direita).....	26
Ilustração 2 - Heidi foi um dos primeiro <i>animes</i> a chegar a Portugal nos anos 70. ....	29
Ilustração 3 - DragonBall chegou a Portugal em meados dos anos 90 e é ainda hoje o <i>anime</i> mais reconhecido no nosso país.....	29
Ilustração 4 - Listagem das séries mais descarregadas em junho de 2011. Obtida num popular Portal de Bittorrent. ....	31
Ilustração 5 - Interface para a procura de legendas no <i>site</i> opensubtitles. ....	32
Ilustração 6 - Ficheiro zip com as legendas selecionadas pronto a ser descarregado. ....	32
Ilustração 7 - Leitor de DVD compatível com DivX, o formato mais utilizado nos filmes e séries “pirata”. ....	33
Ilustração 8 - Esquema representativo da estrutura dos Estudos de Tradução. ....	40
Ilustração 9 - Exemplo de uso excessivo de notas de tradutor por parte dos fansubbers ....	48
Ilustração 10 - Exemplo legenda fora de contexto. ....	49
Ilustração 11 - Três traduções realizadas por três equipas de <i>fansubbing</i> diferentes. <i>AnimeJunkies</i> , <i>AnimeOne</i> , <i>Anime-Kraze</i> .....	50
Ilustração 12 - Exemplo de excesso de informação no ecrã.....	51
Ilustração 13 - Exemplos de erros cometidos pelos <i>fansubbers</i> .....	52
Ilustração 14 - Exemplos de erros cometidos pelos <i>fansubbers</i> .....	52
Ilustração 15 - Exemplo de <i>typesetting</i> no <i>anime</i> <i>Dragon Ball</i> .....	56
Ilustração 16 - Exemplo de <i>typesetting</i> muito utilizado para ilustrar os nomes dos ataques nas séries de ação.....	56
Ilustração 17 - Exemplo de <i>Karaoke</i> utilizado pelos <i>fansubbers</i> .....	57
Ilustração 18 - Exemplo de <i>karaoke</i> utilizado pelos <i>fansubbers</i> .....	58
Ilustração 19 - Exemplo de <i>Karaoke</i> protagonizado pela <i>fansub</i> SGKK.....	61
Ilustração 20 - Imagem original do <i>anime</i> <i>Bleach</i> . Introdução. ....	62
Ilustração 21 - imagem original do <i>anime</i> <i>Bleach</i> . Créditos .....	62
Ilustração 22 - <i>Software</i> SPOT .....	87
Ilustração 23 - Legendador a traduzir e legendar utilizando o SPOT .....	88
Ilustração 24 - Processo de legendagem do legendador.....	88
Ilustração 25 - Materiais com que trabalha o tradutor da Garsubs .....	89
Ilustração 26 - Forma como o tradutor trabalha o texto enquanto traduz .....	90
Ilustração 27 - Notas deixadas pelo tradutor para que outros membros façam as alterações .....	90
Ilustração 28 - Processo de temporização .....	91
Ilustração 29 - Últimos ajustes na temporização.....	92
Ilustração 30 - Correções do editor. Neste caso o editor troca a expressão "por causa de" por "graças à" .....	93
Ilustração 31 - Correções do editor. O editor elimina as notas do tradutor.....	93
Ilustração 32 - Correções do editor. O editor traduz a palavra <i>borders</i> deixada em inglês pelo tradutor. ....	94

Ilustração 33 - Processo de legendagem <i>fansubbers</i> .....	94
Ilustração 34 - Etapas do processo do legendador e <i>fansubbers</i> .....	95
Ilustração 35 - Número de caracteres utilizado pelo legendador .....	96
Ilustração 36 - Utilização de duas linhas na legendagem .....	97
Ilustração 37 - Excesso de caracteres utilizado pelos <i>fansubbers</i> .....	98
Ilustração 38 - Excesso de caracteres utilizado pelos <i>fansubbers</i> .....	98
Ilustração 39 - Utilização de duas linhas na legendagem .....	98
Ilustração 40 - Número de legendas produzidas pelos <i>fansubbers</i> nos três excertos .....	99
Ilustração 41 - Número de legendas produzidas pelo legendador em dois excertos.....	99
Ilustração 42 - Interface do Youtube. Visualização de legendas e respetivos tempos. ....	110
Ilustração 43 - Original: we were able to live very comfortable lives .....	111
Ilustração 44- Original: Sephiroth, who hated the Planet so much that he wanted to make it go away.....	111
Ilustração 45- Original: Sadness was the price to see it end. ....	112
Ilustração 46- Original: I've got a question for you.....	112
Ilustração 47- Original: I've never known Sephiroth. ....	113
Ilustração 48- Original: Mother came to this Planet after a long journey .....	113
Ilustração 49- Original: to rid the cosmos of fools like you! .....	114
Ilustração 50- Original: back and forth across the borders of life and death. ....	114
Ilustração 51- Original: So the bug's gonna become Sephiroth?.....	115
Ilustração 52- Original: This is man talk. ....	115
Ilustração 53- Original: Because of Shin-Ra's energy, we were able to live very comfortable lives. ....	116
Ilustração 54- Original: Sephiroth, who hated the Planet so much that he wanted to make it go away.....	116
Ilustração 55- Original: <i>Sadness was the price to see it end.</i> .....	116
Ilustração 56- Original: Say, Kadaj, I've got a question for you. ....	116
Ilustração 57- Original: I've never known Sephiroth. ....	116
Ilustração 58- Original: Mother came to this Planet after a long journey. ....	117
Ilustração 59- Original: to rid the cosmos of fools like you! .....	117
Ilustração 60- Original: back and forth across the borders of life and death. ....	117
Ilustração 61 - Parâmetros técnicos e aspetos profissionais <i>fansubbers</i> .....	122
Ilustração 62 - Parâmetros técnicos e aspetos profissionais legendador .....	122
Ilustração 63 - Análise linguística aos <i>fansubbers</i> .....	124
Ilustração 64 - Análise linguística ao legendador.....	124

## ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1- Erros encontrados na legendagem de Naruto. ....	34
Tabela 2 - Definição de profissional segundo o dicionário Houaiss.....	38
Tabela 3 - Definição de amador segundo o dicionário Houaiss .....	38
Tabela 4 - Ethical issues of the Seven Research Stages (Kvale; 1996;111).....	68
Tabela 5 - Perguntas de apresentação e formação acadêmica aos <i>fansubbers</i> .....	71
Tabela 6 - Perguntas de apresentação e formação acadêmica ao legendador .....	71
Tabela 7 - Perguntas sobre competências linguístico-tecnológicas.....	72
Tabela 8 - Perguntas sobre competências linguístico-tecnológicas.....	72
Tabela 9 - Perguntas sobre tipo de conteúdos e funcionamento do processo .....	72
Tabela 10 - Perguntas sobre tipo de conteúdos e funcionamento do processo .....	72
Tabela 11 - Perguntas sobre conhecimento de outras <i>fansubs</i> e feedback do público.....	73
Tabela 12 - Perguntas sobre o profissionalismo .....	73
Tabela 13 - Perguntas opinião .....	73
Tabela 14 - Perguntas opinião .....	73
Tabela 15 - Análise ao texto produzido. Tradução proposta para a frase <i>That's what we call the river of life that circles our planet, giving life to the world and everything in it.</i> .....	100
Tabela 16 - Análise do texto produzido. Tradução proposta para a frase <i>The Shin-Ra Electric Power Company discovered a way to use the Lifestream</i> .....	100
Tabela 17 - Análise ao texto produzido. Tradução proposta para a frase <i>Because of Shin-Ra's energy, we were able to live very comfortable lives.</i> .....	101
Tabela 18 - Análise ao texto produzido. Tradução proposta para a frase <i>Shin-Ra used their power to stop anybody who got in their way.</i> .....	102
Tabela 19 - Análise ao texto produzido. Tradução proposta para a frase <i>The planet used the Lifestream as a weapon, and when it burst out of the earth.</i> .....	102
Tabela 20 - Análise do texto produzido. Tradução proposta para a frase - <i>Say, Kadaj, I've got a question for you. - And I've got an answer.</i> .....	103
Tabela 21 - Análise do texto produzido. Tradução proposta para a frase <i>...it's unbearable to think Mother might want Sephiroth over me!</i> .....	103

**CAPÍTULO 1:**  
**INTRODUÇÃO AO TEMA, OBJETIVOS E ORGANIZAÇÃO**



## 1.1 A World Wide Web

O protocolo HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*)<sup>1</sup> foi uma tecnologia revolucionária que permitiu que as pessoas sem conhecimentos técnicos especializados utilizassem a internet através de navegadores. A *World Wide Web*<sup>2</sup> (iniciada por volta de 1990) é um sistema de documentos de hipertexto que podem ser acedidos através da internet. Com um navegador, o utilizador pode ler as páginas Web, que podem conter textos, imagens ou outros elementos multimédia e navegar entre eles, utilizando hiperligações. Por esta altura, a interação ainda era limitada, e a função principal da internet era apenas a publicação de conteúdos estáticos, que estavam acessíveis a diversos utilizadores. As páginas da Web tinham poucas funcionalidades, mas progressivamente, foi-se introduzindo uma certa interatividade, ainda que bastante limitada. Assim, as páginas da internet eram criadas por profissionais com vista apenas ao consumo direto do utilizador, assemelhando-se aos outros *media* como a televisão e os jornais, em que o consumidor é passivo e não tem controlo direto sobre os conteúdos que lhe são transmitidos. (Johnny Ryan; 2010)

## 1.2 O *Open Source*<sup>3</sup> e licença GNU<sup>4</sup>

À semelhança do que foi descrito no parágrafo anterior, também grande parte do *software*, utilizado pelo consumidor comum, como por exemplo os navegadores e sistemas operativos, era criado e distribuído por empresas especializadas. Assim, o consumidor obtinha apenas um produto final (fechado) onde não tinha controlo sobre as suas características. Em seguida, surgiu o conceito de *open source*, filosofia que permitia ao utilizador ter acesso ao código fonte da aplicação de modo a que este a possa alterar ou adicionar características de forma a se adaptar melhor às necessidades do utilizador.

A partir daqui começaram a aparecer as licenças sobre o *software* de código aberto, como por exemplo o *GNU*, que ao contrário das outras licenças onde a liberdade de partilhar e alterar é suprimida, atribui o direito ao utilizador de alterar e partilhar qualquer função do *software*. Por outras palavras, é como fornecer ao comprador de um carro os planos e o direito de poder alterar legalmente qualquer componente e, seguidamente, partilhar o produto criado.

---

<sup>1</sup> Ver glossário

<sup>2</sup> Ver glossário

<sup>3</sup> Ver glossário

<sup>4</sup> Ver glossário

Nos dias de hoje, grande parte deste *software open source*, é completamente produzido e distribuído por utilizadores voluntários e já ultrapassa os produtos concorrentes comerciais tanto a nível de qualidade e suporte como a nível de utilizadores em todo o mundo. Dois dos maiores exemplos são o navegador Firefox e os sistemas operativos em base LINUX<sup>5</sup> como os populares Ubuntu<sup>6</sup> e Debian<sup>7</sup>. (Richard M. Stallman; *et al*/2009).

A este conceito de criação de conteúdos pelo utilizador está associada à filosofia Web 2.0. Vejamos o que diz Tim O'Reilly (2005) sobre este conceito:

"Web 2.0 é a mudança para uma internet como plataforma, é um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicações que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto maior a sua utilização pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva". (Tim O'Reilly; 2005. Tradução do texto original)

Onde anteriormente existia uma internet bastante estática e de consumo direto (conhecida agora como Web 1.0) surge uma base para a produção de conteúdos produzidos pelos próprios consumidores, embora estes ainda necessitassem de vastos conhecimentos técnicos. Assim, começou a surgir a Web 2.0, onde a sua filosofia consiste em trazer estas práticas para o utilizador comum.

Deste conceito de partilha e criação de conteúdos de pessoas para pessoas surgem as *fansubs*<sup>8</sup>. *Fansub* significa legendagem (*sub-subtitle*) por fãs (*fan*). Dentro do espírito da filosofia Web 2.0, os *fansubbers*<sup>9</sup> (pessoas que criam as legendas) criam conteúdos, neste caso legendas, para pessoas que sejam fãs de *anime*<sup>10</sup>. *Anime* significa “desenho animado” em japonês, e é uma palavra utilizada no ocidente para se referir a todo o tipo de animação oriental. Estes conteúdos vindos do oriente ainda não estão muito popularizados entre a cultura ocidental, apesar de já existirem canais privados que se dedicam à sua exibição como por exemplo o canal ANIMAX. Deste modo, os *fansubbers*, que são também eles próprios fãs de *anime*, trazem aos entusiastas ocidentais este

---

<sup>5</sup> Ver glossário

<sup>6</sup> Ver glossário

<sup>7</sup> Ver glossário

<sup>8</sup> Ver glossário

<sup>9</sup> Ver glossário

<sup>10</sup> Ver glossário

tipo de desenho animado fazendo a legendagem dos episódios. Este processo é realizado sem qualquer lucro para os *fansubbers*. Ao longo dos anos, este fenómeno foi crescendo e ganhando cada vez mais adeptos. A organização dos *fansubbers*, as suas práticas e métodos de trabalho são talvez uma das áreas que suscitam mais curiosidade, pois na sua generalidade são jovens que o fazem, sem possuir, na maioria dos casos, estudos direccionados para a área das línguas, tradução ou legendagem. Todos estes elementos suscitaram a nossa curiosidade em saber como é criada uma *fansub* e como trabalham os *fansubbers* e, nesse sentido, surgiu a oportunidade de os estudar.

Com um plano de estudos direccionado para os Estudos de Tradução, no âmbito do Mestrado de Tradução e Comunicação Multilingue, este projeto surge no seguimento de uma unidade curricular ligada à área do Audiovisual, lecionada no Mestrado referido, na qual foram estudados e analisados vários temas relativos a esta área. Como elemento de avaliação, foi proposto aos alunos da disciplina que elaborassem uma reflexão sobre um tema que fosse pertinente dentro da área da tradução audiovisual. Nessa altura, o tema abordado foram as *fansubs*. No trabalho realizado foi elaborada uma pesquisa superficial sobre o tema, devido ao interesse em aprofundar o estudo sobre *fansubs*, surgiu essa oportunidade na realização da tese de mestrado.

### 1.3 Objetivos

Hoje em dia, as *fansubs* são a manifestação mais importante de tradução feita por fãs, tornando-se num fenómeno social de massas na Internet, demonstrado pela vasta comunidade virtual à sua volta como por exemplo *websites*, *chat rooms*<sup>11</sup> e fóruns, tais como Open Subtitles (<http://www.opensubtitles.org/pt>), ou Legendas Divx (<http://www.legendasdivx.com>). Contudo este fenómeno parece ter passado despercebido à comunidade académica e existem poucos estudos sobre este novo tipo de tradução audiovisual (Simó; 2005). A maioria dos autores referindo-se apenas superficialmente (Cintas; 2005; Kayahara; 2005). Como tal, este estudo tem como objetivo dar a conhecer à comunidade académica este fenómeno numa perspetiva mais aprofundada. Para além da componente teórica, este estudo terá, posteriormente, uma componente prática onde serão analisados os procedimentos para a criação de legendas tanto profissionais como amadoras.

---

<sup>11</sup> Ver glossário

Para a realização deste estudo foi utilizada a seguinte metodologia de trabalho.

Sendo o objetivo principal estudar as metodologias das *fansubs* e de forma a criar uma fonte de informação inicial o mais rica possível, foram reunidos artigos e livros para reunir o máximo de informação já produzida em relação às *fansubs*. Como referido no parágrafo anterior, embora os estudos existentes sejam limitados, foi possível encontrar informação que serviu de base para este estudo. Do mesmo modo, foram reunidos vários livros e artigos referentes às práticas utilizadas na legendagem profissional. Foram igualmente pesquisados elementos sobre as origens do *anime* e dos fenómenos que potencializaram a propagação das *fansubs*. Assim a organização da revisão da literatura procurou ser um elemento cronológico onde cada secção correspondia a um momento diferente, tentando seguir a ordem de ocorrência no tempo.

Tendo em conta a quantidade de informação recolhida, era sólida a necessidade de a complementar com testemunhos reais. Deste modo, a elaboração de entrevistas tornou-se uma fonte de conhecimento fiável que veio enriquecer o estudo. As entrevistas foram realizadas a uma equipa de *fansubs* e a um legendador. A cada um dos intervenientes, foram colocadas questões referentes às suas práticas. Assim, foram conseguidas informações significativas para compreender as suas metodologias de trabalho.

Para se poder comparar as metodologias dos intervenientes, foi realizado um exercício de legendagem. Esse exercício consistia na legendagem de um excerto de um filme *anime* intitulado *Final Fantasy VII - Advent Children*. Nesse exercício, foi pedido que fosse gravado todo o processo desde a primeira etapa até à conclusão sendo, deste modo, possível perceber quais as etapas percorridas e a forma como cada interveniente interage no processo. O exercício permitiu ainda perceber também os pontos fortes e os pontos fracos tanto dos *fansubbers* como do legendador.

Depois de todos os dados recolhidos, estes foram analisados cuidadosamente. Num primeiro momento, foi analisado o processo do legendador e, em seguida, o dos *fansubbers* com recurso aos vídeos que estes gravaram. Neste ponto, foi possível analisar as suas práticas e conhecer a forma como se organizam. Em seguida, o texto produzido, a partir da tradução foi analisado e foram destacadas as principais diferenças entra as traduções, sempre numa perspetiva de comparação entre os *fansubbers* e o legendador.

Na etapa seguinte, foi apresentada mais uma reflexão, mas, neste caso esta, remete para um projeto hoje existente que têm em vista um possível futuro da tradução e legendagem. Foi feita uma análise ao sistema Google Closed Captions, uma ferramenta de legendagem automática disponível no Youtube. Esta última análise serve de plataforma para estudos futuros dos novos desafios que estão a aparecer no contexto dos Estudos de Tradução.

Nas considerações finais, foram reconhecidas as principais características de cada um e foi elaborada uma reflexão sobre o trabalho realizado. Esta conclusão assume-se como uma reflexão empírica sobre as potencialidades dos *fansubbers* e a sua proximidade com a legendagem profissional.

#### **1.4 Organização**

A primeira parte deste estudo foca-se na origem do *anime* (palavra japonesa que designa desenho animado e animação), e na origem das *fansubs*, dando a conhecer o ponto de partida que potencializou a propagação destes fenómenos, e os passos necessários para a criação de *fansubs*. A segunda parte concentra-se nos avanços tecnológicos que permitiram o crescimento deste fenómeno desde o aparecimento da banda larga, passando pelas mudanças do mercado audiovisual até à filosofia Web 2.0. A terceira parte contrapõe o perfil do legendador profissional vs o *fansubber* demonstrando algumas das suas características e metodologias de trabalho. Em seguida, serão apresentados os dados referentes às entrevistas realizadas mostrando as etapas para a sua realização, bem como os resultados finais obtidos. Na antepenúltima etapa será apresentado o estudo realizado onde são comparadas opções de tradução, apontados erros que ocorreram durante a legendagem e tradução terminando com uma conclusão sobre os resultados obtidos. Na penúltima parte, teremos uma breve análise a uma nova ferramenta de legendagem/tradução. Esta análise aponta direções para um possível futuro da tradução audiovisual. No último capítulo é apresentada uma conclusão empírica sobre todo o estudo realizado.



**CAPÍTULO 2:**  
**O ANIME, AS FANSUBS E A WEB 2.0: ESTADO DE ARTE**



## 2.1 História do *anime*

Por volta do início do séc. XX, o Japão começou a receber bastantes conteúdos mediáticos provindos de vários países ocidentais. Destes *media*, os que mais influenciaram o atual *anime* foram a banda desenhada de jornal e a longa-metragem. Da banda desenhada, o *anime* adquiriu várias abordagens de representação gráfica e de regras de disposição entre texto e imagem. Da longa-metragem resultaram influências ao nível das técnicas de narrativa e representação da dinâmica da ação. Desta combinação de estilos nasceu o *anime*. Este produto japonês com fortes influências ocidentais começou a ser reconhecido nos mercados orientais, sendo um dos primeiros exemplos a curta-metragem *Chikara to Onna no Yo no Naka* (1933) de Kenzō Masaoka.

No ocidente, em 1937, o filme *Snow White* tornou-se um marco significativo na história do cinema de animação. A Walt Disney provou que uma longa-metragem de animação poderia igualar uma longa-metragem convencional tanto ao nível de custos de produção e lucros como em números de audiência. Isto levou os estúdios orientais a seguir os mesmos passos e a apostar em produções mais arrojadas (Drazen Patrick; 2003).

Depois da Segunda Guerra Mundial, a banda desenhada japonesa, conhecida como *manga*<sup>12</sup>, começou também a sofrer uma evolução em vários aspetos. Ao contrário da típica narrativa linear dos comics<sup>13</sup> clássicos, o *manga* caracteriza-se pela sua narrativa complexa e longa que se pode estender por centenas de páginas, assemelhando-se a um *storyboard*<sup>14</sup> de filme. Quanto ao estilo gráfico, o *manga* apresenta uma boa representação da dinâmica de movimentos devido à sua grande quantidade de cenas de ação. Os personagens são bastante estilizados e possuem olhos grandes (um exemplo disso é *Rurouni Kenshin* na Ilustração número um) para facilitar a representação gráfica das várias emoções. Esta abordagem de representar personagens com olhos e cabeças grandes é uma clara inspiração dos filmes animados dos primórdios da Disney tais como, por exemplo, a famosa curta-metragem *Steamboat Willie*.

---

<sup>12</sup> Ver glossário

<sup>13</sup> Pequenas tiras de banda desenhada presentes em jornais ou revistas. Ver glossário

<sup>14</sup> Ilustrações iniciais feitas para representar e pré-visualizar as cenas de um filme. Ver glossário

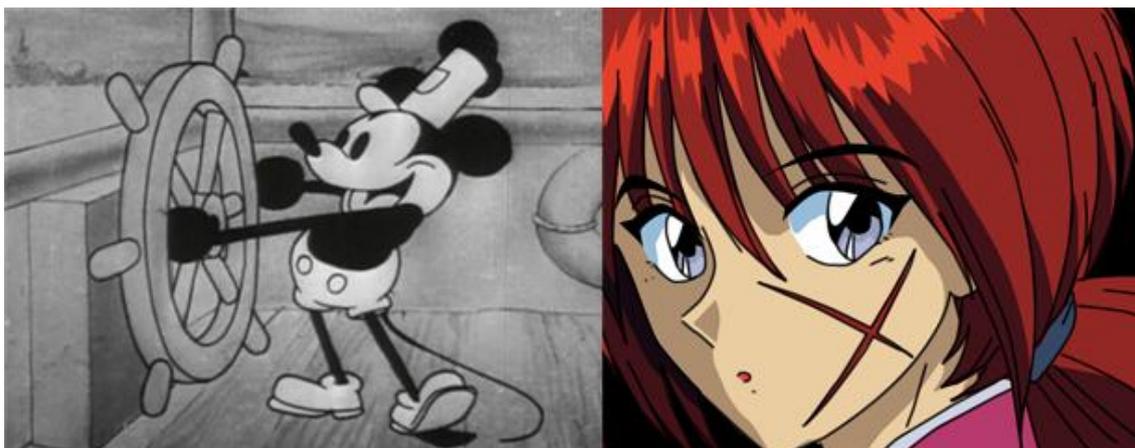


Ilustração 1 - Steamboat Willie (à esquerda) | Rurouni Kenshin (à direita)

Nos anos 50, surgiu o estúdio Toei (Japão) que, tal como a Walt Disney no ocidente, se dedicava à produção de longas-metragens de animação, sendo grande parte delas baseadas em contos orientais. Devido a esta fonte e ao contrário da Disney, os filmes produzidos pela Toei abordavam temáticas mais sérias e negras. Isto acabou por direcionar estes filmes para um público mais adulto. Os canais de televisão começaram também a apostar no *anime*, normalmente em formato de séries por episódios. Estas primeiras séries de *anime* eram adaptadas de *mangas*<sup>15</sup> japoneses, tendo sido *Astro Boy* (1952 primeira publicação; 1963 data da primeira exibição em televisão) o primeiro.

Nos anos 70, a geração de jovens que cresceu com o *anime* já se encontrava numa idade adulta. Assim, o mercado de conteúdos mais adulto começou a ser a maior aposta dos produtores de *anime*. Muitos destes produtores foram também consumidores de *anime* em crianças, logo possuíam bastantes influências das primeiras gerações de *anime* e *manga*. Para este público, surgiram séries de *anime* com narrativas elaboradas, humor adulto e violência. As inspirações para os *animes* iam agora beber a obras ocidentais devido, em grande parte, à crescente globalização. O famoso *anime* de humor para adultos *Lupin III* é uma adaptação das obras do autor francês Maurice Leblanc. Outro género que teve um grande crescimento nesta época, e ainda se destaca fortemente nos dias de hoje, é o *anime* de ficção científica e os seus vários subgéneros. Para além dos géneros mais comuns dos meios audiovisuais, o *anime* possui também alguns subgéneros mais específicos tais como *Kodomo*, *Shonen*, *Shojo*, *Seinen*, *Josei*, *Ecchi*, *Hentai*, *Harem*.<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Palavra japonesa para “banda desenhada” utilizada pelos ocidentais para designar todo o tipo de banda desenhada oriental.

<sup>16</sup> Ver glossário para os termos em itálico.

Nos anos 80, surgiu um novo mercado para o *anime*. Onde antes coexistiam o cinema e os canais de televisão, surgiu o leitor de vídeo caseiro em forma de VHS<sup>17</sup> e LaserDisc<sup>18</sup> que possibilitava a compra de um filme ou série para visualizar em casa. Isto cativou um novo tipo de consumidor devido ao valor de colecionismo e possibilitou às editoras comercializar *animes*, diretamente ao consumidor sem grandes expectativas de lucro em cinema ou TV. Estes *animes* criados para venda direta ao público são conhecidos como OVA (Original Animation Videos)<sup>19</sup>. Esta prática é cada vez mais comum devido à grande quantidade de plataformas de distribuição e por se tornar mais económica para os estúdios mais pequenos.

Nas últimas décadas, a crescente procura de *anime* levou os estúdios a recorrer aos *mangas* para criar novas adaptações, sendo o caso mais famoso mundialmente o *anime Dragon Ball* adaptado do *manga* de Akira Toriyama. Desde então, o mercado de *anime* tem crescido em grande escala nos países ocidentais e tem influenciado bastante a cultura popular do século XXI. Esta crescente popularidade no ocidente é um fenómeno peculiar tendo em conta que as produções de *anime* continuam a ter uma forte ligação à cultura japonesa. O que não acontece com as produções de Hollywood, que são feitas com maior cuidado e evitam referências culturais demasiado específicas pois têm sempre em consideração os mercados internacionais. Esta forte ligação à cultura japonesa por parte dos *animes* apresenta-se como um grande desafio no momento da adaptação para outras línguas, pois, muitas vezes, é necessário um grande conhecimento da cultura japonesa para que a mensagem seja transmitida tal como no original. (Patrick Drazen, 2003)

## 2.2 Origem das *fansubs*

*Fansub*, um termo utilizado para designar legendas criadas por amadores, é uma palavra de origem inglesa, formada pela contração de *fan* (fã) mais *subtitle* (legenda), ou seja, legendas criadas por fãs (animenetwork.com). Este fenómeno ficou popularizado com os filmes de animação japoneses, também conhecidos como *anime*, no início dos anos 90. Por essa altura, apenas uma pequena percentagem de *anime* estava disponível nos canais de televisão do ocidente e os entusiastas só tinham uma opção, importar do Japão. Logicamente, sem um mercado de *anime* estabelecido no ocidente, a tradução profissional destes produtos era inexistente e os fãs tinham que fazer as suas próprias legendas (Simó; 2005).

---

<sup>17</sup> Ver glossário

<sup>18</sup> Ver glossário

<sup>19</sup> Ver glossário

Em suma, as *fansubs* eram criadas e partilhadas dentro de um nicho muito pequeno, constituído pelos entusiastas de *anime*. As cassetes VHS com os *animes* legendados por amadores podiam ser adquiridas em lojas de banda desenhada e videojogos da altura. Em Portugal, este tipo de estabelecimentos eram praticamente inexistentes, pelo que encontrar *anime* legendado era quase impossível. O seu processo de criação era demorado e utilizava recursos que não estavam disponíveis a toda a gente, logo as *fansubs*, embora amadoras, eram feitas por pessoas com conhecimentos e competências muitas vezes equivalentes às dos legendadores profissionais.

Na realidade portuguesa, um dos primeiros *animes* a surgir na televisão foi a série **アルプスの少女ハイジ** (*Heidi, Girl of the Alps*), de Isao Takahata, baseada no romance suíço *Heidis Lehr- und Wanderjahre*, da escritora Johanna Spyri (1880). Esta série foi transmitida pela RTP nos anos 70, com uma versão dobrada em português pelos atores Cármen Santos (Heidi), Canto e Castro (Avô), Irene Cruz (Pedro) entre outros.

No entanto, foi nos anos 90 que o fenómeno *anime* começou a ter maior destaque em Portugal. Este sucesso deve-se à série **ドラゴンボール** (*Dragon Ball*) que foi, e continua a ser, o *anime* com mais popularidade entre o público nacional.

A dobragem portuguesa de *Dragon Ball* foi realizada pelos Estúdios Novaga, com sede em Lisboa e teve como diretor António Semedo que, para além de trabalhar como tradutor, ator, encenador e produtor de desenhos animados, fez também parte do elenco de dobragem desta série. Esta adaptação portuguesa tem um estatuto de culto entre os seus fãs devido à sua abordagem humorística e à sua discrepância perante o material original. Isto deve-se a várias razões. A principal razão foi que a tradução portuguesa foi realizada utilizando o sistema de relé,<sup>20</sup> tendo como origem, não o guião original japonês, mas sim uma tradução francesa. Outro aspeto relevante foi o facto a dificuldade em sincronizar o áudio português com o tempo de vídeo ocupado pelos diálogos originais japoneses. Estes processos podem ter levado à perda de informação contida na série original. Outra razão deveu-se ao facto de o estúdio não ter um conhecimento prévio da série e o processo de tradução/dobragem ter sido realizado à medida que os episódios iam sendo adquiridos. O ator João Loy referiu esta situação, dando como exemplo a escolha

---

<sup>20</sup> Ver glossário

descuidada da voz para o personagem Vegeta (um personagem que desconheciam e que se tornaria um dos principais personagens nas seguintes dezenas de episódios), numa entrevista dada no programa Boa Tarde da SIC, no dia 22 de dezembro de 2010, cujo tema era *Desenhos animados da nossa infância*. A equipa de atores responsável pela dobragem de dezenas de personagens era composta por cerca de dez pessoas, destacando-se alguns nomes como, Henrique Feist (SonGoku), Cristina Cavalinhos (Bulma), Ricardo Spinola (Tartaruga Genial), João Loy (Vegeta), António Semedo (Narrador), entre outros.



Ilustração 2 - Heidi foi um dos primeiros *animes* a chegar a Portugal nos anos 70.

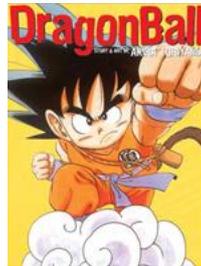


Ilustração 3 - DragonBall chegou a Portugal em meados dos anos 90 e é ainda hoje o *anime* mais reconhecido no nosso país.

## 2.3 O processo de *fansubbing*<sup>21</sup> pré-internet e pós-internet.

### 2.3.1 Pré-internet

Como referido, o processo de criação na era pré-internet era bastante complexo e eram necessários bastantes conhecimentos técnicos. Para se adquirir o *anime* original, era necessário importar os vídeos do Japão. Normalmente em VHS, ou mesmo em LaserDisc, um formato não muito comum no ocidente. Em seguida, era necessário visualizar o filme e, em tempo real, escrever os diálogos traduzidos e apontar os tempos manualmente. A criação das legendas e o próprio *software* eram concebidos utilizando tecnologia limitada, como por exemplo os computadores Commodore Amiga<sup>22</sup>. Depois da tradução realizada e a sincronização feita era necessário proceder a uma nova gravação do vídeo em conjunto com as suas respetivas legendas, por norma em VHS para poder ser disponibilizado aos consumidores. (Simó; 2005).

<sup>21</sup> Ver glossário

<sup>22</sup> Ver glossário

### **2.3.2 Pós-internet: Fenómenos que potenciaram a massificação das *fansubs*: Como a banda larga trouxe novos conteúdos.**

A Internet chegou ao mercado do utilizador por volta de 1992, mas ainda era bastante limitada em termos de largura de banda (velocidade). Necessitava de *hardware*, que na altura era difícil de adquirir devido ao seu elevado custo e requeria bastantes conhecimentos técnicos, desta forma sua utilização era mais direccionada para profissionais e investigadores. Cerca de dez anos depois, com o surgimento de computadores a preços acessíveis a todos e com o desenvolvimento da tecnologia de banda larga, a Internet entrou na vida quotidiana das pessoas e expandiu-se um pouco por todo o lado.

Por volta do ano 2003, o acesso à Internet por banda larga era já algo comum em todas as casas. Assim, devido principalmente ao *download* ilegal, as pessoas ganharam acesso a uma infinidade de conteúdos audiovisuais que anteriormente não estavam disponíveis nas suas televisões. Conteúdos como música, filmes, séries, entre outros, podem ser facilmente descarregados gratuitamente necessitando apenas de acesso à internet. Estes conteúdos encontram-se agora em formatos digitais (por exemplo DivX<sup>23</sup>), o que permite a partilha rápida e uma fácil edição destes.

Para mostrar a facilidade, a adesão dos utilizadores e a disponibilidade imediata de conteúdos nestes meios ilícitos foi feita, durante a redação deste texto, uma pesquisa num popular portal de Bitorrent <sup>24</sup>. A imagem a seguir apresentada representa a pesquisa feita pelos conteúdos audiovisuais mais populares no mês de junho de 2011. Foram pesquisados três conteúdos, um filme, um episódio de uma série ocidental e um episódio de uma série de *anime*.

---

<sup>23</sup> Ver glossário

<sup>24</sup> Repositor *online* de partilha de todo o tipo de ficheiros. Ver glossário.

<b>House S07E23</b> HDTV XviD 2HD » tv video shows television	23 days ago	175 Mb	<u>17,636</u>
<b>House S07E22</b> HDTV XviD LOL » tv divx xvid video shows	1 month ago	175 Mb	<u>13,553</u>
<b>House S07E20</b> HDTV XviD LOL eztv » tv divx xvid video	month ago	174 Mb	<u>10,907</u>
<b>Naruto Shippuuden</b> 258 S12E16 720p HSM AR Sub » anime	24 days ago	697 Mb	<u>15,386</u>
<b>naruto shippuuden</b> 257 480p » video tv shows anime	24 days ago	698 Mb	<u>14,226</u>
<b>naruto shippuuden</b> 256 480p » video tv shows anime	29 days ago	350 Mb	<u>13,687</u>
<b>Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides</b> 2011 » movies	27 days ago	350 Mb	<u>10,249</u>
<b>Pirates Of The Caribbean</b> At Worlds End 2007 » movies	27 days ago	350 Mb	<u>9,747</u>
<b>Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest</b> 2006 » movies	1 month ago	350 Mb	<u>6,774</u>

Ilustração 4 - Listagem das séries mais descarregadas em junho de 2011. Obtida num popular Portal de Bittorrent.

Analisando o resultado da pesquisa, podemos verificar que os três conteúdos encontram-se, na data referida, já disponíveis com alguma facilidade. O filme *Pirates of the Caribbean* (Piratas das Caraíbas) estreou em 19 junho de 2011 e os dois episódios das séries, *Dr. House* e *Naruto* ainda não foram transmitidos nos canais nacionais (privados ou públicos). Os números sublinhados representam o número de pessoas que se encontram a fazer *download* (*peers*)<sup>25</sup> e *upload* (*seeds*)<sup>26</sup> no momento da pesquisa. Tendo em consideração o número de *peers* e *seeds* e a velocidade mínima de banda larga (aproximadamente 2 Mb/s), é possível fazer o *download* de qualquer um destes vídeos em menos de 10 minutos. É de referir que todos estes conteúdos, na data desta pesquisa, já têm as suas respetivas legendas amadoras em várias línguas nomeadamente em português, que podem ser adquiridas sem qualquer custo em sites, como por exemplo, o *opensubtitles.com*. Basta colocar o nome do filme ou série na caixa de pesquisa e o site apresentará uma série de links para descarregarmos as legendas na língua que escolhermos. Em seguida, aparecerá uma janela que permite guardar as legendas no formato \*.srt. Como se pode ver na ilustração 6, as legendas estão numa pasta zip. Quando as descompactamos, aparecerá o ficheiro de legenda. Depois basta colocar as legendas num reproduzidor de vídeo, como por exemplo o VLC<sup>27</sup>. Caso as legendas não estejam sincronizadas com o filme ou série, podem ser escolhidas outras no mesmo site já que este apresenta diversas opções. A imagem seguinte demonstra este processo.

<sup>25</sup> Utilizador de Bittorrent que descarrega um ficheiro e partilha as partes do ficheiro que já possui. Ver glossário

<sup>26</sup> Utilizador de Bittorrent que contém e partilha um ficheiro completo. Ver glossário

<sup>27</sup> Ver glossário



Ilustração 5 - Interface para a procura de legendas no site opensubtitles.

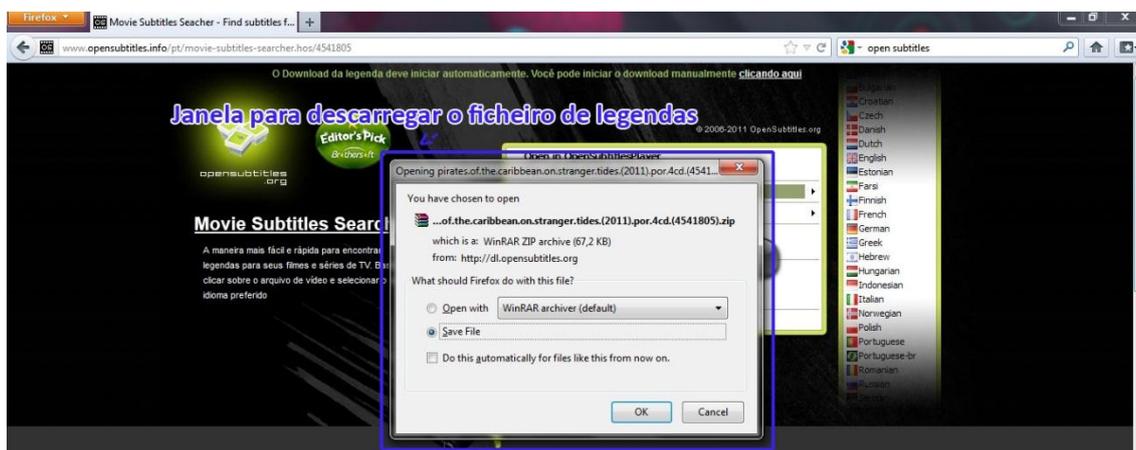


Ilustração 6 - Ficheiro zip com as legendas selecionadas pronto a ser descarregado.

## 2.4 Impacto da evolução da Internet no mercado audiovisual

Esta facilidade de acesso a todo o tipo de conteúdos audiovisuais levou a uma grande mudança no mercado. As marcas de *hardware* começaram a apostar cada vez mais na criação de produtos com vista a procurar o lucro nas pessoas que faziam *download* de conteúdos ilegais da internet. Um dos primeiros exemplos desta abordagem foram os leitores de MP3 que permitiam reproduzir músicas provenientes da internet. Seguidamente, surgiram os leitores de DVD que possibilitavam a reprodução de DVD “pirata” e DivX. Alguns ofereciam até a possibilidade de reproduzir ficheiros de vídeo a partir de cartões de memória, *Pens* USB ou discos externos. Nos dias de hoje, já existem algumas televisões e consolas que possibilitam fazer o *streaming*<sup>28</sup> direto de um vídeo da internet para o ecrã, e todos estes produtos são compatíveis com ficheiros de legendas \*.sub<sup>29</sup> e \*.srt, os tipos de legendas mais comuns de encontrar na Internet. Estas legendas encontram-se disponíveis na Internet muito antes de serem sequer lançadas no mercado pois são criadas por amadores para acompanharem os vídeos descarregados ilegalmente.



Ilustração 7 - Leitor de DVD compatível com DivX, o formato mais utilizado nos filmes e séries “pirata”.

## 2.5 Filosofia Web 2.0

Na origem deste *boom* tecnológico, está a filosofia de Web 2.0. Neste contexto, a Internet deixou de ser uma base de dados de informação estática e passou a ser uma rede de milhares de utilizadores onde estes participam ativamente e criam os seus próprios conteúdos. Grande parte da Internet é, agora, criada pelos seus próprios utilizadores, existindo inúmeros blogues com notícias fornecidas pelos utilizadores comuns, séries e filmes de grande qualidade completamente criados por amadores em *sites* como o *Youtube*. Esta filosofia Web 2.0 e a falta de legendas profissionais nos filmes adquiridos ilegalmente levou a que os utilizadores decidissem criar as suas próprias legendas e as disponibilizassem na internet. Um processo que há uns anos não estava acessível a

<sup>28</sup> Uma forma de distribuir informação multimédia frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimédia diretamente através da internet sem a necessidade de efetuar *download*. Ver glossário

<sup>29</sup> Ver glossário

qualquer pessoa, como constatado anteriormente, é agora algo bastante simples e comum. (Tim O'Reilly; 2005)

Ainda na sequência do fenómeno da Web 2.0, hoje em dia, para se criar uma legenda, é apenas necessário ter o ficheiro do filme (que pode ser encontrado e descarregado em poucos minutos na internet), um *software* de legendagem (como por exemplo Subtitle Workshop ou Aegisub ambos *Open Source* e de acesso gratuito) e um computador. Deste modo, atualmente, existem milhares de legendas na Internet feitas pelos próprios utilizadores, pessoas sem qualquer formação ou conhecimento sobre legendagem. De um modo geral, este tipo de legendas é conhecido pela sua falta de qualidade no seio do público em geral, esta falta de qualidade manifesta-se tanto a nível técnico como linguístico. A nível técnico no que diz respeito às convenções da legendagem, e a nível linguístico em termos de erros gramaticais, concordância do tempo verbal, registo de língua, pontuação entre outras falhas. Os conteúdos apresentados na imagem 4 são exemplos de vídeos legendados que, na maioria dos casos, apresentam péssima qualidade. Por exemplo, a série *Naruto* contém legendas no *site opensubtitles.com*, depois de uma análise ao ficheiro \*.srt (o ficheiro completo pode ser encontrado no anexo número 9) foram encontrados vários erros que estão sublinhados nas seguintes frases. Estes erros são essencialmente de acentuação.

Mas antes disso, preciso de devolver estes dois <u>á</u> sua forma original.
Absolutamente <u>imcomparavel!</u>
Uma técnica proibida que <u>resuscita</u> os mortos.
Então esses dois corpos <u>proveem</u> de <u>sacrificios</u>
<u>Voçês</u> já estão mais parecidos com o que eram.

Tabela 1- Erros encontrados na legendagem de Naruto.

É importante referir que, embora o termo *fansubs* abranja, hoje em dia, todo o tipo de legendagem amadora dos vários materiais audiovisuais, neste trabalho o termo refere-se apenas à legendagem de *anime* e não a séries ou filmes ocidentais. Todos os tipos de legendagem amadora que não estejam relacionados com *anime* encontram-se em etapas de desenvolvimento diferentes e requerem outro tipo de análise, deste modo, não deverão ser incluídas neste estudo.

**CAPÍTULO 3:**  
**O PERFIL DO *FANSUBBER* VS O PERFIL DO LEGENDADOR PROFISSIONAL: AS SUAS  
METODOLOGIAS DE TRABALHO**



Antes de serem apresentadas as particularidades que caracterizam o legendador, é importante perceber duas situações diferentes. Porque é que os *fansubbers* são considerados amadores e o que confere o estatuto de profissional aos legendadores?

A pergunta torna-se fulcral neste estudo, daí a necessidade de traçar o perfil de cada um e perceber se as suas metodologias e características se equiparam ou são distantes. Como veremos em seguida, no ponto referente aos *fansubbers*, estes têm comportamentos que numa primeira análise diríamos que se assemelham aos dos profissionais da legendagem. Um exemplo destes comportamentos, é o facto dos *fansubbers* incluírem, no seu processo de legendagem, a etapa de revisão. A questão é porque são muitas vezes apontados como amadores se seguem práticas equivalentes às dos profissionais?

Neste capítulo, serão apresentados separadamente os perfis dos *fansubbers* e do legendador. As suas principais características e metodologias de trabalho serão referidas, recorrendo a exemplos práticos. Numa primeira parte, será apresentado o perfil do legendador e numa segunda parte o perfil dos *fansubbers*. Estes dados serão apresentados com base nas leituras efetuadas bem como, nas entrevistas realizadas aos *fansubbers* e legendador. Aqui pretendemos perceber quais os intervenientes no processo de legendagem; de que forma se organizam e técnicas que utilizam para realizarem a legendagem/tradução. Posto isto, será possível entender como se organizam os *fansubbers* e o legendador, e será também possível ver até que ponto o seu processo de legendagem e suas etapas se distinguem ou igualam.

Andrew Keen, no livro *The cult of the amateur - How Today's Internet Is Killing Our Culture...*(2007) recorreu a um dicionário da língua inglesa para apresentar uma definição de amador. À semelhança dessa prática recorreu-se também a um dicionário para encontrar uma definição o mais completa possível para profissional e amador de modo a perceber o que os distingue em termos de significado.

Segundo o dicionário Houaiss, a palavra profissional indica:

1 - Relativo a profissão
2 - Próprio de uma determinada profissão
3 - Responsável e aplicado no cumprimento dos seus deveres de ofício
4 - Que dá carácter de profissão a (um modo de ser), seja por praticá-lo sistematicamente, seja por auferir lucros dele
5 - Que ou aquele que exerce por profissão determinada atividade
Obs.: p.opos. a <i>amador</i>

Tabela 2 - Definição de profissional segundo o dicionário Houaiss

Para a palavra amador, este mesmo dicionário, apresenta os seguintes significados:

1 - Que ou aquele que gosta muito de alguma coisa; amante, apreciador, entusiasta
2 - Que ou quem se dedica a uma arte ou um ofício por gosto ou curiosidade, não por profissão; curioso, diletante
Obs.: p.opos. a <i>profissional</i>
3 - Que ou aquele que ainda não domina ou não consegue dominar a atividade a que se dedicou, revelando-se inábil, incompetente etc.; inexperiente
4 - Que ou quem entende apenas superficialmente de algum assunto ou atividade
5 - Praticado por amadores

Tabela 3 - Definição de amador segundo o dicionário Houaiss

Das diversas aceções apresentadas, são várias as diferenças apontadas entre a palavra profissional e amador. A palavra profissional aponta para o exercício de uma profissão de uma atividade da qual se auferem rendimentos. A palavra profissional refere-se maioritariamente à prática de um ofício. Tem como antónimo a palavra amador. Por outro lado, a palavra amador remete para o ato de fazer uma tarefa que se gosta, na qual se coloca toda a dedicação. Ou seja, um amador tem *hobby*, que pode ser uma atividade de um profissional, com a diferença de que o amador não recebe qualquer tipo de bonificação monetária por esta. Estas definições permitem perceber que a palavra profissional é o oposto da palavra amador. Contudo, estas definições apresentam um significado para estas palavras mas, será realmente assim na prática, ou seja, serão as práticas dos amadores assim tão diferentes e distantes das práticas dos profissionais? O que é que distinguirá um *fansubber* de um legendador? Ou o que é que os aproxima?

Seguidamente, serão apresentados os perfis do legendador e do *fansubber*. Como se poderá constatar, algumas das suas características aplicam-se a estas definições apresentadas. Por exemplo, o legendador (profissional) trabalha em legendagem, ou seja exerce uma profissão da

qual auferem rendimentos e o *fansubber* faz legendagem de conteúdos de que gosta como sendo um *hobby*. Contudo, também veremos que existem algumas características que aproximam o profissional do amador.

### **3.1 O perfil do legendador profissional**

#### **3.1.1 Profissional: ser ou não ser?**

Antes de iniciarmos a nossa análise ao perfil do legendador existem algumas questões que devem ser explicadas. Estas questões prendem-se, por um lado, com os conceitos de tradução, legendagem e tradução audiovisual, e por outro lado, com o conceito de profissionalismo. Para os três primeiros conceitos será elaborada uma análise a cada um fazendo a sua distinção. É importante perceber o lugar que cada um ocupa nos Estudos de Tradução para que depois os possamos associar ao conceito de profissionalismo, principalmente no que diz respeito ao conceito de legendagem. Em relação ao último conceito (profissionalismo), serão apresentadas diversas visões, por parte de outros autores, sobre o tema que nos ajudarão a clarificar a razão pela qual consideramos o legendador um profissional da legendagem.

Apesar de estarem interligados os conceitos tradução, legendagem e tradução audiovisual apresentam diferentes definições e como veremos uns são mais abrangentes do que outros. Como ponto em comum estes conceitos fazem parte dos Estudos de Tradução. Numa das entradas da enciclopédia Routledge Encyclopedia of Translation Studies podemos encontrar uma descrição do que são os Estudos de Tradução e o que estes abrangem.

(...)Translation Studies is now understood to refer to the academic discipline concerned with the study of translation at large, including literary and non-literary translation, various forms of oral interpreting, as well as DUBBING and SUBTITLING.(...)

Este excerto refere que, os Estudos de Tradução englobam a tradução literária e não-literária bem como, outras formas de comunicação nas quais se englobam a interpretação. Dentro da tradução não-literária teríamos a tradução audiovisual que, por sua vez, engloba a dobragem e legendagem.

Esquemáticamente poderia ser assim representado:

Ilustração 8 - Esquema representativo da estrutura dos Estudos de Tradução.<sup>30</sup>

Como se pode verificar, a tradução audiovisual bem como as suas ramificações insere-se dentro da tradução. De facto, a tradução e legendagem são duas tarefas diferentes que estão interligadas. Por um lado, a tradução é:

...the communication of the meaning of a source-language text by means of an equivalent target-language text.<sup>31</sup>

Por outro lado a legendagem é:

Translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the sound track (songs, voices off). (Diaz-Cintas e Remael. 2007)

A tradução assume-me como um ato de comunicação de determinada língua de partida para um determinada língua de chegada. A legendagem é um tipo de tradução utilizada em conteúdos audiovisuais.

A razão pela qual foi apresentada esta estrutura deve-se ao facto de em seguida analisarmos uma questão sensível que diz respeito à tradução. Esta questão, já referida anteriormente, é o profissionalismo. Do mesmo modo que o vamos relacionar com a tradução também será mais tarde relacionado com a legendagem. Este esquema permitiu ver a interdisciplinaridade entre os conceitos e desta forma permite que se possam fazer associações dentro destes.

A seguir será abordada a questão do profissionalismo. Numa primeira parte associado à tradução e num segundo momento associado à legendagem.

---

<sup>30</sup> Este esquema foi elaborado com base no modelo *The Holmes Map of Translation Studies* de James S. Holmes (1972). Para mais informações consultar *The Holmes Map of Translation Studies disponível em: [http://isg.urv.es/library/papers/holmes\\_map.doc](http://isg.urv.es/library/papers/holmes_map.doc).*

<sup>31</sup> *The Oxford Companion to the English Language*. 1992 Namit Bhatia. pp. 1,051-54.

The purpose of this European standard is to establish and define the requirements for the provision of quality services by translation service providers. It encompasses the core translation process and all other related aspects involved in providing the service, including quality assurance and traceability. This standard offers both translation service providers and their clients a description and definition of the entire service. At the same time it is designed to provide translation service providers with a set of procedures and requirements to meet market needs. Conformity assessment and certification based on this standard are envisaged. (EN 15038 Standard: Introdução)

Este é o texto introdutório à Norma EN15038. Esta norma incide sobre a prestação de serviços de tradução e tem como objetivo a regulação do processo de tradução e,

...por inerência, toda uma série de competências e aptidões que contribuem para a afirmação de um certo profissionalismo, com vista à certificação e posterior acreditação dos serviços prestados. (Ferreira Alves; 2012)

Segundo a Norma EN15038, que apresenta as competências necessárias para o fornecimento de um serviço de tradução com qualidade, o tradutor, de forma a concretizar um trabalho de qualidade deve ter as seguintes competências: competência de tradução; competência linguística e textual na língua de partida e na língua de chegada; competência de pesquisa, aquisição e processamento de informação; competência cultural; competência técnica, e por fim também é sugerido que o tradutor tenha uma formação académica em tradução<sup>32</sup>.

Para Ferreira Alves (2005;10) as competências *linguísticas*, *redacionais* e *translatórias* são as mais importantes no exercício da tradução profissional. O autor acrescenta que as competências acima assinaladas na Norma EN15038 são determinantes para a produção de uma tradução com qualidade. Ferreira Alves explica, na sua brochura de divulgação *Quase tudo o que eu (sempre) quis saber sobre tradução – Kit de Sobrevivência (2006)*, que:

- Por competência de tradução entende-se a capacidade de traduzir textos a um nível profissional. Esta competência inclui a capacidade de avaliar problemas de compreensão e produção de texto, bem como a capacidade de entregar o texto traduzido conforme o acordo estabelecido com o cliente.

---

<sup>32</sup> Para mais informações consultar Norma EN15038 ponto 3.2.2- Professional competences of translators, que se encontra no anexo número 1.

- A competência linguística e textual inclui o domínio total das línguas de partida e chegada.
- A competência de pesquisa abrange a capacidade de aquisição dos conhecimentos linguísticos e especializados necessários à compreensão do texto de partida e à produção do texto de chegada.
- A competência cultural compreende a capacidade de fazer uso de informação sobre o meio cultural, os padrões comportamentais e os sistemas de valores que caracterizam as culturas de chegada e de partida.
- A competência técnica que se refere à capacidade de produção profissional de uma tradução recorrendo a ferramentas e bases terminológicas (Ferreira Alves; 2006).

Ainda em relação às competências, Brum (2008;71) dá especial ênfase à empresa Schreiber Translations, Inc., que, na sua página de Internet (<http://www.schreibernet.com>), colocou os 10 principais requisitos do tradutor profissional, (anexo número 2) retirados do livro *The Translator's Handbook*. Estes requisitos/ competências podem ser agrupados em diferentes categorias, tais como Linguísticas; Culturais; Tecnológicas e Conhecimentos técnicos. Mais uma vez, diferentes autores estão de acordo sobre as competências que um tradutor deve reunir e estas vão de encontro com as referidas na brochura de divulgação já referenciada e na Norma EN15038.

### **3.1.2 O legendador e o profissionalismo**

As legendas profissionais são feitas com um fim comercial, logo, como qualquer produto, estão sujeitas a grelhas de avaliação<sup>33</sup> de modo a garantir a sua qualidade final.

O legendador, sendo o prestador deste serviço, tem de ter em atenção que está a trabalhar num produto que chegará a muitos espectadores e que a qualidade do mesmo deve estar assegurada.

Ou seja, para o legendador produzir um trabalho com profissionalismo, deve reunir as competências anteriormente descritas. Mais concretamente, o legendador deve possuir formação na área das línguas com que trabalha (competência linguística e textual), bem como, em tradução (competência de tradução). Deve também possuir formação a nível de *software* de legendagem (competência técnica) e também deve estar a par dos aspetos teóricos relacionados com a legendagem. Estes aspetos dizem respeito aos requisitos técnicos tais como o tempo de duração de uma legenda; número de caracteres de uma legenda; número de linhas; como usar siglas entre outros. Estes requisitos que o legendador deve obedecer podem variar dependendo do cliente e

---

<sup>33</sup> Nos anexos (números 6, 7 e 8) estão alguns exemplos destas grelhas.

do *media* em questão (televisão, cinema, direto para DVD, entre outros). Estes requisitos são, na maioria dos casos, técnicos, mas também podem abordar questões culturais ou de variados níveis de congruência visual por parte do consumidor (competência de cultura e pesquisa). Por exemplo, nos anexos (número 6, 7 e 8) estão presentes três documentos relativos às normas de legendagem de três canais diferentes. Um dos canais está disponível em sinal aberto sendo que, os outros canais necessitam um serviço pago para os poder adquirir. Num dos documentos pode ler-se:

Evitar linguagem rebuscada em programas familiares, mas não cair no extremo oposto e usar linguagem próxima do calão.

Desta forma, a versão televisiva de um filme, a passar em horário nobre, pode apresentar legendas com um nível de linguagem mais cuidado do que na sua versão para cinema e DVD, devido ao facto de poderem estar menores a visualizarem o vídeo. Como podemos observar, estas competências que o legendador deve reunir enquadram-se nas anteriormente descritas. Todos estes elementos apresentados, desde os requisitos aos documentos que se encontram nos anexos são parte importante para que o trabalho do legendador seja realizado com o maior profissionalismo. Para terminar vejamos esta citação retirada da tese de doutoramento de Ferreira Alves, (2012) que, em conclusão do seu capítulo 2, intitulado *Tradução E Profissão No Âmbito Dos Estudos De Tradução: O "Status Quaestionis"*, e citando também Chesterman (2001), escreve o seguinte:

Neste caso, profissionalismo será, então, entendido como o fornecimento de um serviço de qualidade e excelência, regido por normas e procedimentos específicos e estandardizados, característicos de uma classe profissional no âmbito da sua praxis, em que prática será, conforme defendido por Andrew Chesterman, via Alasdair MacIntyre (1981), "uma espécie de atividade humana cooperativa, coerente, complexa e socialmente estabelecida que, por um lado, envolve o desejo de melhoramento contínuo, e que, por outro, procura gerar uma sensação de satisfação, associada à noção de excelência" (Chesterman 2001). (Ferreira Alves; 2012)

### 3.1.3 Parâmetros da legendagem profissional

*It is essential for fast reading and correct perception that the typeface chosen for the text is legible, that characters and words are properly, that column width is functional and the line spacing sufficient, that hyphenation occurs only where necessary (and that it is sensible), that the language is fluent and the content interesting to the reader, and that the latter knows something about the subject.*

(Ingvar & Hallberg; 1989. Cf. Spencer; 1969 e Zachrisson; 1965)

Todos estes elementos referidos no excerto são a parte principal no trabalho do legendador. São aspetos fundamentais onde qualquer falha pode comprometer o trabalho final. O facto de o texto estar legível; de ter o número de linhas e caracteres ajustado; da sincronização ser exata, são fatores que o legendador tem de ter sempre em atenção e procurar fazê-los da melhor maneira possível, tornando o seu trabalho o mais profissional possível. Uma falha em algum destes aspetos, no trabalho final que chega ao espectador, poderá levar a uma falta de informação para este. Por exemplo, para o espectador que necessita de legendas para compreender o texto de partida, uma falha em um destes aspetos poderá levar a uma perda de atenção, por parte do espectador, ao que se passa no restante ecrã, ou seja, este levará toda a sua atenção para o texto e perderá o tempo que necessita para visualizar a ação. Se o texto de chegada tem uma linguagem complexa o espectador levará muito tempo a ler uma legenda. Esta tem de ser o mais natural possível, para que o espectador a leia, compreenda e ao mesmo tempo foque a sua atenção na ação/imagem. A legenda não deixa de ser um elemento chave na compreensão, é não é menos importante que o restante, mas no conjunto a legenda tem de funcionar em favor da imagem e tornar-se algo natural.

Em seguida, serão explicados estes e outros aspetos relativos aos parâmetros na legendagem. Note-se que em muitas situações, nomeadamente na televisão e no cinema, estes aspetos variam apresentando pequenas diferenças. Mas também dependendo do tipo de cliente, como explicado pelo legendador entrevistado.

No que diz respeito aos requisitos técnicos, como não existem normas oficiais, pode haver uma pequena variação. A nível de tempo em ecrã, uma legenda deve estar presente entre um segundo e meio e seis segundos dependendo do seu número de caracteres e linhas. No caso de este tempo ser excedido existe o risco do consumidor começar a reler a mesma legenda, o que leva a uma perda de atenção do conteúdo. No caso de o tempo ser menor que um segundo e meio, mesmo se for apenas uma palavra com três caracteres, como por exemplo um "SIM", o tempo de percepção visual do consumidor pode não ser suficiente. (Ivarsson; 1998)

Dependendo do tipo de formato alvo, o aspeto visual das letras irá ser elaborado de diferente forma. Por exemplo, no cinema, as letras não devem ser coladas numa caixa ou lhe ser dado um rebordo adicional, para que a sua clarividência não seja afetada. O tipo de letra não deve ser escolhido de acordo com gostos pessoais, no caso de não haver informação sobre este aspeto. Existem inúmeros tipos de letra sendo que na sua maioria seriam impercetíveis ao espectador. O tipo de letra ideal deve ser simples, perfeita, sem remates como por exemplo a *Helvetica* ou *Universe*. O número de caracteres máximo não deverá exceder os 40 caracteres incluindo espaços. Quantas mais palavras tiver uma frase maior esta será, mais linhas exigirá, logo o espectador terá de filtrar mais informação e demorará mais tempo a ler. O número de linhas não deverá exceder as duas, tendo sempre preferência, sempre que possível por utilizar uma. O legendador tem de ter em atenção a forma como separa essas linhas, pois em alguns casos, poderá obrigar o leitor a fazer uma leitura mais lenta, ou seja, é preciso saber separar as palavras no sítio correto. No que diz respeito à sincronização, esta deve sempre corresponder à fala/som que ouvimos, no entanto isto não implica que uma legenda não possa permanecer no ecrã logo que a fala acabe. Estes são os aspetos centrais para que a legendagem de um conteúdo audiovisual seja realizada com a maior qualidade. (Ivarsson; 1998)

### **3.1.4 Intervenientes e Funcionamento do processo de legendagem**

Os intervenientes no processo são os seguintes:<sup>34</sup>

#### Cliente

---

<sup>34</sup> Os dados apresentados têm como fonte a entrevista realizada ao legendador e *fansubbers*.

O cliente é o fornecedor do produto a ser legendado e/ou traduzido. Esta é a pessoa que entra em contacto com o legendador.

### Legendador/Tradutor

Pessoa que determina se pode ou não concretizar a proposta do cliente. Recebe o vídeo e o guião, quando este existe. Dependendo do trabalho pedido, o legendador faz a legendagem/tradução ou tradução mais legendagem.

### Revisor

Geralmente é a mesma pessoa que fez a tradução e legendagem. Faz a revisão do trabalho realizado; quando necessário, faz alterações que ache convenientes e confirma se está tudo em conformidade para ser enviado ao cliente.

No que diz respeito ao processo de legendagem, na legendagem profissional ocorre da seguinte forma.

O cliente, que pode ser um estúdio, um canal de televisão ou até uma produtora de vídeo, entra em contacto com o legendador e propõe o trabalho. Que será a legendagem de um filme com uma duração X para a/as língua/s X. A data é determinada e depois de acordado o vídeo é enviado ao legendador. Antigamente era enviado em VHS, hoje utilizam-se *sites* de transferência de conteúdo como o Wettransfer<sup>35</sup> ou YouSendit<sup>36</sup>. O guião, se existir, é também enviado. O Guião é visto juntamente com o filme de forma a ver se o que está escrito corresponde ao que é dito. Estando tudo de acordo o trabalho de tradução e legendagem é iniciado. O legendador traduz, insere os tempos, revê e quando determinar que está pronto envia de novo ao cliente. É um processo simples no sentido em que existem dois, no máximo três intervenientes, e os recursos exigidos para realizar o trabalho são aqueles que o tradutor/legendador utiliza no seu dia a dia.

Como se pode verificar, o legendador adota um conjunto de normas que lhe permitem elaborar uma legendagem coerente, coesa e com qualidade. Estas normas utilizadas servem maioritariamente para que o produto final que chega ao consumidor seja o mais fiável possível, dando ao espectador a percepção completa do que acabou de assistir. O legendador não tem apenas o cuidado de traduzir e colocar as legendas no tempo certo, também se preocupa com

---

<sup>35</sup> Ver glossário

<sup>36</sup> Ver glossário

aspectos como o tipo de letra, o tempo médio de leitura de um espectador, o número de caracteres entre outros.

### **3.2 O perfil do *Fansubber***

O perfil do *fansubber* é completamente diferente do perfil do legendador profissional. Os *fansubbers* são, por norma, jovens sem qualquer formação a nível dos processos de legendagem que se juntam em grupos e legendam por *hobby*. É comum encontrar na Internet diversos *sites* destes grupos. Estes grupos de *fansubbers* são constituídos por vários elementos encarregues de diferentes etapas ao longo do processo de legendagem de modo a tentar reproduzir um trabalho com alguma qualidade. Existem outros *fansubbers* que apenas se preocupam com a distribuição imediata e fazem um trabalho de legendagem de baixa qualidade, limitando-se apenas a apresentar o texto de partida, levando muitas vezes a uma perda de significado no texto de chegada. Na maioria dos casos em que isto se verifica, o texto de chegada tem bastantes erros gramaticais e de conteúdo. Seguidamente serão mostrados vários exemplos de *fansubs* onde a sua qualidade e práticas são questionáveis. (estes exemplos encontram-se em inglês, português do Brasil e de Portugal).

É muito comum encontrar, nas *fansubs*, um excesso de utilização de notas de tradutor por parte dos *fansubbers*. Estas notas de tradutor são, na maior parte dos casos, utilizadas em ocasiões em que não são necessárias. O *fansubber* utiliza este recurso quando se depara com algum problema de tradução aparentemente simples em vez de o tentar resolver na própria legenda. As duas imagens abaixo exemplificam este exagerado uso da nota de tradutor:



Ilustração 9 - Exemplo de uso excessivo de notas de tradutor por parte dos fansubbers

Na primeira imagem, a utilização da palavra *keikaku* no texto de chegada é completamente desnecessária, e por conseguinte também a nota do tradutor o é. Não faz sentido manter a palavra japonesa, pois não tem qualquer interferência com a história nem contém qualquer referente cultural. Tendo colocado *Just according to the plan*, o *fansubber* tinha evitado a nota do tradutor, o que provocou um excesso de informação no ecrã ao leitor. Como explicado no ponto sobre o legendador profissional, o leitor apenas tem alguns segundos para captar e processar determinada informação contida no ecrã.

Na segunda imagem, a nota do tradutor é demasiado explicativa, logo é desnecessária. Para além de demonstrar o que é o *dogi*, explica qual a sua função e ainda dá um exemplo. De novo, aponta-se o problema de excesso de informação para o leitor. Neste caso, a utilização da palavra *uniformes* transmitiria ao leitor a informação que ele necessitava para entender o contexto. Contudo, não deixa de ser curioso que estes tenham utilizado um processo de tradução, ainda que de forma inconsciente, ao introduzirem a nota explicativa. Este processo de tradução denomina-se de explicitação e consiste na adição da explicação de uma referência do texto de partida opaca para os leitores do texto de chegada.

Outro problema comum acontece quando a legenda não está de acordo com a imagem. Nestes casos, ou o *fansubber* pode não ter visto o vídeo ou não tem consciência que uma ação pode não estar clara apenas lendo o texto de partida, ou então não tem conhecimentos suficientes de japonês/inglês para poder entender o texto de partida. Vejamos o exemplo seguinte de uma legendagem a partir do japonês para o inglês.



Ilustração 10 - Exemplo legenda fora de contexto.

Neste caso, a legenda em inglês diz *Hey, I'm down here*, que em português seria, *Ei, estou aqui em baixo*. Como se pode observar na imagem, o personagem está preso num candeeiro de rua, numa posição superior aos restantes personagens, ou seja a legenda deveria ser: *Hey, I'm up here* (*Ei, estou aqui em cima*) o que remete para o facto de que, provavelmente, o *fansubber* tenha feito a legendagem apenas a partir do texto original (ou a partir de áudio apenas) sem ver o vídeo. Logo, sem uma referência visual, o legendador poderia não ter tido a percepção da posição correta da personagem. Caso estivesse a visualizar o vídeo ao mesmo tempo que traduzia, teria consciência de que a legenda não estaria correta. No entanto, como já referido, o *fansubber* poderá não ter conhecimentos suficientes de japonês para o fazer, logo o sentido do texto sofre um desvio.

Muitas vezes, é possível encontrar na Internet várias versões de legendas do mesmo filme, feitas por equipas de *fansubbers* diferentes. Na imagem abaixo, pode ver-se o exemplo de três legendas para o mesmo filme feitas por três equipas de *fansubbing* diferentes: *AnimeJunkies*, *AnimeOne* e *Anime-Kraze*.



Ilustração 11 - Três traduções realizadas por três equipas de *fansubbing* diferentes. *AnimeJunkies*, *AnimeOne*, *Anime-Kraze*

As legendas contidas nestas três imagens são completamente diferentes apesar de se referirem à mesma cena. É natural que pessoas diferentes traduzam de forma diferente. Neste caso, foi verificado um problema. A primeira imagem refere-se a um contexto diferente do das seguintes imagens. Fica por saber qual delas estaria de acordo com o contexto original. Isto prova que cada equipa de *fansubbers* legenda de acordo com as suas normas e, mais uma vez, pode conduzir a um desvio do sentido do texto. Poderá até não fazer diferença para o leitor em termos de compreensão geral, mas muda pormenores no texto que em alguns casos são importantes.

Outro problema recorrente é o excesso de informação no ecrã. Este fenómeno é visível principalmente no início do episódio quando é apresentado o genérico.



Ilustração 12 - Exemplo de excesso de informação no ecrã.

A imagem acima demonstra o excesso de liberdade assumida pelos *fansubbers*. A imagem apenas deveria apresentar os créditos (*Kanji*<sup>37</sup>(carateres japoneses) no centro da imagem) e, em alguns dos casos, a letra da música em japonês (*Kanji* na parte inferior da imagem). Neste caso, temos na parte superior *romaji*<sup>38</sup> (a transliteração do alfabeto japonês para o latim/romano) para que o espectador possa cantar a música enquanto a ouve, uma espécie de *Karaoke*. No centro, temos o *Kanji* com os créditos principais do episódio e por baixo os créditos dos *fansubbers* ilustrando o tradutor, o *encoder* ou codificador, entre outros. Na parte inferior do ecrã temos a música em *Kanji* e por baixo a sua tradução. Quem assiste a este episódio, teria que visualizar esta primeira parte várias vezes se quisesse captar toda a informação nela contida. Existe claramente um excesso de informação que obstrui não só a compreensão como a imagem. O mesmo efeito de *Karaoke* é utilizado se, durante um episódio, surgir uma música com letra e em outras situações que serão descritas a seguir.

### 3.2.1 O contexto português.

O panorama português é ainda um pouco controverso. Por um lado, alguns dos *fansubbers* nacionais fazem as traduções a partir de versões de legendas americanas e brasileiras, o que

<sup>37</sup> Ver glossário

<sup>38</sup> Ver glossário

resulta em traduções completamente literais à língua de origem e sem coerência, porque estas versões já são traduções do original em japonês. Ao contrário os legendadores profissionais constroem as frases de modo a serem gramaticalmente corretas na língua de chegada, de modo a manter uniformidade no diálogo.

Alguns exemplos de má legendagem por partes dos *fansubbers*:

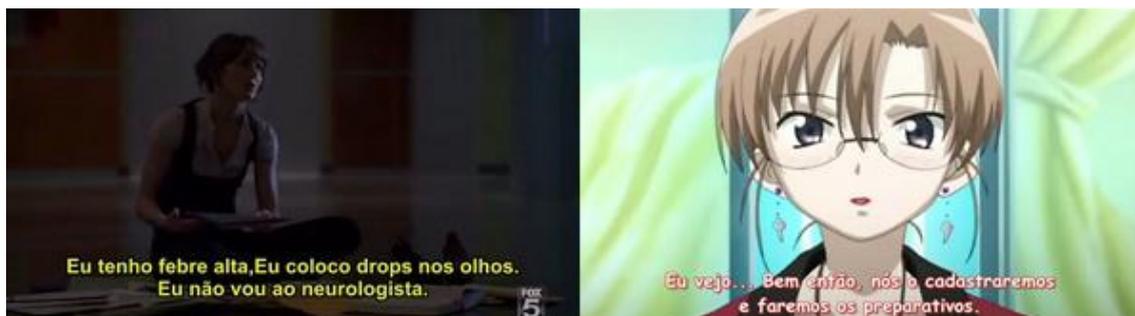


Ilustração 13 - Exemplos de erros cometidos pelos *fansubbers*

Nestes dois exemplos, a influência do português do Brasil é bem evidente. Por exemplo, no uso da palavra cadastraremos e na palavra drops. Deste modo, os *fansubbers* preocupam-se apenas em legendar e distribuir os episódios. Não importa se a qualidade do trabalho é boa ou má, interessa apenas que, para cada fala, haja uma legenda, esteja ela bem ou mal traduzida. Nestas *fansubs* não é possível determinar se existe um revisor pois, não há informação sobre estas. Se existe um revisor, este terá a tarefa de rever apenas se está tudo traduzido e pronto a ser lançado o episódio. Não deverá fazer parte do seu trabalho fazer a revisão linguística.



Ilustração 14 - Exemplos de erros cometidos pelos *fansubbers*

Os erros de má construção frásica são frequentes quando não existe um cuidado de revisão ou falta de conhecimento da constituição dos elementos da frase em português. Na primeira imagem da ilustração 14, a frase está de tal forma confusa que o leitor teria que a reler para tentar entender o seu significado. O tradutor profissional tem, como referido, o cuidado de simplificar as frases, não desviando o sentido destas, o que permite ao leitor ler e assimilar o conteúdo. Deste modo, o *fansubber* deixa pouco tempo ao leitor para captar a imagem correspondente a esta cena, pois este tem de reler o texto para o assimilar. Na segunda imagem, surge um erro de concordância do verbo. O *fansubber* usa o infinitivo flexionado a seguir ao auxiliar modal poder. Neste exemplo, existe falta de revisão ou um desconhecimento da concordância do verbo. Aqui, o sentido da frase não é afetado, ou seja, o leitor lê, processa a informação, nota que algo está errado, mas compreende o contexto.

Estes exemplos, anteriormente apresentados, são uma pequena amostra daquilo que acontece com muitas equipas de *fansubbing*, em Portugal. Demonstram a falta de qualidade e de conhecimentos por parte dos *fansubbers*. Ilustram uma notória falta de compreensão do inglês e uma colagem ao português do Brasil, bem como uma construção frásica do português com bastantes lacunas. Estes não percebem que o trabalho que realizam desvia o conteúdo das séries ou filmes e que impede o consumidor dos seus produtos de ter uma total compreensão do conteúdo. Contudo, existem algumas *fansubs* que se afastam desta tendência. Estas equipas têm consciência de que do outro lado está alguém que não compreende o texto de partida e por isso, o texto de chegada é fundamental para que se consiga entender o significado do que está a ser dito. Estas equipas sabem também, que do outro lado do ecrã/computador, está alguém que, à sua semelhança, é fã de *anime* e que espera poder ter acesso a estes conteúdos e disfrutar da sua máxima qualidade.

### **3.2.2 O nosso objeto de estudo (Garsubs)**

Um destes exemplos é a Garsubs, uma equipa de *fansubbers* constituída por cerca de seis elementos que fazem *fansubbing* por *hobby* e também pelo seu entusiasmo pelo *anime* e legendagem. Esta equipa aceitou fazer parte deste estudo em, como tal, foi submetida a um exercício de legendagem e a uma entrevista. O exercício será descrito e comentado no capítulo de análise e discussão de dados. A transcrição da entrevista estará disponível na íntegra nos

apêndices (número 2) e serviu de apoio para dar a conhecer como funciona um projeto de legendagem e quais as principais características destes *fansubbers*.

Apesar de uma só equipa não espelhar o panorama português por completo, a verdade é que se torna impossível fazer o levantamento e contactar com os *fansubbers* em tão pouco tempo. Apesar disso, através de conversas com diversos *fansubbers* de outras equipas, tais como a *the14thsubs*, *MangAnime* e *RevAnime*, chegou-se à conclusão de que esta equipa tem contacto com outros *fansubbers* portugueses e, como tal, é possível, através destes, saber como estas funcionam. É também importante referir que estes outros *fansubbers*, possuem o mesmo espírito de trabalho que a Garsubs e que no final de cada trabalho o seu objetivo não é apenas ceder os conteúdos, mas sim dar a conhecer ao entusiasta de *anime* ou espectador, que não tem acesso a tantos tipos de *anime*, novos episódios e divulgar está área em crescimento e também a cultura japonesa. Juntando a isto uma legendagem que passa por um processo complexo.

Como a maioria dos *fansubbers*, esta equipa é composta por jovens que têm em comum o gosto pelo *anime*. São jovens provenientes de áreas diferentes e com conhecimentos diferentes, desde engenheiros informáticos até estudantes de Direito. A sua aprendizagem do inglês fica-se, na maioria dos casos, pela faixa do ensino secundário. O facto de estarem constantemente a ouvirem o inglês em séries também os ajuda na compreensão. A aprendizagem do japonês é, em alguns dos casos, autónoma e adquirida através da visualização de *animes*. Para fazerem um projeto, basta que os *fansubbers* estejam interessados nele e se empenhem a trabalhar para avançarem.

Neste ponto, serão exemplificados os intervenientes no processo de legendagem e mais tarde as fases deste mesmo processo. Este processo envolve diversos conceitos que importa mobilizar para explicar o processo e não sendo estes explicados e exemplificados torna-se difícil perceber, por exemplo, a utilização de determinadas ferramentas e técnicas que os *fansubbers* utilizam para gerir e completar o seu processo de legendagem. É de referir que, neste ponto, ainda não será feita uma comparação com as práticas da legendagem profissional. Apenas serão apresentados dados recolhidos na entrevista efetuada aos *fansubbers*. No capítulo de análise e discussão de dados, serão então comparadas as práticas e apresentados os resultados do exercício realizado para este estudo.

### 3.2.2 Intervenientes no processo de *fansubbing*.

#### Encoder ou codificador

O codificador ou *encoder* é a pessoa que obtém o episódio para legendar. Adquire-o através de *software peer to peer*<sup>39</sup> japoneses, como por exemplo o *Share*<sup>40</sup> ou o *PerfectDark*<sup>41</sup>, em formato Dvd ou *blu-ray*<sup>42</sup>. Depois de adquirido, faz uma filtragem ao vídeo de modo a tornar a sua imagem mais perceptível caso seja necessário. Se o ficheiro for muito grande reduz também o seu tamanho, mantendo a qualidade de imagem e áudio, desta forma é mais fácil fazê-lo circular entre os intervenientes no processo e torna-lo disponível, mais tarde, para o *download*.

#### Timer ou temporizador

O temporizador ou *timer* está encarregue da colocação dos tempos de entrada e saída das legendas. Este tem de ter em atenção a duração das frases e das falas dos personagens e tentar encontrar o momento certo para inserir a legenda. O *software* utilizado para este fim, no caso dos *fansubbers* da Garsubs, é o Aegisub.

#### Tradutor

O tradutor tem como tarefa traduzir. Este traduz diretamente do japonês ou do inglês para a língua de chegada. Traduzem utilizando um editor de texto, como por exemplo o *Notepad ++*<sup>43</sup>. O tradutor nem sempre tem conhecimentos académicos de japonês. No entanto, a constante visualização de *animes*, e o contacto com a cultura japonesa permite-lhes começar a conhecer a língua o que permite aos *fansubbers* traduzir diretamente desta. Muitas vezes recorrem a dicionários de japonês – inglês ou a outros colegas que tenham estudado ou que sabem japonês para os ajudar numa situação mais difícil de traduzir. Estão também encarregues da tradução de outros elementos que se encontram no vídeo, mas que não fazem parte das falas.

#### Typesetter ou estilizador

O estilizador ou *typesetter* é responsável pela escolha do tipo de letra a utilizar nas legendas. Estes escolhem um tipo de letra que se adapte ao episódio, mas podem modificá-la sempre que

---

<sup>39</sup> Ver glossário

<sup>40</sup> Ver glossário

<sup>41</sup> Ver glossário

<sup>42</sup> Ver glossário

<sup>43</sup> Ver glossário

acharem necessário. Por exemplo neste episódio de *Dragon Ball*, o tipo de letra geral utilizado foi o demonstrado na imagem seguinte:



Ilustração 15 - Exemplo de *typesetting* no anime *Dragon Ball*

Contudo no decorrer do episódio, quando as personagens se encontram numa cena de luta e utilizam os seus ataques, o estilizador muda para um tipo de fonte mais agressivo, dando-lhe inclusive um efeito de *Karaoke* (tarefa que já foi também delegada ao estilizador) como podemos verificar nas seguintes imagens.



Ilustração 16 - Exemplo de *typesetting* muito utilizado para ilustrar os nomes dos ataques nas séries de ação.

O estilizador está também incumbido de tratar de outras informações que aparecem no ecrã. Por exemplo, sendo os episódios de *anime* feitos no Japão, é normal que apareçam componentes visuais com placas de nomes de ruas, de escolas, de hospitais entre outros em japonês. O estilizador também tem a tarefa de colocar esse texto na imagem, escolhendo um tipo de letra que

se aproxime do original. Neste caso, pode optar por colocá-lo no próprio sinal ou colocá-lo no fundo do ecrã como se fosse uma legenda.

### Karaokeman

O *karaokeman* é o responsável pelo *karaoke* no início do episódio. Este efeito de *karaoke* surge frequentemente nos genéricos de início/final dos episódios e trata-se de legendas com a letra da música que se vão colorindo à medida que esta decorre (tal como um *karaoke* tradicional). Este processo, embora comum nos genéricos, pode surgir também no decorrer dos episódios, caso surja alguma música. Devido à sua complexidade, esta tarefa passou a ter um elemento próprio para a sua elaboração. De seguida, serão apresentados diferentes tipos de *karaokes* onde os *fansubbers* que os realizam, os *karaokemen*, proporcionam ao espectador um momento de entretenimento extra de modo a cativá-lo durante o genérico que, caso contrário, poderia acabar por se tornar aborrecido e repetitivo aos longos dos vários episódios.

Podemos ter *karaokes* bastante complexos ou até alguns mais simples, uns com mais cor e efeitos visuais, outros que primam pela suavidade e leveza com que são construídos.



Ilustração 17 - Exemplo de *Karaoke* utilizado pelos *fansubbers*

Neste exemplo, temos novamente o episódio da série *Dragon Ball*. Como podemos verificar, na parte superior, está presente a letra da música em *Romaji* (japonês romanizado) que vai surgindo em conjunto com a música. Neste caso, o *karokeman* utilizou como representação gráfica a bola de cristal, um dos símbolos mais importantes da narrativa desta série, para dar animação ao *karaoke*. Este efeito é representado pelo círculo laranja (bola de cristal) na parte superior da imagem, que vai sublinhando as palavras romanizadas ao longo da música nos tempos certos em que estas devem ser cantadas.



Ilustração 18 - Exemplo de *karaoke* utilizado pelos *fansubbers*

Neste caso, o *karokeman* apresenta um *karaoke* mais suave adequado à imagem e à música onde apenas apresenta a letra da música deste genérico em português (em baixo) e em japonês romanizado (em cima). Aqui não foi utilizado qualquer efeito visual ou cor especial nas letras do *karaoke*, aparecendo apenas como se fosse uma legenda comum.

### Revisor

O revisor trata de rever todo o texto traduzido de forma a corrigir eventuais gralhas ou erros gramaticais. A sua tarefa é muito importante pois este verifica todos os problemas e corrige-os garantindo assim um produto final com qualidade. Geralmente, a pessoa encarregue desta tarefa é alguém que tem vastos conhecimentos da língua de partida, que pode ser o japonês ou o inglês e que conhece também, no nosso caso, as regras do português. Regra geral, o revisor revê a tradução que depois passará por mais etapas que serão mais tarde descritas, e no final do projeto é-lhe enviado de novo o ficheiro vídeo já com as legendas para que este volte a rever tudo, de modo a ter a certeza que não ficou nenhuma falha.

### **3.2.3 Processo de *fansubbing*.**

Cada um dos intervenientes tem uma tarefa específica, como foi acima exemplificado. Cada um deles desempenha a sua função no decorrer do processo.

Segundo a entrevista realizada aos *fansubbers* da Garsubs e alguns contactos com *fansubbers* de outras equipas, o processo de *fansubbing* tem as seguintes etapas:

A equipa decide que vai fazer um projeto e escolhe um *anime* que seja do seu interesse e com que estes queiram trabalhar. Escolhido o episódio, cada interveniente espera que este passe por si para realizar a sua tarefa.

O codificador obtém o episódio que será utilizado no processo, determina se este precisa de ajustes na qualidade de imagem ou som. Caso haja necessidade de o fazer, o codificador faz uma limpeza e envia ao tradutor.

O tradutor recebe o episódio e o guião e começa a traduzir. Se o tradutor souber japonês traduz diretamente do guião japonês; caso não saiba, é-lhe fornecido um guião em inglês no entanto, em qualquer uma das situações o áudio do episódio é em japonês. O tradutor traduz todos os elementos, quer as legendas quer outro tipo de texto que se encontre na imagem, por exemplo, em placas de sinalização. O tradutor poderá indicar ao estilizador que existe este tipo de texto para que

a sua tarefa seja facilitada, de forma a que este saiba, desde já, que existem, um ou mais tipo de textos que terão uma forma distinta. Realizada a tradução, é enviada ao temporizador.

O temporizador que já tinha recebido o vídeo disponibilizado pelo codificador recebe o guião já traduzido em formato de texto. Antes de iniciar a sua tarefa, o temporizador vê o episódio de forma a memorizar, ainda que seja por pouco tempo, as falas. Pelo menos, fica com uma ideia do tempo das falas das personagens. Este decide o tempo de início e de fim da legenda, colocando a tradução feita pelo tradutor na respetiva legenda. Realizada esta tarefa, o ficheiro (com os tempos e tradução,) é enviado ao estilizador.

O estilizador vai decidir, mediante os tipos de textos, que fonte utilizar. Dependendo do tipo de texto e como explicado nos intervenientes do processo, o estilizador decidirá se utilizará o itálico se existir um narrador, se no caso de ser um episódio onde os personagens têm um determinado ataque, que tipo de letra e cor a utilizar. Decide que fonte utilizará nas legendas, nos sinais, nas placas. Basicamente, tudo aquilo que é texto, o estilizador tem a tarefa de modificar e dar uma forma diferente a esse tipo de texto. Se o texto for, por exemplo, o nome de um hotel, o estilizador também está encarregue de o colocar no sítio do texto original. Esta técnica é aplicada a todo o tipo de texto que, no episódio, esteja noutra sítio. Apesar do genérico do episódio envolver algumas das tarefas do estilizador, esta é realizada, como já referido, pelo *Karaokeman*.

O *Karaokeman*, que pode ser qualquer um dos membros da equipa, executa esta tarefa uma única vez, quer para um filme quer para a série, desde que o genérico não seja modificado. Este tem a tarefa de fazer a animação inicial e de proporcionar ao espectador um *karaoke*, possibilitando assim que este cante. Coloca também a tradução da letra e, em alguns dos casos, coloca os créditos da *fansub*. As imagens que se seguem ilustram o trabalho do *Karaokeman*. Este caso apresenta um *anime* chamado *Bleach*<sup>44</sup>, onde os *Karaokeman*, neste caso dois, apropriaram-se completamente do genérico e incluíram de uma forma subtil todos os elementos que queriam.

---

<sup>44</sup> Ver glossário



Ilustração 19 - Exemplo de *Karaoke* protagonizado pela *fansub* SGKK

Neste imagem, o *karaoke* inseriu a sigla da *fansub* (SGKK) por cima do nome/logótipo do *anime*, dando-lhe a mesma forma e cor. Como já tinha sido demonstrado anteriormente, no cimo da imagem, encontra-se a letra da música com efeito *Karaoke*. Este efeito não segue nenhuma regra e é feito de acordo com o gosto do *Karaoke*.



Nestas imagens o *karaoke* aproveitou os créditos originais do *anime* para inserir os créditos da *fansub*, como podemos ver nos retângulos pretos. O *karaoke* utilizou a mesma cor e utilizou também um tipo de letra que se adequasse aos créditos originais, mudando os seus de sítio sempre que foi necessário.

As imagens que se seguem são as originais. Estas imagens permitem ver as adições que foram feitas pelo *karaokeman*.



Ilustração 20 - Imagem original do *anime Bleach*. Introdução.



Ilustração 21 - imagem original do *anime Bleach*. Créditos

Depois destas etapas realizadas, chega a vez do revisor. Como referido anteriormente, este tem a tarefa de fazer o controlo de qualidade. Vê o episódio já traduzido e editado pelo tradutor e pelo estilizador e vai corrigir eventuais erros, gralhas e incoerências. O revisor deve ter em atenção o texto de partida e ver se o texto de chegada está de acordo com este. Depois das modificações feitas volta a rever todo o episódio e certifica-se que não existem mais elementos a corrigir. Este processo pode ser realizado várias vezes até que o revisor não encontre mais erros durante a sua visualização. A versão final é, então, entregue ao codificador que irá “colar” as legendas no próprio

vídeo, processo denominado *hardsubs*<sup>45</sup>, convertê-lo para um formato mais comum como por exemplo o AVI<sup>46</sup> ou MKV<sup>47</sup>, e distribuí-lo pela internet através de um programa de *bittorrent*<sup>48</sup>, IRC<sup>49</sup> ou pela própria página web da *fansub*. Para que os entusiastas saibam que o episódio foi distribuído, os *fansubbers* utilizam as várias páginas da internet e os seus contactos pessoais. Em Portugal, um dos *sites* de referência é o *PTAnime* (<http://www.ptanime.net/>) e a nível internacional o *Animesuki* (<http://www.animesuki.com/>) é um dos mais populares.

---

<sup>45</sup> Ver glossário

<sup>46</sup> Ver glossário

<sup>47</sup> Ver glossário

<sup>48</sup> Ver glossário

<sup>49</sup> Ver glossário



**CAPÍTULO 4:**  
**ENTREVISTAS REALIZADAS AO LEGENDADOR E *FANSUBBERS***



Como já foi referido anteriormente, existem poucos estudos sobre as *fansubs*. Devido à necessidade de encontrar mais pormenores sobre as suas características e práticas, foi realizada uma entrevista a três membros da equipa Garsubs. No caso do legendador, a entrevista realizada serviu como fonte para a aquisição de informação complementar sobre as suas características e métodos de trabalho de forma a confirmar e dar mais exatidão a algumas das informações recolhidas durante as leituras efetuadas. As entrevistas tinham como objetivo a recolha da máxima informação possível de forma a que esta fosse utilizada como fonte credível ao longo deste estudo, quer na parte teórica quer na parte prática. A partir das entrevistas, também foi possível determinar se eram aplicadas na prática as linhas de orientação utilizadas na legendagem.

Numa primeira parte será apresentada a forma como foi construída a entrevista. De seguida, os fatores que levaram à escolha da Garsubs e do legendador. Em terceiro, o pré-teste da entrevista para que se necessário fossem alterados elementos que não se adequassem. Na quarta e última parte, estará apresentada a transcrição das respostas dos entrevistados. A metodologia, a escolha e pré-teste foram aplicados aos dois intervenientes e serão apresentados em conjunto. A transcrição e análise das entrevistas será elaborada separadamente.

Kvale (1996) apresenta uma série de técnicas, de pesquisa qualitativa, na sua maioria direcionadas para entrevista presencial e por telefone. Atendendo à disponibilidade dos intervenientes, foi realizada uma entrevista presencial. Como refere Lakatos (1996), uma entrevista estruturada permite a elaboração e organização de perguntas onde a comparação entre as diferentes respostas será simples e completa. A estrutura escolhida foi a estrutura que Kvale propõe assente em sete pontos: *i) Tematizar, ii) Planificar, iii) Entrevistar, iv) Transcrever, v) Analisar, vi) Verificar, vii) Relatar.* (Kvale;1996).

Seguindo a lógica destes sete pontos, o tema é o ponto essencial na investigação. O facto de se ter um objetivo(s) traçado(s) e fazer toda a investigação direcionada para este(s) mesmo(s) facilita o contacto com o entrevistado, já que, conseguimos explicar quais as razões pelas quais fomos levados a fazer o estudo. A planificação permite que a entrevista prossiga de uma forma controlada. Ou seja, como há um guião, o entrevistado responderá às questões pretendidas sem se afastar do tema em estudo. Na entrevista, serão colocadas as perguntas desejadas que serão

respondidas pelo entrevistado. Em seguida, a transcrição das entrevistas (em suporte escrito,) permitirá uma análise mais cuidada do discurso que permitirá perceber se o conteúdo pode ser utilizado na investigação. Na última etapa, será elaborado um relatório com as respostas emitidas. Tendo em conta estas questões, Kvale (1996;111) apresenta ainda um quadro onde expõe outros temas que se deve ter em atenção na elaboração de uma entrevista. Estas questões estão representadas na tabela quatro.

Thematizing	The purpose of an interview study should, beyond the scientific value of knowledge sought, also be considered with regard to improvement of the human situation investigated.
Designing	Ethical issues of design involve obtaining the subjects' informed consent to participate in the study, securing confidentiality, and considering the possible consequences of the study for the subjects.
Interviewing	Here the confidentiality of the subjects' reports needs to be clarified and the consequences of the interview interaction for the subjects to be taken into account, such as stress during the interview and changes in self-image. Also the potential closeness of the research interview to the therapeutic interview should be considered.
Transcribing	Here again is the issue of confidentiality, as well as the question of what is a loyal transcription of an interviewee's oral statements.
Analyzing	Ethical issues in analysis involve the question of how deeply and critically the interviews can be analyzed and of whether the subjects should have a say in how their statements are interpreted.
Verifying	It is the ethical responsibility of the researcher to report knowledge that is secured and verified as possible.
Reporting	Here again is the issue of confidentiality when reporting the interviews, as well as the question of consequences of the published report for the interviewees as well as for the group or institution they represent.

Tabela 4 - Ethical issues of the Seven Research Stages (Kvale; 1996;111)

Como se pode constatar pelo quadro, a confidencialidade é um dos pontos fundamentais numa entrevista e também o consentimento do entrevistado para a mesma. Deste modo, o anonimato do legendador profissional foi preservado. No caso dos *fansubbers*, estes não se opuseram a que os seus dados pessoais e dados da Garsubs fossem divulgados. Além disso, desde o primeiro contacto, foram fornecidas todas as informações sobre o propósito do estudo, ou seja, os intervenientes sabiam, desde o início, que iriam ser submetidos a uma entrevista, e mais tarde a um teste. De referir que as entrevistas foram realizadas em sessão presencial e foram gravadas

recorrendo a uma câmara de filmar. Na entrevista do legendador, este referiu o seu nome e empresa, contudo como este quis manter a sua identidade protegida, sempre que o seu nome ou o nome da empresa surjam na transcrição serão tapados de forma a não serem divulgados. O mesmo procedimento será utilizado no suporte digital onde, no ficheiro áudio da entrevista, será ocultado o nome do legendador e da empresa. Deste modo, entendemos que salvaguardamos a identidade dos intervenientes que assim o quiseram, fazendo que durante a entrevista estes não se sentissem intimidados pela divulgação da sua identidade.

#### **4.1 Amostra (grupo de trabalho)**

A escolha da amostra constituiu um dos momentos mais importantes na investigação, desde logo porque era difícil encontrar uma equipa de *fansubbers* que estivesse inteiramente disponível para colaborar. Tendo em conta também que não poderia ser uma escolha aleatória, pois deve-se realizar uma seleção cuidada e rigorosa (onde os critérios de seleção devem ser escolhidos com o maior rigor) de forma a que, no final, a informação recolhida possa ser utilizada na investigação (Vale;2000). Posto isto, os critérios utilizados para a seleção dos intervenientes foram os seguintes:

Legendador profissional

- Experiência em tradução audiovisual
- Experiência em legendagem de desenhos animados japoneses

*Fansubbers*

- Que integrassem uma equipa de *fansubbing*
- Que legendassem apenas desenhos animados japoneses

A partir daqui, foram pesquisadas na internet equipas de *fansubbing* que reunissem estas condições. Havia algumas equipas que reuniam estas condições, mas era difícil contactá-las. Mais tarde, num contacto informal com um colega ligado à *fansubbing*, foi apresentada a equipa Garsubs. Primeiramente, foi efetuada uma conversa prévia com dois dos integrantes da equipa. Visto que reuniam as condições acima assinaladas foi apresentado o objetivo do estudo à equipa e as etapas que estes teriam de completar. Estes aceitaram fazer parte deste estudo. No caso do legendador profissional também foi realizada uma pesquisa na internet a empresas de legendagem. Depois de se constatar que algumas faziam legendagem para *anime* foi feita uma

seleção dos contactos. Entretanto, houve contacto pessoal com uma das pessoas que geria uma das empresas selecionadas. Tendo em conta esta oportunidade, foi-lhe apresentado o estudo e o que teria de fazer se fosse do seu interesse participar dele. A resposta foi positiva e a partir desse momento foi marcado um encontro para se proceder à entrevista.

Deste modo, a amostra estava constituída por seis *fansubbers* integrantes da equipa Garsubs residentes em vários pontos do país, e um legendador que pertencia a uma empresa de tradução audiovisual situada em Lisboa.

A amostra é bastante limitada não pelo lado dos tradutores profissionais mas sim pelo facto de que a maioria das *fansubs* encontradas não estava contactável e não traduzia apenas conteúdos japoneses. Esta foi a única equipa que durante a investigação foi possível reunir. De qualquer, forma constatou-se que esta equipa mantinha contacto com outras *fansubs* e que conheciam o seu *modus operandi*, ou seja se surgisse qualquer dúvida era possível contactar um membro dessas outras *fansubs*. Existindo apenas uma equipa de *fansubbers* disponível para este estudo, também não faria sentido existir mais do que um legendador profissional. Se tivéssemos mais do que um legendador, no final os dados recolhidos não seriam equitativos, pelo que apenas foi escolhido um legendador.

#### **4.2 Pré-teste<sup>50</sup> (efetuado a um *fansubber* e a um legendador)**

De forma a perceber se a entrevista teria alguma questão que estivesse mal formulada ou que não se adequasse à investigação, foi elaborado um teste à entrevista. No caso dos *fansubbers*, foi escolhido um *fansubber* que não estivesse incluído na equipa da Garsubs, pois a intenção era que não tivessem conhecimento prévio das questões. No caso do legendador, foi pedido a um colega do mestrado que estava a trabalhar em tradução audiovisual se estaria interessado em colaborar. Este pré-teste permitiria corrigir questões que não tivessem relevância, mediante as respostas do teste, ou reformular algumas questões que não estivessem claras. Da mesma forma, como estava presente um membro de cada realidade em estudo era possível que estes dessem sugestões para alterar ou incluir as informações contidas nas perguntas.

Esta situação não se refletiu e não foram efetuadas alterações ao guião da entrevista. As perguntas eram bastante diretas e as respostas recolhidas no pré-teste permitiram perceber que o seu

---

<sup>50</sup> Ver apêndice número 5.

conteúdo era o desejado para o estudo. As perguntas tinham como intuito a aquisição de informação que pudesse ser incluída no estudo quer em relação aos *fansubbers* quer em relação aos legendadores profissionais. As perguntas eram de cariz fechado, ou seja, a resposta não deveria sair do assunto da pergunta e algumas apresentavam dicas sobre o que se pretendia que se respondesse, apenas a última questão permitia a opinião livre sobre o assunto.

### 4.3 Entrevista ao legendador e aos *fansubbers*

O guião (apêndice número 1 e 3) utilizado, apesar de ter o mesmo propósito, era ligeiramente diferente para as realidades em estudo. Existiam perguntas que deveriam ser colocadas apenas aos *fansubbers* ou ao legendador profissional. Por esse motivo, será reproduzido de acordo com o que foi apresentado às realidades. O guião apresentado segue a seguinte estrutura. Numa primeira fase as perguntas eram direcionadas para a apresentação e para a formação académica. No caso dos *fansubbers*, a apresentação da equipa (números de elementos, anos de existência) e apresentação individual (área de estudos, papel na equipa) No caso do legendador, apenas a sua apresentação individual.

Pergunta nº	Perguntas de apresentação e formação académica <i>Fansubbers</i>
1	Apresentação da equipa
2	Apresentação individual (área que estudam; qual o papel na equipa)

Tabela 5 - Perguntas de apresentação e formação académica aos *fansubbers*

Pergunta nº	Perguntas de apresentação e formação académica Legendador profissional
1	Apresentação individual (área que estudou; qual o papel na empresa)

Tabela 6 - Perguntas de apresentação e formação académica ao legendador

A segunda fase do questionário apontava para as competências adquiridas e a forma como estas foram adquiridas. Neste ponto, também se pretendia saber quais as línguas de trabalho e onde teria nascido o interesse pela legendagem. Aqui, as perguntas eram dirigidas de igual modo aos *fansubbers* e legendador.

Pergunta n°	Perguntas sobre competências <i>Fansubbers</i>
3	Como é que se interessaram pela legendagem e onde adquiriram as competências?
4	Com que línguas trabalham e onde as aprenderam?

Tabela 7 - Perguntas sobre competências linguístico-tecnológicas.

Pergunta n°	Perguntas sobre competências Legendador profissional
2	Como é que se interessou pela legendagem e onde adquiriu as competências?
3	Com que línguas trabalha e onde as aprendeu?

Tabela 8 - Perguntas sobre competências linguístico-tecnológicas

Na terceira fase, as questões eram direcionadas para o trabalho de legendagem que realizam. Pretendia-se saber que conteúdos legendavam e como funciona o processo de legendagem. Quais as suas etapas e a quem são atribuídas tarefas. Nesta fase, foi inserida mais uma questão ao legendador sobre os parâmetros da legendagem.

Pergunta n°	Perguntas sobre tipo de conteúdos e funcionamento do processo <i>Fansubbers</i>
5	Que tipos de conteúdos legendam?
6	Como funciona um projeto desde a aquisição da fonte até à distribuição do produto?

Tabela 9 - Perguntas sobre tipo de conteúdos e funcionamento do processo

Pergunta n°	Perguntas sobre tipo de conteúdos e funcionamento do processo Legendador profissional
4	Que tipos de conteúdos legenda?
5	Como funciona um projeto desde a aquisição da fonte até à distribuição do produto?
6	Tem algum <i>standard</i> convencionado em termos de parâmetros?

Tabela 10 - Perguntas sobre tipo de conteúdos e funcionamento do processo

Na quarta etapa, as questões colocadas aos intervenientes foram diferentes. No caso dos *fansubbers*, foram direcionadas para o conhecimento sobre outras *fansubs* e contacto com estas, e qual a recetividade dos produtos que estes lançam na internet (se existem muitos downloads dos

episódios e se têm feedback dos mesmos). No caso do legendador, foi-lhe apenas colocada uma questão que visava saber a razão pela qual o legendador se considerava profissional.

Pergunta n°	Perguntas sobre conhecimento de outras <i>fansubs</i> e feedback do público <i>Fansubbers</i>
7	Conhecem mais equipas de <i>fansubs</i> portuguesas? Comunicam com elas?
8	Há muitas pessoas a descarregar os vossos episódios? Têm algum feedback por parte destas?

Tabela 11 - Perguntas sobre conhecimento de outras *fansubs* e feedback do público

Pergunta n°	Perguntas sobre o profissionalismo Legendador profissional
7	Porque é que se considera profissional?

Tabela 12 - Perguntas sobre o profissionalismo

Por fim, a questão direcionada a cada um dos intervenientes estava relacionada com a sua opinião sobre as legendas profissionais e sobre as *fansubs*. Os *fansubbers* responderiam sobre as legendas profissionais e o legendador sobre as *fansubs*.

Pergunta n°	Perguntas opinião <i>Fansubbers</i>
9	Qual é a vossa opinião sobre as legendas profissionais?

Tabela 13 - Perguntas opinião

Pergunta n°	Perguntas de opinião Legendador profissional
8	Qual é a sua opinião sobre as legendas amadoras ou <i>fansubs</i> ?

Tabela 14 - Perguntas opinião

#### 4.4 Respostas obtidas

Como objetivo principal, as entrevistas pretendiam ser uma fonte de informação fiável onde se pudesse extrair conteúdo utilizável durante a investigação. Neste tópico, serão analisadas as respostas conseguidas e, sempre que seja necessário, serão transcritas as respostas para uma análise mais aprofundada. De referir que devido à indisponibilidade e situação geográfica de alguns

elementos dos *fansubbers*, apenas foram entrevistados três membros. Facto que não impediu que fossem recolhidas todas as informações pretendidas. No caso do legendador como já foi referido era apenas um elemento. As entrevistas foram realizadas em espaços diferentes. Os *fansubbers* foram entrevistados numa sala da Universidade do Minho no Instituto de Letras e Ciências Humanas. Foi-lhes fornecido o guião com as questões e estes foram respondendo separadamente. Não houve intervenção direta por parte do entrevistador. Cada um dos *fansubbers* respondeu a todas as questões e cada um acrescentou informação que considerava apropriada. A linguagem utilizada pelos *fansubbers* foi, na generalidade, corrente, utilizando, por vezes, linguagem coloquial. Também de referir que, no início da entrevista, forneceram informações erradas em relação ao propósito da entrevista. Isto deveu-se ao ambiente descontraído com que foram recebidos que levou a um pequeno engano<sup>51</sup>. O legendador foi entrevistado no seu local de trabalho, foi-lhe fornecido o guião. Na parte correspondente à apresentação, o legendador respondeu às perguntas seguindo o guião; numa fase seguinte, o entrevistador foi fazendo as perguntas correspondentes ao guião.

Seguindo a estrutura das questões colocadas, as respostas serão analisadas seguindo a mesma ordem. Assim sendo, em primeiro, teremos uma análise sobre a apresentação e formação académica dos entrevistados juntamente com as suas competências; em seguida, os conteúdos que legendam e o funcionamento do processo; mais tarde a análise a duas questões que foram direccionadas somente para os *fansubbers* relativamente ao conhecimento de outras *fansubs* e feedback do público; seguidamente, a análise à questão dos parâmetros utilizados e sobre profissionalismo apenas direccionadas ao legendador; a opinião dos *fansubbers* relativamente às legendas profissionais e vice-versa. Por fim, a referência a uma questão que surgiu no final da entrevista que não estava no guião referente ao trabalho dos *fansubbers* e a sua ligação com legendadores amadores que legendam series e filmes ocidentais.

Por razões de organização, sempre que necessário, estas subsecções serão divididas entre *fansubbers* e legendador.

#### **4.4.1 Apresentação e formação académica**

O legendador fez a sua formação em Línguas e Literaturas Europeias em Lisboa. Foi complementando a sua aprendizagem em línguas estudando em institutos. Sendo que as línguas

---

<sup>51</sup> Ver apêndice número 2.

que aprendeu foram o inglês, francês, espanhol, italiano e mais recentemente o japonês e chinês. Para aperfeiçoar o estudo nas línguas fez também autoaprendizagem recorrendo a livros. Logo que terminou a faculdade fez formações em legendagem sendo que mais tarde, em 1993, formou uma empresa de legendagem, que hoje faz outro tipo de trabalhos relacionados com a tradução como por exemplo, tradução literária.

Os *fansubbers* são jovens que ainda estão a estudar como é o exemplo do Marcos e do Ricardo. O primeiro estuda Engenharia Informática e o segundo Direito numa Universidade do Porto. No que diz respeito ao Ricardo (Ricon), (algunha que utiliza na equipa e que será utilizada aqui para não haver repetição de nomes) já terminou os seus estudos em Música na Universidade de Aveiro. Para eles, a legendagem é um passatempo, já que a animação japonesa é uma das suas áreas de interesse. Já estiveram em outras *fansubs* inclusive em *fansubs* pertencentes a outros países. A aprendizagem de línguas situa-se principalmente no ensino básico e secundário. No entanto, o contacto com séries e conteúdos de outras línguas fez com que esta aprendizagem fosse enriquecida. Isto no caso do inglês. O contacto com a língua japonesa provém da visualização constante de séries, o que lhes permitiu ao longo do tempo aprender a língua. De referir que o Ricon teve um curso livre com a duração de seis meses de japonês, mas aponta que não desenvolveu grandes conhecimentos em relação à língua japonesa, pois já os teria adquirido ao visualizar as séries. Quando estes têm dúvidas recorrem a dicionários ou a pessoas que tenham de algum modo formação em língua japonesa.

#### **4.4.2 Conteúdos a legendar e processo de legendagem**

Aqui existe uma diferença em relação aos conteúdos. Enquanto que o legendador trabalha com diversos tipos de conteúdos, tais como vídeos institucionais, séries, documentários entre outros, os *fansubbers* legendam apenas animação japonesa ou coreana. O texto que legendam está em inglês, mas o áudio está em japonês. Importante referir que os *fansubbers* tomam consciência que os conteúdos que legendam não devem interferir com os produtos licenciados. Vejamos esta afirmação:

“Basicamente é a animação japonesa, coreana... Desde que não interfira com o mercado nacional e...basicamente o que a gente faz não tem qualquer...qualquer implicância, embate a curto prazo com o que está licenciado cá em Portugal, porque o nosso grande objetivo, para além de fazermos uma coisa de que gostamos, é

divulgar também um pouco esta área que está a ter um grande crescimento, ultimamente, em Portugal.”

Neste sentido, há uma preocupação por parte dos *fansubbers* em não legendar conteúdos que estejam ou que possam vir a ser comercializados em Portugal.

O processo de legendagem de cada um é diferente. Existem pequenos aspetos em comum mas o processo dos *fansubbers* passa por mais etapas com características próprias das suas práticas. Os *fansubbers* começam por escolher um projeto (série ou filme de animação). Em seguida, cada elemento da equipa é responsável por uma etapa que produzirá o produto final. Têm um *encoder* que encontra o vídeo e faz o seu tratamento; posteriormente entra o tradutor que apenas traduz; em seguida, o texto produzido pelo tradutor vai para a revisão; outro membro faz a inserção dos tempos e a estilização das fontes; no final, o *encoder* junta todos os elementos que serão submetidos a uma revisão final. Esta revisão pode ser repetida sempre que necessário.

No processo do legendador, o cliente entra em contacto com este, as condições em que será realizado o trabalho ficam acordadas, sem recurso a contrato, com base na confiança mútua em que cada um cumpre a sua parte. O legendador recebe o vídeo, traduz, legenda, revê e envia ao cliente.

#### **4.4.3 Feedback e conhecimento de outras *fansubs* (questão apenas colocada aos *fansubbers*)**

Os *fansubbers* conhecem algumas *fansubs* portuguesas tendo contacto direto com algumas delas, sublinham o nome de duas *fansubs* que consideram excelentes. Mas, no geral, o surgimento de diversas *fansubs* começa a ser um pouco descontrolado pois aparecem *fansubs* de todo o lado. Os *fansubbers* da Garsubs referem que estes jovens que começam a aparecer têm pouca experiência e o seu trabalho não espelha aquilo que deveria ser uma boa tradução, opinião presente na seguinte afirmação:

“Mas o problema deles é que ainda não têm muita experiência a traduzir, fazem traduções um bocado, como se diz, amadoras e literais.”

Ou seja são os próprios *fansubbers* que apontam a falta de qualidade das novas *fansubs* que vão aparecendo.

Em relação ao feedback por parte dos espectadores que visualizam os episódios da Garsubs, de uma forma geral o número de *downloads* dos episódios têm vindo a crescer.

#### **4.4.4 Parâmetros de legendagem utilizados (questão apenas colocada ao legendador)**

Quando questionado sobre os parâmetros utilizados, o legendador refere que é o cliente que os define. O Cliente é quem determina os números de caracteres e duração de uma legenda; contudo, existem clientes que deixam essa escolha para o legendador visto que confiam no seu trabalho.

#### **4.4.5 Profissionalismo (questão apenas colocada ao legendador)**

Quando colocada a questão, o legendador referiu várias vezes que o rigor e a curiosidade eram aspetos fundamentais para se ser profissional. Que a sua experiência de 25 anos em legendagem/tradução também lhe confere esse profissionalismo. O facto de rever sempre o trabalho e de o entregar com a máxima qualidade leva a que este afirme que:

“...uma pessoa é profissional a partir do momento em que é competente naquilo que faz.”

#### **4.4.6 Opinião dos *fansubbers* relativamente ao legendador e opinião do legendador sobre os *fansubbers*.**

##### **4.4.6.1 *Fansubbers* sobre profissional**

O aspeto que os *fansubbers* mais sublinharam em relação às legendas profissionais é que existe uma falta de conhecimento cultural por parte do legendador em relação ao conteúdo que está a traduzir. Que existe uma falta de empenho em conhecer todo o que está ligado à história que estão a legendar e que existe muita literalidade nas legendas. Também sublinham que deveria existir mais empenho para que existissem mais comercializações de animação japonesa juntamente com a sua legendagem e que estas:

“...Mesmo que não fossem tão, tão boas como algumas traduções amadoras...”

Deveria ser uma área de aposta. Outro aspeto que referem é que muitas vezes os DVD's comercializados não contêm a qualidade desejada por estarem mal sincronizados. O facto de pagarem por um produto pressupõe que este apresente qualidade. Dão um exemplo deste problema com os DVDs dos Estúdios Ghibli.

#### **4.4.6.2 Profissional sobre *Fansubs***

Apesar de não ter muito contacto com *fansubs*, o legendador aponta para o facto de que com o passar do tempo, os *fansubbers* vão se aperfeiçoando e fazendo um trabalho melhor voltando a referir que o rigor é fundamental:

“...são jovens que praticamente fazem isso, também estão a melhorar um bocadinho o seu processo e a sua qualidade final. De qualquer forma, é preciso ter muito cuidado, porque há que ter em atenção que aquilo que se escreve numa legenda é lido por milhares de pessoas, indiferentemente da sua idade, estatuto, formação, seja o que for, e portanto, lá está, o tal rigor, o tal profissionalismo é fundamental. Ou seja, a pessoa que está a escrever, tem que ter a noção que está a escrever para o público, e portanto, se está a escrever para o público, tem que escrever bem. Se se basear em ferramentas, nomeadamente dicionários e motores de busca e tudo isso, convém ter muito, muita atenção e ser rigoroso naquilo que faz. Não ser...digamos, baldas.”

#### **4.4.7 Trabalho realizado por outros *fansubbers* (questão apenas colocada aos *fansubbers*)**

Nesta questão, os *fansubbers* referiram que a sua forma de organização é diferente das outras *fansubs* existentes e que talvez seja a mais eficiente, na sua opinião:

“A gente basicamente usa coisas simples, que se percebe, com bom português, porque acima de tudo é a qualidade de tradução que está importante uma boa qualidade de vídeo e não fugir a essas regras, porque o resto, a marca, nós nem sequer queremos divulgar muito a nossa marca, queremos é divulgar o nosso trabalho, e acho que isso da marca, muitas *fansubs* portuguesas ainda se prendem a isso e acho que isso devia mudar muito.”

Perante esta afirmação, é possível ver o cuidado com que o seu trabalho é desenvolvido ao contrário do que acontece com as *fansubs* que hoje se pode encontrar praticamente em todo o lado, a legendagem de conteúdo ocidentais, distinguindo-os desta prática.

“...eles pegam, às vezes chegam a pegar em 6 pessoas e 6 pessoas dividem o episódio em minutos e traduzem essas 6 pessoas cada parte do episódio. Perde, além de perder coerência, eles não perdem tempinho a fazer aquilo. Eles fazem o mais rápido possível, e muitos filmes, por exemplo, ontem vi o Scott Pilgrim com legendas amadoras e não tinha nada, nada a ver com, com, com o que o filme estava a tentar transmitir. As *fansubs* tentam perceber o que o *anime* está a tentar fazer transmitir, por isso, e com alguma qualidade. Mas, o que importa mais nas *fansubs* é a tradução.”

A diferença de práticas é notória nesta afirmação. E por isso os *fansubs* não consideram:

“...Os tradutores de filmes ocidentais *fansubs*. Não. De todo. Falta-lhes, falta-lhes...falta-lhes uma, uma grande parte, uma grande parte da filosofia dos *fansubbers*, que é fazer as coisas de fãs para fãs, e tentar o máximo possível ser, ser fiel àquilo que, que é transmitido nas coisas. É isso simplesmente o que é *fansubbing*. É preciso sentir...é um aspeto, é, é preciso um aspeto emocional.”

#### **4.5 Conclusão**

As respostas obtidas sugerem que o processo desenvolvido pelos *fansubbers* é diferente do legendador. O processo dos *fansubbers* torna-se mais complexo na medida em que utiliza mais etapas e recursos (humanos e técnicos) para ser concluído. É possível saber, pelos comentários feitos, que o *anime* é ainda um mercado em crescimento em Portugal e que a aposta neste tipo de conteúdos é feita de forma lenta. A isto junta-se o facto de os próprios *fansubbers* referirem que a qualidade das traduções oficiais realizadas nem sempre vai de encontro com o conteúdo. Estes assumem-se como especialistas em *anime* pois o facto de serem fãs, desde muito cedo, trouxe-lhes outra sensibilidade para trabalhar com este tipo de desenho animado. Esse aspeto emocional que carregam consigo dá-lhes a confiança para fazerem um trabalho que, na sua opinião, tem qualidade, que com o passar do tempo se vai aperfeiçoando, como refere o legendador. Na sua

opinião, o facto de os *fansubbers* trabalharem constantemente nesta área e o facto de serem fãs traz-lhes competência para realizarem o seu trabalho. À semelhança do legendador, os *fansubbers* também utilizam, no seu processo, algumas das etapas mais importantes, como por exemplo a revisão. Isto demonstra que a sua sensibilidade para criar um produto fiável tem grande influência no final do seu trabalho. Posto isto é possível questionar se, no caso de Portugal, apostar na importação destes conteúdos poderá ser uma mais-valia em termos de mercado. O número de pessoas que procuram este tipo de produtos existe em grande volume e atinge não só os jovens mas também adultos, pelo que a aposta neste tipo de conteúdo traria benefícios tanto para as empresas que os exibem bem como para as empresas que realizam a sua legendagem.

O carácter informativo das entrevistas foi um fator importante para este estudo. A partir destas foi possível apurar que se seguem determinadas etapas e que existem vários intervenientes ao longo do processo de legendagem até à sua conclusão. Foi recolhida informação que veio complementar os capítulos três e cinco. Para além da bibliografia consultada, a informação obtida através das entrevistas complementou os pontos 3.1.1, 3.2.1 e 5.5 dos capítulos três e cinco respetivamente.

Estes pontos referem-se ao processo de legendagem e intervenientes no mesmo. Através das entrevistas foi possível determinar quais os intervenientes e etapas presentes nos processos de legendagem dos *fansubbers* e do legendador. Foi possível também desafiar o lado mais pessoal dos intervenientes fazendo perguntas com carácter mais particular, como por exemplo a razão pela qual os *fansubbers* fazem *fansubbing* ou, até mesmo, questionar o legendador sobre o profissionalismo. Estas perguntas permitiram que os intervenientes refletissem e dessem o seu parecer pessoal sobre estes assuntos. Em suma, o objetivo principal das entrevistas foi conseguido e, para além de complementar a informação recolhida, permitiu também a introdução de novos dados importantes para o enriquecimento deste estudo.

**CAPÍTULO 5:**  
**ESTUDO COMPARATIVO DO CORPUS DE TRADUÇÃO PRODUZIDO**



Depois de conhecidos alguns dos aspetos gerais no que diz respeito às *fansubs* e legendagem profissional, neste capítulo, serão então realizados a análise e estudo comparativos entre as metodologias de cada um dos intervenientes. No capítulo anterior, foram descritas as suas principais características, com base nas leituras e no material angariado, nomeadamente as entrevistas. Neste capítulo, será analisado o exercício proposto, do qual se observará se os intervenientes seguem as características descritas no capítulo um, se se identificam com o perfil traçado e quais as conclusões que se podem tirar depois de analisado o seu desempenho no processo de legendagem. Seguindo a seguinte ordem, neste capítulo serão apresentados os traços gerais do estudo; será explicado o exercício realizado; será feita uma análise ao DVD original; serão apresentadas os intervenientes e como se desenrolou o processo de legendagem neste caso específico; e por fim a análise das legendas com recurso a imagens e comentários sobre os principais erros e boas escolhas. Em jeito de conclusão, será feita uma análise global dos resultados salientando os pontos mais fortes e mais fracos, quer dos *fansubbers* quer dos profissionais.

### **5.1 Apresentação das metodologias utilizadas no estudo comparativo**

Atendendo à situação que, atualmente, coloca os tradutores profissionais em coexistência com tradutores amadores e tradutores automáticos, estudar estes tradutores amadores tornou-se o objetivo principal de análise deste projeto que visa interagir com ambas as partes, amador e profissional, perceber e comparar as suas metodologias de trabalho com o intuito de perceber as suas semelhanças e diferenças durante todo o processo de tradução na legendagem. Como tal, o estudo realizado tem como finalidade a análise e estudo comparativo de metodologias de trabalho na legendagem profissional vs legendagem amadora. De modo a analisar a qualidade das legendas produzidas por amadores, foi estudada uma comunidade de legendadores amadores (*fansubbers*), observando as suas metodologias de trabalho, domínio de línguas, temas a legendar, ferramentas, recursos disponíveis, etc. Posteriormente o mesmo processo foi aplicado a um tradutor profissional. Foi proposto um exercício prático aos intervenientes, que visa a legendagem de três excertos de um DVD de *anime*. Deste modo, foi possível analisar as metodologias de trabalho quer dos tradutores amadores, quer dos profissionais, podendo observar diversas variáveis e permitindo assim avaliar e comparar o nível de qualidade do produto final.

## 5.2 Exercício realizado pelos *fansubbers* e legendador. Corpus de análise/tradução

O exercício proposto é a legendagem de três excertos do DVD de *anime Final Fantasy VII - Advent Children*. Foram retirados do DVD três partes de diferentes momentos do filme. O primeiro excerto corresponde à narração introdutória da primeira cena do filme. O segundo excerto situa-se a meio do filme e o terceiro excerto diz respeito a uma cena perto do final. Os excertos têm a duração de 6 minutos e 21 segundos. O filme, em geral, é composto por bastantes momentos de ação onde não existe muito diálogo. A escolha destes excertos foi direcionada para partes do filme onde o texto existente tivesse alguma continuidade, e que também integrassem algumas palavras, expressões que remetessem para referências ao universo partilhado onde se inserem os filmes/jogos/livros da saga *Final Fantasy*, no sentido de perceber se os intervenientes tinham conhecimento do mesmo. Para além disso o primeiro excerto contém uma narração bastante extensiva para que na análise seja possível observar se os aspetos técnicos ligados à legendagem foram respeitados, nomeadamente número de linhas e caracteres. O exercício e o processo de legendagem foram gravados através do *Camstudio*, um software livre que permite a gravação de todo o ecrã do computador analisado. Apenas uma nota referente à legendagem do tradutor profissional. Devido à falta de tempo, por parte deste, apenas legendou o primeiro e segundo excerto, pelo que na análise do texto apenas serão comparados estes dois excertos entre o profissional e os *fansubbers*.

Foi também fornecido o guião do filme com as falas dos excertos a ambos os intervenientes.

## 5.3 O DVD utilizado para o exercício

Como já referido no ponto anterior, o DVD escolhido foi *Final Fantasy VII - Advent Children* realizado por Tetsuya Nomura(2005). Anualmente, a marca *Final Fantasy* vende milhares de filmes e jogos e toda uma vasta gama de *merchandising*<sup>52</sup> associado às personagens.

O *franchising*<sup>53</sup> *Final Fantasy* é um dos mais importantes e influentes da indústria dos videojogos e é comercializado por todo o globo. Dele fazem parte mais de uma centena de videojogos e já se expandiu para outros *media* tais como os filmes e livros.

O primeiro videojogo com o título *Final Fantasy* foi lançado em 1987 por uma editora japonesa.

Embora partilhem o mesmo nome, os títulos *Final Fantasy* são independentes uns dos outros, tendo cada jogo (filme ou livro) a sua própria história e personagens. Partilham apenas algumas temáticas em comum.

---

<sup>52</sup> Ver glossário

<sup>53</sup> Ver glossário

Este filme, *Final Fantasy VII*, apesar de ser o segundo filme, apresenta esta numeração no título (7 – VII) porque está relacionado com o sétimo videojogo da série principal de *Final Fantasy*, o jogo mais popular da saga até à data. O filme partilha a mesma história e personagens do jogo, servindo de sequela a este. No entanto não é necessário ao espectador ter jogado o jogo *Final Fantasy VII* para conseguir acompanhar a narrativa pois o filme fornece os conceitos chave. Esta estratégia levou o filme a alcançar dois objetivos. Fornecer uma experiência cinematográfica *Final Fantasy* aos fãs dos jogos da série (principalmente os fãs do 7º jogo) e dar a conhecer ao espectador mais casual o universo *Final Fantasy*.

*Final Fantasy* foi escolhido para este estudo por não se tratar de um produto isolado, por ser um filme que pertence a uma propriedade intelectual com a escala e importância referidas previamente. Isto implica que o legendador esteja consciente da existência deste universo partilhado e que pesquise terminologia e outras especificidades associadas ao nome *Final Fantasy*.

#### **5.4 Realidades em estudo**

Como referido no capítulo anterior, a equipa Garsubs aceitou o convite para participar no estudo. A equipa é constituída por um grupo de jovens amigos que vivem em diferentes zonas do país e que fazem desta prática um dos seus *hobbies*. A equipa é composta por 6 elementos, cada um com uma tarefa diferente durante o processo *fansubbing*. No que diz respeito ao legendador, a sua identidade será mantida em anonimato e será sempre apontado como o legendador/tradutor profissional. O legendador trabalha numa empresa que faz tradução audiovisual mas que também trabalha, dentro da tradução, em outros formatos, é uma empresa já com alguns anos de mercado e com sede em Lisboa. Como foi referido na entrevista, o legendador já tinha tido alguma experiência em legendagem de *anime*, o que possibilitou a elaboração do exercício. Para além destes intervenientes, temos também o legendador que esteve envolvido no processo de legendagem do DVD original. Na tentativa de poder ter algum contacto com este profissional, foram enviados *emails* à distribuidora do filme mas não se obteve qualquer resposta. O texto produzido por este legendador será utilizado sempre que seja oportuno e não será objeto de análise mas, sempre que necessário, será feita a devida referência.

## **5.5 Estudo comparativo relativo ao trabalho produzido pelos *fansubbers* e pelo legendador**

Depois de expostos, os intervenientes e os elementos utilizados para este estudo, será agora apresentada a análise aos dados recolhidos. Num primeiro momento, será analisado o processo de legendagem quer dos *fansubbers* quer do legendador, com base nos vídeos recolhidos durante este mesmo processo e em seguida será analisado o trabalho de legendagem de cada um dos intervenientes.

### **5.5.1 Processo de legendagem**

Como pôde ser visto no capítulo 3, na secção do perfil do *fansubber* e do legendador profissional, ambos os processos de legendagem são diferentes. Se por um lado o legendador recebe o vídeo, traduz, legenda e envia ao cliente; os *fansubbers* utilizam um processo mais complexo que envolve mais recurso do que apenas um programa de legendagem. Contudo não significa que demorem mais tempo a concluir um projeto.

No caso do legendador, como já referido, este recebe o vídeo e coloca-o no programa que utiliza para legendar, neste caso o SPOT, como se pode verificar na imagem seguinte.

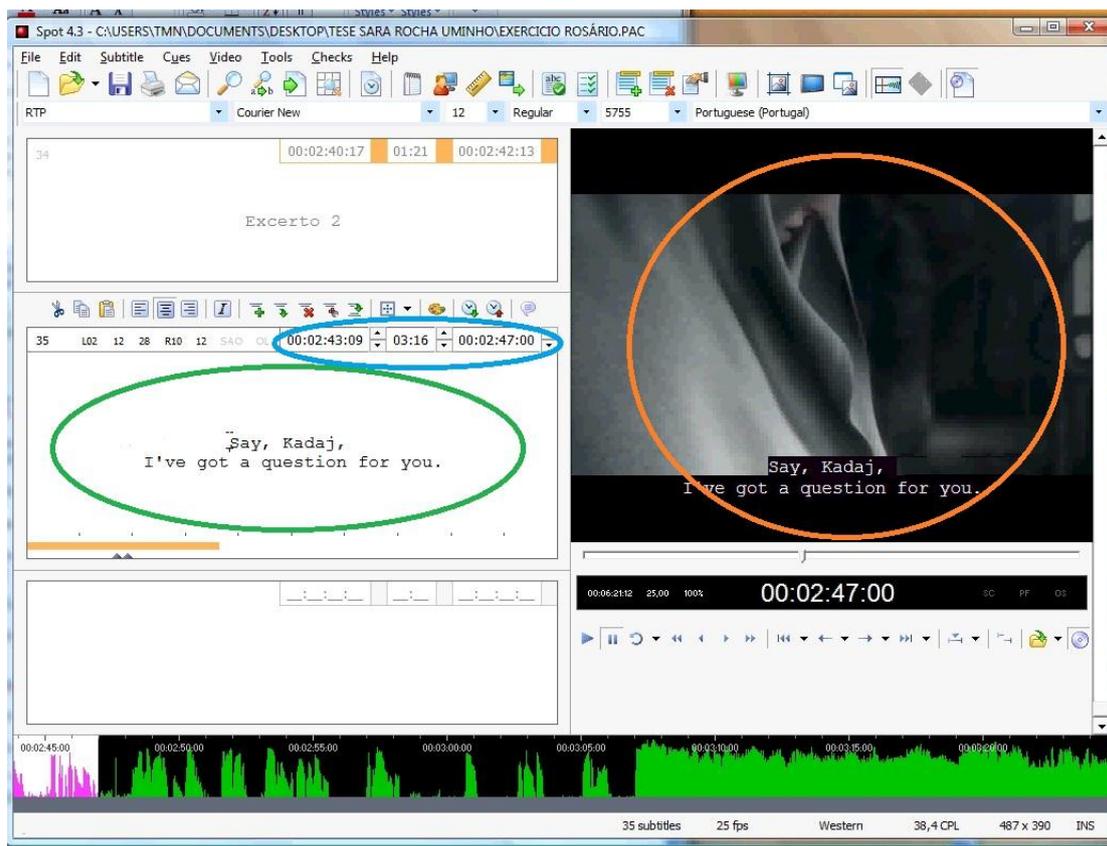


Ilustração 22 – Software SPOT

O SPOT é um programa para legendagem e tradução. É um *software* pago que permite visualizar o vídeo (círculo laranja) e o legendar e traduzir tudo na mesma janela. Na caixa onde se traduz (círculo verde) também se podem ver os tempos correspondentes a essa legenda (círculo azul).

Como se pode ver na imagem que se segue, o legendador utiliza o guião para a tradução (círculo laranja), (não escuta apenas os diálogos) e, por vezes, copia e cola o texto em inglês de forma a aproveitar nomes e pontuação poupando assim algum tempo e evitando que escreva mal algumas palavras tais como nomes de personagens ou siglas (círculo azul).

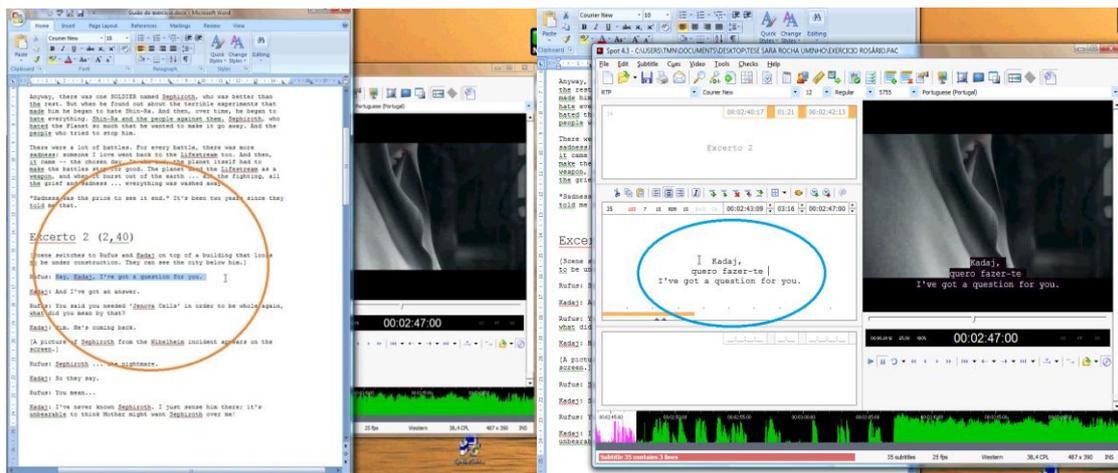


Ilustração 23 - Legendador a traduzir e legendar utilizando o SPOT

Para além disso, o legendador coloca primeiro o tempo da legenda e em seguida faz a tradução. Volta a ouvir, verifica se a legenda está sincronizada e avança para a próxima. Apesar de não ser perceptível pelas imagens, só na gravação, o legendador utiliza apenas o teclado para fazer a legendagem, ou seja para colocar os tempos, para recuar e avançar. O rato não é utilizado.

No geral, o processo é composto por poucas etapas, o legendador recebe o vídeo, utiliza o *software* para legendar, recorre a dicionários e outras ferramentas que ache necessárias para a tradução, como por exemplo corpora relacionada com o tema que está a trabalhar. No final faz a revisão e, estando pronto, entrega o vídeo ao cliente. A imagem seguinte apresenta um esquema que permite visualizar o esquema descrito anteriormente.



Ilustração 24 - Processo de legendagem do legendador

No processo de *fansubbing*, as etapas processam-se de forma diferente e em maior número. A equipa escolhe a série a legendar e em seguida o processo é distribuído por diversas pessoas, cada uma com uma função diferente. A primeira etapa é realizada pelo *encoder* que verifica se o vídeo e o áudio têm qualidade para que as etapas seguintes sejam realizadas sem qualquer percalço. Se estiverem os dois em bom estado, o tradutor é avisado e pode começar a traduzir. Caso não estejam em conformidade, o *encoder* irá utilizar um *software* (anteriormente referido) e processará

a imagem e som do vídeo para obter a melhor qualidade possível. Neste caso, como o vídeo e o áudio estavam em conformidade, o *encoder* não teve de executar qualquer tarefa. A etapa seguinte diz respeito à tradução. Como podemos verificar na imagem que se segue, o tradutor utiliza, para realizar o seu trabalho, o Bloco de Notas (linha azul), o guião fornecido (linha verde) e um reprodutor de vídeo com os excertos do exercício (linha laranja).

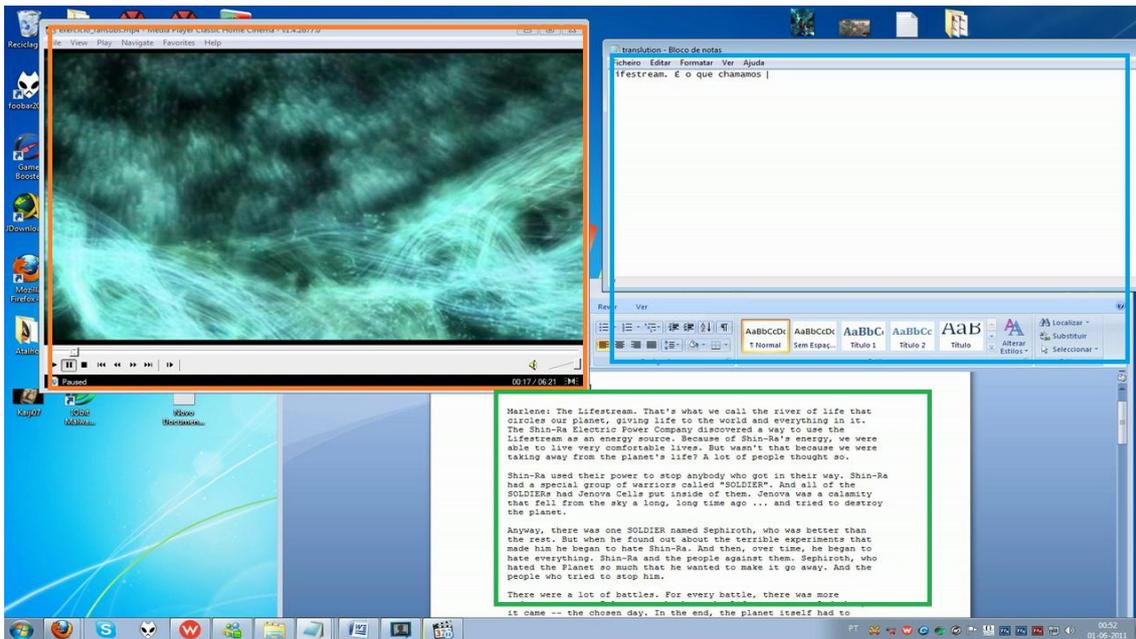


Ilustração 25 - Materiais com que trabalha o tradutor da Garsubs

Durante as gravações fornecidas nesta etapa, pode-se verificar que o tradutor, à medida que ouve as falas, vai traduzindo e escrevendo-as de forma a separá-las como se estivesse a fazê-lo num programa de legendagem (linha laranja). Como podemos ver na imagem seguinte, o guião apresenta grandes blocos de texto (linha verde) que o tradutor decompõe à medida que traduz (linha laranja).

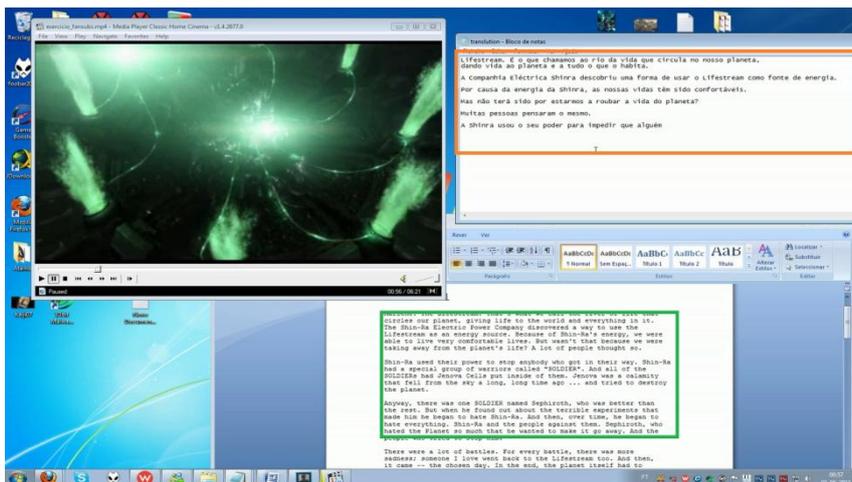


Ilustração 26 - Forma como o tradutor trabalha o texto enquanto traduz

O tradutor não recorre uma única vez ao dicionário, coloca entre aspas as palavras que não traduz e deixa-as na língua original (linha castanho), coloca sugestões de algumas possibilidades de tradução (linha laranja e azul) para que o editor faça as devidas alterações quando os ficheiros lhe forem entregues (linha verde). A imagem abaixo demonstra estes aspetos referidos.

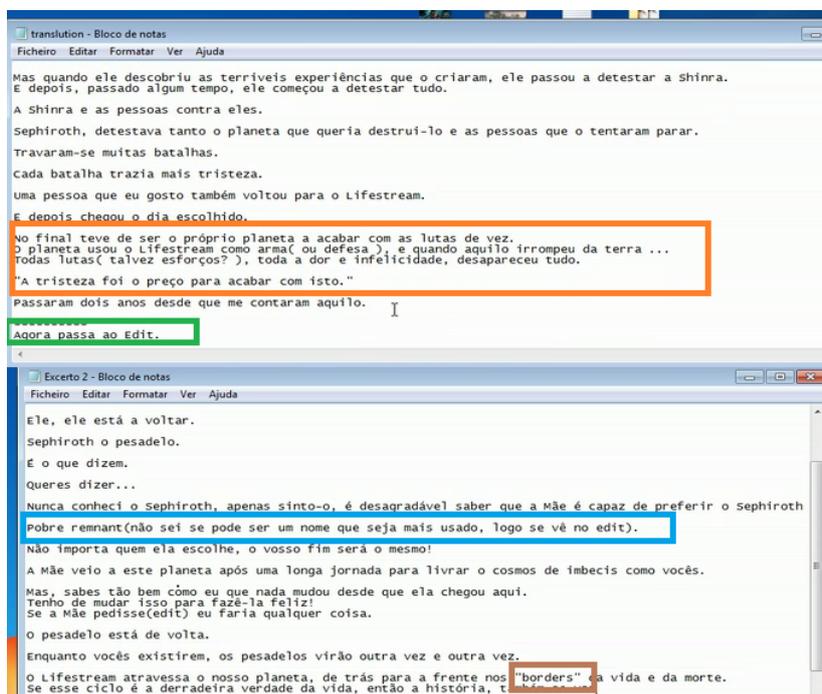


Ilustração 27 - Notas deixadas pelo tradutor para que outros membros façam as alterações

Depois de traduzido, o texto em formato TXT<sup>54</sup> é enviado ao temporizador.

A próxima etapa é a inserção dos tempos, ou *timing*. Primeiro abre o vídeo e o áudio no respetivo programa (linhas violeta e azul), em seguida coloca os ficheiros com a tradução dos excertos um de cada vez (linha verde). Uma vez reunidos todos os elementos, o temporizador utiliza apenas a barra de som para colocar os tempos (linha laranja), como podemos verificar na imagem seguinte.

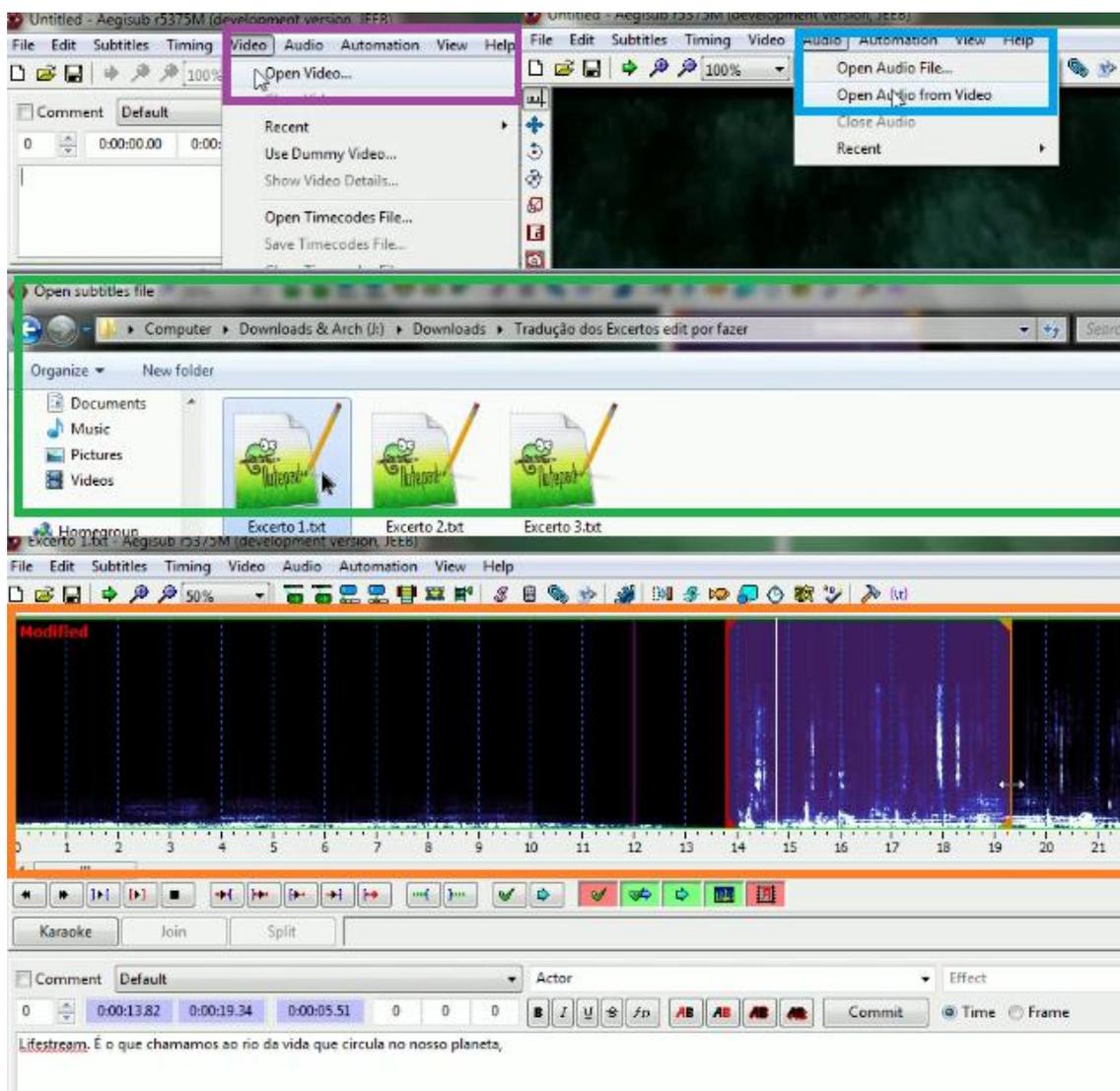


Ilustração 28 - Processo de temporização

Com o recurso ao rato, o temporizador ouve o segmento e coloca o tempo no sítio correto, a barra vermelha (linha verde) indica o início da legenda, a barra laranja (linha azul) indica o fim da legenda.

<sup>54</sup> Ver glossário

Depois dos tempos colocados em todos os excertos, o temporizador vai fazer a sua revisão; nesta fase utiliza o vídeo para ver se as legendas estão bem inseridas e se surgem no tempo correto. O temporizador faz pequenos ajustes e deste modo completa a sua etapa. Grava cada excerto em formato \*.ass<sup>55</sup> (linha laranja) para serem posteriormente enviados ao editor.

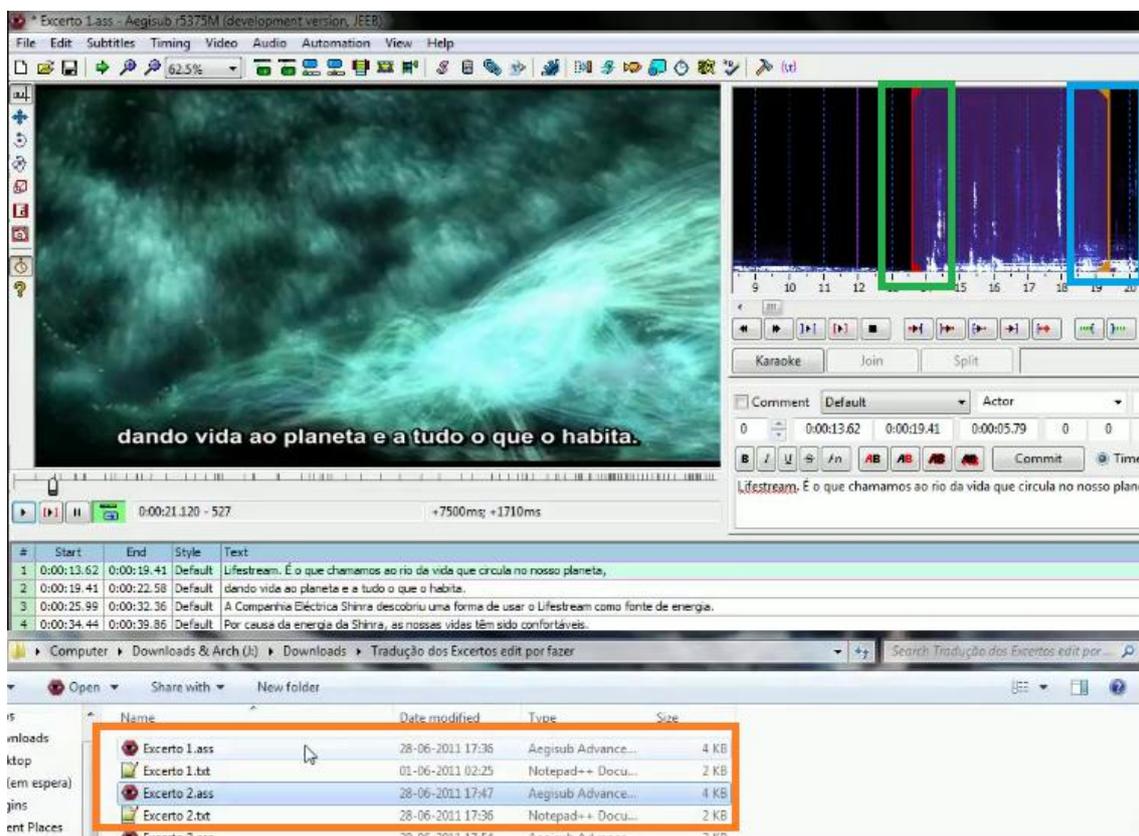


Ilustração 29 - Últimos ajustes na temporização

A próxima etapa diz respeito ao editor. Depois de concluídas a tradução e a inserção dos tempos, o editor utiliza o ficheiro em formato \*.ass enviado pelo temporizador. O trabalho do editor é corrigir gralhas, erros ortográficos, acentuação, eliminar as notas do tradutor, (imagem 30) mudar palavras para que se adequem melhor à frase (imagem 29) e traduzir palavras ou segmentos deixados em inglês pelo tradutor (imagem 31). Para além disso, o editor também altera aspetos relacionados com os parâmetros da legendagem como, por exemplo, números de linhas ou número de caracteres por legenda. Depois de realizada esta tarefa, exporta o texto em \*.srt (formato comum de legenda). Neste ponto, o trabalho é enviado ao revisor.

<sup>55</sup> Ver glossário

Nas imagens que se seguem, é possível ver dois exemplos dessas correções.

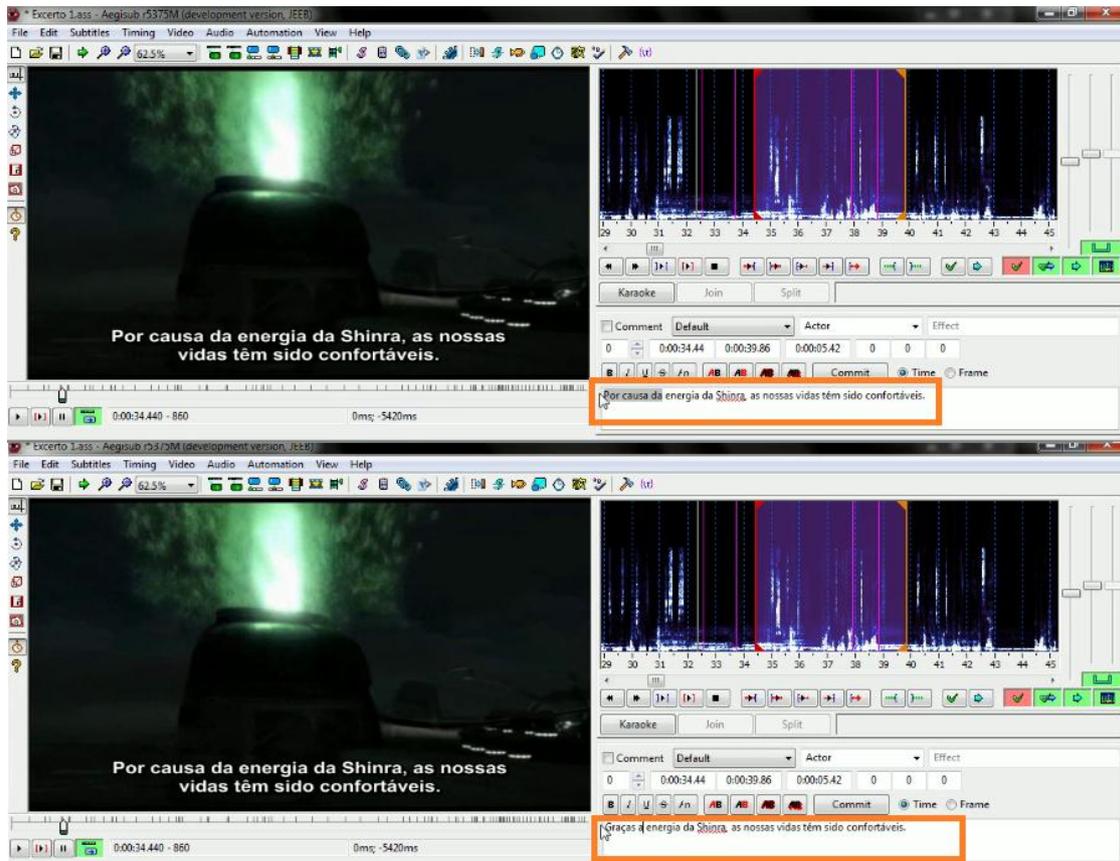


Ilustração 30 - Correções do editor. Neste caso o editor troca a expressão "por causa de" por "grças à".

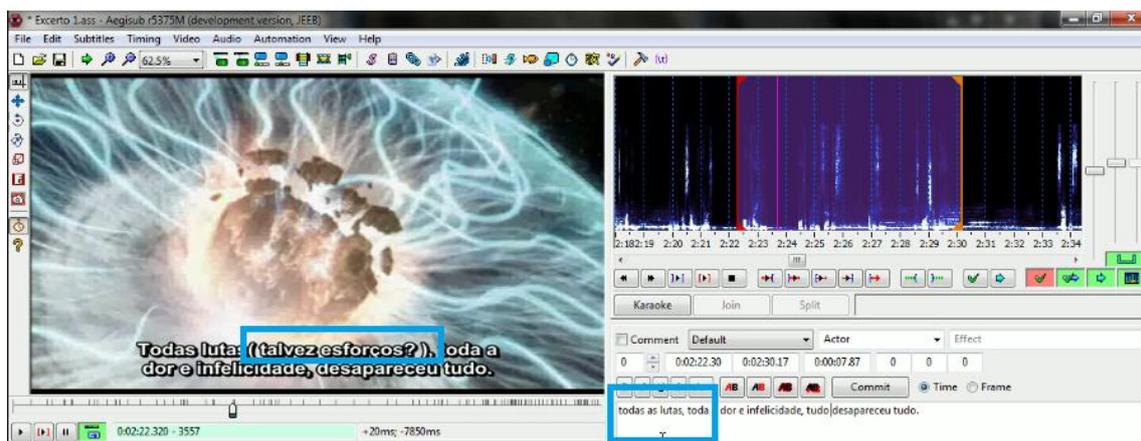


Ilustração 31 - Correções do editor. O editor elimina as notas do tradutor

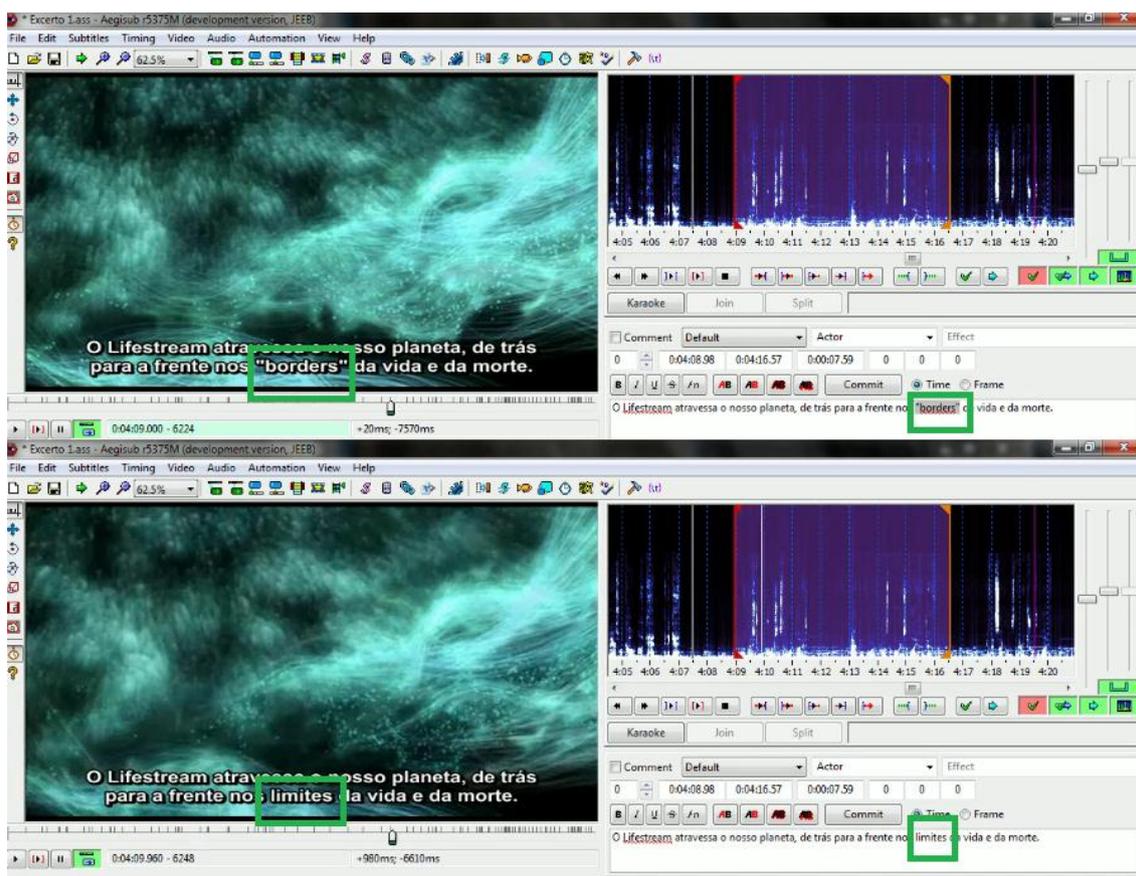


Ilustração 32 - Correções do editor. O editor traduz a palavra *borders* deixada em inglês pelo tradutor.

A tarefa do revisor é a última no processo. Este está encarregue de rever todo o trabalho desde a temporização até à tradução. Qualquer falha existente é comunicada ao interveniente dessa etapa que fará as alterações e enviará de novo ao revisor. Este processo será repetido as vezes necessárias até que este não encontre mais erros.

Para que o episódio fique acessível a todos, o *encoder* cola as legendas no vídeo (*hardsub* ou *softsub*<sup>66</sup>), e coloca-o no *site* de *bittorrent*, e na página da *fansub* para que possa ser descarregado. A imagem seguinte apresenta um esquema que permite visualizar o processo descrito anteriormente.



Ilustração 33 - Processo de legendagem *fansubbers*

<sup>66</sup> *Hardsub* – legenda é “colada” no ficheiro vídeo, e não pode ser separada deste. *Softsub* – o ficheiro de legenda é independente do ficheiro de vídeo. Ver Glossário

Em suma, os processos do tradutor profissional e dos *fansubbers* que realizaram o exercício apresentam grandes diferenças. De principal destaque no caso do tradutor profissional onde todo o processo é feito por uma só pessoa, e este apenas faz a tradução e temporização do episódio. No caso dos *fansubbers* foram precisas cinco pessoas para realizar todo o processo. Para além do tradutor e do temporizador, incluem um membro que trata da qualidade do vídeo e áudio (*encoder*), onde no caso do legendador o vídeo já vem pronto a ser trabalhado. Utilizam um editor para tratar de questões técnicas e um revisor para rever todo o trabalho de forma a que tudo esteja pronto a ser visualizado. Devido às complexas técnicas utilizadas pelos *fansubbers*, estes necessitam de outras competências a nível informático, ao contrário daquilo que é exigido ao legendador. A seguinte imagem permite visualizar os dois processos e compará-los, perceber quais as etapas que são comuns e quais as etapas que são diferentes.

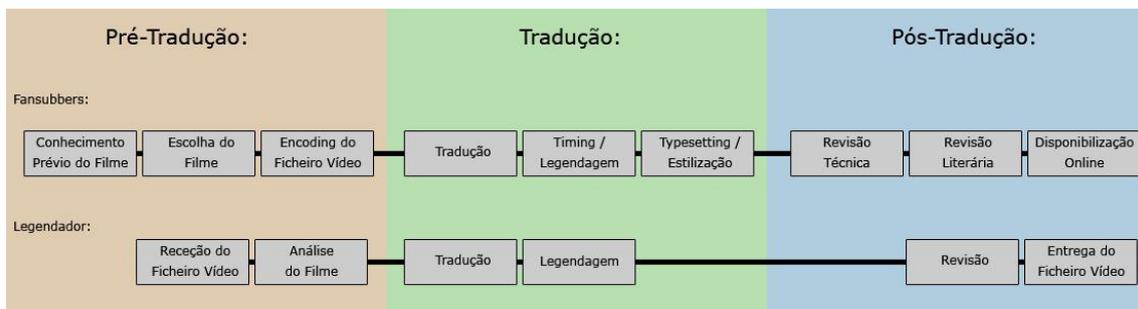


Ilustração 34 - Etapas do processo do legendador e *fansubbers*

Como se pode verificar, o processo de *fansubbing* tem mais etapas do que o do legendador. Como referido, o facto de ter mais etapas implica, neste caso, a utilização de mais ferramentas e mais recursos humanos. Pode-se dizer que o processo dos *fansubbers*, apesar de ser mais complexo e de ter mais pessoas a trabalhar, funciona como se tratasse de uma linha de montagem. Como ilustra a imagem, existem partes dos dois processos que são iguais, por exemplo a tradução e legendagem, e existem outras que são completamente diferentes, por exemplo na pré-tradução, enquanto que o legendador recebe o filme que o cliente envia, os *fansubbers* escolhem o conteúdo que querem trabalhar. Daqui, podemos concluir que, os *fansubbers* percorrem mais etapas para realizarem o mesmo trabalho que o legendador. Quer dizer que, para legendar, traduzir e rever os *fansubbers* necessitam de mais elementos do que o legendador.

### 5.5.2 Análise dos parâmetros de tradução utilizados

Como referido anteriormente, o legendador trabalha com determinados parâmetros de forma a realizar o seu trabalho o melhor possível. Como foi relatado muitas vezes, o cliente é que escolhe esses parâmetros, contudo estes não se afastam dos apresentados por Ivarsson (Ivarsson; 1998). Nesta secção confirmar-se-á se, realmente, esses parâmetros são respeitados e, se não o são, perceber porque razões.

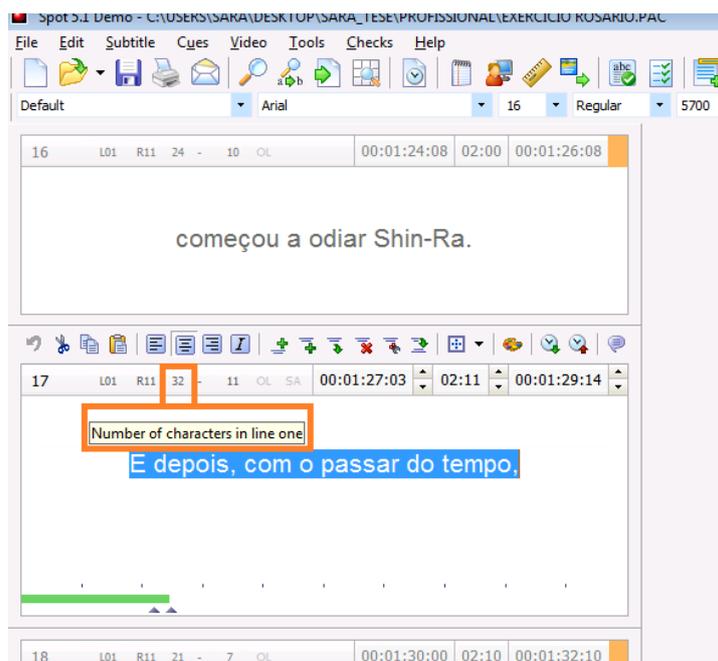


Ilustração 35 - Número de carateres utilizado pelo legendador

No caso do legendador é possível, através do SPOT, verificar o número de carateres utilizados (linha laranja). Como foi referido, o número máximo não deve exceder os 40 carateres incluindo espaços; como se pode ver na imagem, este número nunca foi ultrapassado (linha laranja). O número de carateres, neste exemplo, é de 32. (Para não colocar todas as legendas que demonstrem os parâmetros utilizados pelo legendador estas podem ser visualizadas, no vídeo do CD em anexo e no anexo número 5)

As legendas nunca contêm mais do que duas linhas (linha verde) e a sua separação não provocava uma quebra na leitura.

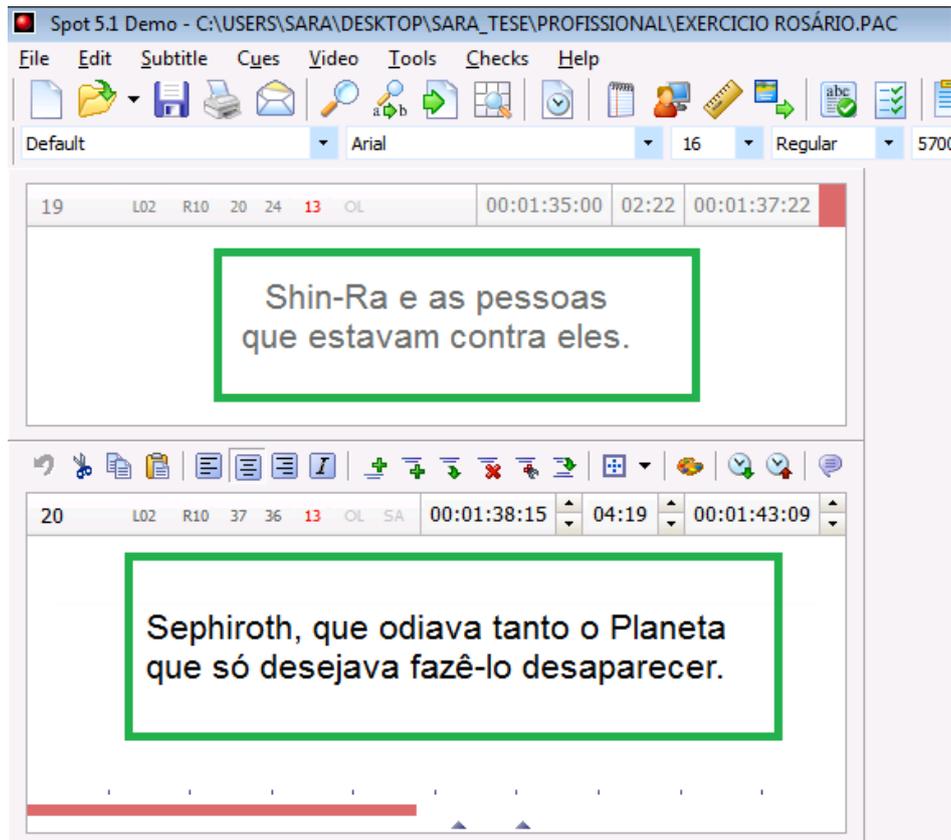


Ilustração 36 - Utilização de duas linhas na legendagem

A sincronização encaixa com o texto e a forma como as frases foram segmentadas permite uma leitura e compreensão rápida do texto.

No caso dos *fansubbers*, a contagem dos caracteres não pode ser ainda executada no Aegisub, muito embora a contagem, tenha sido, de igual modo realizada. Foram escolhidas as frases mais longas e a sua contagem foi efetuada no Microsoft Word. Como se vai verificar nas seguintes imagens o número de caracteres excede na maioria dos casos os 40 caracteres (incluindo espaços) de referência. Isto poderá indicar falta de conhecimento por parte dos *fansubbers*. Contudo, é importante referir que as suas legendas são normalmente consumidas em ecrãs de computador onde as resoluções são maiores, a distância de visão é menor, os formatos são mais panorâmicos e a frequência de hertz é mais alta (normalmente acima dos 60Hz), o que leva o excesso de caracteres a não ser tão acentuado e a ser mais confortável à leitura pelo olho humano. O contrário acontece quando o legendador legenda para TV ou DVD e outros meios mais convencionais.

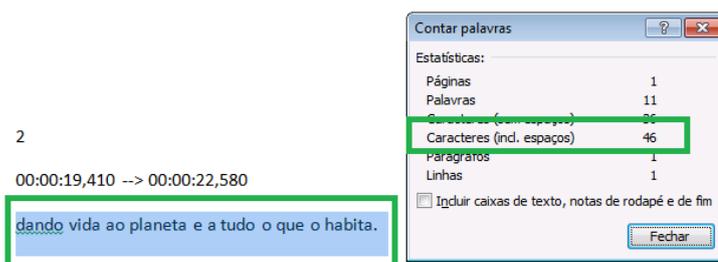


Ilustração 37 - Excesso de caracteres utilizado pelos *fansubbers*

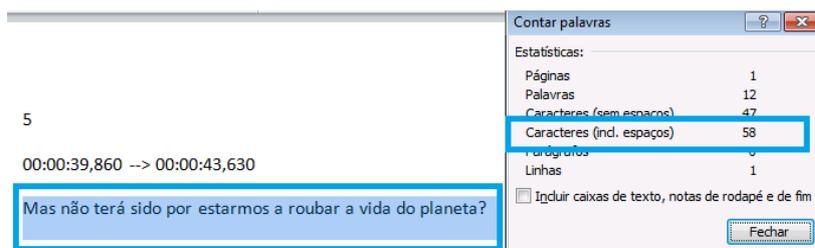


Ilustração 38 - Excesso de caracteres utilizado pelos *fansubbers*

Apesar do excesso de caracteres, o número de linhas utilizado foram duas, e a sincronização, tal como no legendador, foi bem conseguida.

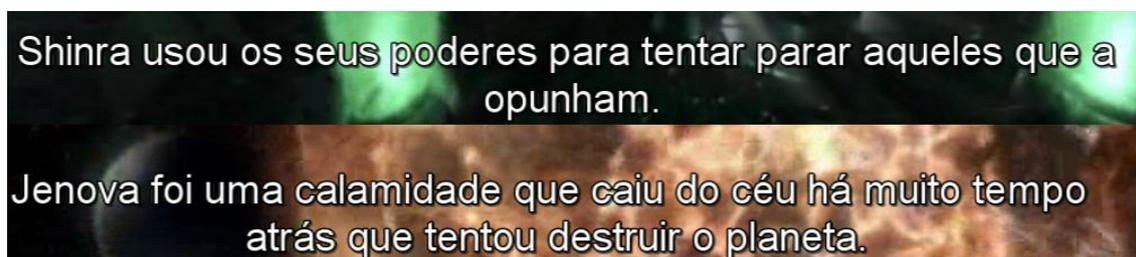


Ilustração 39 - Utilização de duas linhas na legendagem

Como já foi referido, por falta de tempo do legendador, este apenas legendou os dois primeiros excertos. Contudo, é possível determinar que, no que toca à segmentação de texto, o tradutor profissional tem uma maior sensibilidade. Como se pode verificar nas seguintes imagens, ao todo, com os três excertos, os *fansubbers* tinham 73 legendas (linha verde), enquanto que só com dois excertos o legendador tinha 71. Ou seja, se este tivesse terminado, o exercício no final teria mais legendas. O texto está mais segmentado, o que permite ao leitor uma leitura mais fácil, pois não tem tanta informação no ecrã.

```

70
00:06:08,460 --> 00:06:12,160
Mas acho que o Cloud voltou a encontrá-la.

71
00:06:13,540 --> 00:06:15,120
Dou-lhe dez minutos.

72
00:06:15,120 --> 00:06:18,620
O Cloud é um chatinho de primeira, como sempre.
73
00:06:19,410 --> 00:06:21,060
O Cloud é o Cloud.
|

```

Ilustração 40 - Número de legendas produzidas pelos *fansubbers* nos três excertos

```

69
00:04:50,520 --> 00:04:53,520
Ora, nunca me diverti tanto.

70
00:04:58,320 --> 00:04:59,880
Óptimo.

71
00:05:00,120 --> 00:05:03,440
Então vamos pôr um fim
a tudo isto.

```

Ilustração 41 - Número de legendas produzidas pelo legendador em dois excertos

Em suma, no caso do tradutor profissional todos os requisitos foram respeitados. Por conseguinte, neste campo, não existiram falhas, o que pressupõe que a legendagem deste excerto está bem executada. Não provocará qualquer desvio da atenção do espectador e facilitar-lhe-á a leitura. No caso dos *fansubbers*, a maioria dos requisitos foi respeitada, mas apenas na análise do texto, será possível ver se realmente o excesso de caracteres terá consequências na leitura e compreensão do espectador.

### 5.5.3 Análise do corpus de tradução produzido

Nesta secção, será analisada a tradução realizada pelo legendador e pelos *fansubbers*. Serão comparadas escolhas de tradução, apontados possíveis erros de forma a que, no final, possa ser feita uma apreciação global do trabalho realizado entre os intervenientes. Traçados os principais pontos fortes e fracos de ambos, caso existam, será também elaborado um gráfico que permitirá ter uma visão mais geral dos aspetos analisados. Sempre que seja pertinente será também referida a legenda original do DVD. Numa primeira fase, serão comparadas frases onde existam diferenças

de tradução relevantes. Seguidamente, serão apontadas diferenças que têm existido ao longo do texto, mas que não perturbam o funcionamento da frase.

Original	That's what we call the river of life that circles our planet, giving life to the world and everything in it.
Legendador	É o que chamamos ao rio da vida que rodeia o nosso planeta, dando vida ao mundo e a tudo o que nele existe.
<i>Fansubbers</i>	É o que chamamos ao rio da vida que circula no nosso planeta, dando vida ao planeta e a tudo o que o habita.

Tabela 15 - Análise ao texto produzido. Tradução proposta para a frase *That's what we call the river of life that circles our planet, giving life to the world and everything in it.*

Como é notório, o mesmo texto traduzido por duas pessoas diferentes nunca será igual. Este caso não foi exceção. Por exemplo, o verbo *circles* foi traduzido por *rodeia* no caso do legendador e *circula* no caso dos *fansubbers*. Qualquer uma das opções ilustra a ação descrita, portanto ambas podem ser aceites. Já no caso da palavra *planet* e *world*, existe uma diferença. O legendador traduziu por *planeta* e *mundo*, ou seja, apesar destas duas palavras se referirem ao mesmo significado, por algum motivo estavam apresentadas de forma diferente, caso contrário não haveria necessidade de colocar as duas. Posto isto, o legendador fez a sua diferenciação e utilizou uma anáfora sinonímica onde evitou a repetição sonora. O que não aconteceu nos *fansubbers* que optaram por usar a palavra *planet* nas duas opções. O que inevitavelmente provocou uma repetição na frase.

Original	The Shin-Ra Electric Power Company discovered a way to use the Lifestream
Legendador	A Companhia de Eletricidade Shin-Ra descobriu uma forma de usar o Lifestream
<i>Fansubbers</i>	A Companhia Elétrica Shinra descobriu uma forma de usar o Lifestream

Tabela 16 - Análise do texto produzido. Tradução proposta para a frase *The Shin-Ra Electric Power Company discovered a way to use the Lifestream .*

Neste exemplo, pode-se ver que o nome *Shin-Ra* está mal escrito na legenda dos *fansubbers*. Como referido anteriormente, o legendador interveniente neste exercício utiliza uma estratégia de tradução para que não se engane a escrever nomes como neste exemplo, de facto nenhum dos nomes ficou mal escrito. O que não aconteceu com os *fansubbers* que, durante a tradução,

escreveram sempre Shinra em vez de Shin-Ra. Também de referir que o texto foi revisto por um elemento que não o tradutor que também não verificou se o nome estava correto.

Este filme continha vários referentes ao jogo no qual foi inspirado, a escolha dos excertos não foi feita ao acaso. Existem algumas palavras espalhadas pelos excertos que têm significado especial e que fazem parte da narrativa do jogo. Uma dessas palavras foi Lifestream, que como se pode ver nos exemplos, foi deixada na língua inglesa em ambas as traduções realizadas.

Original	Because of Shin-Ra's energy, we were able to live very comfortable lives
Legendador	Graças à energia de Shin-Ra a nossa vida era bastante confortável.
Fansubbers	Graças à energia da Shinra, as nossas vidas têm sido confortáveis.

Tabela 17 - Análise ao texto produzido. Tradução proposta para a frase Because of Shin-Ra's energy, we were able to live very comfortable lives.

A primeira observação vai para o facto de o legendador ter utilizado a preposição de para se dirigir à palavra Shin-Ra (de) enquanto que os *fansubbers* utilizaram a preposição de mais o artigo definido a (da). Visto que utilizaram anteriormente uma forma diferente de se referirem a Shin-Ra Electric Power Company, o facto de utilizarem ou não o artigo definido poderá ser em sequência desta diferença de tratamento.

A segunda parte da frase traz grandes diferenças. Por um lado, o legendador utiliza o singular (a nossa vida) e o passado (era bastante confortável), por outro lado os *fansubbers* utilizam o plural (as nossas vidas) e o pretérito perfeito composto do verbo ser (têm sido bastante). Neste caso, pode dizer-se que a expressão as nossas vidas não estará totalmente correta no contexto, pois a frase refere-se à vida dos habitantes em geral. No caso do tempo verbal, segundo o original, deveria estar no passado. Apesar da narração estar a ser relatada naquele momento, refere-se a um evento passado. Neste caso, o tempo verbal foi mal empregue.

Ainda uma última observação, para o facto da não utilização da vírgula, por parte do legendador, na frase Graças à energia de Shin-Ra a nossa vida era bastante confortável. O legendador entendeu que se tratava de um complemento e não colocou a vírgula. No caso dos *fansubbers*, estes utilizaram a vírgula corretamente Graças à energia da Shinra, as nossas vidas têm sido

confortáveis. Neste caso pode-se afirmar que o legendador conferiu uma visão mais holística, enquanto que os *fansubbers*, atribuíram uma visão mais parcelar à frase.

Original	Shin-Ra used their power to stop anybody who got in their way
Legendador	Shin-Ra usava essa energia para deter quem se pusesse no seu caminho.
<i>Fansubbers</i>	Shinra usou os seus poderes para tentar parar aqueles que a opunham.

Tabela 18 - Análise ao texto produzido. Tradução proposta para a frase *Shin-Ra used their power to stop anybody who got in their way*.

Nesta frase, temos a expressão used their power, que se refere ao poder exercido por *Shin-Ra* e não à sua energia produzida pelo facto de se tratar de uma companhia de eletricidade. Neste caso, o legendador associou a palavra power à energia elétrica e trocou o sentido da frase.

Original	The planet used the Lifestream as a weapon, and when it burst out of the earth
Legendador	O planeta usou o Lifestream como arma, e quando o fizeram explodir da Terra...
<i>Fansubbers</i>	O planeta usou o Lifestream como arma e quando aquilo irrompeu da terra

Tabela 19 - Análise ao texto produzido. Tradução proposta para a frase *The planet used the Lifestream as a weapon, and when it burst out of the earth*.

Neste caso, a palavra earth foi traduzida com letra maiúscula por parte do legendador e com letra minúscula por parte dos *fansubbers*. Geralmente quando nos referimos à Terra como planeta deve escrever-se com letra maiúscula, sendo que se referirmos à terra enquanto solo deveríamos escrever com minúscula. Neste caso particular, é difícil saber pois a frase é ambígua. Por um lado, pode se referir à sua explosão para fora da Terra enquanto planeta, por outro lado pode também dar a ideia de que a energia saiu da terra, ou seja do solo. Nesta frase, apesar de se referirem a objetos diferentes, as duas opções estariam corretas visto que não há certeza a que se refere.

Original	- Say, Kadaj, I've got a question for you. - And I've got an answer.
Legendador	- Kadaj, quero fazer-te uma pergunta. - Eu tenho uma resposta.
<i>Fansubbers</i>	- Kadaj, tenho uma pergunta para ti. - Eu uma resposta.

Tabela 20 - Análise do texto produzido. Tradução proposta para a frase - Say, Kadaj, I've got a question for you. - And I've got an answer.

Neste dialogo entre os personagens, existe um jogo de palavras na expressão I've got a question e I've got an answer. Muitas vezes, o português não permite dar a mesma ênfase a uma frase ou expressão da mesma forma que o inglês o faz. Neste caso, em particular, isso é possível. No caso dos *fansubbers*, conseguiram fazê-lo ainda que na segunda frase pudessem ter também incluído a palavra tenho. De forma a replicar a repetição de I've got. O que seria algo como - Kadaj, tenho uma pergunta para ti. / E eu tenho uma resposta.

O legendador optou pela palavra quero na primeira frase. Embora a tradução não esteja errada, cria também uma quebra no jogo de palavras. Ainda que, para o espectador, este possa ser invisível, a leitura obtida com o jogo de palavras torna o diálogo mais intenso.

Original	...it's unbearable to think Mother might want Sephiroth over me!
Legendador	É insuportável... pensar que a mãe pode gostar mais do Sephiroth do que de mim
<i>Fansubbers</i>	É angustiante saber que a Mãe é capaz de preferir o Sephiroth a...

Tabela 21 - Análise do texto produzido. Tradução proposta para a frase ...it's unbearable to think Mother might want Sephiroth over me!

Apesar de no original, a palavra Mother estar com letra maiúscula, o legendador optou por deixá-la com letra minúscula em português, ao contrário do que fizeram os *fansubbers* que mantiveram a maiúscula. Neste caso, isso não está correto, a palavra Mother foi propositadamente escrita com maiúscula por se referir a um nome de uma entidade e não propriamente a uma mãe biológica. Mother é uma entidade presente tanto no filme como no videojogo.

Depois desta análise mais específica a algumas frases traduzidas, em seguida serão analisados alguns aspetos que dizem respeito a opções de tradução quer dos *fansubbers* quer do legendador.

No geral, os *fansubbers* utilizaram uma linguagem mais coloquial, na escolha de palavras ou construção de frases. Por exemplo, logo nas primeiras legendas, optaram pela palavra roubar na frase Mas não terá sido por estarmos a roubar a vida do planeta?. A palavra tem um impacto muito forte no contexto em que foi inserida remete mais para o sentido de furtar de uma vez do que propriamente ir tirando aos poucos, neste caso, a vida do planeta. Outro exemplo encontra-se no terceiro excerto em que utilizam a palavra gajo para se referirem à personagem Kadaj. A utilização de uma linguagem mais corrente encontra-se, por exemplo, na seguinte frase: Seja como for, havia um SOLDIER chamado Sephiroth, que era melhor que todos. A expressão que era melhor que todos é bastante complexa em termos de leitura para o espectador e apresenta uma construção bastante coloquial. Ainda nesta, frase pode-se fazer uma pequena chamada de atenção. Os *fansubbers* traduzem tudo o que é texto mesmo que este não seja necessário; possa ser omitido por questões técnicas, ou até mesmo por uma questão de leitura. Nesta frase referida, a expressão seja como for no inglês *anyway* era uma palavra que podia ser omitida, para fazer a poupança de caracteres se fosse necessário e para não quebrar o ritmo de leitura. Este último aspeto referido também é frequente na tradução. Existem algumas palavras escolhidas pelos *fansubbers* que são um entrave à dinâmica de leitura. Estas palavras obrigam o leitor a reler o texto e, como referido anteriormente, isso nunca deve acontecer. Temos como exemplo, a palavra foram-lhes, na frase e a todos foram-lhes implantadas células de Jenova. Poderiam ter optado por uma versão mais simples à semelhança do legendador que utilizou E todos os SOLDIER tinham dentro de si células Jenova.

Quanto a erros ortográficos, apenas foi encontrada uma falta de acentuação na palavra terríveis presente na frase Mas quando ele descobriu as terríveis experiências que o criaram, ele passou a detestar a Shinra. Por fim, é de referir que nas frases *Poor little remnant* e *Kadaj is a remnant of Sephiroth* a palavra *remnant* não foi traduzida. Na primeira frase, a palavra foi deixada em inglês como se pode verificar em Pobre remnant. Na segunda frase, foi inserida uma nota de tradutor: O Kadaj é um *Remnant* (resto) do Sephiroth.

No que diz respeito ao legendador, é fácil notar que a experiência de 25 anos em legendagem se sobrepôs em algumas situações à breve experiência dos *fansubbers*. Ao longo do texto, as palavras foram cuidadosamente escolhidas. Foram adicionadas ou omitidas de forma a dar coerência às frases. No geral, os anos de experiência fazem com que o legendador saiba, ainda que o universo

do *anime* não lhe seja muito familiar, contornar os vários problemas e resolvê-los da melhor maneira. No entanto, é de referir que, em algumas partes do texto houve situações onde o legendador cometeu algumas falhas. Por exemplo, no excerto 2 no diálogo entre o Kadaj e Rufus. Rufus é um personagem hierarquicamente superior a Kadaj, portanto Kadaj trata-o por senhor ou você. Numa primeira abordagem, o legendador tratou-o de uma forma mais informal, como neste exemplo Mas sabes tão bem como eu que nada mudou desde que ela aqui chegou. Algumas legendas depois já surge um tratamento mais formal, como se vê em Por favor, é essa a sua desculpa para ir pessoalmente atrás da mãe?. Por fim, é de referir que foram encontrados alguns processos de tradução no texto traduzido pelo legendador, que seguidamente serão apresentados.

#### 5.5.4 Processos de tradução

De seguida serão apresentados alguns processos de tradução encontrados no texto produzido pelos *fansubbers* e pelo legendador.

**Unidade de sentido:** Uma unidade de sentido ocorre quando uma ideia ou unidade semântica numa língua é codificada por um conjunto de palavras e na outra língua é codificada por uma só palavra. No guião consta a seguinte frase: *A lot of people thought so*. O legendador traduziu por: Muitos pensavam que sim. Segundo esta definição de unidade de sentido, a expressão *A lot of people* foi substituída em português pela palavra muitos. O conjunto de quatro palavras utilizadas no inglês passou apenas a ter uma palavra no português.

**Apagamento:** Um apagamento acontece quando existe um elemento lexical do texto de partida não pertinente ou redundante no texto de chegada. No guião, consta a seguinte frase: *Anyway, there was one SOLDIER named Sephiroth*. Que o legendador traduziu por: Havia um SOLDIER chamado Sephiroth. Neste caso, o advérbio anyway não foi utilizado na tradução do português por não ser um elemento pertinente.

**Expansão:** A expansão é utilizada para adicionar de um segmento ao texto de chegada, por razões de estética textual. Encontram-se dois casos de adição no texto traduzido. No primeiro exemplo, temos no original *Shin-Ra and the people against them* e na tradução: Shin-Ra e as pessoas que estavam contra eles. Neste caso, foi adicionado à frase o segmento que estavam, de forma a que a

frase fosse mais clara na leitura. No segundo exemplo, temos no original *Sadness was the price to see it end*, e na tradução A tristeza era o preço a pagar para que isto chegasse ao fim. Neste caso, foi adicionado o elemento pagar à frase de modo a que esta ficasse mais completa.

(Fonte: BARBOSA, H. G. 1990 - Procedimentos Técnicos da Tradução- Uma nova proposta, Campinas: Pontes.)

Neste capítulo, foi possível analisar os aspetos técnicos ligados à legendagem, quer dos *fansubbers*, quer do legendador. Através das imagens, foi possível ver como estes efetuam o seu processo. Foi também possível fazer uma análise ao corpus de tradução produzido. No último capítulo será elaborada a conclusão final na qual, serão apresentados graficamente os dados analisados neste capítulo. Nesse ponto serão tecidas as considerações finais a que chegamos e desta forma, perceber quem teve a melhor performance, se os *fansubbers* ou se o legendador.

**CAPÍTULO 6:**  
**POSSÍVEIS FUTUROS PARA A LEGENDAGEM**



Nos capítulos anteriores, foram apresentadas duas realidades de legendagem disponíveis ao consumidor. Uma comercializada por empresas profissionais de legendagem e a outra criada e disponibilizada por outros consumidores através da Internet. Mas, tal como no mercado da tradução, a automatização começou a ganhar alguma relevância, e também na área da legendagem começam a surgir soluções de legendagem automática. Estes *softwares* automáticos possuem algumas características que anteriormente o consumidor encontrava apenas nos *fansubbers*. Nomeadamente o acesso gratuito à legenda e a imediata disponibilização de legendas para conteúdos multimédia extremamente recentes. Estas características foram fulcrais para a crescente popularidade dos *fansubbers* na Internet. Caso a legendagem automática ganhe maior destaque nestes aspetos, poderá ser o novo recurso para o típico consumidor casual que procura legendas rápidas e relativamente compreensíveis. Este capítulo tem como objetivo demonstrar como funcionam estas ferramentas de tradução automática ligadas à legendagem e dar a conhecer as suas capacidades de trabalho. Será possível perceber se, à semelhança dos *fansubbers*, estas ferramentas são uma alternativa à legendagem profissional.

Neste capítulo, será examinada uma ferramenta desenvolvida pela Google que está disponível aos utilizadores do *site* Youtube de modo a perceber se o *software* de legendagem automática se encontra já como um possível substituto do legendador ou se pode ser utilizado por este como ferramenta de auxílio no seu trabalho. Esta ferramenta (conhecida como Closed Captions) faz a legendagem automática dos vídeos presentes no Youtube com duas vertentes distintas. A primeira consiste na legendagem completa de um vídeo, O Closed Captions analisa o áudio de modo a obter os textos para as legendas e faz a temporização de forma autónoma. Esta opção, na data deste projeto, ainda só atua sobre vídeos com áudio em língua inglesa e apenas cria legendas em inglês. A segunda vertente aplica-se a vídeos que já contêm legendas na língua de origem (em qualquer língua) onde o Closed Captions apenas faz a tradução destas (para a língua de chegada, qualquer língua) mantendo os tempos da legenda original. Foram realizados testes a estas duas vertentes do Closed Captions e analisados os resultados. O vídeo utilizado para estes dois testes foi o mesmo utilizado no exercício proposto para este estudo.

## 6.1 Teste à primeira vertente realizado no Google Closed Captions (inserção dos tempos e transcrição)

Como primeiro passo, foi feito o *upload* para o Youtube do mesmo ficheiro de vídeo dado previamente aos *fansubbers* e legendador. O ficheiro de vídeo de 6:22 minutos contém 3 excertos do filme *Final Fantasy VII Advent Children*. O processo de *upload* demorou cerca de 10 minutos e o processo de análise e legendagem automática pouco segundos. Como se pode observar na ilustração 43, estando o vídeo pronto, o Youtube apresenta um menu onde podemos ver o vídeo (à esquerda) e respetivas legendas assim como os tempos (à direita) e permite descarregar o ficheiro de legenda para que este possa ser editado em qualquer programa de legendagem (botão *Download* no canto inferior direito).

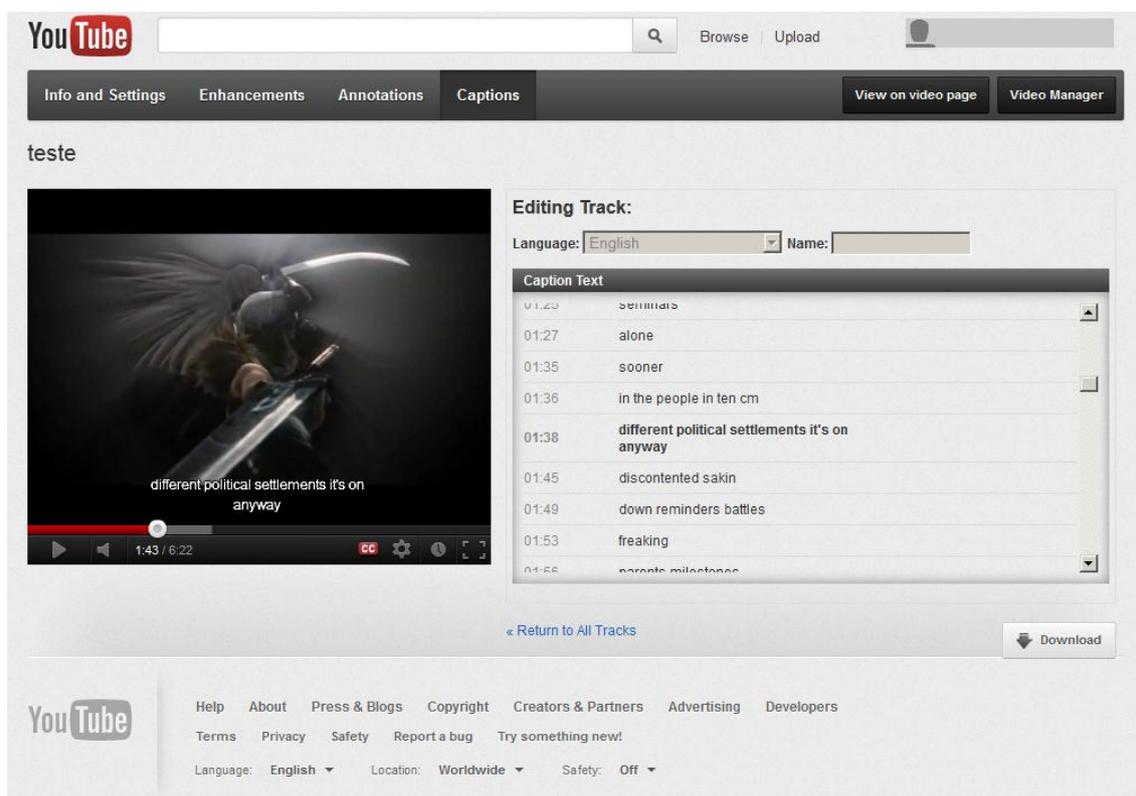


Ilustração 42 - Interface do Youtube. Visualização de legendas e respetivos tempos.

O resultado da legendagem automática foi bastante distinto nos três excertos. Seguem-se alguns exemplos do resultado final. O ficheiro da legenda automática criado pelo Closed Captions pode ser consultado na íntegra no disco que acompanha esta tese.

Excerto 1:



Ilustração 43 - Original: we were able to live very comfortable lives



Ilustração 44- Original: Sephiroth, who hated the Planet so much that he wanted to make it go away.



Ilustração 45- Original: Sadness was the price to see it end.

Neste excerto, o Closed Captions fez a temporização perfeita. No entanto, o mesmo não se pode dizer dos textos da legendagem. Neste excerto, está apenas presente a voz da narradora sobre uma ligeira música de fundo. Como se pode ver nas ilustrações anteriores, o Closed Captions conseguiu legendar corretamente apenas alguns segmentos das frases nos momentos em que a música de fundo era mais ténue mas nunca conseguiu sequer legendar completamente uma frase.

Excerto 2:



Ilustração 46- Original: I've got a question for you.



Ilustração 47- Original: I've never known Sephiroth.



Ilustração 48- Original: Mother came to this Planet after a long journey



Ilustração 49- Original: to rid the cosmos of fools like you!

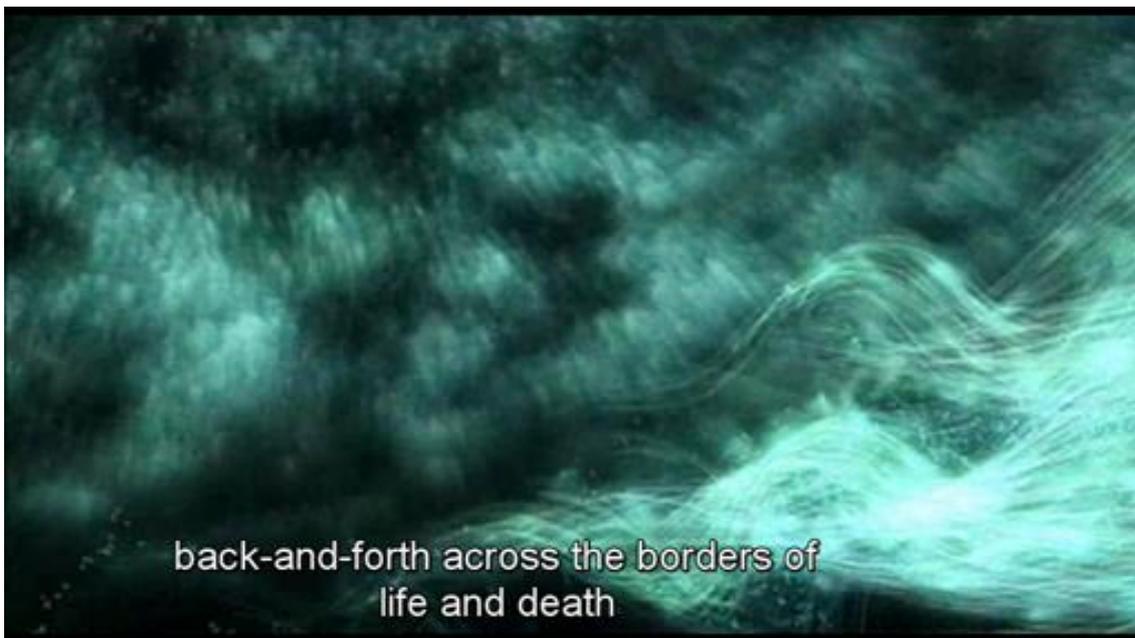


Ilustração 50- Original: back and forth across the borders of life and death.

No caso do excerto 2, o resultado foi mais satisfatório, a temporização manteve-se perfeita e o número de frases corretamente (e completamente) traduzidas foi maior. Este excerto é um diálogo entre dois personagens num ambiente calmo e sem música ou ruídos de fundo para confundir a análise de som do Closed Captions. Aqui o *software* encontrou mais problemas de compreensão nos momentos do diálogo onde havia transição de personagens.

Excerto 3:



Ilustração 51- Original: So the bug's gonna become Sephiroth?



Ilustração 52- Original: This is man talk.

O excerto 3 teve um resultado completamente caótico. O Closed Captions não conseguiu suceder na temporização nem na legendagem. Isto deve-se claramente ao facto de ser uma cena em que as personagens falam bastante rápido e a música de fundo é muito alta. Logo o *software* não conseguiu analisar corretamente o áudio.

Nestes três excertos, é possível apurar que o Closed Captions ainda se encontra numa fase inicial onde apenas consegue fazer uma boa legendagem e transcrição quando o áudio apresenta vozes claras e sem ruídos de fundo.

## 6.2 Teste à segunda vertente realizado no Google Closed Captions (tradução feita a partir do guião original)

Neste teste, foi fornecido ao Youtube o vídeo e o ficheiro original provindo do DVD com a legenda na língua inglesa. Neste caso, o objetivo é obter do Closed Captions uma tradução das legendas para a língua portuguesa. Abaixo estão presentes alguns exemplos das frases obtidas através desta tradução automática.

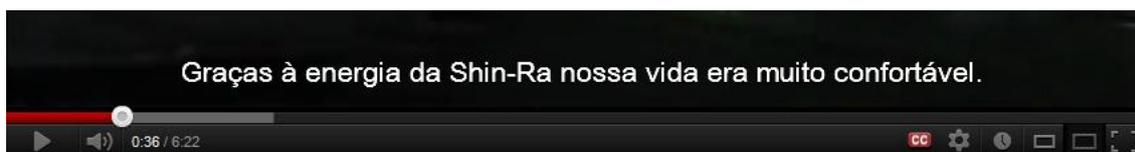


Ilustração 53- Original: Because of Shin-Ra's energy, we were able to live very comfortable lives.



Ilustração 54- Original: Sephiroth, who hated the Planet so much that he wanted to make it go away.



Ilustração 55- Original: *Sadness was the price to see it end.*



Ilustração 56- Original: Say, Kadaj, I've got a question for you.



Ilustração 57- Original: I've never known Sephiroth.



Ilustração 58- Original: Mother came to this Planet after a long journey.



Ilustração 59- Original: to rid the cosmos of fools like you!



Ilustração 60- Original: back and forth across the borders of life and death.

Neste caso, os resultados obtidos foram mais satisfatórios. Apesar de apresentarem algumas incoerências, as frases eram perceptíveis e em alguns casos eram apenas necessárias pequenas alterações. Em suma, conclui-se que o Closed Captions é um projeto ainda bastante limitado nas suas funcionalidades para poder ser utilizado sem intervenção humana. A primeira vertente, tal como os *softwares* de transcrição, apenas consegue ter resultados satisfatórios quando exista um áudio com voz clara, pausada e isolada de outros sons. A segunda vertente utiliza o mesmo tradutor automático que o Google Translate. Tendo o texto e os tempos em sua posse, o Youtube processa-o simplesmente no tradutor automático e volta a introduzir o texto traduzido nos tempos dados à tradução obtida.

Embora o Closed Captions ainda tenha muito que evoluir no campo da tradução e transcrição, no que diz respeito à temporização já se encontra numa fase bastante funcional. Esta capacidade para a temporização automática pode servir de ajuda a um legendador que queria poupar tempo ficando apenas com a tarefa de tradução dos textos. Pode também ser útil a alguém que não tenha conhecimentos técnicos suficientes para trabalhar com um programa de legendagem, pois com temporização automática, a tradução das legendas pode ser feita num simples editor de texto como o Bloco de Notas. No campo da tradução, como utiliza o Google Translate, a sua evolução

dependerá sempre deste. Nos exemplos apresentados, podemos constatar que ainda existem lacunas na tradução automática contudo, e como referido, em alguns exemplos apenas pequenas correções seriam necessárias para obter um bom resultado. No que diz respeito à transcrição, para além de ainda só reconhecer o inglês, necessita de um ambiente sem ruído e vozes claras, para que possa fazer a correta transcrição, e mesmo nestas condições ainda apresenta alguns erros. Este é o elemento que necessitará de mais desenvolvimento dentro do Google Closed Captions. Quando todos estes elementos estiverem desenvolvidos, o Closed Captions tornará a legendagem mais simples e rápida de realizar e esta facilidade de criação de legendas pode acabar por atrair ainda mais produtores de conteúdos ao universo do *fansubbing*. Contudo, e no que diz respeito à legendagem profissional, o contributo humano é insubstituível, por muito que esta ferramenta possa evoluir nunca poderá funcionar na perfeição sem intervenção humana.

**CAPÍTULO 7:**  
**CONSIDERAÇÕES FINAIS**



Este capítulo apresenta-se como uma reflexão e conclusão do trabalho elaborado ao longo da redação da presente tese. Serão tecidas considerações finais sobre o trabalho desenvolvido pelos *fansubbers* e pelo legendador ao longo do estudo. Será feita uma comparação entre os dois, utilizando gráficos que permitirão realçar de forma clara fatores que os distinguem e quais as suas semelhanças ao longo deste estudo. Deste modo, será possível perceber qual dos dois (*fansubbers* ou legendador) teve melhor prestação e apontar quais foram os pontos para determinar quem desenvolveu o seu trabalho com mais eficácia. Ou seja, mostrar que, no final, o conjunto das suas práticas permite apresentar um produto final com mais profissionalismo e qualidade.

Numa primeira parte, serão analisados graficamente os parâmetros técnicos e aspetos profissionais relativos aos *fansubbers* e ao legendador, sendo que será apresentado um gráfico para cada um dos intervenientes. Numa segunda parte, será novamente apresentado um gráfico para cada um dos intervenientes de forma a demonstrar a análise linguística. Por fim, serão apresentadas as conclusões finais.

### **7.1 Análise gráfica aos parâmetros utilizados e aspetos linguísticos**

Depois da análise realizada, no capítulo cinco, a casos específicos das escolhas de tradução e parâmetros utilizados pelos *fansubbers* e pelo legendador, serão apresentados dois gráficos que representam visualmente os aspetos apresentados anteriormente que permitem verificar algumas diferenças entre os *fansubbers* e o legendador. Os gráficos foram divididos em duas categorias. Uma diz respeito aos aspetos linguísticos e outra está relacionada com os parâmetros técnicos e aspetos profissionais. Os números de 0 a 5 representam uma escala crescente de avaliação das performances ou características específicas de cada sujeito.

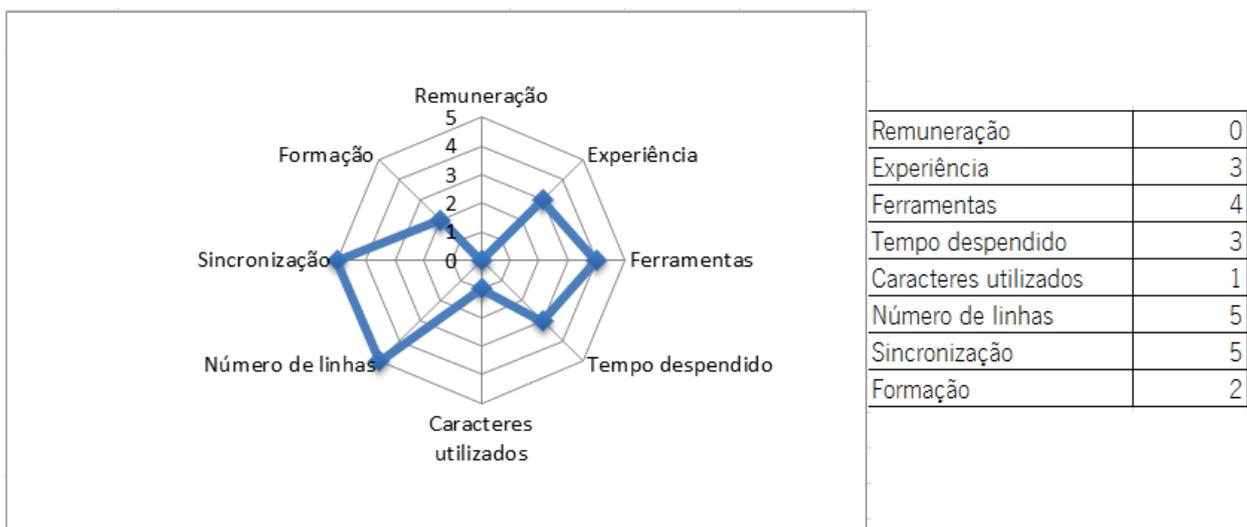
Embora ainda não haja uma grelha de classificações específica, foi aplicado, neste modelo, uma dinâmica de avaliação baseada na Norma J2450 da SAE International (The Engineering Society for Advancing Mobility Land Sea Air and Space)<sup>57</sup>. Esta norma é aplicada na avaliação da tradução na indústria automóvel, atribuindo valores para classificar as tipologias de erros distinguindo a gravidade destes.

Neste caso, os números 0 a 5 avaliam a forma como foram aplicados os parâmetros de tradução e os aspetos linguísticos, sendo 5 uma concordância total e 0 uma concordância nula.

---

<sup>57</sup> Ver pasta anexos do cd. Anexo número 12.

### 7.1.1 Gráfico relativo aos parâmetros técnicos e aspetos profissionais.



*Fansubbers*

Ilustração 61 - Parâmetros técnicos e aspetos profissionais fansubbers

Legendador

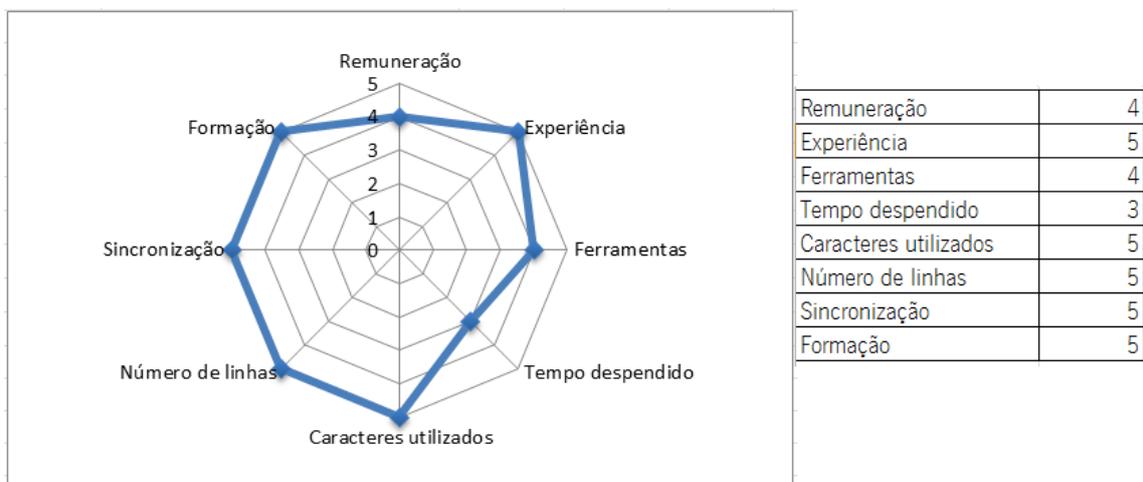


Ilustração 62 - Parâmetros técnicos e aspetos profissionais legendador

Tendo em conta o fator Carateres Utilizados, o legendador, como foi referido, respeitou sempre o número de carateres durante a legendagem, já os *fansubbers* raramente o respeitaram. Neste caso, ao legendador foi atribuído o número máximo (5) e aos *fansubbers* o número 1. Ainda dentro dos fatores técnicos, tanto o legendador como os *fansubbers* obtiveram valor 5 em Sincronização e Numero de Linhas pois estes dois aspetos estão muito bem conseguidos nas legendagens finais.

O fator Ferramentas considera os recursos utilizados pelos sujeitos para criar o produto final. Neste caso, o *software* utilizado. O legendador utiliza o SPOT, uma aplicação de legendagem comercial habitualmente utilizada por entidades de legendagem e instituições de ensino. Os *fansubbers* utilizam o Aegisub, um programa *open source* e gratuito. Durante a elaboração deste projeto foi possível e explorar ambos os programas e conclui-se que, embora possuam interfaces distintas e algumas funcionalidades exclusivas a cada um, são eficientes para efetuar um trabalho de legendagem com qualidade. Tendo isto em conta, foi atribuído o valor 4 tanto ao SPOT como ao Aegisub. Não alcançaram o valor 5 porque ainda possuem algumas particularidades negativas. O SPOT é um *software* relativamente ultrapassado, comparado a outros concorrentes, a nível de funcionalidades de edição de legendas e de formatos de vídeo. O Aegisub é demasiado técnico e exige ao utilizador alguns conhecimentos que podem não fazer parte da gama de conhecimentos gerais de um profissional de legendagem.

Avaliando a Formação e Experiência foi dado o valor 5 ao legendador pois este possui um curso na área das línguas e foi realizando várias formações na área de legendagem. A sua experiência é também significativa, contando já com 25 anos a trabalhar profissionalmente nesta área. Aos *fansubbers*, foi atribuído 2 ao fator Formação por estes apenas possuírem educação em línguas do nível do ensino secundário. Quanto à utilização de ferramentas e recursos, os *fansubbers* foram adquirindo os conhecimentos de forma autodidata. Foi atribuído o valor 3 à Experiência dos *fansubbers* pois alguns destes já criam legendas há seis anos.

O Tempo Despendido apresenta o valor 3 para ambos, pois embora tenham apresentado uma legendagem com relativa qualidade, o tempo despendido para a sua conclusão não foi totalmente satisfatório. Os intervenientes demoraram algum tempo a executar as tarefas e entregar os elementos produzidos,

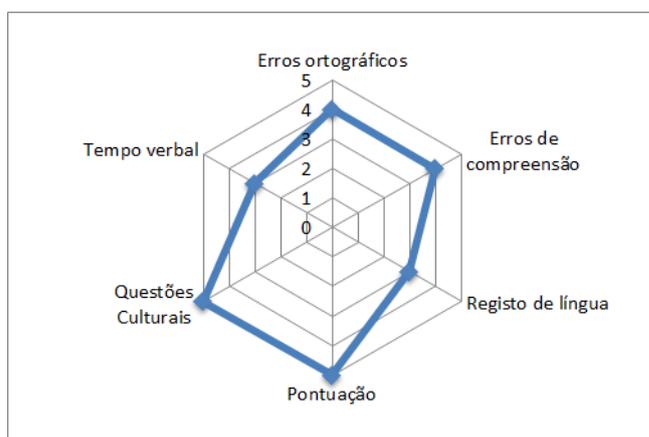
Foi considerado também o fator Remuneração pois é um fator que pode influenciar o método de trabalho do legendador/*fansubber* e, conseqüentemente, a qualidade do produto final. Ao legendador foi atribuído o valor 4 pois, embora não tenha revelado o seu rendimento, demonstrou motivação no emprego que possui. Aos *fansubbers*, foi atribuído o valor 0 pois estes criam legendas por *hobby* sem obter rendimento destas. Esta ausência de remuneração pode se revelar

prejudicial para a produtividade e motivação da equipa no decorrer do projeto e afetar a qualidade das suas legendas.

Considerando os parâmetros técnicos e os aspetos profissionais, é notório, após a análise gráfica, que o legendador teve uma prestação superior à dos *fansubbers*. É possível perceber, pela área preenchida no gráfico, que o legendador, no que diz respeito aos parâmetros e aspetos profissionais, cumpre com o máximo rigor atingindo o nível máximo na maioria. O contrário acontece com os *fansubbers* que, pela área ocupada no gráfico, revelam lacunas no conhecimento dos parâmetros de legendagem. Claramente existe uma grande diferença entre os *fansubbers* e o legendador, com este último a destacar-se pela positiva.

### 7.1.2 Análise Linguística

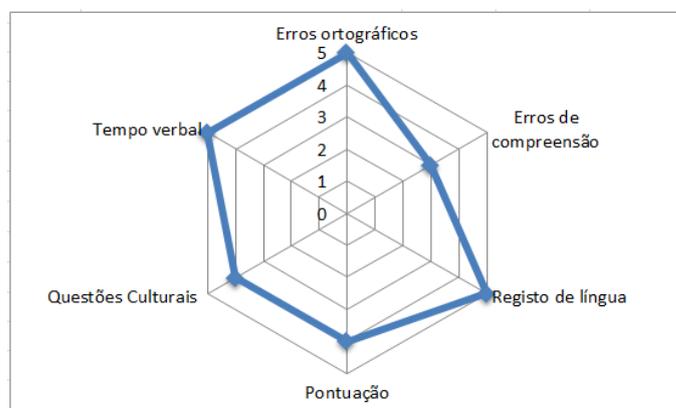
#### *Fansubbers*



Erros ortográficos	4
Erros de compreensão	4
Registo de língua	3
Pontuação	5
Questões Culturais	5
Tempo verbal	3

Ilustração 63 - Análise linguística aos *fansubbers*

#### Legendador



Erros ortográficos	5
Erros de compreensão	3
Registo de língua	5
Pontuação	4
Questões Culturais	4
Tempo verbal	5

Ilustração 64 - Análise linguística ao legendador

Os fatores presentes nesta categoria de aspetos linguísticos podem-se subdividir em dois grupos. Sendo Erros Ortográficos, Pontuação, e Tempo Verbal (fator que engloba erros de conjugação verbal ou má escolha de tempo verbal) o grupo de fatores gramaticais. Compreende-se os fatores Compreensão, Registo de língua, Cultura como fatores de interpretação.

O legendador obteve os valores máximos (5) nos Erros Ortográficos e Tempo Verbal e 4 na Pontuação. A sua legenda não continha nenhum erro gramatical a apontar como observado na análise do texto contido, continha um erro de pontuação. Da mesma forma, avaliada a performance dos *fansubbers*, foram obtidos os valores de 3 – Tempo Verbal, 4 – Erros Ortográficos e 5 – Pontuação.

Analisando os fatores de interpretação, pode concluir-se que os *fansubbers* obtiveram melhor classificação nos fatores Compreensão e Cultura. Isto é resultado da sua maior familiarização com o universo do *anime* em geral e com o seu conhecimento prévio da saga *Final Fantasy* através de outros filmes e videojogos. Contudo, o legendador conseguiu destacar-se no fator Registo de língua pois a sua experiência profissional e melhor conhecimento sobre o mercado possibilita-lhe encontrar um tipo de linguagem adequado a este tipo de legenda.

Tendo em conta a análise às legendas e os valores obtidos nestes quatro gráficos, pode concluir-se que, embora ambas as legendas possam ser compreendidas pelo consumidor, a legenda criada pelo legendador contém uma qualidade superior à dos *fansubbers*. Isto é visualmente perceptível através da área ocupada nos gráficos pelas classificações do legendador. A sua experiência é um dos fatores que mais se destaca e influencia o produto final. No caso da análise linguística, existe uma melhoria dos resultados por parte dos *fansubbers* sendo que a sua prestação neste campo melhora significativamente. Mantendo a performance, o legendador demonstra, mais uma vez, um excelente conhecimento no domínio dos aspetos relacionados com a língua. Apesar de, nestes aspetos, os *fansubbers* se terem aproximado do legendador, este consegue mais uma vez superar no seu trabalho tendo uma melhor prestação. Em suma, através desta análise gráfica foi possível concluir que o legendador foi melhor que os *fansubbers* na elaboração do exercício. O legendador demonstrou não só conhecimento dos parâmetros utilizados na legendagem mas também o domínio das línguas de partida e de chegada. Apesar de, na análise feita a estes aspetos no capítulo cinco, apontar várias semelhanças entre o trabalho realizado pelos dois, foi possível,

através desta análise mais profunda e visual, perceber que os *fansubbers*, no geral, não acompanharam o desempenho do legendador que foi claramente superior.

## **7.2 Conclusão**

No geral, como já foi referido, devido à sua experiência e estudos na área o legendador, conseguiu proporcionar uma legendagem e tradução com bastante qualidade e rigor como refere na entrevista, sendo que considera estas as principais qualidades para um trabalho com profissionalismo. As suas pequenas falhas são aspetos inferiores que, de forma alguma, tiveram efeito na visualização e compreensão global do texto. De referir que são excertos de um DVD e que, por vezes, alguma informação que fosse necessária pudesse estar em outra parte do filme, apesar de, a escolha dos excertos ter sido feita a pensar neste fator, e de ter sido disponibilizado a explicação de qualquer dúvida que o legendador pudesse ter. No caso dos *fansubbers*, foi possível notar que, existem alguns aspetos que devem ser melhorados, no que diz respeito à parte mais técnica, ou seja, sincronização, tempo de legenda, caracteres e número de linhas. Como foi explicado, os *fansubbers* produzem os conteúdos para um perfil de consumidor bastante diferente do que o convencional e para um mercado onde o fator mais importante é a simples compreensão do conteúdo dos vídeos e não a qualidade das legendas. Sendo que, ao visualizarmos o trabalho que produziram para este estudo, o produto final está enquadrado nesta realidade, é possível ler as legendas sem dificuldade, o facto de existirem caracteres em demasia não implica mais linhas e a legenda enquadra-se bem no ecrã do computador. A escolha de algumas palavras ou frases pode não ter sido a mais correta, pois para um leitor comum poderia atrasar a sua leitura ou obrigar a uma releitura. Mas, tendo em atenção que o tipo de espectador que lê os conteúdos que estes produzem, são jovens a partir dos 16 anos e familiarizados com o estilo *anime*. O trabalho produzido por estes *fansubbers* é o suficiente para que estes compreendam a mensagem do texto de partida. Existem, contudo, pormenores que podem e devem ser melhorados, principalmente na escolha de algumas expressões ou palavras. No entanto, se observarmos os exemplos apresentados quando foi traçado o perfil do *fansubber* pode dizer-se que estes possuem uma familiarização com o conceito de criação de um projeto e atenção ao controlo de qualidade. Um facto interessante, que deve ser referido, foi que esta investigação foi apresentada a alunos do terceiro ano da Licenciatura em Línguas Aplicadas da Universidade do Minho e a alunos do Mestrado de Tradução e Comunicação Multilingue da mesma universidade. Foi-lhes proposta uma pequena atividade: Esta atividade consistia em tentarem, através da visualização do excerto

legendado pelos *fansubbers* e da visualização de mesma cena proveniente do DVD com as legendas portuguesas originais, descobrir qual deles era o vídeo original e qual era legendado por *fansubbers*.

De notar que nas duas visualizações realizadas, todos apontaram o exercício realizado pelos *fansubbers* como sendo o filme original e o excerto visto a partir do DVD original como sendo realizado por *fansubbers*. De facto, quando este DVD foi analisado pela primeira vez, foi constatado que existiam inúmeras lacunas. Existem erros de sincronização; não existe coerência na forma como é, por exemplo, tratada a personagem Rufus, tanto surge escrito como “Senhor”, como “Sr.” ou “Sir”; muitas legendas não correspondem à fala, outras nem existem. De facto, este DVD não é o melhor exemplo de legendagem profissional, no entanto encontra-se disponível no mercado nacional e foi escolhido pelos fatores acima descritos e sem conhecimento prévio da qualidade das suas legendas. Não foi possível ter conhecimento nem contactar a pessoa que realizou este trabalho de legendagem. Seria interessante perceber em que condições foram realizadas. Não é possível saber se foi um trabalho que foi realizado com pressão ou limitações, pois são fatores que podem influenciar a qualidade do trabalho do tradutor. Este pequeno teste serviu para perceber se realmente o trabalho dos *fansubbers*, visualizado por espectadores que estudam audiovisual, ou seja, que conhecem as regras de legendagem e tradução, consegue passar despercebido como sendo o trabalho de um profissional. Neste teste foi exatamente isso que aconteceu. Os alunos, como referido, apontaram que a legendagem feita pelos *fansubbers* era de um profissional e que o DVD original era uma legendagem/tradução realizada por *fansubbers*. Daqui podemos tirar várias conclusões. Primeiro, os alunos assumiram que, como o excerto do DVD original continha vários erros, este só poderia ser um trabalho dos *fansubbers*, ou seja, os alunos têm na sua conceção que os *fansubbers* cometem erros de redação e de parâmetros de legendagem, logo não realizam um trabalho de qualidade como se espera de um profissional. Por outro lado, o facto de estes terem assumido que o excerto traduzido pelos *fansubbers* foi realizado por um profissional demonstra que o trabalho realizado pelos *fansubbers* se equipara ao de um profissional. No capítulo sete foi possível determinar que o legendador foi superior aos *fansubbers*, tanto nos aspetos linguísticos como nos aspetos técnicos referentes à legendagem, no entanto, este teste permitiu perceber que mesmo com várias lacunas os *fansubbers* conseguem realizar um trabalho que, aos olhos do espectador comum, se assemelha a um trabalho feito por um profissional.

No fundo, estes *fansubbers* trabalham tal como uma empresa sem fins lucrativos, que vai funcionando conforme as suas possibilidades e que consegue fazer chegar aos "clientes", neste caso admiradores, fãs ou entusiastas de *anime*, o produto que estes esperam ver. Se este produto chega nas condições perfeitas, isso é discutível, mas as pessoas que o consomem, não se importam se estes têm defeitos pois no final esses defeitos são ultrapassados pela satisfação que obtêm quando veem e conseguem compreender na sua língua nativa os produtos que mais gostam.

Em conclusão, numa primeira parte, este estudo, permitiu perceber a importância que as diversas mudanças na tecnologia proporcionaram ao consumidor. Se, por um lado, tivemos uma evolução radical por parte das tecnologias, por outro lado também tivemos uma mudança nas exigências do consumidor. Este prefere obter os seus produtos com máxima rapidez e menor custo, mesmo que para isso a sua qualidade seja sacrificada. Neste caso, os *fansubbers* assumem-se como a resposta mais rápida para satisfazer esta exigência. É impossível dizer se todas as *fansubs* seguem a filosofia da Garsubs e tentam fazer um trabalho com rigor e qualidade. Só o poderia ser possível determinar analisando um maior número de *fansubs* existentes em contexto português. Por questões de tempo e logística, só foi possível analisar uma realidade de cada um dos intervenientes. O material e tempo exigidos para um estudo que compreendesse todos os candidatos requeriam um processo bastante complexo e duradouro. Por exemplo, a complexidade do processo, o número de intervenientes na Garsubs e a sua distribuição geográfica não permitiu que fosse possível reuni-los no mesmo sítio para a realização da entrevista que, como referido, ocorreu apenas com três membros. Contudo, o material recolhido foi bastante valioso para este estudo que, embora só tenha recolhido uma realidade quer dos *fansubbers* quer dos legendadores, foi possível traçar o perfil de cada um, demonstrar as suas práticas e as suas características mais peculiares. Acima de tudo, este estudo demonstra que, apesar de não serem profissionais, os *fansubbers* tentam comportar-se como tal e tentam satisfazer as exigências de um público que, na maioria dos casos, não encontra outra forma de ver os seus conteúdos favoritos.

No entanto, e apesar deste estudo complementar outros estudos existentes nesta área, ainda pouco explorada, é necessário referir que no futuro seria interessante expandir o trabalho realizado e apresentado nesta tese. Seria interessante alargar a amostra e fazer o levantamento de todas as *fansubs* existentes em contexto português. De modo a que estas pudessem participar num estudo à semelhança deste. Seria também bom ampliar o corpus utilizado e analisar também corpus já existente, sempre relacionado com a tradução de *anime*. Seria interessante a utilização de diversos

excertos de DVD's de *anime* que já estivessem traduzidos para português e compará-los com as traduções dos *fansubbers*. Desta forma seria possível criar uma grelha com a tipologia de erros. Seria possível determinar os pontos mais fortes e mais fracos quer do legendador quer dos *fansubbers* e perceber onde estes teriam que melhorar as suas práticas. À semelhança do que foi feito neste estudo, seria ótimo utilizar os excertos e colocá-los no Google Closed Captions e ver até que ponto se comportaria a ferramenta. Da mesma forma incluir os seus erros na grelha de tipologia de erros. Visualmente seria muito mais fácil fazer uma análise global a todo o trabalho produzido.

Estes são alguns dos aspetos que, numa investigação futura, deverão ser incluídos. O fenómeno *fansubs* é algo que está espalhado por todo o mundo e que cresceu e se desenvolveu tal como aconteceu com a internet. Deste modo, não deve passar despercebido em termos académicos. A maneira como os *fansubbers* trabalham e se organizam demonstra maturidade por partes destes, ainda que alguns sejam muito jovens. Até para os profissionais da legendagem pode ser importante perceber como os *fansubbers* funcionam, e entender esta afeição que estes têm à cultura japonesa, que os faz entender os aspetos culturais mais específicos e aprender a língua japonesa.



## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Anime News Network: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=63>.
- BAKER, Mona. 1998 - **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. London: Routledge.
- BARBOSA, H. G. 1990 - **Procedimentos Técnicos da Tradução- Uma nova proposta**, Campinas: Pontes.
- BARTOLL, Eduard. 2004 - **Parameters for the classification of subtitles**. Topics in audiovisual translation. pp, 53-60. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- BOYD, Danah. 2005 - **Why Web2.0 Matters: Preparing for Glocalization**. [http://www.zephoria.org/thoughts/archives/2005/09/05/why\\_web20\\_matte.html](http://www.zephoria.org/thoughts/archives/2005/09/05/why_web20_matte.html)
- BRUM, Fernando. 2008 - **As novas Tecnologias e o Trabalho**. Lisboa: Universidade Aberta. Dissertação de Mestrado.
- CHIARO, Delia. 2009 - **The Routledge Companion to Translation Studies**. 2009.
- CHUANG, Ying-Ting. 2010 - **The concepts of globalization and localization**. Translation Journal 14:3.
- CINTAS, Jorge Díaz, SÁNCHEZ, Pablo Muñoz. 2006 - **Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment**. The Journal of Specialised Translation, Issue 6.
- CINTAS, Jorge Díaz. 2003 - **Teoría y práctica de la subtitulación**. Ed.Arial Cine.
- CINTAS, Jorge Díaz. 2009 - **New trends in audiovisual translation (Topics in audiovisual translation)**. Multilingual Matters.
- DRAZEN, Patrick. 2003 - **Anime Explosion!: The What? Why? & Wow! of Japanese Animation**.
- FERREIRA ALVES, Fernando. 2005 - **Da profissão à formação: O reenquadramento da formação de tradutores em contexto de trabalho**. Lisboa: União Latina.
- FERREIRA ALVES, Fernando. 2011 - **As faces de Jano: Contributos para uma cartografia identitária e socioprofissional dos tradutores da região norte de Portugal**. Doctoral thesis. Braga: Universidade do Minho.
- FERREIRA ALVES, Fernando; FERNANDES, Paulo; MONTEIRO, Sérgio. 2006 - **Quase tudo o que eu (sempre) quis saber sobre tradução – Kit de Sobrevivência**. Universidade do Minho: Instituto de Letras e Ciências Humanas.
- FERRER, Maria Rosario Simó. 2005 - **Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios Profesionales**. Puentes 6. London: Routledge.
- GONZALEZ, Luís Pérez. 2002 - **Intervention in new amateur subtitling cultures: a multimodal account. A tool for social integration?** Audiovisual translation from different angles. pp, 67-81. Antwerpen: Hogeschool Antwerpen – HIVT.

- GONZALEZ, Luís Pérez. 2006 - **Fansubbing anime: insights into the 'butterfly effect' of globalisation on audiovisual translation.** Perspectives: Studies in Translatology. Routledge.
- GONZALEZ, Luís Pérez. 2007 - **A tool for social integration? Audiovisual translation from different angles. Intervention in new amateur subtitling cultures: a multimodal account.** Antwerpen: Hogeschool Antwerpen - HIVT.
- HATCHER, Jordan S. 2005 **Of Otakus and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law.** SCRIPTed - A Journal of Law, Technology & Society. <http://www.law.ed.ac.uk/ahrc/script-ed/vol2-4/hatcher.asp>
- HOLMES, James S. 1972 - **The Name and Nature of Translation Studies.** Papers on Literary Translation and Translation Studies. Amsterdam: Rodopi. 66-80.
- IVARSSON, Jan, CARROLL, Mary. 1998 - **Subtitling.** Simrishamn, TransEdit.
- KELLY, Kevin. 2005 - **We Are the Web.** Wired, Issue13.08.
- KELSEY, Todd. 2010 - **Social Networking Spaces From Facebook to Twitter and Everything In Between A Step-by-Step Introduction to Social Networks for Beginners and Everyone Else.** Apress.
- KENN, Andrew. 2007 - **Cult of the Amateur. How today's internet is killing our culture.** Doubleday.
- KVALE, Steinar. 1996 - **Interviews: An introduction to qualitative research interviewing.** Thousand Oaks: Sage publications.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. 1996 - **Técnicas de Pesquisa.** 3ª edição, São Paulo: Editora Atlas.
- NORMA EN-15038. 2006 - European Standard. European Committee for Standardization.
- O'HAGAN, Minako, ASHWORTH, David. 2002 - **Translation mediated communication in a digital world: facing the challenges of globalization and localization.** Clevedon: Multilingual Matters Series: Topics in Translation 23.
- O'HAGAN, Minako. 2005 - **Multidimensional translation: a game plan for audiovisual translation in the age of GILT.** Challenges of multidimensional translation.EU-High-Level Scientific Conference Series MuTra 2005 - Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings.
- O'HAGAN, Minako. 2006 - **Manga, anime and video games: globalizing Japanese cultural production.** Perspectives: Studies in Translatology. Routledge.

- O'HAGAN, Minako. 2008 - **Fan translation networks: an accidental translator training environment?.Translator and interpreter training: issues, methods and debates.** London: Continuum.
- O'HAGAN, Minako. 2009 - **Evolution of user generated translation: fansubs, translation hacking and crowdsourcing.** The Journal of Internationalisation and Localisation. JIAL.
- O'CONNELL, Michael. 1999 - **A Brief History of Anime.** Otakon 1999 Program Book.
- O'REILLY, Tim. 2005 - **What Is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.**
- OTAKING. 2008 - **Anime Fansub Documentary** – Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=IUylqLLbix0>
- ROGERS, Dave. 2006 - **Web 2.0: Mistaking the Forest for the Trees?.** Goto Media.
- RYAN, Johnny. 2010 - **A History of the internet: and the digital future.** Reaktion Books.
- STALLMAN Richard M., GAY Joshua. 2009 - **Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman.** Createspace.
- VOSSSEN, Gottfried, HAGEMANN, Stephan. 2007 - **Unleashing Web 2.0. From Concepts to Creativity.** Elsevier.

## **GLOSSÁRIO**

## A

*Anime* - desenho(s) animado(s). Significa qualquer animação produzida no Japão. A palavra *anime* tem significados diferentes para os japoneses e para os ocidentais. Para os japoneses, *anime* é tudo o que seja desenho animado, seja ele estrangeiro ou nacional. Para os ocidentais, *anime* é todo o desenho animado que venha do Japão.

\*.ass - Formato de ficheiro de legendas utilizado pelo programa Aegisub.

\*.avi - Formato de ficheiro multimédia que contém vídeo e som. Formato popular na distribuição de filmes DivX na Internet.

## B

---

Bitorrent - Programa de partilha de ficheiros online.

Bleach - Série televisiva de anime adaptado do manga com o mesmo nome.

Bluray - Formato de armazenamento ótico com maior capacidade que o DVD e é normalmente utilizado para distribuir filmes em alta defenição.

## C

---

Chat rooms - Websites ou aplicações que permitem aos utilizadores comunicarem entre si em tempo real.

Comics - é uma forma de arte que conjuga texto e imagens com o objetivo de narrar histórias dos mais variados géneros e estilos. São, em geral, publicadas no formato de revistas, livros ou em tiras publicadas em revistas e jornais. Também é conhecida por arte sequencial e narrativa figurada.

Commodore Amiga - O Amiga foi uma família de computadores pessoais originalmente produzida pela empresa Canandense Commodore, bastante popular na década de 1980 e na década de 1990.

## D

---

Debian - Uma das várias variantes do sistema operativo Linux.

DivX - é um codec de vídeo criado pela DivX, Inc. Foi produzido para ser usado em compactação de vídeo digital, deixando os vídeos com qualidade, apesar da alta compactação, utilizado para ocupar menos espaço no disco rígido.

## E

---

Ecchi - Tipo de *anime* cujo conteúdo é de cariz erótico.

## F

---

Fansub - palavra de origem inglesa construída a partir da contração da palavra fan (fã) mais subtitle (legenda), ou seja, legendado por fãs. Grupo de pessoas (fãs) que fornecem episódio e suas respetivas legendas de series de *anime*. Utilizam, geralmente, series que não estejam a ser emitidas pelas televisões oficiais do seu país.

Fansubber - pessoa que faz legendagem de *animes*

Fansubbing - Ato de criar fansubs.

Franchising - acordo contratual no qual uma parte cede a outra o direito de uso da sua marca ou patente, associado ao direito de

comercialização de bens ou serviços numa determinada área e, eventualmente, também ao direito de uso de tecnologias desenvolvidas pela primeira, mediante remuneração direta ou indireta; contrato de franquia.

## H

---

Hardsub - Sistema de legendagem que funde a legenda e o filme num só ficheiro.

Harem - Tipo de *anime* que tem por tema o chamado triângulo amoroso.

Hentai - Tipo de *anime* cujo conteúdo é de cariz pornográfico.

HTTP (Hypertext Transfer Protocol) - Protocolo utilizado para transferência de hipertexto. É o protocolo mais comum para aceder a *websites*.

## I

---

IRC (Internet Relay Chat) - Protocolo de internet utilizado por programas de Chat.

## J

---

Josei - Tipo de anime direcionado para mulheres.

## K

---

Kanji - são caracteres da língua japonesa com origem de caracteres chineses, da época da Dinastia Han, que se utilizam para escrever japonês junto com os caracteres silabários *katakana* e *hiragana*.

Kodomo - Tipo de *anime* direcionado para crianças.

## L

---

LaserDisc - foi o primeiro disco ótico de armazenamento de áudio e vídeo disponível ao público.

Licença GNU - Licença aplicada ao software livre criada por Richard Stallman.

Linux - Sistema operativo Open Source.

## M

---

Manga - designa histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês. No Japão, o termo designa qualquer história em quadrinhos.

Merchandising - Publicidade não declarada a um produto serviço ou marca durante um programa de televisão ou de rádio, durante um espetáculo, em peças de vestuário, etc

\*.MKV - Formato de ficheiro multimédia que contém vídeo e som. Formato popular na distribuição de filmes em alta definição na Internet.

## N

---

Notepad ++ - Programa de edição de texto puro. Comumente utilizado para editar código em várias linguagens de programação.

## O

---

Open Source - Licença aplicada a produtos onde o seu código fonte é fornecido ao consumidor final para livre modificação.

OVA (Original Animation Videos) - Filmes produzidos para venda direta ao consumidor final, sem transmissão prévia em canais de TV ou cinemas.

## P

---

PerfectDark - Programa japonês utilizado para a partilha de ficheiros P2P.

Peer-to-peer - consiste num conjunto de computadores que comunicam entre si de forma descentralizada, isto é, sem a necessidade de um nó ou nós centrais responsáveis por gerir as ligações entre eles.

## R

---

Romaji - transcrição fonética da língua japonesa para o alfabeto latino

## S

---

Seinen - Tipo de *anime* direcionado para adolescentes do sexo masculino.

Share - Ato de partilhar um ficheiro através da Internet.

Shojo - Tipo de *anime* feito especialmente para raparigas

Shonen - Tipo de *anime* feito especialmente para rapazes.

Sistema de relé - é usado quando há várias línguas de chegada. O intérprete, interpreta na língua original o texto, para uma língua comum a todos os intérpretes que, em seguida, transmitem a mensagem para suas línguas de chegada respetivas.

Softsub - Sistema de legendagem onde o ficheiro de legenda é independente do ficheiro do filme.

Storyboard - Guia visual que descreve as várias cenas de um filme a produzir.

Streaming - Sistema de acesso direto, através da Internet, a ficheiros sem ser necessário o download prévio.

\*.sub - Formato de ficheiro de legenda mais comum na Internet.

## T

---

Timer - Pessoa que faz a temporização de uma legenda.

\*.txt. - Formato de ficheiro de texto puro, sem qualquer formatação gráfica.

## U

---

Ubuntu - Uma das várias variantes do sistema operativo Linux.

Upload - Ato de enviar um ficheiro através da Internet.

## V

---

VHS - é a sigla para Video Home System (Sistema de Vídeo Caseiro). Um sistema de gravação de áudio e vídeo inventado pela JVC que foi lançado em 1976. Também conhecido em Portugal como Cassete de Vídeo.

VLC - Programa Open Source de reprodução de ficheiro multimédia.

## W

---

Wetransfer - Website que permite aos utilizadores alojar ficheiros na Internet e enviá-los para outras pessoas.

World Wide Web - é um sistema de documentos em hipermédia que são interligados e executados na Internet.

## Y

---

YouSendit - Website que permite aos utilizadores alojar ficheiros na Internet e enviá-los para outras pessoas.



## **APÊNDICES**

**APÊNDICE 1:**  
**Entrevista realizada aos *fansubbers***

- Apresentação da equipa
- Apresentação individual (área que estudam; qual o papel na equipa)
- Como é que se interessaram pela legendagem e onde adquiriram as competências.
- Com que línguas trabalham e onde as aprenderam.
- Que tipos de conteúdos legendam
- Como é que funciona um projeto vosso desde a aquisição da fonte até à distribuição do produto. (divisão de tarefas - QA checker; um tradutor; revisor; encoder)
- Conhecem mais equipas de fansubbers portuguesas. Se conhecem comunicam com elas?
- Têm muitas pessoas que descarregam e veem os vossos episódios? Têm algum feedback por partes destas?
- Última questão qual é a vossa opinião sobre as legendas profissionais.

## **APÊNDICE 2:**

### **Transcrição da entrevista dos *Fansubbers***

...Muitas boas tardes. Isto é uma entrevista para a tese de Doutoramento da Sara Rocha..

É, diz isso outra vez.

Tá bem...Estamos...começava pela apresentação da equipa. Sou o representante e criador da GarSubs, um grupo de legendagem amadora ou fansub como a gente intitula. Basicamente, somos uma equipa representada por mais ou menos 6 elementos, que juntamo-nos porque temos, interessamo-nos por certas, nesta área. Interessamo-nos nesta área da legendagem e, e é como um passatempo. A gente não têm muita coisa para fazer e acaba por fazer isto porque gosta e também recebemos algum feedback. Chamo-me Marcos, estudo em Engenharia Informática e basicamente na equipa sei fazer um pouco de tudo mas, basicamente, edito traduções e faço os “quality checks”

Boa tarde, eu sou o, basicamente, o “encoder” da equipa. Eu faço, por exemplo, a codificação dos vídeos. E entre isso também faço um pouco das outras coisas. Faço o “timing”, faço a tradução, etc. Já estou nisto do fansubing já, para aí desde 2006. Foi mais ou menos a altura quando deram as séries na Sic Radical. E foi, foi por aí que eu comecei por me interessar pela animação japonesa. A partir daí conheci algumas fansubs que já havia na altura e juntei-me a uma delas, que era a [impercetível] e chama agora. Já tive uma fansub minha, mesmo...a FTP, que era a Fight The Power, baseado num anime que vi na altura, muito conhecido, mas pronto. Depois, acabou essa, tivemos uma outra aventura com ou membro e juntei-me à Gar.

Olá, eu sou o Ricardo... e tenho, já tenho uma experiência de 3 anos. Desde 2008, 3 de agosto, para ser mais preciso. Basicamente na Gar eu sou o gajo que, não sei, a pessoa que pode fazer de tudo mas...acaba, acaba por fazer o encode ou o controlo de qualidade. A codificação, ou seja a codificação dos vídeos ou a revisão dos episódios com, com a feitura de relatórios, antes do lançamento. Eu, eu comecei pelas fansubs internacionais, por incrível que pareça. Na altura, uma fansub internacional estava a fazer um projeto multilínguas e eu saltei para esse projeto, assim do nada.

Basicamente, a gente faz traduções do Inglês – Português. Os áudios são todos em japonês, mas quando a gente têm certas dúvidas de Inglês, porque é um bocado ambíguo em algumas partes, a gente recorre a dicionários de Japonês – Inglês ou até mesmo a pessoas que saibam Japonês, que nos esclareçam as dúvidas. Tipos de conteúdos que legendámos? Basicamente é a animação japonesa, coreana, mas basicamente, coisas da fansub é legendar aquilo que queremos. Desde que não interfira com o mercado nacional e...basicamente o que a gente faz não tem qualquer...qualquer implicância, embate a curto prazo com o que está licenciado cá em Portugal, porque o nosso grande objetivo, para além de fazermos uma coisa de que gostamos, é divulgar também um pouco esta área que está a ter um grande crescimento, ultimamente, em Portugal. O nosso projeto...divide-se, temos muitas funções, basicamente. Temos, a gente começa por

escolher um projeto. Basicamente, é um projeto que a gente goste e...que esteja, que tenhamos uma equipa empenhada a trabalhar naquilo. Basicamente aqui o Rico fica encarregue de arranjar os vídeos para a gente lançar o final. Trata de, faz limpeza do vídeo e recodificação. Depois, temos um tradutor que pode ser...basicamente, eu consigo editar qualquer coisa, por isso qualquer pessoa que traduza minimamente bem pode servir...exceto o Sub-Zero. E...depois do tradutor, o episódio é revisto por mim. Depois, o Ziuka(?) ou outro membro faz o timing, type sete. Depois passa para o encoder, aqui pró Rico, junta-se tudo e vai para uma revisão, uma revisão final antes de ser lançado. No fim, se houver algum erro, volta-se a rever tudo outra vez, vê-se mais uma vez e lança-se. E depois temos, atualmente temos o nosso site onde lançamos tudo e o nosso servidor também.

A minha tarefa, como encoder, é basicamente, a maior parte dos sítios onde eu vou buscar os projetos é a peers to peers japoneses. Porque, se eu tivesse dinheiro podia comprar tudo no Japão, mas é um bocado caro. Lá, os blue-rays custam 50, 60€ é um bocado...sem portes, sem portes e portanto, eu podia só fazer encode de DVD's, mas, mas eu gosto de ter a qualidade dos blue-rays. Quanto tiver dinheiro, esperava muito poder comprar os blue-rays que já fiz encode, mas por enquanto, não posso fazer isso. Vou buscar os blue-rays, ou Dvd's se só houverem Dvd's, vou buscar os blue-rays aos peer to peer japoneses, nomeadamente o Share e o Perfect Dark. Esses são os mais conhecidos. Às vezes pode haver já em b-torrent em Inglês e também sai cool às vezes. Mas a maior parte das vezes é em peer to peer japoneses. Sim. Não, a qualidade **[impercetível]** ...pronto. Portanto, pego nos blue-rays e faço encode. Se tiver algum, algum tipo de problemas, normalmente...pode ter sujidade nos vídeos, se forem antigos ou podem, coisas. Eu faço a filtragem do vídeo de modo a ficar melhor compressível, para não ficar muito grande para distribuir. Quando maior ficar o vídeo, mais difícil para distribuir, portanto, eu faço isso. O Faraó também faz isso, portanto já estão dois encoders na equipa. Mais equipas de fansubs portuguesas que nós conhecemos? O **[impercetível]** que é uma excelente fansub portuguesa...A redanime (?), a fanime, há muitas, muitas fansubs portuguesas. Eu acho que, são, são muito profissional mesmo. Eles têm uma qualidade de vídeo que aquilo...é páh. Acho que os gajos têm futuro.

Nós basicamente, começam a aparecer muitas fansubs portuguesas. Aparecem muitos jovens que vêm de fansubs já lançadas inglesas e mesmo portuguesas e começam-se a interessar por fazer o mesmo. E fazem, a maior parte deles fazem projetos que estão a sair no momento. É mais fácil, sai mais regularmente, uma vez por semana.

Trabalham menos, têm mais tempo...

Tão, tão mais, são mais novinhos, tão no secundário, a começar a universidade, ou ainda não começaram a universidade, tem mais tempo que nós. Mas o problema deles é que ainda não têm muita experiência a traduzir, fazem traduções um bocado, como se diz, amadoras e literais. Mas, o que as fansubs mais antigas tentam fazer é lançar guias e também ensiná-los a traduzir mais adaptadamente. Exatamente, sim. Mas pronto, as fansubs que nós falámos a **[impercetível]** ...a Manganime. Há fansubs internacionais que são muito boas, tipo a GG, a Eclipse, a GAO (?), mas

essa aí já é muito antiga. Pronto, há muitas fansubs. Na América há muitas fansubs, muitas antigas que ainda são da altura das cassetes. Mas por agora tá muito mais fácil de fazer as legendagens fansub. Sim, exatamente. Na altura era só cassetes.

Enquanto que antigamente, uma pessoa para fazer um episódio tinha que esperar para aí um mês para sair qualquer coisa, mesmo por falta de...exato.

...para, para conseguir lançar as coisas muito rapidamente.

Hoje em dia, passado, ou o que nós chamamos de “fast-speed subbing”, passado 24 horas ou menos, ou menos, a GG lançou um episódio de FullMetal em 4 horas, do tipo, 4 horas após o air no Japão. É tipo uma cena...

É assim, o grande problema de hoje em dia, de hoje em dia já não, mas aqui há uns anos atrás pensavam que “speed-subbing” era falta de qualidade. Isso já não, isso já não acontece. Já é um, é um preconceito completamente, completamente diferente da realidade. É assim, também há pouco esqueci-me, esqueci-me de dizer em que ano é que estudava. Sou aluno de Direito. Vários, várias posições que já preenchi, por exemplo, já fui editor, já fui timer, já fui, já fui encoder, já fui “karaoke maker (?)”, já fui “type-setter”, já fui tradutor. Principalmente na, na fansubing portuguesa, normalmente faz-se um trabalhito aqui ou ali com a Garsubs e vou fazendo nas sombras com a minha própria equipa, ou seja, eu sozinho. Eu sozinho na **[impercetível]**, que é uma fansub portuguesa que tem pouca, tem muito pouca projeção pela grande inatividade. Eu costumo trabalhar com o Inglês., com as legendas em Inglês, mas com alguns conhecimentos de Japonês. O Meu Inglês é simplesmente o meu Inglês de secundário. Acabei o Inglês no Secundário. O Japonês são conhecimentos de experiência já, de, já de muitas obras de tradução.

Por acaso também me esqueci de falar nisso. Desde que comecei a fazer fansubing, na altura, saia-me muito bem a Inglês, porque já desde de muito pequeno que aprendo Inglês desde o Cartoon Network, a ver séries inglesas, por isso nunca tive problemas de Inglês. Mas Japonês, verifiquei que mesmo com os 6 meses que eu tive de curso livre, uma coisa, uma coisinha de nada que tive em Aveiro, aprendei muita coisa, porque a maior parte do vocabulário que aprendi de Japonês foi a ver mesmo animes já, já traduzidos. Mas foi graças a isso que, que cada vez editei melhor. Conhecendo os termos, consigo associar as frases, consegui traduzir muito melhor e editar muito melhor. Ao ver muitos animes também se vai conhecendo a cultura japonesa e traduz-se muito melhor. O problema, o problema de muitas legendas profissionais é que, por vezes, não têm , nem sequer chegam a ter apoio do vídeo para traduzir, mas, e muitas vezes...

Se calhar não tem noção daquilo que estão a traduzir. Tipo, uma coisa é fazer uma legendagem por gosto e perceber minimamente aquilo que se está a trabalhar, outra coisa é: “Olha, toma para aí, traduz, tens isso em Inglês, só tens que traduzir e depois a gente há de cá tratar disso”.

Isso é verdade, mas um grande problema de hoje em dia é o aparecimento em tudo o quanto é canto. É simplesmente assustador. Aparecem, aparecem fansubs novas todos os dias na cena portuguesa. E é, e principalmente aparecem pessoas que pouca formação tem, Não sabem aquilo que estão a fazer sequer, Não procuram saber, fazem as coisas erradamente, não procuram

ganhar experiência sequer. E eu lembro-me de ver certos grupos que às vezes via um episódio e tinha do tipo, sem exagero, num episódio de 20 minutos mais de 100 erros. Mais de 100 erros. Eu chegava a meio e tipo: “Já tou farto de ver isto”, porque, erros de escrita, frases mal construídas, pouca, pouca literalidade, aliás muita literalidade, pouca adaptação do diálogo e acho que isso até deve ser o mais importante, não só na legendagem mas tipo, na tradução de tudo, do tipo: Livros; filmes; séries, muita coisa.

A minha experiência com o Inglês vem mesmo de muito miúdo, que eu desde já para aí dos meus 4,5 anos tinha a Playstation com jogos em Inglês e então Já, já são muitos anos de contacto com a língua, que eu acho que, a partir do momento que se começa a ter contacto com as línguas uma pessoa começa a aprender. Depois tive o Inglês de 3º ciclo, secundário. Também tive na Faculdade Inglês Técnico e estou a ter, agora não. Mas, basicamente, é assim. O meu Inglês vem sobretudo de jogos e vídeos, filmes, séries. Basicamente é isso. Se temos muitas pessoas que descarregam as nossas coisas? Temos algumas. A gente, inicialmente, lançamos em dualsubs. É lançar as legendas em Português e em Inglês, só que com o **[impercetível]**, com algumas pequenas alterações no Inglês, para não ser igual. Alterámos, não alteramos a tradução, porque isso era plagiar o trabalho das outras pessoas de certa forma, mas alteramos, por exemplo, o tyte-set, damos os créditos todos, mas alteramos o type set, o encode costuma ser nosso, e muitas vezes, e muitas vezes costuma ser melhor. Temos muito de feedback, penso eu. Tipo, nos sítios onde a gente mete, conhecem-nos, por aquilo que já fazemos e pela experiência que já temos e algumas pessoas, acho que cada vez mais, as pessoas começam a fazer o download dos, dos nossos episódios.

Eu, fazendo parte da FTP, na minha altura haviam cerca de 120 pessoas ou 130 pessoas a sacar downloads de Detroit Metal City, quer era uma das séries que nós pegávamos. Acho que normalmente isso, essa quantidade de pessoas, pelo menos no fórum onde eu estava a partilhar isso, mais ou menos essa quantidade de pessoas que via o nosso trabalho. É umas poucas centenas já. Há fansubs internacionais que têm centenas de milhares de downloads. As portuguesas não passam dos 300, 400.

O meu, o nosso download da Garcom, o nosso episódio com mais downloads ainda chega aos 1000, mais de mil downloads. No entanto, por causa das subs estarem em Inglês, só com algumas alterações, num tracker internacional. Num português, Não faço ideia, mas não muitas. É mais pelo download direto de outros, de outros, muito mais pelo download direto que a gente mete no nosso blog também, no nosso, no nosso pequeno espaço.

Uma última questão: Qual é a vossa opinião sobre as legendas profissionais? É assim, nem sou, eu sou totalmente a favor da legendagem profissional. Não tenho nada contra, nem naquilo que eu faço quero prejudicar de alguma forma o nosso mercado e, e deitar abaixo a legendagem profissional. Tem as suas falhas, como qualquer pessoa têm e o que eu acho é que, sim, mas acho que, na minha opinião, pelo facto de serem profissionais são um bocado arrogantes naquilo que fazem e que...acho que devem abrir um pouco mais a mentalidade e o espírito para aceitar certas opiniões, não digo que não seja mau, por exemplo na área que a gente traduz, acho ridículo

pegarem, meterem uma coisa à venda e por exemplo da JonuMedia...que o português vem de Dvd's espanhóis, que nem se consegue ver porque está tudo dessincronizado. Andámos a pagar tipo 20€ por um DVD que nem sequer está, não conseguimos ver, não dá para ver.

O problema que eu aqui verifiquei das traduções profissionais, para além do que já disse, de às vezes não terem acesso ao vídeo, de não conseguirem traduzir como deve ser, mesmo sem ser culpa deles, é que...é muito raro terem, perceberem o que as personagens estão a tentar explicar. Há frases em que eles traduzem, em que perdem completamente o sentido do que eles dizem. Mesmo eu, não percebo, não percebo muito bem Japonês, consigo perceber que a frase está completamente mal traduzida. Por isso, era uma sugestão que eu tenho, é que se, se, que tentassem aprender um pouquinho mais sobre a cultura japonesa antes de tentarem traduzir animes. É muito essencial. E mesmo que não seja a cultura japonesa, por exemplo, em FullMetal Alchemist, vi muitas traduções mal feitas e não tinha nada a ver com a cultura japonesa. Era mesmo só o não perceberem o que eles estavam a tentar dizer. Ter um bocadinho de mais calma a traduzir, se calhar, não sei, não sei como é que é os horários de tradução...mas portanto...gostaria que houvessem mais traduções profissionais, mesmo que não fossem tão, tão boas como algumas traduções amadoras, gostaria que houvessem mais traduções e que tentassem que não fossem muito caras para eu poder comprá-las.

É assim, a minha experiência com legendas profissionais é um bocado...é assim, eu gosto das legendas profissionais. O problema é a falta de qualidade e de empenho de algumas delas. Falta, uma falta de empenho sobre, sobre vários, a vários aspetos. A falta de conhecimento até, falta conhecer o âmbito da história, o background, ou seja, tudo, tudo o que está relacionado com a história. Esta é uma história um bocado longa, com as legendas profissionais. É, basicamente, a literalidade. É o grande pecado, o pecado mortal das legendas profissionais. E, e outra coisa nas legendas profissionais que noto, já fora da tradução e etc, quando se vende um dvd, há uma falha clara na qualidade do vídeo. Pelo menos em Portugal. Há falta de empenho, por parte da, das editoras e, é assim. Não percebem que é um mercado em crescimento e não apostam nesse mercado. É possível ganhar muito dinheiro com este mercado, mas há uma, uma falta de conhecimento disto.

E olha, um pequeno exemplo desse mercado é ultimamente que andam a ver os dvd's, andam a sair os dvds da Studio Ghibli que, não só os mais nerds os conhecem e as pessoas mais comuns já viram os filmes do Miyazaki e conhecem "A Viagem de Chihiro". Por exemplo, esse vídeo tem, não digo que estejam maus, mas estão a sair novos filmes que deixam muito a desejar e, eu sou, sou fã da Studio Ghibli e já vi os filmes todos e se não vi todos, vi quase todos, e até gostava de os comprar, mas gostava de comprar algo de muita qualidade e...a qualidade que já é devida(?) pelo preço que pago por ela. Também é um bocado assim...por uma melhor qualidade, exato. Por isso, acho que não tenho mais nada, não há muito a dizer...portanto damos por terminado esta grande entrevista...com Marcos...

E Ricardo...

E o outro Ricardo...

Cidade by Night...

Por exemplo, eu estando no IRC, que é um canal de conversação, conheci alguns, algumas pessoas que conhecem bastante bem o Japonês. Um deles é, mora no Algarve...ya, dá-se pelo nick de Tsumori, é, percebe muito bem Japonês e também não teve assim estudos oficiais. Aprendeu a jogar, a jogar Eoge, ou seja...e joga, não, visão, visão nova da japonesa, ou seja, pequenos joguinhos com histórias, livros, meios jogos em japonês. Ele pegava no texto e traduzia, num tradutor qualquer, por exemplo no, no Firefox com o **[impercetível]**, dá para pegar numa frase e traduzir imenso. Só lá é que ele traduz, em Inglês. Usava isso, usei isso muito tempo e aprendi a, a ler as frases completas, nem precisava de perceber os, os caracteres para poder perceber, traduzir tudo. Portanto, basicamente eu, eu e os outros elementos da minha equipa, usamos essas pessoas que têm mais talento para tirarmos dúvidas que, mais pertinentes, tiramos com essas pessoas. E eu próprio uso esse, esse Firefox...

Mais alguma pergunta? A senhora Sara? Mestre Sara? Ai não, enganei-me, licenciada Sara? Podes perguntar tudo. Sim, sim. Basicamente, o termo fansubs, nasceu de legendagem de animação japonesa, basicamente. Mas, na minha opinião, não digo que não sejam, porque para mim o fansubs é legendas de fãs para fãs. Basicamente, é legenda amadora em **[impercetível]**. Há volta, há volta do, completamente. Tipo, cada um tem os seus métodos de trabalho. Eu digo, mesmo dentro das próprias fansubs, a gente se calhar somos a que trabalha de maneira mais diferente e se calhar da maneira mais eficiente, mais eficiente de todas elas. Enquanto elas ainda se prendem muito, ainda se prendem muito à, a certas coisas como usar logos, de usar karaokes, type sets com efeitos todos, sabes que isso atrasa, atrasa completamente um lançamento de um episódio. A gente basicamente usa coisas simples, que se perceba, com bom português, porque acima de tudo é a qualidade de tradução que, está importante, uma boa qualidade de vídeo e não fugir essas regras, porque o resto, a marca, nós nem sequer queremos divulgar muito a nossa marca, queremos é divulgar o nosso trabalho, e acho que isso da marca, muitas fansubs portuguesas ainda se prendem a isso e acho que isso devia mudar muito.

Pronto...sim, se consideramos fansubs. Eu, pessoalmente, sim, usando o termo fansub é, são fansubs basicamente. Mas a maneira de trabalhar deles não tem nada, nada a ver com as fansubs. Os tradutores de filmes e séries que aparece, por exemplo, legendas divex (?)...eles pegam, às vezes chegam a pegar em 6 pessoas e 6 pessoas dividem o episódio em minutos e traduzem essas 6 pessoas cada parte do episódio. Perde, além de perder coerência, eles não perdem tempinho a fazer aquilo. Eles fazem o mais rápido possível, e muitos filmes, por exemplo, ontem vi o Scott Pilgrim com legendas amadoras e não tinha nada, nada a ver com, com, com o que o filme tava a tentar transmitir. As fansubs tentam percer o que o anime está a tentar fazer transmitir, por isso, e com alguma qualidade. As, o quer importa mais nas fansubs é a tradução.

Exato.

Sem a tradução, não interessa ver as fansubs.

...A tapar, a tapar metade do ecrã, ou a ter, por exemplo o logo de uma fansub maior que o logo do anime que se está a fazer, que é ridículo. Ou tares a ver um open-ing (?) e estar de fundo. E para estar de fundo, quem é que trabalhou nisto e trabalhou naquilo e isso tudo seja a imagem. Tipo, isso é tudo para aumentar e tipo, acho que isso é totalmente desnecessário...

É assim...a minha experiência com fansubs, eu, eu por acaso cruzei-me com algumas pessoas no tempo em que se usava cassetes para fazer fansubs. Isso é um tempo muito, tempos idos. Tempos idos. Essas pessoas desse tempo têm outra, têm outra maneira de ver as coisas. Têm medo de roubarem o trabalho a, o seu trabalho. Por isso, por isso, usam várias coisas do tipo, do tipo...créditos, logos, etc, etc. Mas são, são verdadeiros fãs. Eles compram tudo o que, o que legendam. Noutra, noutra aspeto, não, não considero a, digamos, as, os tradutores de filmes ocidentais fansubs. Não. De todo. Falta-lhes, falta-lhes...falta-lhes uma, uma grande parte, uma grande parte da filosofia dos fansubers, que é fazer as coisas de fãs para fãs, e tentar o máximo possível ser, ser fiel àquilo que, que é transmitido nas coisas. É isso simplesmente o que é fansubing. É preciso sentir...é um aspeto, é, é preciso um aspeto emocional.

### **APÊNDICE 3:**

#### **Entrevista ao legendador**

- Apresentação individual (área que estudou; qual o papel na empresa)
- Como é que se interessou pela legendagem e onde adquiriu as competências?
- Com que línguas trabalha e onde as aprendeu?
- Que tipos de conteúdos legenda?
- Como funciona um projeto desde a aquisição da fonte até à distribuição do produto?
- Têm algum *standard* convencionado em termos de parâmetros?
- Porque é que se considera profissional?
- Qual é a sua opinião sobre as legendas amadoras ou *fansubs*?

## **APÊNDICE 4:**

### **Transcrição da entrevista do legendador**

O meu nome é [REDACTED]. Tive a minha formação em Línguas e Literaturas Europeias na Universidade Nova de Lisboa e entretanto fui sempre estudando línguas em Institutos, portanto, particulares. Nomeadamente no British Council fiz o Inglês. Tenho, portanto, o Proficiency. Depois também estudei bastante francês, embora nunca tenha feito exames. Depois, mais tarde, fiz o Espanhol...não frequentando o Instituto mas particularmente e depois o exame. Tenho portanto o nível médio e depois fiz o italiano a seguir. E portanto, o Italiano também tenho o nível médio. Não tenho os avançados, mas tenho o médio. E depois, o que aprendi foi por minha auto-<impercetível>. Pronto, a ler livros nessas línguas, e pronto, tudo o mais. Formações, tive formação de Legendagem logo a seguir à faculdade. Portanto, isso é, comecei a fazer legendagem, não imaginava que fosse fazer tal coisa. Convidaram-me para fazer e...pronto. Portanto, fui, fui uma tradutora por mero, por mero acaso, não por vocação. Em relação à empresa, eu formei uma empresa em 93 e começámos por ser tradutores de legendas mas depois fomos alargando para interpretação, tradução técnica...e pronto, esse tipo de coisas. As línguas mais, mais raras, como sempre gostei muito de línguas, foi uma coisa que sempre me fascinou e portanto comecei a criar uma base de dados que tenho bastante alargada, com tradutores de todas as línguas do mundo mesmo. E portanto, não é só da Europa. Portanto, tenho línguas asiáticas também, africanas, tenho por exemplo, pessoas quase em tetun, que é em Timor, ou vice-versa. Sim, Japonês para Português e Português para Japonês. Pois. Em termos de legendagem, só há pouco tempo é que, é que se começou a estudar, comecei eu a estudar a possibilidade de fazer as legendas num suporte em línguas, portanto, com, com alfabetos especiais, não é? No caso Japonês, do Chinês e portanto só há muito pouco tempo é que comecei a enveredar por essa área, mas que é extremamente interessante. Mais, conteúdos?

Sim

Conteúdos. Ora bem, conteúdos é tudo. Desde vídeos institucionais, séries de televisão, longas-metragens, documentários, todo o tipo de, de, de conteúdos. Desenhos animados... Os desenhos animados, não é? De animação japonesa, por acaso este ano fiz sete filmes, sete longas metragens...e, portanto, fiz sete longas-metragens de Japonês para Português em que me foi entregue a tradução, simplesmente a tradução. Não é que a tradução estivesse, que estivesse mal. A tradução não estava mal. Mas... e portanto eu recebi a tradução já feita mas acabei por encontrar alguns problemas de tradução. O que é que aconteceu? A pessoa que traduziu, traduziu a mais do que aquilo que era dito no filme. Ou seja, eu tinha mais falas no filme, perdão, menos falas no filme e mais diálogos traduzidos que não tinham onde encaixar. Pronto. Porquê? Aquilo dessincroniza tudo. Aquilo que eu considero e que falei com o estúdio que, portanto, que faculta os filmes foi provavelmente a versão gravada, foi reduzida por algum motivo. Portanto, a emissão depois, a emissão do filme não tinha aquelas partes. E a pessoa que traduziu não conseguiu perceber isso e traduziu tudo. Porque tinha um guião provavelmente em Inglês, digo

eu. Ou diretamente do Japonês. O que é que acontece? Isto suscita muitos, levanta muitos problemas, porque quando nós vamos a legendar, nós temos que encaixar o português com a ação. E o que acontece é que na ação haviam legendas que não tinham a ação para serem traduzidas, não é? E portanto, houve, num dos filmes, tive mesmo que recorrer a uma pessoa que falava japonês. Portanto, fui, fui, desloquei-me para ir ter com ela e ela depois ouviu o filme e viu “Não, não. Realmente isto aqui não é dito, portanto tem que apagar.” E tive que apagar. Portanto aí tive mesmo que consultar uma pessoa que soubesse Japonês. De contrário, é um exercício muito desafiante, porque nós, não entendendo Japonês, acabamos por ao fim de, de muitos filmes, de começar a perceber algumas frases. E portanto conseguimos identificar que ali está a dizer isto, assim, assim. Portanto, torna-se muito mais fácil o encaixe correto do, do Português. E portanto, depois podemos ver o filme e ver que realmente coincide os diálogos com as ações.

E em termos de mercado, há muita saída, faz-se muitas legendagens...?

Eu, sim. Legendagem, sim...

Dentro dessa...

Dentro dessa área, como eu lhe digo, é possível que sim, mas eu de Japonês fiz esses sete. Já tinha feito outras coisas para televisão também. Chinês, mas não desenho animado. Mais longas-metragens em Chinês, em Japonês, em Russo. Pronto. Mas não há assim muita, muita coisa, não é?

Pois. Como é que funciona o processo? Quando recebe o vídeo, quem é o envia, o que é que envia, o que envia? Faz só legendagem e tradução? Faz só tradução?

Portanto, normalmente ou é um canal de televisão ou é um estúdio. Um estúdio ou uma produtora de vídeo. Pronto. Contactam-nos, telefonicamente ou via mail e dizem-nos “Temos um filme, com x duração, das línguas tal, tal, tal para a língua tal, tal e tal”, o que for. “Pode fazer ou não pode fazer?” A partir do momento em que a pessoa diz que sim, isto portanto, normalmente não há contratos escritos, não é? É a palavra de cada um. Porque também já, pronto. Já trabalhamos com esses estúdios e assim. Portanto a pessoa diz que sim, qual é a data de entrega, portanto porque isso é muito importante. Muitas vezes querem coisas que não são exequíveis. Tipo, um filme de 100 minutos para o dia seguinte é complicado. Faz-se, mas tem que ser dividido por mais do que uma pessoa, o que logo aí compromete um pouco a qualidade. O que eu costumo fazer quando isso acontece é depois fazer eu a revisão para uniformizar qualquer tipo de, pronto, de, de linguagem que se repita ou qualquer coisa. Pronto, portanto o estúdio pede-nos a tradução, enviamos o filme. Hoje em dia já não é por, embora ainda haja quem envie VHS, mas é muito raro. A maioria envia por WeTransfer, ou ...delivery ou YouSendIt. Pronto, mandam os filmes que são mais pesados por esses meios. Nós fazemos o download. Se há guião enviam o guião, por mail. E depois temos que analisar se realmente o guião condiz com o filme. Portanto, pelo menos numa fase inicial temos que ver se coincide, porque se não coincidir avisamos logo o cliente para ele nos, pronto, nos ajudar, ou pedir outro guião ou qualquer coisa. Ou dizer-lhes “não, têm que fazer de

ouvido”. A fazer de ouvido o preço também é diferente. Tudo isso tem de ficar acordado antes de se começar a trabalhar. E depois distribui-se ao outro tradutor que temos disponível. Ou temos que contactar, às vezes andamos um dia ou dois a contactar, à procura de alguém porque anda tudo muito ocupado. E também não se pode dar estas coisas assim a uma pessoa qualquer, tem que ser alguém com alguma experiência já. E pronto, e depois de tudo feito, traduz-se, legenda-se, porque normalmente é tradução e legendagem. Há casos em que mandam só legendagem. Ou seja, por exemplo, empresas de tradução que não têm parte da legendagem. Mandam-nos a parte da tradução, mandam-nos os vídeos e dizem “Olha, é só para fazer um ficheiro de legendas e fazer um DVD final, porque nós trabalhamos com um estúdio, um laboratório ali atrás que depois introduz as legendas, um ficheiro de pack no próprio filme e produz DVD. Pronto e depois nós aí entregamos ao cliente o DVD já legendado, portanto, com o filme, por exemplo, no caso de promocionais ou institucionais, já vai o vídeo...portanto, o ficheiro legendado.

Vocês têm algum standard convencionado por exemplo em termo de tamanho de legendas ou...

Os parâmetros?

Sim. Vocês seguem algum código ou, ou o cliente é que define isso?

Em termos de parâmetros, o cliente é que nos diz quanto caracteres é que nós podemos pôr, qual a duração das legendas a que podemos ir, mas há muitos que não se preocupam com isso porque sabem que nós já temos os nossos padrões, não é? Pronto, mas há outros que são muito específicos. Quando por exemplo é para emissões noutros países, coisas que fazemos para os estrangeiros e eles dizem” Não, isto não pode ter mais de, por exemplo, 33 caracteres ou a exposição da legenda, a duração máxima pode ser 7 segundos”, o que é imenso, mas pronto...pronto, esse tipo de pormenores. De resto, fica ao nosso critério porque nós também, já confiam, já trabalham connosco há muitos anos, já sabem o nosso tipo de trabalho, não é?

Porque é que a [REDACTED] se considera uma tradutora profissional?

Eu considero-me uma tradutora profissional, primeiro porque sou uma tradutora...portanto, não faço mais nada há 25 anos, acho eu que devo ser profissional. Depois, há outro, outro aspeto do profissionalismo que é o rigor. Sou uma pessoa extremamente rigorosa, extremamente curiosa, portanto, pesquiso tudo, investigo tudo, revejo as coisas, se for preciso, duas ou três vezes. E portanto, acho que isso também faz parte do profissionalismo, porque não basta uma pessoa traduzir e legendar e enviar para o cliente sem se preocupar com a pesquisa que é necessária fazer, com a revisão ortográfica, se o cliente quer com o novo acordo ou sem o novo acordo, se ainda tem opção. Neste momento ainda há a opção. A partir do ano que vem já será mesmo obrigatório para todos. Esta fase é um pouco complicada até nesse aspeto, porque uns querem e outros não querem, e então a cabeça tem que funcionar para uns de uma maneira, para outros doutra. Um passa no conversor, outro não passa no conversor, pronto. Mas acho que sim, acho que uma pessoa é profissional a partir do momento em que é competente naquilo que faz.

Qual é a sua opinião às legendas amadoras ou fan-sub?

A minha experiência é muito, é muito breve nessa área. Mas, considero que as pessoas com o, com o fazerem, com o irem fazendo, vão aprendendo também, não é? Vão melhorando e portanto julgo que isso se calhar no início seria muito mais...não é incorreto, não vou dizer incorreto, mas mais mal feito, digamos e que hoje em dia as pessoas também se estão a, nomeadamente são jovens que praticamente fazem isso, também estão a melhorar um bocadinho o seu processo e a sua qualidade final. De qualquer forma, é preciso ter muito cuidado, porque há que ter em atenção que aquilo que sem escreve numa legenda é lido por milhares de pessoas, indiferentemente da sua idade, estatuto, formação, seja o que for, e portanto, lá está, o tal rigor, o tal profissionalismo é fundamental. Ou seja, a pessoa que está a escrever, tem que ter a noção que está a escrever para o público, e portanto, se está a escrever para o público, tem que escrever bem. Se se basear em ferramentas, nomeadamente dicionários e motores de busca e tudo isso, convém ter muito, muita atenção e ser rigoroso naquilo que faz. Não ser...digamos, baldas. Não se deve ser assim. Só uma questão que eu gostava de já agora de falar, em relação à revisão. Nós, por exemplo, recebemos muitos currículos. Quase todos os dias recebemos currículos. Uns de gente que está licenciada ou que já têm Mestrado e muitos, ou alguns, propunham-se para rever, para fazer revisão. E no meu entender, a revisão não é uma coisa que se faça no início de uma carreira. Eu acho que para se ser revisor, tem que um número já elevado de anos de experiência, para depois a pessoa dizer que é revisora. E portanto, uma pessoa que ainda não tem praticamente experiência nenhuma já se arrisca ou se aventura a rever o trabalho de outra pessoa muitas vezes muito mais velha e que tem muita mais experiência, pode não saber as técnicas mais modernas, mas tem com certeza muito mais experiência de vida. Acho isto um pouco complicado. Não acho muito bem. Acho que a pessoa deve começar por ser tradutora, conhecer muito bem as duas culturas, conhecer muito bem a língua portuguesa, no nosso caso, não é, porque vivemos em Portugal, e depois, mais tarde na sua carreira, então aventura-se. Porque não é fácil corrigir os textos dos outros. É uma responsabilidade bastante elevada. E pronto, era isso. Só queria dar essa achega.

## APÊNDICE 5:

## Pré-teste realizado a um legendador e a um fansubbers (rascunho)

## Fansubbers

## Entrevistas - Teste

- 1 - Apresentação da equipa
- 2 - Apresentação individual - área que estudam; papel na equipa etc)
- 3 - Como é que se interessaram pela legendagem e onde adquiriram as competências
- 4 - Com que línguas e onde as aprenderam
- 5 - Que conteúdos legendam
- 6 - Como é que funciona um projecto desde a aquisição da fonte até à distribuição (Divisão tarefas/QA checker/tradutor etc)
- 7 - Conhecem outras equipas de fansubbers portuguesas. Comunicam com elas?
- 8 - Têm muitas pessoas que descuram e vêem os vários episódios? Têm feedback por parte destas?
- 9 - Qual a opinião sobre as legendas profissionais.

## Legendador

- 1 - Apresentação Individual (área que estuda; papel na empresa)
- 2 - Como é que se interessou pela legendagem e onde adquiriu as competências
- 3 - Com que línguas trabalha e onde as aprendeu
- 4 - Que tipos de conteúdo legendas
- 5 - Como funciona um projecto desde a aquisição da fonte até à sua distribuição.
- 6 - Tem algum standard convencional em termos de parâmetros
- 7 - Porque é que se considera profissional?
- 8 - Qual é a sua opinião sobre as legendas amadoras ou fansubs.



## **ANEXOS**



**ANEXO 1:  
Norma EN - 15038**

EUROPEAN STANDARD

**FINAL DRAFT**

NORME EUROPÉENNE

**prEN 15038**

EUROPÄISCHE NORM

January 2006

---

ICS 03.080.20

English Version

**Translation services - Service requirements**

This draft European Standard is submitted to CEN members for formal vote. It has been drawn up by the Technical Committee CEN/SS A07.

If this draft becomes a European Standard, CEN members are bound to comply with the CEN/CENELEC Internal Regulations which stipulate the conditions for giving this European Standard the status of a national standard without any alteration.

This draft European Standard was established by CEN in three official versions (English, French, German). A version in any other language made by translation under the responsibility of a CEN member into its own language and notified to the Management Centre has the same status as the official versions.

CEN members are the national standards bodies of Austria, Belgium, Cyprus, Czech Republic, Denmark, Estonia, Finland, France, Germany, Greece, Hungary, Iceland, Ireland, Italy, Latvia, Lithuania, Luxembourg, Malta, Netherlands, Norway, Poland, Portugal, Romania, Slovakia, Slovenia, Spain, Sweden, Switzerland and United Kingdom.

**Warning** : This document is not a European Standard. It is distributed for review and comments. It is subject to change without notice and shall not be referred to as a European Standard.



EUROPEAN COMMITTEE FOR STANDARDIZATION

COMITÉ EUROPÉEN DE NORMALISATION

EUROPÄISCHES KOMITEE FÜR NORMUNG

**Management Centre: rue de Stassart, 36 B-1050 Brussels**

## Contents

... Page

<b>Foreword</b> .....	<b>3</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>4</b>
<b>1 Scope</b> .....	<b>5</b>
<b>2 Terms and Definitions</b> .....	<b>5</b>
<b>3 Basic requirements</b> .....	<b>6</b>
<b>3.1 General</b> .....	<b>6</b>
<b>3.2 Human resources</b> .....	<b>6</b>
<b>3.2.1 Human resources management</b> .....	<b>6</b>
<b>3.2.2 Professional competences of translators</b> .....	<b>6</b>
<b>3.2.3 Professional competences of revisers</b> .....	<b>7</b>
<b>3.2.4 Professional competences of reviewers</b> .....	<b>7</b>
<b>3.2.5 Continuing professional development</b> .....	<b>7</b>
<b>3.3 Technical resources</b> .....	<b>7</b>
<b>3.4 Quality management system</b> .....	<b>7</b>
<b>3.5 Project management</b> .....	<b>8</b>
<b>4 Client-TSP relationship</b> .....	<b>8</b>
<b>4.1 General</b> .....	<b>8</b>
<b>4.2 Enquiry and feasibility</b> .....	<b>8</b>
<b>4.3 Quotation</b> .....	<b>8</b>
<b>4.4 Client-TSP agreement</b> .....	<b>8</b>
<b>4.5 Handling of project-related client information</b> .....	<b>8</b>
<b>4.6 Projecconclusion</b> .....	<b>8</b>
<b>5 Procedures in translation services</b> .....	<b>9</b>
<b>5.1 General</b> .....	<b>9</b>
<b>5.2 Managing translation projects</b> .....	<b>9</b>
<b>5.3 Preparation</b> .....	<b>9</b>
<b>5.3.1 Administrative aspects</b> .....	<b>9</b>

<b>5.3.2 Technical aspects .....</b>	<b>10</b>
<b>5.3.3 Linguistic aspects.....</b>	<b>10</b>
<b>5.4 Translation process.....</b>	<b>10</b>
<b>5.4.1 Translation.....</b>	<b>10</b>
<b>5.4.2 Checking .....</b>	<b>11</b>
<b>5.4.3 Revision .....</b>	<b>11</b>
<b>5.4.4 Review.....</b>	<b>11</b>
<b>5.4.5 Proofreading.....</b>	<b>11</b>
<b>5.4.6 Final verification .....</b>	<b>11</b>
<b>6 Added value services .....</b>	<b>11</b>
<b>Annex A (informative) Project registration details.....</b>	<b>12</b>
<b>Annex B (informative) Technical pretranslation processing.....</b>	<b>13</b>
<b>Annex C (informative) Source text analysis .....</b>	<b>14</b>
<b>AnnexD(informative) Styleguide.....</b>	<b>15</b>
<b>Annex E (informative) Non-exhaustive list of added value services .....</b>	<b>16</b>
<b>Bibliography .....</b>	<b>17</b>

## **Foreword**

This document (prEN 15038:2006) has been prepared by Technical Committee CEN/SS A07 “translation services”, the secretariat of which is held by AENOR.

This document is currently submitted to the Formal Vote.

## **Introduction**

The purpose of this European standard is to establish and define the requirements for the provision of quality services by translation service providers.

It encompasses the core translation process and all other related aspects involved in providing the service, including quality assurance and traceability.

This standard offers both translation service providers and their clients a description and definition of the entire service. At the same time it is designed to provide translation service providers with a set of procedures and requirements to meet market needs.

Conformity assessment and certification based on this standard are envisaged.

## **1 Scope**

This European Standard specifies the requirements for the translation service provider (TSP) with regard to human and technical resources, quality and project management, the contractual framework, and service procedures.

This standard does not apply to interpreting services.

## **2 Terms and Definitions**

For the purposes of this document, the following terms and definitions apply.

### **2.1 added value services**

services that can be provided by a TSP in addition to translation services

### **2.2 competence**

demonstrated ability to apply knowledge and skills [ISO 9000:2000, definition 3.9.12]

### **2.3 document**

information and its supporting medium [ISO 9000:2000, definition 3.7.2]

### **2.4 interpreting**

rendering of spoken information in the source language into the target language in oral form

### **2.5 locale**

linguistic, cultural, technical and geographical conventions of a target audience

### **2.6 proofreading**

checking of proofs before publishing

### **2.7 register**

set of properties that are characteristic of a particular type of linguistic text or speech

### **2.8 review**

examine a target text for its suitability for the agreed purpose and respect for the conventions of the domain to which it belongs and recommend corrective measures

### **2.9 reviewer**

person who reviews

### **2.10 revise**

examine a translation for its suitability for the agreed purpose, compare the source and target texts, and recommend corrective measures

### **2.11 reviser**

person who revises

### **2.12 source language**

language in which the source text is written

### **2.13 source text**

text to be translated

### **2.14. target language**

Language into which the source text is rendered

### **2.15 target text**

result of the translation process in the target language

### **2.16 text type convention**

set of rules of grammar or terminology to be observed for the type of text in question

### **2.17 translate**

render information in the source language into the target language in written form

### **2.18 translation service provider (TSP)**

person or organisation supplying translation services

### **2.19 translator**

person who translates

## **3 Basic requirements**

### **3.1 General**

Where a TSP chooses to engage a third party to carry out a translation project or any part thereof, the TSP shall retain the responsibility for ensuring that the requirements of this standard are met with respect to that project or any part thereof.

### **3.2 Human resources**

#### **3.2.1 Human resources management**

The TSP shall have a documented procedure in place for selecting people with the requisite skills and qualifications for translation projects.

Translators shall have the professional competences as specified in 3.2.2. Revisers and reviewers shall have the professional competences as specified in 3.2.3 and 3.2.4 respectively.

#### **3.2.2 Professional competences of translators**

Translators shall have at least the following competences.

- a) **Translating competence:** Translating competence comprises the ability to translate texts to the required level, i.e. in accordance with 5.4. It includes the ability to assess the problems of text comprehension and text production as well as the ability to render the

target text in accordance with the client-TSP agreement (see 4.4) and to justify the results.

- b) **Linguistic and textual competence in the source language and the target language:** Linguistic and textual competence includes the ability to understand the source language and mastery of the target language. Textual competence requires knowledge of text type conventions for as wide a range of standard-language and specialised texts as possible, and includes the ability to apply this knowledge when producing texts.
- c) **Research competence, information acquisition and processing:** Research competence includes the ability to efficiently acquire the additional linguistic and specialised knowledge necessary to understand the source text and to produce the target text. Research competence also requires experience in the use of research tools and the ability to develop suitable strategies for the efficient use of the information sources available.
- d) **Cultural competence:** Cultural competence includes the ability to make use of information on the locale, behavioural standards and value systems that characterise the source and target cultures.
- e) **Technical competence:** Technical competence comprises the abilities and skills required for the professional preparation and production of translations. This includes the ability to operate technical resources as defined in 3.3.

The above competences should be acquired through one or more of the following:

- formal higher education in translation (recognised degree);
- equivalent qualification in any other subject plus a minimum of two years of documented experience in translating;
- at least five years of documented professional experience in translating

### 3.2.3 Professional competences of revisers

Revisers shall have the competences as defined in 3.2.2, and should have translating experience in the domain under consideration.

### 3.2.4 Professional competences of reviewers

Reviewers shall be domain specialists in the target language.

### 3.2.5 Continuing professional development

The TSP shall ensure that the professional competences required by 3.2.2 are maintained and updated.

## 3.3 Technical resources

TSP shall ensure the availability of the following:

- a) Requisite equipment for the proper execution of the translation projects as well as for safe and confidential handling, storage, retrieval, archiving and disposal of documents and data.
- b) Requisite communications equipment as well as hardware and software.
- c) Access to relevant information sources and media.

### **3.4 Quality management system**

The TSP shall have a documented quality management system in place that is commensurate with the size and organisational structure of the TSP. The quality management system shall include at least the following.

- a) Statement of the quality management system objectives.
- b) Process for monitoring the quality of delivered translation services and where necessary providing after delivery correction and taking corrective action.
- c) Process for handling all information and material received from the client (see 4.5).

### **3.5 Project management**

Each translation project shall be supervised by a project manager (see 5.2) who shall be responsible for carrying out the project in accordance with the TSP's procedures and the client-TSP agreement (see 4.4).

## **4 Client-TSP relationship**

### **4.1 General**

The TSP shall have documented procedures in place for handling and analysing enquiries, determining project feasibility, preparing quotations, entering into an agreement with the client, invoicing and recording payment.

### **4.2 Enquiry and feasibility**

The TSP shall analyse the client's enquiry with regard to the service requirements. The TSP

shall determine whether all the required human and technical resources are available.

#### **4.3 Quotation**

Unless otherwise agreed with the client, the TSP shall submit a quotation to the client indicating at least price and delivery details.

#### **4.4 Client-TSP agreement**

For the provision of the service, the TSP shall have an agreement with the client. The commercial terms and service specifications under that agreement shall be recorded. The agreement can also cover the following points:

- copyright;
- liability;
- confidentiality;
- settlement of disputes;
- quality assurance.

Any and all subsequent deviations from the original agreement shall be agreed by all parties and documented.

#### **4.5 Handling of project-related client information**

The TSP shall endeavour to obtain supplementary information and clarification of ambiguities in the source text by contacting the client.

All information and material received from the client shall be handled in accordance with the provisions contained in the TSP's quality management system (see 3.4).

#### **4.6 Project conclusion**

The TSP shall have documented procedures in place for final verification, archiving, traceability, follow up and the assessment of client satisfaction.

### **5 Procedures in translation services**

#### **5.1 General**

The TSP shall ensure compliance with the client-TSP agreement from the moment it is confirmed to the end of the minimum archiving period as stated in the TSP's project

documentation.

## **5.2 Managing translation projects**

The TSP shall have documented procedures in place for handling translation projects, contact with the client during the translation process, and quality assurance to check the correctness and completeness of the service provided as well as compliance with the client-TSP agreement (see 4.4).

Project management shall include:

- monitoring and supervising the preparation process;
- assigning translators for the project;
- assigning revisers and, if applicable, reviewers;
- issuing instructions to all parties involved in the project;
- enabling and monitoring consistency in translation;
- monitoring and supervising the process timetable;
- ensuring contact is maintained with all parties involved in the process, including the client;
- giving clearance for delivery.

## **5.3 Preparation**

Preparation shall cover administrative, technical and linguistic aspects appropriate to the specific requirements of each translation project.

After receiving the source text for translation, the TSP shall check that it complies with the client-TSP agreement (see 4.4). In case of non-compliance the TSP shall contact the client for clarification.

### **5.3.1 Administrative aspects**

#### **5.3.1.1 Project registration**

The TSP shall record each accepted translation project and maintain a log throughout the duration of the project.

The record shall make it possible to identify and trace the project and to determine its status at all times (see Annex A).

#### **5.3.1.2 Project assignment**

The TSP shall assign projects to the appropriate internal and/or external resources in order to ensure that the specifications described in the client-TSP agreement (see 4.4) are met. All

assignments shall be documented.

### **5.3.2 Technical aspects**

#### **5.3.2.1 Technical resources**

The TSP shall make sure that the technical resources required for the specific project are available.

#### **5.3.2.2 Pretranslation processing**

The TSP shall carry out any necessary technical and pretranslation processing tasks in order to prepare the documents for translation.

Pretranslation processing can include technical aspects such as those included in Annex B.

### **5.3.3 Linguistic aspects**

The TSP shall make sure that information concerning any specific linguistic requirements in relation to the translation project is recorded. Such information can include requirements of compliance with a client style guide, adaptation of the translation to the agreed target group, purpose and/or final use, use of appropriate terminology, and updating of glossaries.

#### **5.3.3.1 Source text analysis**

The TSP shall ensure that the source text is analysed to anticipate possible translation problems (see Annex C).

#### **5.3.3.2 Terminology work**

Where no specific terminology is available for the project, the TSP and the client can agree on terminology work to be carried out as an added value service (see Annex E) before the translation is executed.

#### **5.3.3.3 Style guide**

In the event that the client does not provide a style guide, the TSP shall use a proprietary or other appropriate style guide which can include elements from Annex D.

## **5.4 Translation process**

#### **5.4.1 Translation**

The translator shall transfer the meaning in the source language into the target language in order to produce a text that is in accordance with the rules of the linguistic system of the target language and that meets the instructions received in the project assignment (see 5.3.1.2).

Throughout this process, the translator shall pay attention to the following:

- a) Terminology: compliance with specific domain and client terminology, or any other terminology provided, as well as terminology consistency throughout the whole translation.
- b) Grammar: syntax, spelling, punctuation, orthotypography, diacritical marks.
- c) Lexis: lexical cohesion and phraseology.
- d) Style: compliance with the proprietary or client style guide, including register and language variants.
- e) Locale: local conventions and regional standards.
- f) Formatting (see Annex D).
- g) Target group and purpose of the translation.

#### **5.4.2 Checking**

On completion of the initial translation, the translator shall check his/her own work. This process shall include checking that the meaning has been conveyed, that there are no omissions or errors and that the defined service specifications have been met. The translator shall make any necessary amendments.

#### **5.4.3 Revision**

The TSP shall ensure that the translation is revised.

The reviser (see 3.2.3) shall be a person other than the translator and have the appropriate competence in the source and target languages. The reviser shall examine the translation for its suitability for purpose. This shall include, as required by the project, comparison of the source and target texts for terminology consistency, register and style.

Taking the reviser's recommendations into account, the TSP shall implement any necessary corrective measures.

NOTE Corrective measures can include retranslation.

#### **5.4.4 Review**

If the service specifications include a review, the TSP shall ensure that the translation is reviewed. The reviewer (see 3.2.4) shall carry out a monolingual review to assess the suitability of the translation for the agreed purpose and recommend corrective measures.

NOTE The review can be accomplished by assessing the translation for register and respect for the conventions of the domain in question.

Taking the reviewer's recommendations into account, the TSP shall implement any necessary corrective measures.

#### **5.4.5 Proofreading**

If the service specifications include proofreading, the TSP shall ensure that the text is proofread.

#### **5.4.6 Final verification**

The TSP shall verify that the service provided meets the service specifications.

### **6 Added value services**

If a TSP offers any added value services, it should make every effort to apply the same level of quality to those services as to the services covered by this standard.

For an informative list of such services, see Annex E. This list is non-exhaustive.

## **Annex A**

(informative)

### **Project registration details**

Registration details can include:

- unique project identifier;
- client's name and contact person;
- client's purchase order and any ancillary agreement, including confidentiality agreement;
- TSP project team;
- commercial terms;
- date(s) of receipt of source text and any related material;
- delivery details, including volume, deadlines and delivery formats;
- source and target language(s);
- name and description of material to be translated;
- purpose and use of the translation;
- existing client or in-house terminology or other reference material to be used;
- client or TSP style guide(s);
- modifications during the course of the project;
- reference to client-TSP agreement details;
- other information with a significant impact on the project;
- client feedback;
- corrective measures taken;
- project status sheet.

## **Annex B**

(informative)

### **Technical pretranslation processing**

Technical pretranslation processing can include:

- preparation of document and/or segmentation of text for Computer Assisted Translation (CAT);
- format and font conversion;
- document alignment for CAT;
- Style sheets to be applied or created;
- Document Type Definition (DTD) files (XML, SGML) to be obtained or created;
- obtaining necessary fonts;
- suitability of the controlled language selected;
- collection and preparation of reference material (specific terminology, client's terminology, techno- didactical material, Internet links, etc.) in order to improve qualitative compliance with the service specifications.

## **Annex C**

(informative)

### **Source text analysis**

Source text analysis can include the following.

- a) Extratextual and intratextual factors (text type):
  - translation brief or client's specifications;
  - context and cotext.
  
- b) Macrostructure (intended audience of source and target texts):
  - topic;
  - genre and register;
  - text function and text type;
  - agreed text type convention;
  - superstructure (rhetorical patterns and moves);
  - non-verbal elements (illustrations, graphics, etc.).
  
- c) Microstructure (level of speech):
  - pragmatics (presuppositions, implicatures and shared knowledge);
  - grammar and syntax (grammatical cohesion, coherence, connectivity);
  - lexis and semantics (lexical cohesion, terminology and phraseology);
  - suprasegmentals (tone, rhyme and rhythm, alliteration, assonance, prosody, etc.).

## **Annex D**

(informative)

### **Style guide**

A style guide can include instructions or choices as regards:

- punctuation: spaces, full stops, commas, semicolons, colons, dashes, brackets, parentheses, question marks, exclamation marks, quotation marks, apostrophes and accents, UNICODE/ASCII codes;
- spelling: capitalisation, conventions, personal names and titles, geographical names, company and product names, brands, scientific names, numbers (fractions, ranges, Roman numerals, dates, time) and units of measure, mathematical and scientific symbols, abbreviations and acronyms, loans (foreign words and phrases), word division and compound words, hyphenation guidelines, transliteration and romanisation systems;
- formatting, type style and fonts: round, bold, italic, underlining, font choices, general symbols (e.g. ©, ®, &, %, tm, #);
- miscellaneous: lists and tables, paper size, gender-neutral language, verb tenses, footnotes, bibliographies, citations, diagrams, graphics and illustrations, translation of tags and attributes;
- adaptations: cultural words and references, forms of address, standing details (price, offers, postal address, electronic address, fax and telephone numbers, etc.), currency and metric conversions, graphic elements, other cultural items;
- in the case of software localisation, names of keyboard keys, morpho-syntactic conventions for user interface components: menus, dialogue boxes and error messages
- terminological choices, controlled languages, inappropriate wording, language-specific and client preferences;
- common errors to be avoided (e.g. false friends, cognates, language interference, register mismatches, etc.).

## **Annex E**

(informative)

### **Non-exhaustive list of added value services**

- Legalisation, notarisation, etc., according to national requirements;
- adaptation;
- rewriting;
- updating;
- localisation;
- internationalisation;
- globalisation;
- terminology data base creation and termbase management;
- transcription;
- transliteration;
- DTP,
- graphic and web design, camera-ready artwork;
- technical writing;
- language and culture consultancy;
- terminology concordance;
- translation memory alignment;
- alignment of bilingual parallel texts;
- pre- and post-editing;
- subtitling;
- voice-over;
- review and/or revision of translations from third parties;
- back-translation.

## Bibliography

- [1] ISO 1087-1:2000, Terminology work — Vocabulary — Part 1: Theory and application
- [2] ISO 1087-2:2000, Terminology work — Vocabulary — Part 2: Computer applications
- [3] ISO 9000:2005, Quality management systems — Fundamentals and vocabulary
- [4] ISO 12616:2002, Translation-oriented terminography
- [5] ISO/IEC 17000:2004, Conformity assessment — Vocabulary and general principles
- [6] ISO/IEC 17050-1:2004, Conformity assessment — Supplier's declaration of conformity — Part 1: General requirements
- [7] ISO/IEC 17050-2:2004, Conformity assessment — Supplier's declaration of conformity — Part 2: Supporting documentation
- [8] ISO/IEC GUIDE 28:2004, Conformity assessment — Guidance on a third-party certification system for products
- [9] ISO/IEC GUIDE 53:2005, Conformity assessment — Guidance on the use of an organization's quality management system in product certification
- [10] ISO/IEC GUIDE 65:1996, General requirements for bodies operating product certification systems
- [11] ISO/IEC GUIDE 67:2004, Conformity assessment — Fundamentals of product certification
- [12] ISO/IEC GUIDE 68:2002, Arrangements for the recognition and acceptance of conformity assessment results
- [13] Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works

## **ANEXO 2: Os 10 requisitos do tradutor profissional<sup>58</sup>**

O primeiro requisito do tradutor é um profundo conhecimento tanto da língua de origem como da língua de destino. Não vale a pena considerar-se um tradutor se não estiver perfeitamente familiarizado com ambas as línguas, ou se não possuir um vocabulário equivalente ao de um falante dessas línguas com formação universitária.

O segundo, um profundo conhecimento de ambas as culturas. Uma língua é um fenómeno vivo. Não existe de forma independente da cultura em que é que falada ou escrita. Comunica não apenas nomes de objetos e diferentes tipos de ações, mas também sentimentos, atitudes, crenças e por aí adiante. Para estar perfeitamente familiarizado com a língua, o tradutor tem de estar familiarizado com a cultura na qual a língua é utilizada, com as pessoas que a utilizam, os seus hábitos, crenças e tudo o que existe em torno de uma cultura.

Terceiro, o tradutor tem de acompanhar o crescimento e a mudança da língua e estar atualizado em todas as suas variações e neologismos. As línguas estão em constante mutação e as palavras adquirem significados diferentes de ano para ano. Há trinta anos a palavra inglesa *gay* significava simplesmente “alegre”. Agora é utilizada para definir um segmento da sociedade.

Quarto, tem que se distinguir a língua da qual se traduz da língua para a qual se traduz. De um modo geral, traduz-se de outra língua para a língua nativa. Isso deve-se ao facto de estarmos mais familiarizados com a nossa própria língua do que com a outra, apesar dos anos de estudo e experiência que possamos ter da língua adquirida. As exceções à regra são as pessoas que tenham vivido em mais do que uma cultura e falado regularmente mais do que uma língua. Essas pessoas podem traduzir para ambos os lados. Porém, são raros os casos de indivíduos dotados que adquiriram o nível linguístico da outra língua que lhes permite traduzir também para essa língua. Perante isto, devemos aceitar o facto de que a capacidade do tradutor de escrever e falar de forma fluída na língua de destino (ou seja, a língua nativa) não implica necessariamente a capacidade de escrever prosa excelente ou de grandes discursos na língua de partida (ou seja,

---

<sup>58</sup> Schreiber Translations, Inc. “Ten Requisites for Professional Translators”. (Tradução por Fernando Brum). Texto original disponível em: <http://www.schreibernet.com/for-translators/handbook/translator-requisites.htm>

a língua da qual se traduz). Não é preciso saber falar e escrever bem na língua da qual se traduz, no entanto, espera-se de um bom tradutor que escreva e fale bem na língua nativa.

Quinto, o tradutor profissional tem de ser capaz de traduzir em mais do que uma área do conhecimento. A maioria dos tradutores profissionais é solicitada para traduzir em diversas áreas. Não é difícil encontrar tradutores que incluam nos seus serviços cerca de vinte áreas de conhecimento, áreas como política, economia, direito, medicina, comunicações, por aí adiante. É óbvio que seria difícil encontrar um tradutor que fosse também um economista, um advogado, um médico e um engenheiro. Uma pessoa assim provavelmente nem existe. Um tradutor não tem que ser um advogado para traduzir documentos jurídicos. O tradutor profissional pode ser capaz de adquirir conhecimentos e vocabulário suficientes para realizar uma tradução exata e bem redigida nessas áreas específicas. Isso não é tarefa difícil, uma vez que a maioria dos campos técnicos utiliza um conjunto de termos bem definidos, que se repetem, e com os quais o tradutor se familiariza facilmente à medida que traduz. A curiosidade natural do tradutor e o seu interesse por aumentar o seu vocabulário em diversos campos técnicos pode constituir uma vantagem.

Sexto, o tradutor deve ter facilidade no registo escrito e no oral (dependendo de utilizar o método de redação, fala ou ditado) e facilidade de articulação rápida e exata tanto na oralidade como na escrita. Tal como um repórter, um tradutor tem de ser capaz de transmitir ideias em tempo real de forma bastante perceptível.

Sétimo, o tradutor profissional tem de desenvolver uma boa velocidade de tradução. Existem duas razões para tal: a primeira, a maioria dos clientes espera até ao último minuto para adjudicar uma tradução. Como resultado, colocam ao tradutor ou agência de tradução questões típicas como "Qual é o melhor prazo que nos pode dar para esta tradução?". O tradutor profissional tem de estar preparado para aceitar trabalhos com prazos apertados, sob risco de não receber mais trabalhos desse cliente. A segunda razão é que normalmente a tradução é paga à palavra. Quanto mais palavras traduzir por hora, maior será o rendimento do tradutor. Traduzir apenas 50 palavras por hora não garante a subsistência do tradutor. Um ritmo bom de tradução é a partir de 250 palavras por hora, podendo chegar a mil palavras por hora, no caso

de utilizar um processador de texto, e cerca de 3000 palavras por hora utilizando o método de ditado. Os tradutores de grandes volumes serão os mais bem-sucedidos.

Oitavo, o tradutor tem de desenvolver aptidões de pesquisa e ser capaz de obter fontes de referência que são essenciais para realizar tradução de alta qualidade. Sem essas fontes, nem o melhor dos tradutores é capaz de lidar com muitos assuntos em campos não relacionados. Os tradutores dedicados são aqueles que estão constantemente a pesquisar novas fontes de referência, desenvolvendo ao longo do tempo uma base de dados que pode ser utilizada no seu trabalho.

Nono, o tradutor atual tem de conhecer o hardware, software, fax, modem, a Internet e os últimos desenvolvimentos na área da multimédia. A tradução tornou-se totalmente dependente das ferramentas eletrónicas. Já lá vão os dias da escrita à mão, da máquina de escrever e de todos os outros meios de comunicação “pré-históricos”. Quanto mais uma pessoa se envolve na tradução, mais contactos tem com os mais recentes desenvolvimentos tecnológicos.

Décimo, o tradutor que pretenda estar ocupado numa base regular com trabalhos da tradução tem de ter consciência que existe maior procura nalgumas línguas do que noutras. Por exemplo, existe uma grande procura de línguas como japonês, alemão, espanhol, francês, chinês, árabe, russo e italiano mas já não existe tanta procura para línguas como búlgaro, checo ou farsi. Se a língua nativa do tradutor for uma destas últimas é aconselhável que também se especialize numa língua do primeiro grupo ou que pondere seriamente se existe procura suficiente para a sua língua que justifique o esforço.

**ANEXO 3:****Guião original do exercício elaborado pelos *fansubbers* e legendador**

## Excerto 1

Marlene: The Lifestream. That's what we call the river of life that circles our planet, giving life to the world and everything in it.

The Shin-Ra Electric Power Company discovered a way to use the Lifestream as an energy source. Because of Shin-Ra's energy, we were able to live very comfortable lives. But wasn't that because we were taking away from the planet's life? A lot of people thought so.

Shin-Ra used their power to stop anybody who got in their way. Shin-Ra had a special group of warriors called "SOLDIER". And all of the SOLDIERS had Jenova Cells put inside of them. Jenova was a calamity that fell from the sky a long, long time ago ... and tried to destroy the planet.

Anyway, there was one SOLDIER named Sephiroth, who was better than the rest. But when he found out about the terrible experiments that made him he began to hate Shin-Ra. And then, over time, he began to hate everything. ShinRa and the people against them. Sephiroth, who hated the Planet so much that he wanted to make it go away. And the people who tried to stop him.

There were a lot of battles. For every battle, there was more sadness; someone I love went back to the Lifestream too. And then, it came -- the chosen day. In the end, the planet itself had to make the battles stop for good. The planet used the Lifestream as a weapon, and when it burst out of the earth ... all the fighting, all the grief and sadness ... everything was washed away.

"Sadness was the price to see it end." It's been two years since they told me that.

## Excerto 2 (2,40)

[Scene switches to Rufus and Kadaj on top of a building that looks to be under construction. They can see the city below him.]

Rufus: Say, Kadaj, I've got a question for you.

Kadaj: And I've got an answer.

Rufus: You said you needed 'Jenova Cells' in order to be whole again, what did you mean by that?

Kadaj: Him. He's coming back.

[A picture of Sephiroth from the Nibelheim incident appears on the screen.]

Rufus: Sephiroth ... the nightmare.

Kadaj: So they say.

Rufus: You mean...

Kadaj: I've never known Sephiroth. I just sense him there; it's unbearable to think Mother might want Sephiroth over me!

[A picture of Jenova in the Nibelheim Reactor is shown.]

Rufus: Poor little remnant.

Kadaj: It doesn't matter who she picks, you'll all meet the same end!

Mother came to this Planet after a long journey to rid the cosmos of fools like you!

[A picture of Meteor falling toward the planet is shown.]

Kadaj: But, you know as well as I do that nothing's changed since she got here. I have to change it to make her happy! If mother willed I would do anything.

[A picture of the devastated Midgar is shown.]

Rufus: Heh. The nightmare returns.

Kadaj: As long as you exist, the nightmares will come again and again.

[A picture of the Lifestream appears.]

Rufus: The Lifestream courses through our Planet back and forth across the borders of life and death. If that cycle is the very truth of life then history, too, will inevitably repeat itself.

[A picture of Midgar with the Sister Ray appears on the screen.]

Rufus: So go on -- bring your Jenovas and your Sephiroths. It won't matter. We'll do as life dictates and stop you every single time.

[A picture of Reno escaping Northern Cave in the helicopter from the beginning of the movie is shown.]

Kadaj: Please, sir, is that your excuse for going after Mother yourself? You don't seem all that sorry.

[Scene switches back to Rufus and Kadaj on top of the building.]

Rufus: Sorry? Why, I've never had this much fun.

[Kadaj's arm begins to glow and he looks toward Rufus.]

Kadaj: Good. Then let's put an end ... to all of this.

Excerto 3 (5,07)

[Kadaj launches the blue energy around his hand at Cloud. The two begin a fierce battle over the ruins of Midgar.]

[As they battle, Cid's Sierra comes flying in behind them.]

Yuffie: Cloud! I brought the Materia!

[The ship shakes]

Yuffie: Whoa! Hey, watch it!

Barret: Yo, Cid, park this junk!

Cid: Shut up. You want off, then jump. Get off my back.

Vincent: He can handle this alone.

Yuffie: Huh?!

Vincent: Kadaj is a remnant of Sephiroth. Think of him as sort of a larva form.

Yuffie: Larva?! You mean he's an insect?!

Cait Sith: Lassie, shut your mouth!

Cid: So the bug's gonna become Sephiroth?

Tifa: Vincent, does Cloud know about Kadaj?

Vincent: One would think.

Tifa: Then you're right, it's his fight now.

Yuffie: What?! I don't get it! Why can't we help out?!

Cid: This is man talk.

Yuffie: Sexist! Sexist!

Cait Sith: Shut your gob, lassie!

Barret: Men don't get it either.

Tifa: Two years ago ... think of the strength we all had when we fought that last battle.

[Scene switches to Cloud and Kadaj battling, but Tifa still continuing.]

Tifa: It's only been a couple of years, but already that feeling is gone. For Cloud, I think he's found it again.

[Scene switches back to the group on the Sierra.]

Barret: Pssh. He's got ten minutes.

Yuffie: That Cloud is a royal pain in the ass, like always.

Tifa: Cloud is Cloud.

**ANEXO 4:**  
**Legendas produzidas pelos *fansubbers***

- 1  
00:00:13,620 --> 00:00:19,410  
Lifestream. É o que chamamos ao rio da vida que circula no nosso planeta,
- 2  
00:00:19,410 --> 00:00:22,580  
dando vida ao planeta e a tudo o que o habita.
- 3  
00:00:25,990 --> 00:00:32,360  
A Companhia Elétrica Shinra descobriu uma forma de usar o Lifestream como fonte de energia.
- 4  
00:00:34,440 --> 00:00:39,860  
Graças à energia da Shinra, as nossas vidas têm sido confortáveis.
- 5  
00:00:39,860 --> 00:00:43,630  
Mas não terá sido por estarmos a roubar a vida do planeta?
- 6  
00:00:44,140 --> 00:00:46,500  
Muitas pessoas pensaram o mesmo.
- 7  
00:00:48,410 --> 00:00:54,330  
Shinra usou os seus poderes para tentar parar aqueles que a opunham.
- 8  
00:00:55,760 --> 00:00:59,390  
Shinra tinha um grupo especial de guerreiros chamado SOLDIER
- 9  
00:00:59,390 --> 00:01:03,220  
e a todos foram-lhes implantadas células de Jenova.
- 10  
00:01:03,220 --> 00:01:11,880  
Jenova foi uma calamidade que caiu do céu há muito tempo atrás que tentou destruir o planeta.
- 11  
00:01:13,240 --> 00:01:18,760  
Seja como for, havia um SOLDIER chamado Sephiroth, que era melhor que todos...
- 12  
00:01:19,470 --> 00:01:26,540  
Mas quando ele descobriu as terríveis experiências que o criaram, ele passou a detestar a Shinra.
- 13  
00:01:26,880 --> 00:01:32,560

E depois, eventualmente, começou a detestar tudo.

14

00:01:34,780 --> 00:01:38,180  
Shinra e as pessoas contra eles.

15

00:01:38,180 --> 00:01:47,000  
Sephiroth, que detestava tanto o planeta que queria destruí-lo e as pessoas que o tentaram deter.

16

00:01:48,620 --> 00:01:51,660  
Travaram-se muitas batalhas.

17

00:01:53,400 --> 00:01:58,200  
Cada batalha trazia mais tristeza.

18

00:01:59,210 --> 00:02:02,670  
Uma pessoa que eu gosto também voltou para o Lifestream.

19

00:02:04,900 --> 00:02:10,260  
E depois chegou o dia escolhido.

20

00:02:10,260 --> 00:02:15,940  
No final, teve de ser o próprio planeta a acabar com as lutas de vez.

21

00:02:15,940 --> 00:02:22,300  
O planeta usou o Lifestream como arma e quando aquilo irrompeu da terra,

22

00:02:22,300 --> 00:02:30,170  
todas as lutas, toda a dor e tristeza, tudo desapareceu.

23

00:02:33,210 --> 00:02:36,910  
"A tristeza foi o preço para acabar com isto."

24

00:02:37,340 --> 00:02:40,200  
Passaram dois anos desde que me contaram aquilo.

25

00:02:42,860 --> 00:02:47,420  
Kadaj, tenho uma pergunta para ti.

26

00:02:48,010 --> 00:02:50,010  
E eu uma resposta.

27

00:02:51,290 --> 00:02:56,090

Disseste que precisavas de células de Jenova para poderes ficar completo novamente.

28

00:02:56,620 --> 00:02:58,740

O que querias dizer com isso?

29

00:03:00,380 --> 00:03:04,020

Ele... Ele está a voltar.

30

00:03:04,660 --> 00:03:09,400

Sephiroth, o pesadelo.

31

00:03:09,400 --> 00:03:10,980

É o que dizem.

32

00:03:10,980 --> 00:03:12,550

Queres dizer...

33

00:03:12,550 --> 00:03:19,040

Nunca conheci o Sephiroth, apenas o sinto ali.

34

00:03:19,040 --> 00:03:25,810

É angustiante saber que a Mãe é capaz de preferir o Sephiroth a...

35

00:03:26,120 --> 00:03:28,850

Pobre remnant.

36

00:03:28,850 --> 00:03:32,950

Não importa quem ela escolhe, o vosso fim será o mesmo!

37

00:03:32,950 --> 00:03:40,060

A Mãe veio a este planeta após uma longa jornada para livrar o cosmos de imbecis como vocês.

38

00:03:41,140 --> 00:03:48,390

Mas, sabe tão bem como eu que nada mudou desde que ela chegou aqui.

39

00:03:48,390 --> 00:03:51,740

Tenho de mudar isso para fazê-la feliz!

40

00:03:52,140 --> 00:03:57,160

Se a Mãe o desejasse, eu faria qualquer coisa.

41

00:03:59,040 --> 00:04:01,570  
O pesadelo está de volta.

42  
00:04:01,570 --> 00:04:07,510  
Enquanto vocês existirem, os pesadelos virão outra e outra vez.

43  
00:04:08,980 --> 00:04:16,570  
O Lifestream atravessa o nosso planeta, de trás para a frente nos limites da vida e da morte.

44  
00:04:17,490 --> 00:04:24,280  
Se esse ciclo é a derradeira verdade da vida, então a história também se repetirá.

45  
00:04:24,700 --> 00:04:31,300  
Força, tragam as vossas Jenovas e os vossos Sephiroths. Não importa.

46  
00:04:31,300 --> 00:04:36,820  
Faremos como a vida ditar e parar-vos sempre.

47  
00:04:38,580 --> 00:04:44,360  
Por favor, senhor, é essa a sua desculpa para ir atrás da Mãe?

48  
00:04:45,030 --> 00:04:47,530  
Não parece assim tão arrependido.

49  
00:04:47,930 --> 00:04:53,660  
Arrependido? Nunca me diverti tanto.

50  
00:04:58,040 --> 00:05:01,890  
Ainda bem, então vamos pôr um ponto final...

51  
00:05:01,890 --> 00:05:03,750  
...em tudo isto.

52  
00:05:08,940 --> 00:05:11,860  
Cloud! Trouxe-te Materia!

53  
00:05:11,860 --> 00:05:14,070  
Ei, cuidado!

54  
00:05:14,070 --> 00:05:15,650  
Cid, estaciona esta sucata!

55

00:05:15,650 --&gt; 00:05:18,840

Calem-se. Se querem sair, saltem. Não me chateiem.

56

00:05:18,840 --&gt; 00:05:20,540

Ele aguenta-se bem sozinho.

57

00:05:22,780 --&gt; 00:05:28,410

O Kadaj é um Remnant (resto) do Sephiroth. Vejam-no como se fosse uma larva.

58

00:05:28,410 --&gt; 00:05:31,040

Larva?! Queres dizer que ele é um bicho?!

59

00:05:31,040 --&gt; 00:05:32,460

Cala-te, rapariga!

60

00:05:32,460 --&gt; 00:05:35,020

Então o gajo vai tornar-se no Sephiroth?

61

00:05:35,020 --&gt; 00:05:39,020

Vincent, o Cloud sabe sobre o Kadaj?

62

00:05:39,970 --&gt; 00:05:41,260

Presumo que sim.

63

00:05:41,260 --&gt; 00:05:46,270

Então tens razão, esta luta é dele.

64

00:05:46,270 --&gt; 00:05:49,100

O quê?! Não percebo! Porque é que não podemos ajudar?!

65

00:05:49,370 --&gt; 00:05:50,540

Isto são assuntos de homens.

66

00:05:50,540 --&gt; 00:05:54,560

- Machista, machista!

- Caramba, cala-te, rapariga!

67

00:05:54,900 --&gt; 00:05:56,850

Os homens também não percebem.

68

00:05:56,850 --&gt; 00:06:03,290

Há dois anos, lembrem-se da força que tínhamos quando lutámos na última batalha.

69

00:06:03,750 --> 00:06:08,460

Passaram-se poucos anos, mas aquela sensação desapareceu.

70

00:06:08,460 --> 00:06:12,160

Mas acho que o Cloud voltou a encontrá-la.

71

00:06:13,540 --> 00:06:15,120

Dou-lhe dez minutos.

72

00:06:15,120 --> 00:06:18,620

O Cloud é um chatinho de primeira, como sempre.

73

00:06:19,410 --> 00:06:21,060

O Cloud é o Cloud.

**ANEXO 5:**  
**Legendas produzidas pelo legendador**

- 1  
00:00:14,000 --> 00:00:15,360  
Lifestream.
- 2  
00:00:15,560 --> 00:00:19,000  
É o que chamamos ao rio da vida  
que rodeia o nosso planeta,
- 3  
00:00:19,200 --> 00:00:22,560  
dando vida ao mundo  
e a tudo o que nele existe.
- 4  
00:00:26,200 --> 00:00:28,320  
A Companhia  
de Eletricidade Shin-Ra
- 5  
00:00:28,520 --> 00:00:32,400  
descobriu uma forma de usar  
o Lifestream como fonte de energia.
- 6  
00:00:34,520 --> 00:00:39,040  
Graças à energia de Shin-Ra  
a nossa vida era bastante confortável.
- 7  
00:00:39,960 --> 00:00:43,200  
Mas não seria porque estávamos  
a tirar a vida do planeta?
- 8  
00:00:44,240 --> 00:00:46,280  
Muitos pensavam que sim.
- 9  
00:00:48,680 --> 00:00:53,640  
Shin-Ra usava essa energia para deter  
quem se pusesse no seu caminho.
- 10  
00:00:56,080 --> 00:00:59,280  
Shin-Ra tinha um grupo especial  
de guerreiros chamados "SOLDIER".
- 11  
00:00:59,600 --> 00:01:03,120  
E todos os SOLDIER tinham  
dentro de si células Jenova.
- 12  
00:01:03,680 --> 00:01:08,560  
Jenova foi uma calamidade que caiu

do céu há muito, muito tempo

13

00:01:09,160 --> 00:01:11,960  
e tentou destruir o planeta.

14

00:01:13,600 --> 00:01:18,160  
Havia um SOLDIER chamado Sephiroth,  
que era melhor do que os demais.

15

00:01:19,720 --> 00:01:22,960  
Mas ao descobrir as terríveis  
experiências que o tinham originado,

16

00:01:24,320 --> 00:01:26,320  
começou a odiar Shin-Ra.

17

00:01:27,120 --> 00:01:29,560  
E depois, com o passar do tempo,

18

00:01:30,000 --> 00:01:32,400  
começou a odiar tudo.

19

00:01:35,000 --> 00:01:37,880  
Shin-Ra e as pessoas  
que estavam contra eles.

20

00:01:38,600 --> 00:01:43,360  
Sephiroth, que odiava tanto o Planeta  
que só desejava fazê-lo desaparecer.

21

00:01:44,600 --> 00:01:47,360  
E as pessoas que tentaram detê-lo.

22

00:01:49,160 --> 00:01:51,360  
Houve muitas batalhas.

23

00:01:53,720 --> 00:01:57,480  
Cada batalha travada,  
fazia crescer a tristeza;

24

00:01:59,520 --> 00:02:02,720  
alguém que me era querido  
também voltou para o Lifestream.

25

00:02:05,360 --> 00:02:07,720

E então, chegou...

26

00:02:08,440 --> 00:02:10,480  
o dia escolhido.

27

00:02:10,720 --> 00:02:15,560  
Por fim, o planeta teve de pôr termo  
às batalhas definitivamente.

28

00:02:16,360 --> 00:02:19,040  
O planeta usou o Lifestream  
como arma,

29

00:02:19,760 --> 00:02:21,960  
e quando o fizeram explodir  
da Terra...

30

00:02:22,360 --> 00:02:26,080  
todas as batalhas,  
todo o sofrimento e tristeza

31

00:02:26,880 --> 00:02:29,640  
tudo se dissipou.

32

00:02:33,520 --> 00:02:36,520  
"A tristeza era o preço a pagar  
para que isto chegasse ao fim."

33

00:02:37,560 --> 00:02:40,000  
Passaram dois anos  
desde que eles me disseram isso.

34

00:02:40,680 --> 00:02:42,520  
Excerto 2

35

00:02:43,360 --> 00:02:47,000  
Kadaj,  
quero fazer-te uma pergunta.

36

00:02:48,200 --> 00:02:50,120  
Eu tenho uma resposta.

37

00:02:51,600 --> 00:02:55,680  
Disseste que precisavas de células  
Jenova para ficares de novo completo.

38

00:02:56,880 --> 00:02:58,560  
O que querias dizer com isso?

39

00:03:00,480 --> 00:03:01,920  
Ele...

40

00:03:02,440 --> 00:03:04,360  
vai regressar.

41

00:03:05,000 --> 00:03:06,720  
Sephiroth...

42

00:03:07,640 --> 00:03:09,320  
o pesadelo.

43

00:03:09,560 --> 00:03:11,880  
- Dizem que sim.  
- Tu não...

44

00:03:12,760 --> 00:03:14,840  
Não conheço Sephiroth.

45

00:03:15,560 --> 00:03:18,160  
Eu... sinto a presença dele.

46

00:03:19,920 --> 00:03:22,160  
É insuportável...

47

00:03:22,520 --> 00:03:25,640  
pensar que a mãe pode gostar  
mais do Sephiroth do que de mim.

48

00:03:26,360 --> 00:03:28,440  
Pobre enjeitado.

49

00:03:29,080 --> 00:03:32,480  
Não importa quem ela prefere,  
terão todos o mesmo fim.

50

00:03:33,080 --> 00:03:36,000  
A mãe chegou a este planeta  
depois de uma longa viagem.

51

00:03:36,960 --> 00:03:39,920

Para livrar o cosmo  
de idiotas como tu.

52  
00:03:41,360 --> 00:03:44,600  
Mas sabes tão bem como eu

53  
00:03:45,680 --> 00:03:48,160  
que nada mudou  
desde que ela aqui chegou.

54  
00:03:48,880 --> 00:03:51,640  
Tenho de ser eu a mudar  
para a fazer feliz.

55  
00:03:52,400 --> 00:03:56,840  
Se a mãe quisesse  
eu faria o que fosse preciso.

56  
00:03:59,120 --> 00:04:01,720  
O pesadelo está de volta.

57  
00:04:01,880 --> 00:04:03,960  
Desde que tu existas

58  
00:04:04,120 --> 00:04:07,360  
os pesadelos  
vão continuar a surgir.

59  
00:04:09,200 --> 00:04:11,960  
O Lifestream  
atravessa o nosso planeta

60  
00:04:12,960 --> 00:04:16,480  
cruzando as fronteiras  
da vida e da morte.

61  
00:04:17,800 --> 00:04:20,640  
Se esse ciclo é a verdade da vida

62  
00:04:20,920 --> 00:04:24,200  
então também a história  
se repetirá inevitavelmente.

63  
00:04:25,080 --> 00:04:29,160  
Por isso, venham Jenovas  
e Sephiroths.

64

00:04:29,680 --> 00:04:31,600

Não importa.

65

00:04:31,760 --> 00:04:36,680

Faremos o que a vida nos ditar e  
havemos de deter-vos todas as vezes.

66

00:04:38,840 --> 00:04:43,880

Por favor, é essa a sua desculpa  
para ir pessoalmente atrás da mãe?

67

00:04:45,080 --> 00:04:47,520

Não parece assim tão arrependido.

68

00:04:48,040 --> 00:04:49,840

Arrependido?

69

00:04:50,520 --> 00:04:53,520

Ora, nunca me diverti tanto.

70

00:04:58,320 --> 00:04:59,880

Ótimo.

71

00:05:00,120 --> 00:05:03,440

Então vamos pôr um fim  
a tudo isto.

72

--> SARA,  
bom trabalho!

**ANEXO 6:  
Parâmetros FOX**



**FOX INTERNATIONAL ENTERTAINMENT CHANNEL ESPAÑA, S.L.**

**PARÂMETROS PARA LEGENDAGEM  
COM NOVO ACORDO ORTOGRÁFICO**

**ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS**

---

- máximo de **36 caracteres** por linha (line width – **5400**)
- intervalo entre legendas: **4 frames**
- tempo mínimo de legenda: **01:00**
- tempo máximo de legenda: **06:00**
- a legenda 0 deverá ter a identificação do programa, com título, número de episódio e uma duração de 8 *frames*:

**MODERN FAMILY 108 de 00:00:00:00 a 00:00:00:08**

- Tamanho, cor e tipo de letra: **HELVETICA 23, a negrito (como não existe no SPOT, utilizar a que está selecionada por Default - Arial)**, sempre a **branco**. Contudo, também se poderá usar amarelo sempre que seja necessário marcar a diferença entre ficção e realidade

- Tipo de ficheiro: **.pac**
- Gravar ficheiro com o nome como surge no vídeo, exemplo:

### **DV014322-POR Bones-521.pac**

- Títulos e subtítulos: **NUNCA TRADUZIR**, salvo quando indicado pela Fox. E quando o título for igual em português, não legendar.

## **LEGENDAS**

---

- Sempre centradas. Nunca dividir palavras e nem elementos nominais e/ou verbais.
- A entrada e saída das legendas deverá ser sincronizada o mais possível com as falas, em uma ou duas linhas, e sempre com tempo de leitura.
- Sempre que for uma legenda de uma linha, deverá vir sempre na parte inferior da imagem (nunca subir a legenda).
- Numa legenda de duas linhas, as duas linhas deverão ser praticamente uniformes, tendo sempre em conta as normas de cortes e divisão de legendas.
- As legendas em diálogo devem ter hífen nas duas linhas, **com espaço** (NUNCA deixar a fala colada ao travessão de fala):

**- Sai daqui e não voltes!**

**- Não saio!**

Quando o diálogo continua numa outra legenda e a primeira frase é a continuação da legenda anterior, só tem hífen a segunda fala:

**por isso, trouxe-te este.**

**- Obrigado.**

---

---

FOX INTERNATIONAL ENTERTAINMENT CHANNEL ESPAÑA, S.L.

C/Orense, 34, 2ª planta  
Edificio Iberia Mart II, 28020, Madrid  
CIF: B82762980

PH\_ +34.91.702.26.90 Ext. 1058 / F\_ +34.91.770.14.58

Soc. Unipers., Inscrita Registro Mercantil Madrid, Tomo 15.876, Libro 0, Folio 211, Sección 8ª, Hoja M- 268214

**ANEXO7:  
Parâmetros AXN**

# **AXN/AXN-SET/AXN-BLACK**

## **NORMAS GERAIS LEGENDAGEM**

Antes de dar início a qualquer trabalho, devem os tradutores verificar no legendador se o mesmo está de acordo com as normas do cliente.

### **Parâmetros:**

- **5000** (line width – **35 caracteres** por linha, incluindo espaços)
- **25 frames** (PAL)
- Font 2
- As legendas não podem ter mais do que **2 linhas**
- **Intervalo entre legendas é de 4 frames**
- **legenda 0** ou (1 no SPOT), se o *time code* assim o permitir.

<b>HOUSE NUMBER PRT - EP. ou PARTE</b> (no caso de ser um filme) <b>TITULO ORIGINAL</b>
--

- Gravar o ficheiro com o **HOUSE NUMBER** que as gestoras fornecem.
- **LEVANTAR AS LEGENDAS**: sempre que as mesmas se sobreponham a oráculos, créditos... Não se podem colocar BARRAS.

- Todos os trabalhos legendados na totalidade deverão ser assinados:  
**Tradução e Legendagem**

**Nome do tradutor / DIALECTUS**

- Guardar o ficheiro no **formato PAC e STL.**
- No ficheiro STL, guardar em formato teletexto em vez do Open subtitling  
TOOLS-OPTIONS-FILES-FILE TYPES-EBU FILES E SELECIONAR  
**TELETEXT 1/ ENSURE COMPATIBILITY.../ DOUBLE HEIGHT TEXT**

**IMPORTANTE:** *(como o ficheiro para este cliente é o STL)*

**- NÃO SE EFETUAM ITÁLICOS.**

**- Não colocar nenhum tipo de símbolo tais como: («», #, “”), SÓ A PONTUAÇÃO.**

**- NÃO SE FAZ RECUT**

#### **Contagem do tempo**

A contagem do tempo inicia-se no primeiro frame da imagem do vídeo e termina no último frame da imagem do mesmo.

De notar que há canais que iniciam a contagem do tempo ao minuto dois (2) e que há programas que contêm negros pelo meio. Tais cortes (negros) têm de ser descontados.

**ANEXO 8:**  
**Parâmetros SIC Generalista**

# **SIC**

## **(GENERALISTA)**

### **NORMAS GERAIS LEGENDAGEM**

Antes de dar início a qualquer trabalho devem os tradutores verificar no legendador, se o mesmo está de acordo com as normas do cliente.

#### **Parâmetro de caracteres**

- **5200** (line width – **38 caracteres** por linha incluindo espaços)
- **25 frames** (PAL)

#### **Tempo de Duração das legendas OBRIGATÓRIO:**

- Duração **mínima** da legenda – **1:05 (30 frames)**
- Duração **máxima** da legenda – **6:05 (exceto programas musicais)**
- **Intervalo mínimo** entre legendas – **5 frames**

#### **Legenda zero**

- **Legenda zero 0** (ou **1** no **SPOT**) - **Duração: 00:08**  
Marcar o tempo manualmente no programa - 00:00:00:00 - 00:08 - 00:00:00:08

- **Deve sempre conter as indicações:**
- **Story: (nº da betacam)**
- **Título original do filme, programa ou série.**

No caso das séries deve constar o ano de produção e o nº do episódio (por exemplo: UGLY BETTY 301 – em que o 3 corresponde ao terceiro ano de produção, ou terceira série e 01 corresponde ao 1º episódio da terceira série).

**STORY: D378934/64**

**UGLY BETTY 301**

- Gravar o ficheiro com o **HOUSE NUMBER** que a **gestora fornece**.

### **Número de linhas**

- **Diálogos – 2 linhas**
- **Oráculos –** podem ter mais linhas (a ser discutido caso a caso)

### **Tipo de Letra**

- **Arial 30** - Diálogos
- **Arial 27** (**Legendas para alterar a fonte**) - **Oráculos, títulos de filmes, séries, etc, tradução de letreiros, mensagens, separadores...**  
Nas longas-metragens e só - indicação de **Produção, Realização, Argumento.**

### **Barras**

- Apenas se usa **Boxed Outline;** quando houver lugar ao seu uso, o ficheiro deverá ser acompanhado de uma mensagem em que sejam indicados os números das legendas em que o seu uso ocorre; **NUNCA** são usadas **durante os genéricos das séries**, programas ou filmes, para tapar os mesmos. Nesses casos, as **legendas deverão ser subidas**, deixando à vista os nomes dos intervenientes.

### **Localização das Legendas**

- **Diálogos –** centrada, na parte inferior do ecrã; no caso de programas com diálogos durante o genérico, as legendas deverão ser subidas de modo a não taparem o mesmo.
- **Canções –** à esquerda, na parte inferior do ecrã: **NUNCA** em itálico.

### **Uso de maiúsculas**

- Títulos e subtítulos dos programas, títulos dos episódios (**fonte - Arial 27**)
- Letreiros, títulos de jornais ou revistas (**fonte - Arial 27**)

### **Uso de travessões**

. sempre dois nos diálogos, exceto se a linha de cima começar com minúscula, indicando assim tratar-se de continuação da frase anterior.

### Formas de tratamento

. devem manter sempre a original (Mr. Mrs, etc)

### Aspas (citações)

. “o seu uso servirá para identificar extratos de textos lidos (carta, poema...) citações ou discurso direto. Todas as legendas relacionadas deverão ser marcadas com a colocação de aspas no início, passando as aspas para o fim da legenda no caso de se tratar da última legenda da citação.”

### Uso de itálicos

- Com narrador
- **NUNCA** devem ser usados no caso de personagens que, embora não estando em campo, não sejam o narrador
  
- Usa-se em todos os outros casos correntes na legendagem:
  - vozes que se ouvem através de telefones, altifalantes, computadores, megafones, rádios, televisores e monólogos interiores
  
  - palavras estrangeiras
  
  - palavras enfáticas
  
  - sonhos e flashbacks

### Oráculos

- Podem ser compostos por maiúsculas (nome do entrevistado, por ex.) e minúsculas (cargo do entrevistado, por ex.); **fonte - Arial 27**
- Os locais podem ser escritos com maiúsculas ou minúsculas consoante a imagem; **fonte - Arial 27**

## Legendagem

- Saída da legenda ao plano sempre que possível, mas sem afetar o tempo de leitura.
- Uma legenda **NUNCA** deve aparecer sobreposta a uma cena que não diga respeito, a não ser nos casos em que o áudio de uma cena entre ou saia fora da cena a que diz respeito.
- No caso de programas com cenas faladas noutras línguas, legendadas na língua original, as legendas da tradução devem acompanhar a entrada e a saída das originais (o acerto é feito manualmente, ao frame); nesses casos dever-se-á usar barras **Boxed Outline**.
- **Todos os trabalhos legendados na totalidade deverão ser assinados: Tradução e Legendagem**

### Nome do tradutor / DIALECTUS

- Os trabalhos de sonorização com segmentos legendados deverão igualmente ser assinados.
- Guardar sempre o ficheiro no **formato PAC**.

### Programas com negros

. Sempre que um programa apresentar no original negros com mais de 3 segundos, o tradutor deverá enviar, juntamente com o ficheiro de legendas uma lista dos tempos de entrada e de saída desses negros.

### NOTA SIGLAS:

- a) sempre que haja referência a siglas de agências norte-americanas nas séries/filmes, estas **NÃO DEVERÃO** ser traduzidas.

## DOCUMENTÁRIOS

As indicações Son e Leg referem-se a Sonorização e Legendagem.

Os narradores são sonorizados e os vivos legendados.

Em relação a títulos e subtítulos, a sua tradução é da responsabilidade do tradutor, mas, apenas nos casos de programas das séries BBC Vida Selvagem e Nosso Mundo.

A tradutora que efetuar o episódio 1 de cada série deve informar a gestora do canal, para que a mesma possa informar as demais tradutoras, o mesmo se aplica no caso de a série ter genérico.

Há casos de programas apenas sonorizados, a gestora fornecerá esta indicação ao tradutor.

Sempre que os prazos o permitam, as séries devem ser entregues a um único tradutor.

Os títulos e subtítulos são legendados SEMPRE que aparecem na imagem.

Legendar o nome do tradutor/empresa no ficheiro das legendas.

### NOTAS SOBRE TRADUÇÃO:

- Nos documentários sobre vida selvagem não se pode fazer tradução literal, utilizando vocábulos que remetam para o ser humano nem fazer analogias. Deve ser utilizado vocabulário e termos adequados ao contexto (ex: excrementos para herbívoros e fezes para carnívoros// animais procuram alimento e não comida – remete para humanos):  
Bebé »» **cria**...

Adolescentes »» **juvenis** (jovens elefantes...)

Infância »» **início de vida**/primeiros dias de vida...

Marido »» **macho**/companheiro (ou nome animal)...

Mulher »» **fêmea**/companheira (ou nome animal)...

- Não utilizar “quem” quando se refere a animais
- Evitar linguagem rebuscada em programas familiares, mas não cair no extremo oposto e usar linguagem próxima do calão  
Instinto de autopreservação »» instinto de sobrevivência

Desenrascar »» Desenvencilhar ...

- Nos documentários em geral (e à semelhança de “Os Segredos da Magia”) não se devem fazer comentários provocantes/picantes. Tais conotações/vocabulário de caráter sexual deve ser eliminado/suavizado.
- 

A contagem do tempo inicia-se no primeiro frame da imagem do vídeo e termina no último frame da imagem do mesmo.

De notar que há canais que iniciam a contagem do tempo ao minuto dois (2) e que há programas que contêm negros pelo meio. Tais cortes (negros) têm de ser descontados.

**ANEXO 9:**  
**Legendas *Naruto***

- 1  
00:01:42,441 --> 00:01:44,500  
E então, o que descobriste, Temari?
- 2  
00:01:47,194 --> 00:01:48,500  
Ele está perto.
- 3  
00:01:49,203 --> 00:01:51,306  
Deve estar quase a chegar.
- 4  
00:01:51,307 --> 00:01:53,500  
Raios, o que vamos fazer então?
- 5  
00:01:53,500 --> 00:01:55,431  
Deixa isso comigo.
- 6  
00:02:29,296 --> 00:02:30,479  
Muito bem.
- 7  
00:02:32,500 --> 00:02:34,500  
Que barulhos foram esses?
- 8  
00:02:36,500 --> 00:02:37,500  
Explosões.
- 9  
00:02:38,500 --> 00:02:41,500  
Devem ter sido armadilhas colocadas para o Sasuke.
- 10  
00:02:42,500 --> 00:02:45,048  
Será que o Sasuke está bem?
- 11  
00:02:46,085 --> 00:02:49,302  
Não te preocupes. Ele não morre assim tão facilmente.
- 12  
00:02:52,204 --> 00:02:54,227  
Espero que tenhas razão...
- 13  
00:03:03,500 --> 00:03:05,364

Agora, vamos começar.

14

00:03:05,500 --> 00:03:09,500

Mas antes disso, preciso de devolver estes dois á sua forma original.

15

00:03:12,500 --> 00:03:15,413

Por favor prepara-te, Mestre Sarutobi.

16

00:03:18,499 --> 00:03:21,388

Absolutamente incomparavel! Uma batalha de Hokages!

17

00:04:06,478 --> 00:04:08,500

Enquanto estamos aqui a olhar, a vida está a regressar a eles.

18

00:04:09,500 --> 00:04:11,500

Que técnica é aquela?

19

00:04:11,500 --> 00:04:14,500

Edo Tensei....Uma técnica proibida que rescuscita os mortos.

20

00:04:21,215 --> 00:04:25,500

Normalmente, numa técnica de chamamento, é necessário sacrificar um pouco do próprio sangue...

21

00:04:26,405 --> 00:04:29,500

Mas para esta técnica, ouvi dizer que é necessário...

22

00:04:31,179 --> 00:04:34,500

Um sacrificio humano para trazer a alma dos mortos a este mundo.

23

00:04:38,500 --> 00:04:41,500

Então esses dois corpos proveem de sacrificios...?

24

00:04:42,500 --> 00:04:43,373

Sim.

25

00:04:44,500 --> 00:04:48,432

E provavelmente, pó e sujidade devem ter rodeado o corpo sacrificado....

26

00:04:49,334 --> 00:04:52,344

De forma a formar a alma do corpo original.

27

00:04:53,500 --> 00:04:56,500

E devido á etiqueta que lhes foi colocada na cabeça...

28

00:04:57,345 --> 00:05:01,256

As suas personalidades desapareceram, e eles tornaram-se meras marionetas assassinas.

29

00:05:04,500 --> 00:05:06,272

Está completo.

30

00:05:08,060 --> 00:05:11,106

Voçês já estão mais parecidos com o que eram.

31

00:05:12,359 --> 00:05:14,500

Conheces a sensação de satisfação...

32

00:05:16,447 --> 00:05:20,219

E felicidade que obtenho por fazer sofrer aquele que eu costumava chamar professor?

33

00:05:20,220 --> 00:05:23,500

Preparei este cenário para te fazer sentir essa sensação...

34

00:05:26,058 --> 00:05:27,500

Por favor, diverte-te.

35

00:05:53,500 --> 00:05:55,179

Mestre Hokage!

36

00:05:55,414 --> 00:05:57,500

Eles podem ser parecidos com eles....

37

00:05:57,500 --> 00:06:01,102

Mas esses não são os verdadeiros Primeiro e Segundo!

38

00:06:03,016 --> 00:06:04,060

Eu sei!

39

00:06:22,500 --> 00:06:24,316

Vou atacar agora!

40

00:06:25,500 --> 00:06:28,429

Elemento de Fogo, Missil de Dragão de Fogo!

41

00:06:51,194 --> 00:06:53,500  
Elemento de Agua, Parede de Agua!

42  
00:07:01,500 --> 00:07:03,092  
Não pode ser..!

43  
00:07:03,093 --> 00:07:06,500  
Ele utilizou uma técnica do elemento de agua tão poderosa num sitio sem agua!

44  
00:07:06,500 --> 00:07:08,180  
Inacreditavel...

45  
00:07:15,500 --> 00:07:18,349  
É algo digno de um dos antigos Hokages.

46  
00:07:22,500 --> 00:07:25,182  
Elemento de Agua, Onda de Agua!

47  
00:07:35,399 --> 00:07:37,500  
Elemento de Terra, Parede de Terra!

48  
00:08:43,415 --> 00:08:46,013  
O vosso poder continua como dantes....

49  
00:08:56,500 --> 00:09:00,500  
Isto está a tornar-se dificil, ter de lidar com os dois ao mesmo tempo...

50  
00:09:41,337 --> 00:09:42,500  
Isto não é nada bom....

51  
00:09:42,500 --> 00:09:46,385  
Isto é a técnica secreta que apenas o Primeiro consegue usar...!

52  
00:09:49,266 --> 00:09:51,427  
Elemento Secreto da Arvore....

53  
00:09:55,231 --> 00:09:57,009  
Nascimento das Arvores!

54  
00:10:39,358 --> 00:10:42,341  
O Chakra foi convertido numa fonte de vida...?

55

00:10:43,294 --> 00:10:45,054  
Realmente fantastico....

56  
00:10:45,439 --> 00:10:47,500  
Esta deve ser uma das técnicas do Elemento de Arvore do  
Primeiro....

57  
00:10:47,500 --> 00:10:51,486  
O homem que acabou com uma era de guerras e criou Konoha.

58  
00:10:55,500 --> 00:10:57,500  
Finalmente foste apanhado, Mestre.

59  
00:11:12,500 --> 00:11:14,500  
Ok, já cá estão todos.

60  
00:11:16,096 --> 00:11:18,500  
Ok, escutem todos. Vamos evacuar o edificio.

61  
00:11:23,500 --> 00:11:26,039  
Não tenham medo, vão com calma.

62  
00:11:26,441 --> 00:11:28,500  
Konohamaru, o que se passa?

63  
00:11:30,206 --> 00:11:31,500  
Doi-te a barriga?

64  
00:11:32,500 --> 00:11:33,500  
Não....

65  
00:11:34,500 --> 00:11:36,193  
Não é isso.

66  
00:11:52,148 --> 00:11:53,500  
Técnica de Chamamento!

67  
00:11:54,494 --> 00:11:57,028  
Aparece, Enma, Deus Rei dos Macacos!

68  
00:12:14,500 --> 00:12:17,075  
Uma coisa perigosa apareceu...

69  
00:12:22,396 --> 00:12:24,236

O velho macaco, Enma.

70

00:12:32,500 --> 00:12:33,500

Orochimaru....

71

00:12:35,208 --> 00:12:37,500

Já estava a espera que isto acontecesse.

72

00:12:38,412 --> 00:12:40,500

Deves sentir-te patético, Sarutobi.

73

00:12:41,023 --> 00:12:43,500

Devias te-lo morto quando tiveste oportunidade.

74

00:12:44,003 --> 00:12:46,053

Eu vou fazer isso agora!

75

00:12:46,465 --> 00:12:48,089

É demasiado tarde.

76

00:12:51,287 --> 00:12:52,500

Por favor, Enma...

77

00:12:53,500 --> 00:12:55,178

Transforma-te no Kongou Nyio!

78

00:12:55,179 --> 00:12:56,500

[Bastão Diamante de Forma Livre]

79

00:12:56,500 --> 00:12:57,500

Matem-nos!

80

00:12:58,366 --> 00:13:00,465

Não o deixem transformar-se!

81

00:13:03,002 --> 00:13:04,138

Vamos lá!

82

00:13:14,406 --> 00:13:15,500

Transformar!

83

00:13:23,118 --> 00:13:23,500

Ok.

84

00:13:30,500 --> 00:13:31,500  
Fantastico...

85

00:13:32,500 --> 00:13:34,500  
Que nivel de batalha ninja...

86

00:13:35,403 --> 00:13:38,241  
É assim uma batalha ao nivel dos Hokages?

87

00:13:39,487 --> 00:13:41,401  
Vou deixar passar essa.

88

00:13:42,033 --> 00:13:45,114  
As coisas estão finalmente a tornarem-se interessantes.

89

00:13:56,211 --> 00:13:58,053  
A espada de Kusanagi?

90

00:14:06,405 --> 00:14:08,109  
Vamos começar, Enma!

91

00:14:09,064 --> 00:14:11,500  
Mesmo que eu seja tão duro como um diamante...

92

00:14:11,500 --> 00:14:14,500  
A espada de Kusanagi irá conseguir ferir-me.

93

00:15:09,212 --> 00:15:11,224  
Agora é a minha oportunidade!

94

00:15:16,500 --> 00:15:17,500  
Mestre Hokage!

95

00:15:20,493 --> 00:15:21,437  
Idiota.

96

00:15:22,295 --> 00:15:25,335  
Nem sequer usaste Réplicas Sombra para me atacar.

97

00:15:27,057 --> 00:15:27,500  
Não...

98

00:15:29,273 --> 00:15:32,333

Não é que ele não queira usar...Ele não pode.

99

00:15:32,433 --> 00:15:36,102

Ao contrario de outros tempos, a capacidade de Chakra do Terceiro...

100

00:15:36,234 --> 00:15:39,500

Já que as Réplicas Sombra dividem igualmente o Chakra restante...

101

00:15:39,500 --> 00:15:43,071

Poderá desperdiçar Chakra se for usada incorretamente.

102

00:15:43,475 --> 00:15:45,353

Ele é demasiado velho!

103

00:15:52,155 --> 00:15:53,500

Estás bem, Mestre?

104

00:15:55,500 --> 00:15:57,500

Por favor, levanta-te!

105

00:15:59,119 --> 00:16:01,434

Costumavam-te chamar o Professor...

106

00:16:01,500 --> 00:16:05,500

Por saberes usar todas as técnicas que existiam em Konoha, certo?

107

00:16:07,267 --> 00:16:09,317

Não me deixes ficar mal.

108

00:16:14,140 --> 00:16:15,499

Mestre Hokage!

109

00:16:16,076 --> 00:16:19,227

Por favor, levante-se, e salve a aldeia de Konoha!

110

00:16:19,500 --> 00:16:21,146

Mestre Hokage!

111

00:16:23,476 --> 00:16:24,467

Idiotas.

112

00:16:25,500 --> 00:16:27,327

É demasiado tarde.

113

00:16:36,500 --> 00:16:39,176  
Sarutobi, o que se passa contigo?

114

00:16:39,500 --> 00:16:42,500  
Nem pareces tu próprio, a agir dessa forma.

115

00:16:43,500 --> 00:16:45,500  
O teu desempenho é miserável.

116

00:16:45,500 --> 00:16:47,097  
Porque hesitas?

117

00:16:48,270 --> 00:16:51,412  
Tens de acabar com isto de uma vez por todas!

118

00:16:58,500 --> 00:16:59,500  
Orochimaru...

119

00:17:05,500 --> 00:17:06,500  
Seu idiota!

120

00:17:17,500 --> 00:17:19,500  
Orochimaru, isto é para ti.

121

00:17:22,253 --> 00:17:24,205  
Vou partir-te o pescoço.

122

00:18:35,500 --> 00:18:40,194  
Então parece que tenho de fazer algo em relação á alma que foi ligada com o Edo Tensei...

123

00:18:44,500 --> 00:18:47,500  
Nesse caso, terei de usar a técnica do Quarto.

124

00:18:53,500 --> 00:18:56,316  
Primeiro, Segundo...Por favor perdoem-me.

125

00:18:58,500 --> 00:19:01,500  
Vou ter de usar aquela técnica em voçês!

126

00:19:03,500 --> 00:19:04,456  
Mestre.

127

00:19:05,500 --> 00:19:07,500

Pareces estar sem folego.

128

00:19:09,339 --> 00:19:12,394

Envelheceste. Nunca te tinha visto a sofrer tanto.

129

00:19:19,500 --> 00:19:21,500

O que tem tanta graça?

130

00:19:23,146 --> 00:19:24,373

Tenho pena.

131

00:19:25,500 --> 00:19:29,500

Até tu, aquele que foi considerado o deus de todos os ninjas...

132

00:19:31,333 --> 00:19:33,500

Não consegue vencer a idade.

133

00:19:38,125 --> 00:19:39,500

O que é aquilo?

134

00:19:40,500 --> 00:19:42,500

O que se está a passar?

135

00:19:44,105 --> 00:19:46,263

Quem é aquela jovem pessoa?

136

00:19:48,286 --> 00:19:49,500

Quem és tu?!

137

00:19:52,088 --> 00:19:55,500

Parece que não compreendeste, já que aconteceu tudo de uma forma tão abrupta.

138

00:19:55,500 --> 00:19:57,500

Sou eu. Orochimaru.

139

00:20:00,421 --> 00:20:01,500

Será que tu....

140

00:20:02,500 --> 00:20:04,500

Completaste aquela técnica proibida?!

141

00:20:11,251 --> 00:20:14,003

Tu és uma terrível e inumana existencia!

142

00:20:41,139 --> 00:20:42,500

Finalmente encontrei-vos.

143

00:20:45,500 --> 00:20:48,244

Estou a falar com voçês os três.

144

00:20:48,500 --> 00:20:49,500

Raios...

145

00:20:50,500 --> 00:20:52,025

Uchiha Sasuke.

146

00:20:54,500 --> 00:20:57,100

Agora, já não vão escapar.

147

00:22:47,192 --> 00:22:48,409

Orochimaru...

148

00:22:49,423 --> 00:22:52,500

Um génio que nasceu durante uma era de guerra....

149

00:22:54,338 --> 00:22:58,035

Eu gostava de acreditar que tinhas herdado o meu poder e a minha vontade.

150

00:23:00,500 --> 00:23:03,500

Mas o meu otimismo levou a esta situação.

151

00:23:04,500 --> 00:23:07,500

Eu irei matar-te, e corrigir o meu erro do passado!

152

00:23:10,389 --> 00:23:14,500

Próximo Episódio, O erro do Hokage. A verdadeira face escondida debaixo da mascara.

