



UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

Victor Luiz Antônio Freire de Souza

***Legenders e Legendadores: uma análise comparativa de manuais de legendas
oficiais e voluntárias.***

Monografia

Rio de Janeiro
2021

Victor Luiz Antônio Freire de Souza

***Legenders e Legendadores: uma análise comparativa de manuais de legendas
oficiais e voluntárias.***

Monografia submetida à Faculdade de Letras
da Universidade Federal do Rio de Janeiro
como requisito parcial para obtenção do título
de Bacharel em Letras na habilitação Portu-
guês/Inglês.

Orientador: Janine Pimentel

Rio de Janeiro
2021

Primeiramente, dedico este trabalho a minha mãe, Vânia, que apesar de sempre perguntar quando o TCC sairia, nunca deixou de me apoiar. Formei, mãe!

À Thatiane, minha loba kpopeira, quem sempre aturou meus inúmeros devaneios. Palavras não seriam suficientes para explicar o meu alívio por te ter comigo. E que venha o Japão! Ou Finlândia. Ou Noruega.

A meu pai, Luiz, que sempre me incentivou a seguir meus sonhos.

À Inez, minha outra mãe, por ter me recebido tão bem em sua família.

A Newton, o melhor churrasqueiro do Brasil. Que você esteja em paz aí em cima.

Aos mbrothers, por nunca deixarem o VRIG me dominar por completo. Que o grupo dure, pelo menos, mais alguns dias. Até Sawua!

À Katia Teonia, por ter me guiado em um momento tão estranho da minha graduação.

A Andre Penido, por me ensinar tudo que sei sobre legendagem.

A Christopher Nolan e Denis Villeneuve, por criarem diversas obras-primas do audiovisual.

A Hans Zimmer e Max Richter, pela composição de trilhas sonoras que transcendem a realidade.

A Adam Driver, Jason Segel e John Krasinski, por me maravilharem com atuações inspiradoras.

À finada inSUBs, por ser o meu primeiro contato com legendagem.

À ManiacS, por ser o meu lar digital.

À inSanos, por toda a insanidade compartilhada.

À Creepysubs, por legendar filmes que, às vezes, dão um certo medo.

À Art Subs, pelos clássicos antigos e modernos.

E, por fim, a todas as equipes que fizeram e fazem um trabalho voluntário excelente sem nada em troca.

Agradecimentos

Não posso deixar de agradecer à Janine, a melhor orientadora do mundo, pela paciência contínua e mentoria inigualável nesses últimos anos. Antes de assistir sua aula, eu me encontrava perdido, sem saber o que fazer com a minha graduação. Você foi essencial para eu me reencontrar no mundo acadêmico e seguir com a carreira de Tradução. Que a nossa parceria possa continuar por mais anos!

E muito obrigado Ligia Sobral Fragano, por gentilmente compartilhar o manual da Little Brown Mouse.

“Legendador

Legenda

A

Dor“

–Victor Souza.

Resumo

Desde a série “Lost”, a legendagem voluntária no Brasil evoluiu consideravelmente, tanto em questão de organização quanto de qualidade. No nosso trabalho, focaremos nos *legenders*, incluindo-os na categoria de “cyberlegenda” proposta por Díaz-Cintas e Remael (2021), já que eles têm diferenças significativas em relação às *fansubs*. Apesar das tantas adversidades, como embargos legais (REVISTA ÉPOCA, 2009), custos com hospedagem e baixa arrecadação monetária (LEGENDAS.TV, 2019), eles conseguiram manter uma produção de legendas de boa qualidade ao longo dos anos. Muito disso se deve à profissionalização desses voluntários, com alguns sendo “tradutores híbridos” e produzindo legendas tanto oficiais quanto voluntárias. Com o acesso aos manuais das empresas, esses voluntários profissionalizados puderam trazer a teoria da legendagem para a comunidade. A partir dela, as equipes criaram suas próprias normas, fazendo com que cyberlegendas tivessem características únicas, mesmo que baseadas nas oficiais. Com uma perspectiva dualista de *legender* e legendador, pretendemos contribuir para a área de legendagem, comparando os parâmetros técnicos apresentados em manuais e guias de estilo dos grupos e dos serviços de *streaming*. De acordo com os resultados, podemos observar que há uma grande interseção entre os parâmetros técnicos oficiais e voluntários. Seguindo esse ponto de encontro, também propomos padrões técnicos universais que possam ser usados tanto por *legenders* quanto por legendadores.

Palavras-chave: Legendagem. Cyberlegendas. *Legenders*. Legendadores. Manuais. Padrões técnicos.

Abstract

The voluntary subtitling in Brazil has evolved considerably since the TV show “Lost”, both in terms of organization and quality. In this paper, we will focus on the *legenders*, incorporating them in the category of “cybersubtitle” proposed by Díaz-Cintas e Remael (2021), since they have significant differences compared to fansubs. Despite the many adversities, such as legal embargoes (REVISTA ÉPOCA, 2009), hosting costs and low revenue (LEGENDAS.TV, 2019), they managed to maintain a production of good quality subtitles over the years. Much of this is due to the professionalization of these volunteers, with some of them being “hybrid translators” and making both official and voluntary subtitles. With access to companies’ style guidelines, these professional volunteers were able to bring the theory of subtitling to the community. From there, the groups created their own rules, making the cybersubtitles have unique characteristics, even if they are based on the official ones. With a dualistic perspective of subtitler and *legender*, we intend to contribute to the area of subtitling, comparing the technical parameters presented in style guidelines of groups and streaming services. According to the results, we can observe that there is a great intersection between the official and voluntary technical parameters. Following this meeting point, we also propose universal technical standards that can be used by both *legenders* and subtitlers.

Keywords: Subtitling. Cybersubtitles. *Legenders*. Subtitlers. Style guidelines. Technical standards.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Adaptação do diagrama de Díaz-Cintas (2018), apresentando os diversos tipos de legendas da internet.	13
Figura 2 – Parte do sumário do manual da Art Subs.	18
Figura 3 – Seção de “observação” em cada projeto da inSanos no <i>manager</i> da equipe.	29
Figura 4 – Trecho do “Módulo Azul - Sincronia 2.0” da ManiacS que fala sobre o intervalo mínimo.	30
Figura 5 – Seção do artigo “Timed Text Style Guide: Subtitle Timing Guidelines” da Netflix.	31
Figura 6 – Seção do capítulo “SPOTTING” no “Super Manual de Legendagem” da Art Subs.	32
Figura 7 – Imagem reunindo os tópicos sobre <i>shot changes</i> no manual da Netflix, editada por nós.	33
Figura 8 – Imagem editada por nós reunindo os tópicos sobre sincronia no manual da Netflix.	35

Lista de tabelas

Tabela 1 – Tabela com os principais aspectos técnicos dos manuais de legendadores <i>e legenders</i>	23
Tabela 2 – Recomendação nossa de padrões técnicos para serem usados tanto por <i>legenders</i> quanto por legendadores.	38

Sumário

1	Introdução	10
2	A cyberlegenda, o <i>fansubbing</i> e os <i>legenders</i>	12
3	As legendas oficiais e o <i>streaming</i>	14
4	Os manuais de legenda	16
5	Os parâmetros técnicos das legendas	19
5.1	CPS	19
5.2	CPL	19
5.3	Diálogos	20
5.4	Tempo de exibição	20
5.5	Intervalo mínimo & “cola”	20
5.6	<i>Shot change</i>	21
5.7	Folga/sincronia	21
6	Analisando os parâmetros técnicos dos manuais de <i>legenders</i> e legendadores	23
6.1	CPS	24
6.2	CPL	26
6.3	Diálogos	28
6.4	Tempo de exibição	28
6.5	Intervalo mínimo & “cola”	29
6.6	<i>Shot change</i>	31
6.7	Folga/sincronia	34
7	Considerações finais	37
	Referências	41

1 Introdução

É indiscutível que a legendagem tradicional passou por muitas transformações nas últimas décadas. Da TV a cabo ao *streaming*, o desenvolvimento tecnológico influenciou diretamente a área, tanto da perspectiva de quem faz a legenda quanto do consumidor. Com a crescente disponibilidade de programas para legendagem, a praticidade e didática deles e a insatisfação da audiência com a demora das localizações oficiais, o público deixou de ser passivo e passou a participar ativamente no conteúdo consumido. Consequentemente, o *fansubbing* surgiu para preencher essa lacuna e tornou-se a alternativa perante as legendas oficiais.

Com isso, ele também recebeu uma atenção considerável da comunidade científica mundial, ajudando no reconhecimento e validando os Estudos de Fã como uma área pertinente a ser estudada. Tal validação sustentou a reivindicação de O'Hagan (2008):

(...) é muito provável que a presença do fandom, no geral, em relação à criação textual, continuará a crescer. Nesses contextos sociais, os Estudos da Tradução não pode mais se dar ao luxo de ignorar o fenômeno da fã-tradução¹ (p. 178).

Na última década, os Estudos de Fã (*Fan Studies*) emergiram como uma ramificação importante dentro dos Estudos da Tradução. Uma vez uma área pouco explorada e vista como inferior por profissionais e pela comunidade científica, hoje há diversos estudos sobre a legendagem voluntária dos *legenders* no Brasil, abordando qualidade (BRITO, 2018; BRITO; GUIMARÃES; SANTOS, 2018; STUPIELLLO; BERTONI, 2019), mídia e política (SIGILIANO; BORGES, 2019), implicações sociais (URBANO, 2013), ética e legalidade (MENDONÇA, 2012), perfil dos colaboradores (BERNARDO, 2011; BRITO, 2014; BRITO; GUIMARÃES; SANTOS, 2017) e aspectos tradutórios e técnicos (FEITOSA, 2009; CORCHS, 2013; RIBEIRO NETO, 2013; ASSUNÇÃO, 2017; CIEGLINSKI, 2018; STUPIELLLO; BERTONI, 2019; CAMPOS; AZEVEDO, 2020). E como apresentado por Orrego-Carmona (2015), a julgar pelo crescente número de estudos nos últimos anos, a tendência é que essa área não pare de ser pesquisada e discutida no futuro próximo.

Apesar dos diversos estudos, não há tanto material sobre os manuais utilizados pelas equipes, principalmente em relação aos padrões técnicos de legendagem. Os trabalhos de Brito (2018), Brito *et al.* (2019) têm como base manuais de uma ou duas equipes, faltando um panorama técnico da comunidade. Outros citam, de modo geral, os aspectos técnicos dos *legenders*, mas usam, principalmente, as métricas do Legendas.TV (BERNARDO, 2011; CORCHS, 2013). E, como veremos, as métricas apresentadas pelo site são somente um “limite”, já que muitas equipes escolhem usar padrões diferentes. Sendo assim, usando a nossa posição privilegiada de *legender* e legendador, e com os manuais de cinco grupos de *legenders* e de sete empresas relacionadas à localização de conteúdo audiovisual, este

¹ Traduzido do original em inglês: “(...) it is highly likely that the presence of fandom in general in relation to textual creation will continue to grow. In these social contexts, Translation Studies can no longer afford to overlook the fan translation phenomenon.”

trabalho pretende:

- apresentar e comparar oito padrões técnicos seguidos por ambas as categorias no Brasil, de modo a elucidar uma área pouco explorada;
- produzir um material que servirá como base para futuros estudos da área;
- suprir a lacuna de material técnico da legendagem oficial e voluntária.
- criar um padrão técnico brasileiro unificado que possa ser usado tanto por *legenders* quanto por legendadores.

Primeiramente, discutiremos um pouco do panorama sobre as legendas oficiais e voluntárias. Em seguida, definiremos o termo “manual”, explicitando seis aspectos técnicos da legendagem: CPS, CPL, tempo de exibição, intervalo entre legendas, mudança de cena e sincronia. Então, explicitaremos esses padrões encontrados nos manuais dos grupos e serviços de *streaming*, comparando e analisando as diferenças e semelhanças, sendo eles: Art Subs, CreepySubs, inSanos, Geeksubs, ManiacS, Disney+, Funimation, HBOGO, Little Brown Mouse, Netflix, Prime Video e Telecine. Para concluir, resumiremos o trabalho e as nossas descobertas, e pautados nas discussões apresentadas aqui, iremos propor os padrões técnicos que poderão ser utilizados tanto por *legenders* quanto por legendadores.

2 A cyberlegenda, o *fansubbing* e os *legenders*

A legendagem voluntária é uma categoria abrangente da Tradução Audiovisual, ou TAV, que vai muito além do *fansubbing*. Atualmente, o site Ted Talk é um dos mais famosos nessa sub-área, em que a empresa faz uma seleção de legendadores para legendarem os vídeos da plataforma de forma gratuita. Alguns dos que querem entrar no mundo da legendagem começam nessa plataforma, já que é uma atividade que pode ser relevante como experiência para as agências de localização¹ nacionais e internacionais. Outra plataforma famosa aberta para legendas voluntárias era o Youtube, com qualquer um podendo legendar os vídeos dos canais que disponibilizavam tal contribuição. Entretanto, essa ferramenta acabou sendo removida em 2020, apesar do desapontamento do consumidor, principalmente asiático, que contava com essa contribuição para ver os vídeos e entendê-los. Uma das principais diferenças entre esse tipo de legendagem voluntária e o *fansubbing*, segundo Spolidorio (2017b), é a interação entre os criadores das legendas e os consumidores nessas comunidades *online*.

É comum os *legenders* serem englobados na categoria “*fansubbers*”, apesar de esse termo, no Brasil, ser mais voltado a quem legenda conteúdos da Ásia, como *animes* e *doramas*. Os materiais legendados pelos *legenders* são, em sua maioria, em Inglês, mas é possível observar que eles também legendam filmes em outras línguas através da tradução indireta, com legendas em Inglês (*template*). Por exemplo, se o conteúdo audiovisual é em Espanhol, quase sempre os voluntários esperam que alguém traduza para o Inglês, em sites como o [opensubtitles.org](https://www.opensubtitles.org), para, então, legendarem para o Português Brasileiro. Levando isso em conta, é possível concluir que o Inglês é a língua essencial para os *legenders* do Brasil.

Recentemente, Díaz-Cintas (2018) cunhou o termo “cyberlegenda”, englobando boa parte das categorias de legendas da internet. O diagrama contava ainda com outras categorias, como “legendas de guerrilha” e “legendas altruístas”², mas que não faziam parte do escopo do nosso trabalho.

¹ “A localização vai além da conversão linguística palavra por palavra da tradução tradicional e, em vez disso, usa palavras e frases que repercutem em mercados específicos. As traduções neutras são muito eficazes, mas a localização é muito mais persuasiva para muitos clientes multilíngues.” (PASTUCH, 2020)

² Traduções nossas de “guerrilla subtitles” e “altruist subtitles”, respectivamente.

Figura 1 – Adaptação do diagrama de Díaz-Cintas (2018), apresentando os diversos tipos de legendas da internet.

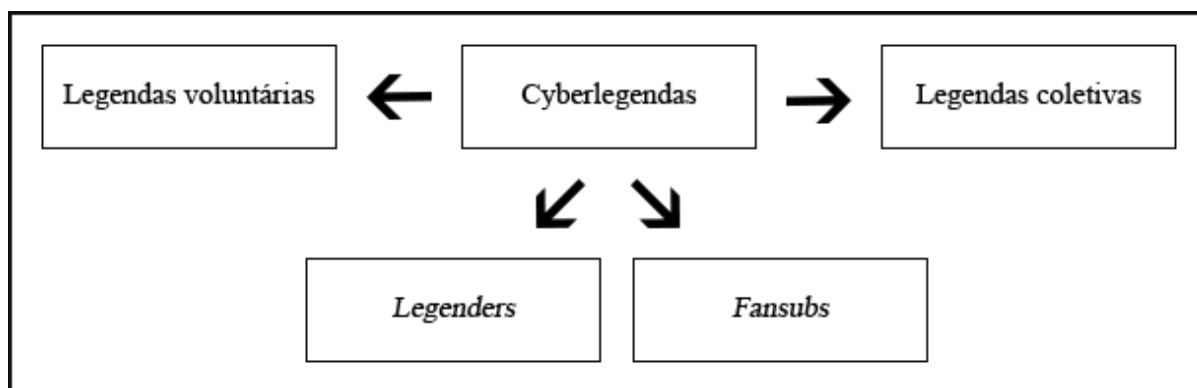


Diagrama adaptado de Jorge Díaz-Cintas (2018, p. 133)

Para “cyberlegenda”, usamos a definição de “legendagem amadora” apresentada por Spolidorio (2017b), sendo todo tipo de legendagem que não tenha sido solicitada por um cliente, seja direto ou empresa, e que não tenha sido produzida por alguma compensação financeira. As “legendas coletivas”³ seriam aquelas comissionadas por plataformas como a TED, com os colaboradores traduzindo com *templates* da língua de origem, ou “*master subtitles*”. Já as “legendas voluntárias”⁴, para ele, englobariam o resto das legendas de internet, feitas de forma voluntária e que não foram encomendadas por algum tipo de coletivo. Um exemplo disso seria um consumidor de algum canal do Youtube se oferecer para legendar os vídeos do mesmo, uma alternativa à antiga colaboração de legendas que a plataforma removeu.

Para Díaz-Cintas (2005), o termo “*fansub*” engloba todas as categorias de comunidades de fã-legendagem que produzem voluntariamente e distribuem gratuitamente, sendo que o lema tradicional “por fãs para fãs” foi mudando ano após ano para “por fãs para todos”. Segundo o diagrama original, as equipes do Legendas.TV se enquadrariam na categoria “*Fansubs*”. Entretanto, como entendemos que, no cenário brasileiro, um *fansub* é, necessariamente, um grupo que somente traduz e legenda conteúdo asiático, sentimos a necessidade de adaptar o diagrama e adicionar a categoria “*Legenders*”.

Em nosso trabalho, com base no contato com os próprios *legenders* e na análise dos diversos estudos sobre a área, escolhemos utilizar os termos “cyberlegendagem”, “cyberlegendas”, “*legender*” e “grupo de *legender*” para caracterizar a prática, a legenda em si, o indivíduo e os coletivos dessa comunidade.

³ Tradução nossa de “*crowdsubtitles*”.

⁴ Tradução nossa para “volunteer subtitles”.

3 As legendas oficiais e o *streaming*

Segundo Adão (2007, 21), o *streaming* é um:

“(...) processo de distribuição de conteúdos, via Internet, em que o utilizador inicia a sua visualização sem necessidade de fazer download dos ficheiros que constituem os conteúdos, permitindo o início da visualização num curto espaço de tempo e exibindo o conteúdo sequencialmente, à medida que este vai chegando ao computador do utilizador.”

No Brasil, o *streaming* ficou cada vez mais popular, impulsionado pelo aumento considerável das velocidades de *internet* dos consumidores e a praticidade oferecida pelas plataformas. Com o sucesso mundial da Netflix, diversas outras empresas do audiovisual também quiseram participar para abocanhar uma parte desse mercado emergente. Atualmente, há diversas plataformas de *streaming*, dentre elas: Netflix, Prime Video, HBO Max e Disney+, com preços de R\$ 9,90 até R\$ 55,90 (MARAFON, 2021).

Um das principais motivos para os indivíduos se interessarem pela legendagem voluntária era a insatisfação com a disponibilidade das legendas oficiais para as suas séries favoritas. É a partir desse sentimento que os primeiros grupos de *legenders* foram criados em 2009, e as legendas oficiais brasileiras começaram a ter um “adversário”. Embora, inicialmente, ainda houvesse uma grande disparidade, principalmente técnica, essa janela foi ficando cada vez menor (STUPIELLLO; BERTONI, 2019). E assim seguiu-se por anos, já que os profissionais não achavam que essas “legendas amadoras” proporcionavam algum tipo de “perigo” (SOUZA, 2016) e as empresas do audiovisual demoraram para resolver essa falha.

Contudo, essa demora para a série ser localizada para o Português Brasileiro vem sendo cada vez menor, principalmente nos últimos anos. Por exemplo, na série “Lost”, a legenda brasileira chegava até duas semanas após a estreia do episódio nos EUA, enquanto que, atualmente, boa parte das séries dos serviços de *streaming*, como “Game of Thrones” e “The Walking Dead”, contam com legendas brasileiras já na estreia mundial (SPOLIDORIO, 2017a). E esse intervalo cada vez menor, e até simultâneo, somado à praticidade que o *streaming* proporciona para os consumidores, fez com que muitos dissessem que os dias das “legendas piratas” estavam contados. Entretanto, como explicitado por Soilo (2018), Baldissera e Fortes (2019), esse serviço, que iria acabar com a necessidade das legendas “piratas”, acabou tornando-se mais um motivo para a existência delas. A razão para isso é a segmentação de conteúdo criada, em que os catálogos de cada serviço vão ficando cada vez mais limitados e únicos, forçando o consumidor a assinar mais de uma plataforma caso queira ter algum resquício dessa antiga praticidade. Fora isso, há também o problema do conteúdo em questão acabar saindo da plataforma, considerando que a permanência dele é uma questão contratual que precisa ser negociada entre o serviço e o detentor de direitos do conteúdo (BORIOLO, 2018). Todas essas questões acabam gerando um incentivo maior ao consumidor de achar alternativas de assistir as suas séries

preferidas, como as cyberlegendas.

Em relação à nomenclatura, como já mencionamos, consideramos como “legenda oficial” aquela que for encomendada formalmente por um cliente direto ou uma empresa, tendo uma compensação financeira pelo serviço (SPOLIDORIO, 2017b), sendo produzidas por um “legendador”, ou “tradutor” (AZEVEDO, 2020), através do processo de “legendagem” (ARAÚJO; FRANCO, 2011; MARTINEZ, 2011; KOGLIN; OLIVEIRA, 2013). Tais termos são os mais usados tanto pelos envolvidos quanto pela academia (MATIELO; COLLET, 2011).

4 Os manuais de legenda

Segundo Pedersen (2020), um manual pode ser definido como um documento que estabelece as normas que regem o comportamento dos praticantes em uma comunidade, sendo usados como padrão para uma boa legenda na perspectiva da empresa, agência ou grupo. Um dos pioneiros nos estudos de legendagem, Zabalbeascoa (1996) afirma que os manuais *in-house* (de cada empresa ou agência) são uma parte essencial para o tradutor, contendo todas as informações necessárias que ele precisará, incluindo glossários, normas e um número considerável de exemplos práticos de problemas e estratégias tradutórias.

Os manuais, padrões e “boas práticas” regem as legendas dos *legenders* e dos *legendadores*, sendo usados pelos indivíduos para direcioná-los na criação de uma legenda aceitável pela empresa ou equipe. Portanto, seguir essas normas é fundamental para exercer uma função no meio. Do contrário, o indivíduo pode sofrer consequências negativas, como reprovação no treinamento, expulsão do grupo, não-efetivação para a *pool* de *freelancers* ou até a rescisão de contrato com a empresa.

De uma certa forma, é possível analisar essa dinâmica de hierarquia comparando com a patronagem proposta por Lefevere (1982, 6). De acordo com o autor, a patronagem consiste em, no mínimo, três componentes: ideológico, econômico e de *status*¹. No caso dos *legenders*, o Legendas.TV exige que as cyberlegendas não mudem completamente o tom original do conteúdo (ideológico), garante a “sobrevivência” da equipe com o destaque, apesar de não haver compensação monetária diretamente (econômico) e faz com que eles tenham uma posição de destaque na plataforma, garantindo um lugar na “alta cúpula” da comunidade (*status*). Para os legendadores, o caso é similar, com algumas diferenças: eles também não podem mudar o tom original, mas são pagos diretamente pelas agências e a forma de destaque vem somente na “assinatura” da legenda. Seguindo o sentido de “hierarquia”, os *legenders* respondem aos revisores e responsáveis do grupo, enquanto esses respondem ao Legendas.TV, para que o site possa destacar a legenda. Do mesmo jeito, os legendadores respondem aos revisores e responsáveis da agência (*project managers*), e esses respondem ao cliente do projeto. Ambos os casos seguem uma hierarquia até a legenda final, seja ela sendo postada no site Legendas.TV ou sendo exibida em uma plataforma de *streaming*, cinema ou canal de TV.

O Legendas.TV estabelece certas normas, principalmente técnicas, e os grupos devem respeitá-las para receber o “destaque” na exibição na plataforma, aparecendo na página principal do site. Do contrário, a legenda somente aparecerá na ferramenta de busca, quando o consumidor procurar pela série ou filme no site. Dentro desses grupos, os manuais foram criados para essas regras serem implementadas, com os revisores e membros da

¹ Trecho traduzido e resumido de: “Patronage consists of at least three components: an ideological one (literature should not be allowed to get too far out of step with the other systems in a given society), an economic one (the patron assures the writer’s livelihood) and a status component (the writer achieves a certain position in society)”

staff garantindo que elas sejam seguidas pelos membros. É interessante apontar que esses padrões exigidos pelo Legendas.TV somente servem de “limite”, já que algumas das maiores equipes praticam outros valores, apesar de estarem dentro do recomendado.

As empresas de audiovisual, como Disney e HBO, que contratam LSPs² para legendarem seus conteúdos, já possuem manuais próprios, baseados em outros de outras empresas e nas boas práticas do mercado. Não há uma margem para “interpretação”, como há para os grupos. Se a legenda recebida não estiver nos conformes exatos propostos pelo manual da empresa, ela será alterada pela equipe *in-house*, ou até devolvida para a agência, caso o arquivo precise de muitas alterações. Apesar de as LSPs também terem manuais próprios, eles somente são utilizados se o manual do cliente não fornecer uma diretriz clara para uma questão específica. Como cada empresa ou plataforma de streaming têm recomendações específicas para as legendas, tradutores e legendadores precisam estar atentos para não se confundirem. Essa “preocupação” pode também ser observada nos *legenders* que são ativos em mais de um grupo, já que cada grupo também possui um manual específico.

Atualmente, é comum os *freelancers*, seja linguista, revisor ou QCer³, não receberem os manuais, e sim algo mais incompleto, como uma cartilha em tópicos, concentrando-se mais nos aspectos técnicos da legenda, mas com poucos exemplos mais desenvolvidos. Normalmente, os manuais mais completos são fornecidos para quem fará a checagem final do arquivo, normalmente um indivíduo *in-house*, contratado pela empresa de audiovisual, contendo mais especificidades das legendas da empresa e os exemplos práticos. Uma justificativa para isso poderia ser algo apontado por (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2021, 47):

“O sigilo, por medo de revelar informações confidenciais, impediu a circulação desses instrumentos de trabalho, principalmente no caso de legendagem interlinguística, em que alguns profissionais estão sujeitos a acordos de confidencialidade.”⁴

Em contrapartida, os manuais dos *legenders* são distribuídos completos entre os membros, normalmente contendo muito mais do que só aspectos técnicos. E como os manuais são, muitas das vezes, o primeiro contato do indivíduo com a legendagem, a maioria deles também conta com instruções sobre como usar os programas de legendagem.

² Uma Language Service Provider é uma empresa que oferece diversos serviços de tradução e linguística. Esses serviços variam de agência para agência, podendo incluir tradução, localização, interpretação, entre outros (LIONBRIDGE, 2019).

³ É o segundo revisor, aquele que faz o controle de qualidade e é a última barreira entre o LSP e a empresa de audiovisual. Normalmente, esse indivíduo não vê o vídeo, somente revisando a legenda para corrigir erros gramaticais e de digitação. Caso ele note algo de errado fora dessa questão, o arquivo volta para o primeiro revisor.

⁴ Tradução nossa de: “Secrecy, for fear of disclosing sensitive information, has traditionally hindered the circulation of these working documents, especially in the case of interlingual subtitling, where some professionals are subject to non-disclosure agreements.”

Figura 2 – Parte do sumário do manual da Art Subs.

1. SUBTITLE WORKSHOP (SW)	4
1.1 BAIXANDO O SW 'TURBINADO'	4
1.2 CONFIGURANDO O SW PARA O PORTUGUÊS	4
1.3 PADRÃO DAS LEGENDAS	4
1.4 CONFIGURANDO O SW PARA O PADRÃO DAS LEGENDAS	5
1.5 CONSERTANDO OS ERROS ENCONTRADOS NAS LEGENDAS, NO CTRL+I	8
1.6 ENTENDENDO O SUBTITLE WORKSHOP	12
1.7 DESTRINCHANDO A BARRA DE CONTROLE	14
1.8 COMANDOS DIVERSOS DE EDIÇÃO DE LEGENDA	17

Super Manual de Legendagem, Artsubs

Uma seção como a apresentada acima não seria encontrada nos manuais do legendador, já que é pressuposto que ele entre para a *pool* de tradutores tendo uma certa experiência com legendagem e os programas utilizados. Uma possibilidade é ser distribuída alguma orientação caso o programa, ou plataforma, exigidos pela agência, sejam novos ou desconhecidos pela maioria.

Durante a década de 2010, os *legenders* tiveram um grande espaço para desenvolverem as próprias práticas na legendagem voluntária, criando, eventualmente, os próprios manuais de estilo. Boa parte dos padrões, técnicos ou linguísticos, como quebra de linha, *spotting* e uso de itálico, foram baseados nos manuais das empresas de legendagem brasileiras, como Gemini e Drei Marc (BERNARDO, 2011). O manual de legendagem da ART SUBS (2014), por exemplo, tem 72 páginas e detalha muito do que se precisa saber para ser um *legender*, mesmo fora da equipe. Além de mencionar dicionários, glossários e sites relacionados à tradução e legendagem, ele referencia o manual de legendagem da Drei Marc. Mencionamos também o guia da N.E.R.D.S (2010), que foi amplamente compartilhado pela comunidade, servindo de base para as outras equipes. Ele foi utilizado por muito tempo, principalmente pelas equipes novas, já que era um dos mais completos e didáticos. Atualmente, os manuais dos grupos também herdaram um pouco do sigilo tradicional fora da comunidade, apesar de, ainda assim, serem muito mais acessíveis.

Dentre todos os aspectos abordados nos manuais, discutiremos sobre os padrões técnicos: CPS, CPL, diálogos, tempo de exibição, intervalo entre legendas, *shot change*, e sincronia/folga.

5 Os parâmetros técnicos das legendas

5.1 CPS

A velocidade de leitura, ou *reading speed*, caracteriza a razão entre a quantidade de espaços, letras, pontos e símbolos de uma legenda com o tempo de exibição da mesma na tela. Romero-Fresco (2016) propôs o termo “velocidade de visualização”, ou *viewing speed*, já que o espectador precisa não só ler as legendas, mas também achar e ler as imagens na tela. Como medida dessa velocidade de leitura, há uma divergência: Caracteres por Segundo (CPS) ou Palavras por Minuto (WPM). Segundo Díaz-Cintas e Remael (2021), o termo CPS foi consolidado pela Netflix. Ele é considerado mais transparente, já que o tamanho de uma palavra varia consideravelmente entre as línguas. O WPM é calculado baseado no Inglês, com a média de cinco letras por palavra. Como o CPS ainda é o consenso tanto para legendadores brasileiros quanto para os *legenders*, usaremos esse termo neste trabalho.

Uma legenda precisa ter um equilíbrio entre velocidade e tempo de leitura. Se há caracteres demais em uma legenda com pouco tempo de exibição, há uma grande possibilidade de ela não conseguir ser lida e entendida por completo. Quanto maior o CPS, maior precisa ser o nível de leitura do espectador. Portanto, velocidades maiores acabam com o propósito fundamental da legenda, que é democratizar o conteúdo audiovisual, principalmente do exterior.

Dependendo da necessidade, extrapolar o padrão de CPS pode ser uma opção. Ultrapassar esse limite depende muito da empresa ou da equipe, já que algumas podem abrir exceções e outras podem não admitir isso. No entanto, mesmo com o “aval”, é preciso ter bom senso para que essa “exceção” não acabe virando a norma. Como veremos ao analisar os padrões de CPS dos manuais, Campos e Azevedo (2020) postularam que a normalização da quebra de padrão é muito presente nas legendas dos *streamings*, principalmente da Netflix.

5.2 CPL

O parâmetro Caracteres Por Linha (CPL) é usado para definir um número máximo de caracteres em uma linha de legenda. Sem esse limite, dependendo do tamanho do texto, a legenda pode passar do limite do vídeo, saindo da tela.

Dentro desse parâmetro, há também outra regra, que não é tão mencionada ou explícita, principalmente nos manuais das legendas oficiais. Para que uma linha não fique muito longa, há a opção de “quebrá-la” antes do limite, dividindo-a em duas após um certo número de caracteres. A orientação sempre foi de tentar centralizar a legenda, colocar o máximo de informação no meio, evitando deixar uma linha “cheia”. A justificativa para isso era que, desse jeito, o telespectador não precisaria “mexer” tanto o olho, fazendo menos

esforço para ler a legenda inteira e voltar para a cena.

5.3 Diálogos

Em um diálogo, é preciso diferenciar os locutores. Na legendagem, o travessão (hífen) sempre foi usado para esse fim (MARTINEZ, 2007; TRINDADE, 2012; ASSUNÇÃO, 2017; STUPIELLLO; BERTONI, 2019; DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2021), sendo que a primeira linha exibe a fala do primeiro locutor, diferenciando ambos. Uma especificidade desse parâmetro é a adição ou não do espaço após o travessão, separando a fala.

5.4 Tempo de exibição

A duração da legenda sempre foi pautada pela métrica de segundos, mas com a chegada da Netflix, é possível observar durações mínimas abaixo de um segundo. O problema de legendas com menos de um segundo é a grande possibilidade de elas não serem exibidas por tempo o suficiente para serem lidas pelo telespectador. O contrário também precisa ser evitado, uma legenda não pode ser exibida por um tempo maior do que o necessário. Uma duração de até sete segundos é comum, com alguns manuais abaixando o limite para cinco ou seis segundos e chegando a sete segundos para legendas de músicas.

5.5 Intervalo mínimo & “cola”

Na legendagem, há dois padrões para intervalos entre legendas: mínimo e “cola”. O intervalo mínimo seria o valor mínimo de pausa de uma legenda para outra, enquanto a orientação para “colar” legendas aconteceria quando o intervalo estivesse abaixo de um limite de pausa determinada.

Um intervalo mínimo, caso a medida usada para o *timecode*¹ da legenda seja em *frames*, também pode ser chamado de *frame gap*. Como as cyberlegendas somente são feitas a partir dos milissegundos, isso só se aplica para os legendadores. Duas legendas com esse intervalo mínimo são chamadas de “coladas” (*chained*). É possível que esse valor seja “nulo”, 1 milissegundo, mas muitos alegam que um valor maior é necessário para o telespectador conseguir perceber que a legenda mudou e ter tempo hábil de lê-la. É importante frisar que essa justificativa não é baseada em evidências concretas, já que essa dificuldade de leitura não é observada pelos espectadores que consomem as cyberlegendas, as quais boa parte têm 1 milissegundo de intervalo mínimo.

¹ “Para facilitar o trabalho de montagem e de manipulação de materiais de vídeo, foi inventado um código para fazer referência a qualquer *frame* num determinado instante. Esse código foi baptizado de *timecode* e criado com 8 dígitos agrupados, para representar as horas, os minutos, os segundos e os frames (...)” (URBANO, 2008)

Para proporcionar uma experiência de leitura suave, e as pausas pequenas não variarem muito em valor, há uma orientação para “colar” legendas caso estejam entre um limite específico, como entre 3 *frames* e 20 *frames* (GEORGAKOPOULOU, 2019). Assim, em vez de duas legendas terem um intervalo entre esses valores, elas ficam com o intervalo mínimo. Essa estratégia também serve para aproveitar ao máximo essa “pausa disponível” e aumentar a margem para o CPS.

5.6 Shot change

Segundo Alves *et al.* (2016), Assunção (2017), Reid (1990), a segmentação visual é caracterizada pelo acompanhamento do visual do vídeo, como os cortes e as movimentações de câmera. Essa segmentação é importante, pois se acredita que os olhos dos espectadores percebem a mudança de cena e acabam por esperar que a legenda também mude.

Caso a legenda cruze uma SC, começando antes da mudança e continuando na cena seguinte, a leitura e o entendimento dela podem ficar prejudicados, já que o telespectador olhará a legenda, perceberá a mudança, mudará o foco para a nova cena e, por fim, voltará para a legenda para uma nova leitura (ALVES *et al.*, 2016). Todo esse percurso do olho, com o processamento dessas informações pelo cérebro, pode levar um tempo considerável, principalmente se algumas legendas tiverem pouco tempo de exibição. Esse erro, de acordo com Ribeiro Neto (2013), é classificado como se a legenda estivesse “vazando” na seguinte.

Entretanto, Díaz-Cintas e Remael (2021, 114) apontam que essa noção não é absoluta:

“De acordo com pesquisas recentes (KREJTZ; SZARKOWSKA; KREJTZ, 2013; SZARKOWSKA *et al.*, 2015), não há prova conclusiva que sustenta a reivindicação de que as legendas são lidas novamente quando uma mudança de cena ocorre, apesar de legendas cruzando essas mudanças ainda serem consideradas disruptivas para a experiência do espectador, devendo ser evitadas.”²

5.7 Folga/sincronia

Uma sincronia precisa é imprescindível para uma legenda de qualidade, sendo essencial para o espectador saber quem está falando na cena e para o entendimento da mesma. Na última década, os estudos e opiniões dos consumidores finais foram demonstrando, cada vez mais, que esse aspecto técnico é um dos mais importantes para a satisfação do espectador (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2021, 101):

“Para muitos espectadores, pode-se dizer que esse é o fator mais importante que afeta a satisfação deles sobre a qualidade de um programa legendado. Uma

² Tradução nossa de “Yet, according to recent research (KREJTZ; SZARKOWSKA; KREJTZ, 2013; SZARKOWSKA *et al.*, 2015), there is no conclusive evidence that supports the claim that subtitles are re-read when shot changes occur, although subtitles straddling shot changes are still considered to be disruptive to the viewing experience and should be avoided.”

sincronia ruim, com legendas entrando adiantadas, atrasadas ou que somem da tela sem seguir a trilha sonora original, é confusa, prejudica a satisfação de um programa e tem o potencial de arruinar o que, do contrário, poderia ser uma transferência linguística excelente.”³

Para *legenders* e legendadores, uma sincronia “precisa” tem sentidos diferentes. O espectador, apesar de toda a rigidez dos padrões dos grupos e empresas, também parece aceitar variações dela. Por conseguinte, uma legenda com uma sincronia flexível pode ser alcançada sem afetar a experiência do consumidor final. Essa variação, na comparação entre as equipes e as empresas, tende a ser encontrada nas folgas das legendas. Para uma legenda não começar e sumir rente ao áudio, dando a impressão de estar atrasada e que acaba antes da fala, é comum haver uma folga de alguns milissegundos ou *frames*. Dessa maneira, o objetivo da sincronia vai além de somente fazer as legendas acompanharem os momentos de início e final da fala, ela também precisa permitir um tempo de leitura confortável.

³ Tradução nossa de “For many viewers, this is arguably the main factor affecting their appreciation of the quality of a subtitled programme. Poor timing, with subtitles that come in too early or too late or leave the screen without following the original soundtrack, is confusing, detracts from enjoying a programme and has the potential of ruining what may otherwise be an excellent linguistic transfer.”

6 Analisando os parâmetros técnicos dos manuais de *legenders* e legendadores

Com todos os padrões técnicos do nosso trabalho listados e detalhados, agora podemos passar para a análise deles nos manuais das equipes e dos serviços de *streaming*. Por questões de sigilo e contratos, explicitaremos somente o que já poderia ser observado caso elas fossem examinadas em um programa de legendagem. Com isso, chegamos à seguinte tabela:

Tabela 1 – Tabela com os principais aspectos técnicos dos manuais de legendadores e *legenders*.

	CPS	CPL	Diálogo	Tempo de exibição	Intervalo mínimo	“Cola”	SC	Sincronia/Folga
Art Subs	20	35 (30)	Com espaço	1,3s~6s	1ms	300ms	Sim	200ms/300ms
CreepySubs	20	32/35	Com espaço	1s~5s	1ms	300ms	-	200ms/300ms
inSanos	20	32/35	Com espaço	1s~5s	1ms	300ms	-	200ms/200ms
Geeksubs	20	32 (28)	Com espaço	1,4s~5s	1ms	201ms	-	300ms/400ms
Legendas.TV	20	32/35	Com espaço	1s~5s	-	-	-	-
ManiacS	18	32 (27)	Com espaço	1,4s~5s	35ms	-	-	250ms/400ms
Disney+	17/20	42	Sem espaço	5/6s~7s	2f	-	Sim	TTA, 3f
Funimation	13/17	42	Sem espaço	1s~7s	2f	-	Sim	TTA, 3f/12f
HBOGO	15/18	32	Sem espaço	1s~6s	1f	-	Sim	TTA
LBM	18	45 (38)	Sem espaço	1s~6s	5f	-	Sim	-
Netflix	13/17	42	Com espaço	5/6s~7s	2f	3f~11f	Sim	TTA
Prime Video	13/17	42	Com espaço	1s~7s	2f	-	Sim	TTA, 3f/12f
Telecine	15/17	32 (28)	Sem espaço	1s~6s	1f	-	Sim	TTA

Com seu início em 2006, parece que o Legendas.TV não tinha um padrão definido para as legendas receberem destaque no site, então os grupos tinham uma certa liberdade, desde que não extrapolassem os parâmetros. Por volta de 2010, um padrão único foi criado, sendo postado no fórum do site (LEGENDAS.TV, 2010): 35 caracteres por linha, 23 caracteres por segundo, máximo de 2 linhas e tempo de exposição mínimo de 1,3 segundos. Em comparação com os legendadores, ainda faltava muita coisa, como até o tempo de exibição máximo, mas isso já construía o caminho para a criação de legendas de qualidade e padronizadas. Nos comentários desse tópico, é possível observar que muitos não aprovaram a ideia de restringir a quantidade de caracteres por linha, justificando que “ouvir mais do que se está lendo” não era o ideal. Ou seja, nessa época, os *legenders* já

se deparavam com uma das maiores questões na legendagem: a fidelidade do tradutor. A definição de um padrão que se assemelhava ao praticado em agências e empresas pode ter sido um divisor de águas para os grupos, que precisaram aprender a como sintetizar suas traduções para que a leitura fosse confortável e feita em um tempo hábil. Muitas das equipes, hoje, beneficiaram-se dos tradutores híbridos, que eram tanto legendadores quanto *legenders* (BERNARDO, 2011, 39-40). Com os conhecimentos e manuais das agências e empresas, esses indivíduos evoluíram a legendagem das equipes, principalmente na questão da síntese.

Não se sabe ao certo o ano, mas cremos que, por volta de 2014, o Legendas.TV atualizou o padrão e adicionou mais alguns aspectos a serem seguidos (LEGENDAS.TV, 2014): limite de 32 caracteres por linha, máximo de 2 linhas por legenda, tempo de exposição mínimo de 1,3 segundos, tempo de exposição máximo de 5 segundos, máximo de 20 caracteres por segundo e com espaço após o travessão. Aqui, há uma clara tentativa de equiparar o CPL com o dos legendadores, que costumava ser 32. Desde então, o site somente fez uma mudança nos padrões técnicos exigidos, aumentando a duração mínima de 1,3 segundos para 1,4 segundos (LEGENDAS.TV, 2017).

Recentemente, dentro da comunidade de *legenders*, houve um movimento para mudar alguns desses padrões, usando como justificativas o avanço da tecnologia audiovisual e a popularidade dos serviços de *streaming*. Dos padrões discutidos, o CPL e a duração mínima foram os únicos que receberam o aval para a mudança. Ambos os aspectos técnicos estariam voltando ao padrão de 2010 (LEGENDAS.TV, 2010). Como essas duas mudanças ainda não são “oficiais”, e foram mais discutidas entre os administradores das maiores equipes da comunidade, a adesão dessa mudança fica a critério dos grupos. Sendo assim, o padrão antigo do Legendas.TV continua valendo, mas as equipes podem optar por “testar” esses dois novos padrões e aguardar as opiniões dos consumidores dessas legendas.

6.1 CPS

O “nível aceitável” de CPS é palco de discussões desde o início da legendagem. Pelo mundo, por muito tempo o “padrão ouro” foi a regra dos seis segundos (D'YDEWALLE; RENSBERGEN; POLLET, 1987), em que um espectador médio conseguiria ler confortavelmente duas linhas cheias, com 74 caracteres ao total, sendo equivalente a 12 CPS (SZARKOWSKA; GERBER-MORÓN, 2018). No Brasil, o CPS máximo variava de 12 a 15, dependendo do público-alvo (MARTINEZ, 2007; BOLD, 2011). Ao longo dos anos, principalmente com o avanço do costume mundial de assistir conteúdo audiovisual com legendas, esse valor foi subindo, até chegar ao 17, padrão popularizado pela Netflix. Houve muita repercussão com esse aumento, com estudiosos e praticantes dizendo que ele afetaria seriamente a compreensão do telespectador. Recentemente, Szarkowska e Gerber-Morón (2018) demonstraram que uma velocidade de leitura maior do que a tradicional, chegando

até 20 CPS, pode não ser um problema para os espectadores que têm certa familiaridade com a língua do conteúdo, mas que pode afetar a compreensão dos que não têm. No caso de legendas para conteúdo em Inglês, que se tornou uma “língua global” ou “língua franca”, esse aumento pode ser facilmente justificado; já para línguas como o Francês, Espanhol ou Japonês, as autoras afirmam o contrário, que é preciso um CPS mais baixo para uma compreensão total.

O manual da Disney estabelecia CPS 15 para o conteúdo tradicional e 13 para conteúdo infantil, mas no final de 2019, mudou para 20 e 17, respectivamente. Atualmente, essas são as maiores velocidades de leitura aceitas dentre os principais serviços de *streaming*. A diferença é ainda mais gritante para o conteúdo infantil, em que o CPS sempre variou entre 13 e 15. Um CPS 20 pode não dificultar a compreensão dos espectadores médios dessa empresa, já que ela, majoritariamente, tem conteúdo em Inglês. Entretanto, um aumento de 2 CPS para um conteúdo infantil pode acabar gerando problemas para os jovens, principalmente para os que não têm costume de leitura ou que consomem mais conteúdo dublado. É possível que, nos próximos anos, os CPSs dos serviços de *streaming* aumentem para o padrão proposto pela Disney, até haver um consenso entre as empresas, ao menos para os conteúdos tradicionais. Um CPS tão alto assim é novidade para os serviços de *streaming*, principalmente os mais famosos, porém é “coisa antiga” para os *legenders*, já que o padrão de velocidade de leitura deles varia entre 18 e 20 há anos. Portanto, existe uma base estabelecida pelos *legenders* confirmando que essa velocidade de leitura alta pode ser praticada. Resta agora aguardar as opiniões dos espectadores dos *streamings* da Disney para saber se esse novo aumento de CPS será aprovado também em legendas oficiais.

Uma das principais diferenças entre as cyberlegendas e as legendas oficiais é que as equipes não distinguem o conteúdo tradicional do infantil, sendo o mesmo CPS para ambas as categorias. Como essas legendas, normalmente, não são consumidas por crianças, e sim por quem já tem uma certa experiência com a internet, essa escolha pode ser justificada. A Art Subs, a CreepySubs, a inSanos e a GeeksSubs praticam um CPS de 20. Antes da mudança do padrão de CPS da Disney para 20, a ManiacS praticava o CPS que mais chegava perto do padrão dos legendadores, mas com essa mudança, agora as demais também se enquadram no valor padrão. Dentre os grupos, a CreepySubs é a única que deixa claro no manual que o *legender* não pode alterar a sincronia em prol do CPS, dizendo que o primeiro passo para reduzir o CPS é “enxugar” (sintetizar) a tradução. Essa é uma diretriz importante, pois sacrificar a sincronia para manter uma tradução pode prejudicar a leitura e o entendimento de legenda, sendo uma prática muito comum principalmente entre os iniciantes, já que querem colocar a tradução completa do original na legenda.

As legendas oficiais, principalmente as encontradas nos serviços de *streaming*, sofrem de um problema constante: desrespeito aos padrões técnicos, como o CPS. No artigo de Campos e Azevedo (2020), as autoras compilaram os episódios da primeira temporada

de “Outlander”, no serviço de *streaming* Netflix. Em 16 episódios, elas observaram que cerca de 30% das legendas excederam o CPS 17, com os textos das legendas também apresentando uma “tendência de menos condensação” (CAMPOS; AZEVEDO, 2020, 237), resultando em mais caracteres e menos tempo de leitura. Dentre os manuais observados, o da Funimation é o único que determina um limite para essa “violação” do padrão. Embora a empresa aceite que violações ocasionais desse padrão possam ocorrer, já que “as velocidades das legendas não são imutáveis”¹ (SZARKOWSKA; GERBER-MORÓN, 2018, 2), ela impõe o limite 20% do total.

Apesar de o CPS ser um dos padrões mais “fáceis” de serem excedidos, as equipes têm um rigor considerável, somente passando quando a sintetização tiraria muito do contexto original. E mesmo quando, de fato, ultrapassam o parâmetro limite, há o “bom senso” de não exagerarem, aumentando o valor em 1 ou 2 caracteres, no máximo. Pelo padrão de CPS da Netflix ser o mesmo para todas as línguas, o tradutor não precisa sintetizar ou condensar o texto, sendo uma das funções que mais demandam tempo no processo de legendagem (PEDERSEN, 2018). Essa prática pode ser interpretada, como mencionado por Campos e Azevedo (2020), como uma volta da velha concepção de “fidelidade total”. Nesse sentido, o tradutor deve ser “invisível”, apenas um “transportador de significado” que “reproduziria” cada palavra do original para outra língua, mesmo que isso não resulte, necessariamente, em uma maior qualidade. O próprio manual da equipe N.E.R.D.S (2010, 5) discorre sobre a questão da fidelidade:

“Ser fiel ao texto original é o objetivo preponderante de uma tradução, mas longe de uma mecânica de substituição de palavras de um idioma por suas correspondentes noutro, esse processo envolve inúmeras dificuldades! As diferenças culturais entre os países de origem e destino da obra, por exemplo, tornam a preservação do humor um desafio. Outro obstáculo advém do diferenciado impacto das linguagens oral e escrita, donde surge a tendência, que não deve ser dogmatizada, de eufemizar palavras. Criatividade e bom senso são os norteadores.”

6.2 CPL

Antes de 2009, o CPL dos *legenders* variava de 34 a 49, com média de 41,6 caracteres (FEITOSA, 2009). O próprio autor teoriza o motivo, coincidindo com as reclamações dos comentários do tópico sobre a criação de um padrão técnico para os *legenders* (LEGENDAS.TV, 2010).

“Poder-se-ia hipotetizar que os fãs tradutores tenham preferido traduzir mais detalhadamente o que foi encontrado no canal auditivo, mesmo que dificulte a leitura das legendas sem pausar o filme para lê-las.” (FEITOSA, 2009, 84)

Após isso, o máximo de caracteres em uma linha das equipes flutuou entre 32 e 35. Desde 2014, todas as equipes usavam o CPL em 32, mas desde 2020 elas têm a opção de usar em 35. O aumento desse valor, tanto para as equipes quanto para as empresas, sempre criou uma certa polêmica. A recente discussão dentro da comunidade de *legenders*,

¹ Tradução nossa de “Subtitle speeds are not set in stone” (SZARKOWSKA; GERBER-MORÓN, 2018, 2).

junto da escolha de aderir ou não ao novo padrão, mostra que essa “polêmica” não é exclusiva dos legendadores.

Por muito tempo, o consenso entre os canais de TV brasileiros era de as legendas usarem o máximo de 32 caracteres em uma linha (MARTINEZ, 2007; FEITOSA, 2009; BOLD, 2011; TEIXEIRA, 2016). O motivo era a predominância do formato 4:3, tanto nas produções das séries quanto nas televisões dos consumidores, que eram quadradas e tinham pouco espaço horizontal. Com o aumento das telas de TV, o formato se ajustou, assemelhando-se mais às telas de cinema (HELLERMAN, 2021). Tanto as séries quanto os filmes passaram a ser exibidos em 16:9 nas televisões, um formato com mais espaço para as legendas. Lentamente, o mercado de legendagem e o Legendas.TV estão se ajustando a esse formato, cedendo à predominância e à universalização de padrões da Netflix.

Das equipes observadas, a Art Subs e a CreepySubs são as únicas que já estão utilizando o novo CPL de 35, apesar de ainda não terem alterado o manual. A primeira equipe já incluiu a alteração no “tira-dúvidas” recente, e a segunda deixou opcional para o próprio *legender* em um aviso por e-mail. A inSanos, a Geeksubs e a ManiacS ainda usam 32 caracteres por linha, mas há uma diferença entre elas. O primeiro grupo já demonstrou interesse em fazer o teste, deixando o revisor escolher qual dos dois padrões seguir, mas ainda não há nenhum projeto com o novo CPL; já o segundo e o terceiro ainda não se manifestaram, seguindo ainda com o parâmetro antigo.

Com o CPL em 32, todas as equipes tinham um padrão de quebra, majoritariamente após 28 caracteres, sendo a ManiacS uma das únicas da comunidade que utilizam aos 27. Com o teste do novo CPL, a Art Subs agora quebra após 30 caracteres, enquanto que a CreepySubs e inSanos não exigem mais esse padrão.

Dos maiores serviços de *streaming*, é possível observar que o CPL em 42 já se tornou o predominante, com somente a Telecine e a HBOGO ainda insistindo em 32 caracteres. No entanto, com a mudança para o HBOMAX, a empresa agora parece praticar um CPL maior. É possível que, nos próximos anos, com a incorporação do Telecine ao Globoplay (G1, 2021), a Globosat, enfim, comece a praticar um CPL maior.

Com a introdução da abordagem de não quebrar linhas antes de 42 caracteres da Netflix, a orientação de preferir a divisão do texto em duas linhas vem desaparecendo cada vez mais. Fora no cinema, tal orientação só existe se o padrão for 32 de CPL. Segundo Díaz-Cintas e Remael (2021), a justificativa para essa mudança é que uma linha, em teoria, polui menos a imagem do que duas. Entretanto, os autores também mencionam que, quanto maior a tela, maior a distância que o olho deve percorrer para ler uma linha cheia com muitos caracteres, justificando a quebra em duas linhas menores.

6.3 Diálogos

No mercado brasileiro, havia o consenso de não adicionar o espaço (MARTINEZ, 2007), justamente para aproveitar o caractere “sobrando”. Entretanto, tanto a Netflix quanto o Prime Video agora passaram a adicionar o espaço, alegando que isso melhoraria a legibilidade das legendas, principalmente em *smartphones*, que contam com legendas menores. Por exemplo, para letras como “I”, “L”, “E” e “H”, não ter o espaço após o travessão pode gerar dificuldade na leitura se elas forem as primeiras da linha. Com essa atualização, o Brasil agora se juntaria ao resto do mundo, em que o consenso é ter o espaço (DÍAZ-CINTAS; REMAEL, 2021). Também houve uma certa comoção por parte dos linguistas brasileiros, manifestando a desaprovação dessa mudança, alegando que poderia impactar no cumprimento dos parâmetros de CPS e CPL.

Para os *legenders*, o espaço após o travessão não é novidade, sendo exigido para o destaque desde a atualização do padrão em 2014 (LEGENDAS.TV, 2014). Para eles, a leitura é “esteticamente melhor”. Dentre as maiores equipes, a exceção é a Queens of the Lab, que parece ser uma das únicas na comunidade que não adicionam o espaço.

6.4 Tempo de exibição

A duração mínima das equipes sempre variou entre 1,3 e 1,4 segundos, já que 1 segundo era “rápido demais”, mesmo se o texto fosse pequeno. Com a atualização de padrão do Legendas.TV, agora as legendas dos grupos podem ter o mínimo de 1 segundo. Atualmente, somente a CreepySubs e a inSanos aderiram, mas as legendas da Art Subs podem ser reduzidas a 1 segundo em casos excepcionais.

Após quase duas décadas com o padrão de 1 segundo de duração mínima, o mercado brasileiro de legendagem está se modificando graças à Netflix, baixando para 5/6 de segundo. Fora ela, o Disney+ e o HBOMAX também passaram a adotar esse parâmetro. Segundo Oziemblewska e Szarkowska (2020), há duas justificativas: os espectadores agora têm uma familiaridade na leitura de legendas breves e as produções de audiovisual estão mais densas na questão dos diálogos. Dos serviços atuais, Funimation, o Prime Video e o Telecine ainda usam 1 segundo de duração mínima para uma legenda.

Para a duração máxima, já há uma diferença mais significativa entre *legenders* e legendadores. Há praticamente um consenso entre as equipes, com a legenda precisando ter, no máximo, cinco segundos. Somente a Art Subs pratica em 6 segundos, que é a base dos legendadores. Nos serviços de *streaming*, há uma divisão: metade segue o padrão Netflix, em 7 segundos, e a outra metade ainda segue o padrão antigo brasileiro, em 6 segundos. Em caso de uma tradução de música, tanto *legenders* quanto legendadores concordam que a duração máxima pode ser aumentada, normalmente em 1 segundo.

6.5 Intervalo mínimo & “cola”

O Legendas.TV não exige padrões de intervalo, seja mínimo ou de “cola”, para as equipes. Posto isso, cabe a elas a decisão de criar e praticá-los ou não.

Quase todas as equipes observadas contam com manuais com diretrizes definitivas para o intervalo mínimo. A Art Subs não explicita esse padrão no manual, mas foi possível encontrar menções indiretas dele. Fora a ManiacS, todas as equipes usam 1 milissegundo como intervalo mínimo, que seria o “padrão” dos programas.

Boa parte delas “colam” as legendas caso o intervalo entre as legendas esteja abaixo de um certo valor. Na Art Subs, Creepysubs e inSanos, se o intervalo entre as legendas for menor que 300 milissegundos, o *legender* precisa colá-las, deixando-as com o intervalo mínimo. Para a Geeksubs, o valor é de 201 milissegundos, que pode acabar não sendo o suficiente. No caso da inSanos, não há menção de uma diretriz dessa no manual, mas há, no *manager*² da equipe, uma seção de observação em cada página de projeto, especificando quando “colar as linhas”, além de outros padrões.

Figura 3 – Seção de “observação” em cada projeto da inSanos no *manager* da equipe.

CPS: 20 | CPL: 32
Tempo mínimo: 1000ms
Tempo máximo: 5000ms
Quebrar linhas: 28 caracteres
Colar linhas com pausa menor que: 300ms
Espaço após travessão: Sim

Painel de projeto do manager da inSanos.

A ManiacS é diferente das demais nos intervalos entre as legendas. Para a equipe, o intervalo mínimo padrão é 35 milissegundos, mas pode chegar a até 2 em “casos extremos”. É interessante citar que esse valor de 35 milissegundos é muito similar ao antigo padrão de legendas oficiais no Brasil, em que o intervalo mínimo era de 1 *frame*, em torno de 33 milissegundos, dependendo do FPS do arquivo de vídeo.

² Como discutido por Stupiello e Bertoni (2019, 35), um *manager* é: “uma invenção recente: anteriormente, a equipe se comunicava apenas por e-mail e por mensageiros eletrônicos. Tanto as chamadas quanto os pedidos de reserva de vaga eram combinadas por correio eletrônico, o que gerava duplicidade de reservas e outros conflitos. Assim, o sistema foi criado para centralizar ferramentas, legenders e chamadas em um ambiente digital muito mais prático e seguro.”

Figura 4 – Trecho do “Módulo Azul - Sincronia 2.0” da ManiacS que fala sobre o intervalo mínimo.**- Cola**

A ManiacS **NÃO** usa nenhum tipo de cola, seja ela manual ou em script. Nunca elimine os intervalos entre suas linhas. Por padronização do próprio SW, quando você marca um tempo final que “invade” o inicial da linha seguinte, ele modifica o inicial e define um intervalo de 0,035s. Mantenha o intervalo ou, em casos extremos, para solucionar problemas de duração e/ou CPS, diminua esse intervalo até 0,002s.

Retirado do "Módulo Azul - Sincronia 2.0" da ManiacS fornecido aos membros e recrutas.

Já na questão das “colas”, o padrão do grupo é ignorar esse parâmetro. A “cola” descrita acima parece se referir a deixar as legendas com 1 milissegundo de intervalo mínimo especificamente, como as das outras quatro equipes. Entretanto, o termo também poderia ser usado para quando se fosse “colar” as legendas e deixá-las com o intervalo mínimo de 35 milissegundos. Isso pode ser observado em algumas legendas da equipe, principalmente quando há muitas legendas consecutivas. Desse modo, no contexto geral do termo, a equipe “cola”, sim, as legendas.

Os legendadores não usam “milissegundos” como métrica para os intervalos, e sim *frames*. Antigamente, o cenário de legendagem brasileiro usava, majoritariamente, somente um *frame* de intervalo mínimo. Em milissegundos, dependendo da taxa de quadros do arquivo de vídeo, geralmente era 33 milissegundos, já que boa parte das produções legendadas na TV eram 29.97 ou 30 FPS. Com a chegada da Netflix, os arquivos agora passaram a ser 23.976, 24 ou 25 FPS, e 1 *frame* passou a ter 42 milissegundos, podendo chegar a 40.

Fora a mudança de taxa de quadros dos arquivos de vídeo, a Netflix também alterou o padrão de intervalo mínimo brasileiro. Se antes o normal era usar somente 1 *frame*, a empresa definiu o padrão de 2 *frames*, que hoje é seguido pela grande maioria das legendas brasileiras. Com a substituição do HBOGO, o Telecine passa a ser o único *streaming*, pelo menos entre os maiores, com o intervalo mínimo de 1 *frame*. No cinema, como é um meio audiovisual diferente, principalmente pelas telas muito maiores, há um intervalo mínimo maior, de 5 *frames*.

Como já mencionado, a maioria dos manuais dos legendadores não menciona uma diretriz para a “cola”. Dentre as maiores, a Netflix é a única que determina quando usar esse padrão nas legendas.

Figura 5 – Seção do artigo “Timed Text Style Guide: Subtitle Timing Guidelines” da Netflix.

4: Gaps between subtitles

- Subtitles must have a minimum of 2 frames between them. This parameter is applicable to any frame rate of content.
- Any gaps between subtitles of 3-11 frames inclusive must be closed to 2 frames.
- No gaps of 3-11 frames should be seen between subtitles. Gaps between subtitles should either be 2 frames or 12 frames or more.
- Close gaps by extending the out-time of the previous subtitle, taking care to follow the rules about timing around shot changes and remaining in sync with the audio.
- If an out-time has been extended by 12 frames beyond the end of the audio, avoid extending this further to close gaps. Instead, consider either re-segmenting or merging subtitles, or ensuring that the gap is 12 frames or more. Exercise good judgement.
- Closing gaps between subtitles is sometimes known as “chaining”.

Artigo "Timed Text Style Guide: Subtitle Timing Guidelines", Netflix. Disponível em: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/categories/1500000000781-Timed-Text-Resources>

Além de determinar o intervalo mínimo no primeiro tópico, essa seção do artigo fala sobre o padrão de “colar” as legendas. Se o intervalo entre duas legendas for maior que 2 *frames* e menor que 12, a orientação é para eliminar esse intervalo, alongando o tempo final da primeira legenda até o início da seguinte. Nesse “alongamento”, é preciso ter cuidado para não desrespeitar outras regras mais “importantes” da sincronia, como a mudança de cena. Para “contornar” essa situação, a empresa aconselha a uma nova organização de legendas (*spotting*), podendo até juntar com outras.

Muitas empresas recomendam que o legendador consulte o manual da Netflix caso alguma diretriz não se encontre nos manuais das mesmas, então pode ser que já seja esperado que o legendador faça isso nesse padrão. No entanto, seria interessante que cada serviço de *streaming* explicitasse essas orientações nos próprios manuais para que elas possam ser, de fato, aplicadas nas legendas.

6.6 Shot change

A segmentação visual, apesar de ser importante para uma legenda, não costuma ficar no topo das prioridades dos *legenders*. Na verdade, é possível observar que somente uma das equipes deste estudo, a Art Subs, menciona as mudanças de cena, apesar de não detalhar sobre o assunto. Os grupos priorizam outros aspectos, como velocidade de leitura e tempo de exibição. Pelo Subtitle Workshop 2.52 ter sido o programa padrão das equipes de *legenders* por anos, seria praticamente inviável ficar “testando” as sincronias para ficarem de acordo com as mudanças de cenas. Logo, fica claro o motivo de não haver menção sobre as mudanças de cenas em nenhum dos manuais das equipes. Com a adesão crescente do programa Subtitle Edit e sua ferramenta de onda sonora nos últimos anos,

talvez esse parâmetro comece a ter um lugar mais importante na comunidade.

Figura 6 – Seção do capítulo “SPOTTING” no “Super Manual de Legendagem” da Art Subs.

RESUMINDO:

- ✓ Considere a pausa das falas, as vírgulas e os cortes de cena.

"Super Manual de Legendagem", Art Subs. p. 33

A legendagem oficial sempre se atentou às mudanças de cenas, porém ela nunca foi a prioridade. A sincronia só respeitava o corte quando não interferia nos outros padrões técnicos mais importantes, como CPS e intervalo (GEORGAKOPOULOU, 2019). Com a crescente predominância da Netflix, esse cenário foi mudando. A empresa trouxe um forte destaque a esse parâmetro, colocando-o praticamente no topo das prioridades para os legendadores.

Figura 7 – Imagem reunindo os tópicos sobre *shot changes* no manual da Netflix, editada por nós.

2: Timing to the shot change

- Where dialogue starts on the shot change or within half a second past the shot change, please set the in-time to the first frame of the shot change.
- If an out-time is within half a second of the last frame before the shot change, extend the out-time to the shot change, respecting the two-frame gap from the shot change.
- That is to say, in-times and out-times may be brought forward or extended to be in sync with shot changes within the half-second parameter in order to create an even viewing experience and to allow the subtitles to fit neatly within the edit of the content.
- If dialogue ends before a shot change and there is no subtitle after the shot change, you should still set the out-time to two frames before the shot change.
- These rules can be applied when the out-time has already been extended by half a second past the audio but apply good judgement when determining if a subtitle looks like it is hanging on-screen for too long and apply timing adjustments accordingly.

3: Dialogue that crosses shot changes

- Subtitles may cross shot changes when the dialogue they represent also crosses the shot change.
- When dialogue starts before a shot change, the in-time must be at least half a second before the shot change following the time to audio rules.
- To accommodate this, the in-time should either be brought forward to half a second before the shot change (e.g. when the dialogue starts 9, 10 or 11 frames before the shot change in 24 fps content), or moved up to the first frame of the new shot.
- When dialogue crosses the shot change and if reading speed permits, the out-time may be adjusted to either be two frames before the shot change or at least half a second after it.
- When dialogue does not fall within these shot change parameters, follow the time to audio guidelines as set out in section 1.
- Apply good judgement as many timing decisions may feel subjective.
- Subtitles may not cross scene changes except in cases where a character/speaker starts speaking before the shot change but the dialogue features in a subsequent scene. In these instances, ensure the italics and segmentation rules are applied correctly.

<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360051554394-Timed-Text-Style-Guide-Subtitle-Timing-Guidelines>. Acessado em 14/11/2020.

Tantos tópicos e detalhes complexos assim deixam o processo de sincronia trabalhoso, principalmente se não houver automatização. Em meados de 2017, quando uma grande parte da legendagem brasileira ainda era sincronizada manualmente, era possível observar legendas que não seguiam todas as diretrizes, já que segui-las à risca demandaria muito tempo. Por isso, algumas das principais agências de localização brasileiras optavam por não exigir que os legendadores praticassem esses padrões. Porém, com o avanço das tecnologias baseadas na nuvem, principalmente as de *templates* geradas por inteligência artificial, esse processo tornou-se praticamente automático e rápido, não precisando da intervenção de um humano.

Atualmente, a maioria dos padrões de SC dos manuais das empresas são baseados no da Netflix, já que é muito detalhado e completo. Mesmo assim, algumas delas modificaram algumas orientações. Por exemplo, enquanto a Netflix determina que todas as legendas, em uma distância de até 500 milissegundos da SC, cerca de 12 *frames*, sejam adiantadas

para começar com o corte, o Amazon Prime determina uma distância de somente até 3 *frames*, que é bem menor.

Algumas dessas orientações mais “simples”, como a que acabamos de mencionar, ou até dividir uma legenda para respeitar a mudança, podem ser praticadas pelos *legenders*, principalmente com o uso do Subtitle Edit e a funcionalidade de onda sonora presente nele. Como a orientação sobre mudanças de cena é rara na comunidade, seria interessante eles começarem a testá-las, pelo menos, já que é um diferencial em relação às legendas oficiais.

Apesar de orientações detalhadas poderem ser algo benéfico para o legendador, o problema da prioridade da Netflix para o SC é apontado por Díaz-Cintas e Remael (2021, 114):

“Respeitar as mudanças de cenas tornou-se um problema, já que as produções audiovisuais dinâmicas apostam em técnicas de edição em que os cortes são frequentes e uma forma de adicionar dinamismo à ação. Além disso, não é raro para os atores continuarem falando durante a mudança de cena, tornando difícil, para não dizer impossível, não violar essa regra.”³

6.7 Folga/sincronia

Fora o padrão de mudança de cena, talvez a “folga” da legenda seja outra das principais diferenças entre os aspectos técnicos dos legendadores e *legenders*.

Apesar de a plataforma não exigir, praticamente todas as equipes da comunidade, ao menos as que recebem destaque, adicionam alguns centésimos de segundo antes e depois da legenda. No início, a maioria delas só adiciona 200 milissegundos, mas esse valor pode chegar a 300 milissegundos. No final, o valor varia entre 300 e 400 milissegundos.

O trabalho de Brito (2018) contribuiu muito para a área de legendagem, principalmente por incluir os *legenders* nas comparações de sincronias. Porém, em relação às equipes, um dos problemas foi considerar, erroneamente, que a folga delas variava a partir de 0 milissegundos. Nenhuma equipe, pelo menos entre as maiores, pratica folgas abaixo de cerca de 200 milissegundos. Se o ponto era gerar uma “variação”, que pode ocorrer, precisaria ser a partir de cerca de 150 milissegundos para a inicial e 250 milissegundos para a final. Do contrário, algumas das cyberlegendas não teriam folga alguma, o que é algo muito raro de se observar, mesmo considerando a época do estudo. Apesar disso, por qualificar as sincronias de legendadores e *legenders*, o trabalho serviu como uma base excelente para nós, principalmente na questão das folgas. A autora concluiu que é possível ter folgas, tanto iniciais quanto finais, sem afetar a experiência do espectador. Essa confirmação também pode ser inferida pelos anos de avaliações excelentes das legendas distribuídas no Legendas.TV pelas equipes com destaque, sendo que a grande maioria

³ Tradução nossa de: “Respecting shot changes has become more of an issue as some of today’s fast-moving audiovisual productions rely on editing techniques where cuts are frequent as a means to adding dynamism to the action. Additionally, it is not uncommon for actors to continue speaking over the shot change, making it difficult, not to say impossible, to not break this rule.”

conta com folgas.

O padrão de sincronia para as legendas oficiais é o TTA, ou “*Timing to Audio*”. Basicamente, a legenda precisa aparecer e sair “rente” ao áudio, sem nenhuma folga. Um dos grandes problemas com essa abordagem é a possibilidade de o espectador ter a impressão que a legenda está aparecendo atrasada ou desaparecendo antes de o áudio, como observado por Brito *et al.* (2019, 6):

“Quanto às recomendações de sincronia do guia do Netflix, os participantes avaliaram como péssimas e regulares. Um deles argumentou que o tempo de início da exibição da legenda sendo exatamente o mesmo do início do evento de fala atrapalha o telespectador. Assim, esse participante considera que prover tempo suficiente para leitura é mais importante do que a precisão na sincronia de início/fim de apresentação da legenda com o evento de fala. Nessa linha, um dos participantes justificou que ‘o telespectador precisaria ter um raciocínio rápido para entender a legenda’ seguindo as recomendações do Netflix.”

Figura 8 – Imagem editada por nós reunindo os tópicos sobre sincronia no manual da Netflix.

1: Timing to audio

- Subtitles should have an in-time which is on the first frame of audio or as close to it as possible (within 1-2 frames of the first frame of audio is acceptable), using the waveform as reference, unless the scenario falls into the timing to shot change rules in section 2).
- The out-time can be extended up to half a second past the timecode at which the audio ends.

Disponível em: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360051554394-Timed-Text-Style-Guide-Subtitle-Timing-Guidelines>. Acessado em 16/11/2021.

Como pode ser visto na imagem acima, no manual da Netflix, há duas diretrizes: uma “janela” de 2 *frames*, tanto para o tempo inicial quanto para o final, para qualquer variação involuntária na marcação; e a outra é estender o tempo final em até 12 *frames* caso algum outro padrão técnico, como o CPS, esteja insuficiente. Mesmo em uma sincronia automatizada, seria interessante modificar a primeira diretriz. Em vez de ser algo “opcional”, todas as legendas poderiam ter uma folga, mesmo que de somente 2 ou 3 *frames*. A segunda diretriz é a que mais se assemelha à folga dos *legenders*, sendo a obrigatoriedade a diferença. Apesar de essa “folga final” sempre ter existido no meio como uma orientação informal, ainda não é possível observar na maioria dos manuais.

O manual da LBM não menciona detalhes da sincronia, já que os tradutores recebem as legendas (*templates*) sincronizadas e prontas para a tradução. Porém, é possível presumir que a empresa segue a mesma linha da legendagem oficial, respeitando rigorosamente o tempo da fala, salvo alguns casos.

Os *legenders* e os legendadores podem aprender muito entre si nas questões de sincronia e folga. Uma sincronia que acompanha o áudio pode ser considerada precisa, mas também é preciso haver tempo de leitura hábil. Assim, uma certa folga é quase que necessária. Se por um lado a folga é necessária, o tamanho dela não pode ser pequeno demais ou exagerado. Folgas pequenas demais acabam por não cumprir o papel

fundamental delas, o de acrescentar um tempo de leitura suficiente. Já folgas insignificantes podem confundir o leitor, fazendo com que ele não saiba para onde olhar. Os termos “insignificante” e “exagerado” podem ter significados diferentes para as empresas e as equipes, inclusive em posições diferentes. Por exemplo, os *legenders* podem achar que 126 milissegundos (cerca de 3 *frames*) é insuficiente para uma folga inicial, mas ela é aceitável para os legendadores.

7 Considerações finais

No nosso trabalho, apresentamos as principais diferenças atuais de aspectos técnicos entre os manuais dos *legenders* e legendadores. Entre os oito aspectos analisados por nós, há uma diferença significativa em quatro deles.

O CPS e o diálogo eram divisores consideráveis há alguns anos, mas agora passaram a ser mais um ponto de encontro. A predominância do CPS 17 entre os serviços de *streaming* pode estar acabando com a atualização do padrão da Disney para 20 caracteres por segundo. Nos próximos anos, será interessante observar se outras empresas seguirão esse pioneirismo. Para o diálogo, as duas categorias praticavam padrões opostos, com a grande maioria das equipes usando espaço e todas as empresas não usando. Com a recente atualização da Netflix e do Prime Video, adotando o espaço, pode ser que as demais também sigam o mesmo caminho nos próximos anos.

Mesmo com o teste dos *legenders* para um novo CPL, e alguns ainda querendo ir além, para 42 caracteres por linha, eles ainda estão longe do padrão majoritário dos legendadores atualmente, praticando 32 caracteres majoritariamente.

Se antes a duração mínima dos *legenders* era de 1,3 segundos, as equipes agora começaram a testar em 1 segundo, que é o padrão dos legendadores. Embora algumas empresas pratiquem um valor menor, elas ainda são a minoria, apesar de esse número poder crescer nos próximos anos. Já para a duração máxima, de uma forma geral, uma cyberlegenda só pode durar até 5 segundos, enquanto que a legenda oficial pode durar até 6 ou 7 segundos.

No intervalo mínimo, também há uma diferença considerável. Enquanto o 1 milissegundo prevalece entre as equipes, as empresas seguem usando 2 *frames*, o que daria 84 milissegundos para conteúdos em cerca de 24 FPS. O padrão de “cola”, ou *chaining*, apesar de não ser obrigatório, é muito utilizado pelas equipes, normalmente em 300 milissegundos. Entre as empresas, o único manual que determina esse valor limite é o da Netflix, em que intervalos entre 3 e 11 *frames* precisa ser preenchidos. Os valores equivalentes para as equipes seriam entre 126 e 462 milissegundos.

As mudanças de cenas não são contempladas pelos *legenders*. A única equipe que é exceção, a Art Subs, somente menciona o aspecto, não detalhando ou dando orientações sobre ele. O cenário é completamente diferente para os legendadores, em que todas as empresas definem instruções definitivas.

Como pôde ser observado, a sincronia e a folga são os aspectos mais divergentes. Apesar de ambas as categorias marcarem as legendas seguindo o áudio, os voluntários utilizam de folgas obrigatórias nos tempos iniciais e finais. Se os *legenders* praticam folgas parecidas com as da Amara, em média de 200 a 400 milissegundos, algumas empresas seguem as diretrizes implementadas pela Netflix. O padrão não é exigido, somente podendo ser aplicado caso algum outro aspecto técnico estiver insuficiente. Então, o legendador

pode adicionar até 3 *frames* no tempo inicial e 12 *frames* no tempo final, ou 126 e 504 milissegundos, respectivamente.

Além de comparar e analisar, também propomos aqui padrões técnicos que possam ser usados tanto nas cyberlegendas quanto nas legendas oficiais. Após as análises dos manuais, e considerando a nossa experiência com serviços de *streaming* e as equipes, chegamos a esta tabela:

Tabela 2 – Recomendação nossa de padrões técnicos para serem usados tanto por *legenders* quanto por legendadores.

CPS	CPL	Diálogo	Tempo de exibição	Intervalo mínimo	“Cola”	SC	Sincronia/Folga
15/17~20	42 (35)	Com espaço	1s~6s (7s)	1f	2f~11f	Sim	TTA, 3f/3f~10f

Para conteúdo adulto, um CPS em 20 caracteres pode ser prejudicial para o entendimento completo de uma legenda, principalmente se a língua de origem não for o Inglês. Dito isso, acreditamos que uma legenda de conteúdo deva ter o limite de 17 caracteres por segundo, podendo chegar a 20 em casos pontuais. Para um conteúdo infantil, apesar de hoje as crianças estarem mais familiarizadas com tecnologia e audiovisual, um CPS de 17 seria excessivo. Portanto, recomendamos que as legendas tenham um CPS de 13, podendo a chegar em 15. É importante notarmos que essas exceções não devem passar de 10% do arquivo, de modo a não comprometer a integridade da legenda.

Considerando o avanço da tecnologia, incluindo a introdução de fontes proporcionais nas reproduções de legendas, não há mais uma necessidade de uma linha não poder ter mais de 32 caracteres. Por isso, julgamos que uma linha pode chegar até 42 caracteres, sem que afete a leitura. Em relação à quebra da legenda, não há necessidade de uma linha ficar “cheia”, sendo melhor dividi-la em duas. Uma leitura em duas linhas, em vez de uma cheia, é menos “desgastante” para o olho, já que ele não precisa percorrer uma distância horizontal, e sim vertical, que é menor. Por conseguinte, recomendamos a quebra em duas linhas quando a legenda tiver mais de 35 caracteres.

Adicionar ou não o espaço após o “travessão” sempre foi relacionado a otimizar a quantidade de caracteres em uma linha, bem como uma questão de estética. Seguindo as reclamações de a legibilidade estar sendo prejudicada nos caracteres próximos ao “travessão” em conteúdos assistidos em celulares e aparelhos portáteis, sugerimos que haja o espaço.

Para que o espectador consiga ler toda a legenda e não voltar nela, o tempo de exibição necessita ser preciso. Para nós, uma legenda com menos de 1 segundo de duração pode prejudicar severamente a leitura, principalmente se o CPS estiver muito alto. Já para a duração máxima, consideramos que 7 segundos é tempo demais para uma legenda ficar na tela, sendo 6 segundos o tempo ideal. Todavia, se a cena for uma música, pode-se chegar a esse tempo maior.

Não há uma prova concreta de que um intervalo mínimo significativo ajuda na leitura, já que a maioria das equipes usa 1 milissegundo e os espectadores aprovam as legendas deles. Mesmo assim, propomos, ao menos, 1 *frame* de intervalo mínimo, cerca de 42 milissegundos, já que consideramos que um intervalo de 2 *frames* seria um exagero sem um benefício claro.

O padrão de “cola” deveria ser mais utilizado pelos legendadores, ou, ao menos, mencionado mais explicitamente nos manuais. Sem ele, a legenda pode acabar não ficando uniforme, com “buracos”. Ao nosso ver, o padrão implementado pela Netflix é satisfatório, mesmo que possa ser um pouco exagerado do ponto de vista dos *legenders*. Como recomendamos um intervalo mínimo de somente 1 *frame*, também precisamos modificar o padrão de “cola”, que ficaria entre 2 e 11 *frames*.

Em relação às mudanças de cenas, seguimos os legendadores, dando uma grande prioridade, fazendo com que as legendas “se encaixem perfeitamente com a edição do conteúdo” (NETFLIX, 2021). Contudo, o próprio manual da Netflix possui diversas diretrizes, algumas até complexas, tornando quase impossível um legendador ter uma produtividade razoável fazendo uma sincronia com tais padrões. Não é de se espantar que algumas agências de localização brasileiras costumavam orientar os *freelancers* e empregados a ignorarem tais instruções. Dito isso, vamos sugerir algumas orientações para uma legenda que acompanhe os cortes de cenas. Vale ressaltar que alguns dos valores propostos pela Netflix são excessivos, como os parâmetros de 500 milissegundos, então fizemos algumas alterações.

- Se uma fala começa em até 6 *frames* antes ou depois da mudança de cena, o tempo inicial deve ser movido para o corte;
- Se um tempo final está a menos de 8 *frames* de distância antes do corte, ele deve ser estendido até o último *frame* antes da mudança;
- Se há duas legendas coladas em uma distância de até 6 *frames* do SC, o tempo final da primeira deve ficar 1 *frame* antes do corte e o inicial da segunda deve ficar na mudança;
- O tempo final não pode ser estendido mais se ele já foi estendido antes por causa de outro aspecto técnico.

No nosso modelo, as sincronias devem ser feitas em TTA, seguindo o entrar e sair das falas. Entretanto, considerando os benefícios para a leitura de legendas, as folgas devem ser obrigatórias. Visto que o próprio modelo da Amara, “aprovado” no trabalho de Brito (2018), define folgas iguais (AMARA, 2021), não há necessidade de elas serem diferentes. Para ambas, 3 *frames*, cerca de 126 milissegundos, já devem ser o suficiente para a nossa proposta, resolvendo o problema apontado no trabalho de Brito *et al.* (2019). Caso

ainda precise, o legendador pode ainda estender a folga final até 10 *frames*, cerca de 420 milissegundos, que é um pouco menor do que o padrão da Netflix. É possível argumentar que tal folga seja grande demais, mas como tanto *legenders* quanto legendadores já a usam rotineiramente, entendemos que ela é aceitável para a legendagem. Todavia, ela não deve ser comum, e sim um recurso para situações pontuais. Se ela for usada diversas vezes em um mesmo arquivo, isso pode acabar sendo interpretado como uma “sincronia preguiçosa” (GEORGAKOPOULOU, 2019).

Por fim, o nosso trabalho possui algumas limitações. Na concepção do estudo, o serviço de streaming HBOGO mudou de nome, com alguns dos padrões técnicos também sendo alterados. Como não obtivemos o manual do atual HBOMAX, e teríamos que confiar somente na observação técnica das legendas desse serviço, escolhemos por manter o antigo serviço no estudo. Outra limitação foi a falta de tempo e espaço, fazendo com que não pudéssemos discorrer mais detalhadamente sobre alguns assuntos, como o uso de programas para a legendagem, fora outros aspectos técnicos das legendas, como o posicionamento. Ademais, também não pudemos usar um questionário que realizamos com mais de 100 *legenders*, com dados valiosos e interessantes para a área.

Posteriormente, pretendemos explorar as cyberlegendas mais a fundo, focando no tradutor híbrido e nas características dele perante uma jornada diária de legendagem dupla. Para isso, iremos pautar tal estudo no nosso questionário. Além disso, também planejamos utilizar este trabalho como base em uma análise para saber a frequência com que empresas e equipes excedem os padrões técnicos, comparando ambos.

Referências

- ADÃO, C. M. C. de J. **Tecnologias de Streaming em Contextos de Aprendizagem**. 2007. 181 p. Dissertação (Sistemas de Informação) — Universidade do Minho.
- ALVES, S. F. *et al.* **Guia Para Produções Audiovisuais Acessíveis**. [S.l.], 2016.
- AMARA. **Amara On Demand Guidelines**. 2021. Disponível em: <https://pculture.org/aod-guidelines>. Acesso em: 23/11/2021.
- ARAÚJO, V. S.; FRANCO, E. P. C. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). **Tradução em Revista**, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2011.
- ART SUBS. **Super Manual de Legendagem**. [S.l.], 2014.
- ASSUNÇÃO, B. Q. “**Qual o veredito?**”: legendas de How to Get Away with Murder sob investigação. 2017. 209 p. Dissertação (Estudos da Tradução) — UNB.
- AZEVEDO, T. de A. **Legendagem para streaming: novas práticas?** 2020. Dissertação (Estudos de Linguagem) — UFF.
- BALDISSERA, W. A.; FORTES, V. B. Pirataria Digital e Plataformas de Streaming de Vídeo: Problema ou Solução na Tutela de Direitos Autorais? **Revista Argumentum**, Unimar, v. 20, n. 3, p. 889 – 913, 2019.
- BERNARDO, M. H. P. **Subtitulando: o universo dos legenders e fansubbers no Brasil**. 2011. 114 p. Dissertação (Comunicação Social) — Faculdade Cásper Líbero.
- BOLD, B. The power of fan communities: an overview of fansubbing in Brazil. **Tradução em Revista**, Fascículo 11, 2011.
- BORIOLO, C. R. **Legendado e engraçado? A construção do humor e do tradutor em How I Met Your Mother**. 2018. 117 p. Dissertação (Linguística Aplicada) — Unicamp.
- BRITO, J. O. **Análise do impacto da sincronia de legendas na qualidade de experiência do usuário**. 2018. Dissertação (Informática) — Ufes, Porto Alegre, RS, Brasil.
- BRITO, J. O.; GUIMARÃES, R. L.; SANTOS, C. A. A. Why do people subtitle movies? A survey research of the subtitler motivations and practices. In: **Anais do Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web**. Porto Alegre: [s.n.], 2017. p. 237 – 238.
- BRITO, J. O.; GUIMARÃES, R. L.; SANTOS, C. A. S. Investigating the Influence of Subtitles Synchronization in the Viewer’s Quality of Experience. **Proceedings of the 17th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems**, n. 30, p. 1 – 10, 2018.
- BRITO, J. O. *et al.* Toward Understanding the Quality of Subtitle Synchronization to Improve the Viewer Experience. In: **Anais do XXV Simpósio Brasileiro de Multimídia e Web**. Porto Alegre: SBC, 2019. p. 209 – 216.
- BRITO, L. R. de. **Investigando o perfil do tradutor-fã de legendas no Brasil**. 2014. 73 p. Monografia (Bacharelado em Tradução) — UFPB.
- CAMPOS, G. C.; AZEVEDO, T. de A. Subtitling for streaming platforms: new technologies, old issues. **Cadernos de Tradução**, v. 40, p. 222 – 243, 2020.

- CIEGLINSKI, A. M. **As legendas de Two and a Half Men**: a tradução de expressões humorísticas. 2018. Dissertação (Estudos da Tradução) — UnB.
- CORCHS, M. **A legendagem amadora e profissional da série Once Upon a Time: um estudo comparativo**. 2013. 44 p. Monografia (Formação de Tradutores) — Uece.
- DÍAZ-CINTAS, J. Back to the future in subtitling. In: GERZYMISCH-ARBOGAST, S. N. H. (ed.). **Challenges of Multidimensional Translation**. [S.l.]: MuTra, 2005. p. 1 – 17.
- DÍAZ-CINTAS, J. 'Subtitling's a carnival': New practices in cyberspace. **The Journal of Specialised Translation**, v. 30, p. 127 – 149, 2018.
- DÍAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. **Subtitling: Concepts and Practices**. 1. ed. [S.l.]: Routledge, 2021. 273 p.
- D'YDEWALLE, G.; RENSBERGEN, J. V.; POLLET, J. Reading a message when the same message is available auditorily in another language: the case of subtitling. In: O'REGAN, A. L. J. K. (ed.). **Eye Movements from Physiology to Cognition**. Amsterdam: Elsevier, 1987. p. 313 – 321.
- FEITOSA, M. P. **Legendagem comercial e legendagem pirata**: um estudo comparado. 2009. Tese (Estudos Lingüísticos) — UFMG.
- G1. **Globoplay vai incorporar catálogo de filmes do Telecine**. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2021/10/07/globoplay-vai-incorporar-catalogo-de-filmes-do-telecine.ghtml>. Acesso em: 26/10/2021.
- GEORGAKOPOULOU, Y. Template Files: The Holy Grail of Subtitling. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 2, 2019.
- HELLERMAN, J. **What Is the 4:3 Aspect Ratio and How Is It Used Today?** 2021. Disponível em: <https://nofilmschool.com/4x3-aspect-ratio-frame>. Acesso em: 22/09/2021.
- KOGLIN, A.; OLIVEIRA, S. M. de. Variações terminológicas no campo Tradução Audiovisual: análise dos termos legendação, legendagem e tradução de/para legendas. **TradTerm**, USP, São Paulo, p. 259 – 279, 2013.
- KREJTZ, I.; SZARKOWSKA, A.; KREJTZ, K. The Effects of Shot Changes on Eye Movements in Subtitling. **Journal of Eye Movement Research**, v. 6, p. 1 – 12, 12 2013.
- LEFEVERE, A. Mother Courage's Cucumbers: Text, System and Refraction in a Theory of Literature. **Modern Language Studies**, Modern Language Studies, v. 12, n. 4, p. 3 – 20, 1982.
- LEGENDAS.TV. **Padrões para concessão de destaque de legenda na página principal do site**. 2010. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20130117183011/http://forum.legendas.tv/content.php?120- Padr-es-para-concess-o-de-destaque-de-legendana-p-gina-principal-do-site#comments>. Acesso em: 22/10/2021.
- LEGENDAS.TV. **Regras gerais para destaques**. 2014. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20141231213037/http://legendastv.freshdesk.com/support/solutions/articles/1000129865-regras-gerais-para-destaques->. Acesso em: 19/10/21.

- LEGENDAS.TV. **Regras gerais para destaques**. 2017. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20171212021818/http://legendastv.freshdesk.com/support/solutions/articles/1000129865-regras-gerais-para-destaques->. Acesso em: 19/10/21.
- LEGENDAS.TV. **Perguntas e Respostas**. 2019. Disponível em: <https://discourse.legendas.tv/t/perguntas-e-respostas>. Acesso em: 26/11/2021.
- LIONBRIDGE. **10 Translation & Localization Acronyms You Need to Know**. 2019. Disponível em: <https://www.lionbridge.com/blog/translation-localization/10-translation-localization-acronyms-you-need-to-know/>. Acesso em: 27/10/2021.
- MARAFON, R. **A Netflix subiu o preço! Quanto custa para assinar os principais streaming no Brasil?** 2021. CinePOP. Disponível em: cinepop.com.br/a-netflix-subiu-o-preco-quanto-custa-para-assinar-os-principais-streaming-no-brasil-305007. Acesso em: 21/08/2021.
- MARTINEZ, S. L. **Tradução para legendas**: uma proposta para a formação de profissionais. 2007. 100 p. Dissertação (Letras) — PUC-Rio.
- MARTINEZ, S. L. Tecnologia digital, acessibilidade e novos mercados para o tradutor audiovisual. **Tradução em Revista**, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2011.
- MATIELO, R.; COLLET, T. Entrevista com Sabrina Martinez. **In-Traduções**, Florianópolis, v. 3, n. 4, p. 96 – 100, 2011.
- MENDONÇA, B. H. M. de. Fansubs, Grupos de Legendas e a Questão da Legalidade do Conteúdo Produzido pelo Consumidor. In: **XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**. Chapecó: [s.n.], 2012.
- N.E.R.D.S. **Guia de Legendação**: Tradução e Sincronia. [S.l.], 2010. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20140621141028/http://legenders.com.br/Docs/guia-nerds-de-legendagem-legendastv.pdf>.
- NETFLIX. **Timed Text Style Guide: Subtitle Timing Guidelines**. 2021. Disponível em: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360051554394-Timed-Text-Style-Guide-Subtitle-Timing-Guidelines>. Acesso em: 30/11/2021.
- O'HAGAN, M. Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment? In: KEARNS, J. (ed.). **Translator and Interpreter Training**. [S.l.]: Continuum International Publishing Group, 2008. cap. 8, p. 158 – 183.
- ORREGO-CARMONA, D. **The reception of (non)professional subtitling**. 2015. Tese (Doutorado) — Universitat Rovira i Virgili.
- OZIEMBLEWSKA, M.; SZARKOWSKA, A. The quality of templates in subtitling. A survey on current market practices and changing subtitler competences. **Perspectives Studies in Translatology**, Taylor & Francis, p. 1 – 22, 2020.
- PASTUCH, V. **A diferença entre tradução e localização e por que você precisa de ambas**. 2020. Disponível em: <https://pt.motionpoint.com/blog/the-difference-between-translation-and-localizationand-why-you-need-both>. Acesso em: 03/12/2021.

- PEDERSEN, J. From old tricks to Netflix: How local are interlingual subtitling norms for streamed television? **Journal of Audiovisual Translation**, Stockholm University, v. 11, n. 1, p. 81 – 100, 2018.
- PEDERSEN, J. Audiovisual Translation Norms and Guidelines. In: BOGUICKI, M. D. Łukasz (ed.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Cham: Springer International Publishing, 2020. p. 417 – 436.
- REID, H. Literature on the Screen: Subtitle Translating for Public Broadcasting. In: D’HAEN, B. W. T. (ed.). **Something Understood**. Leiden: Brill, 1990. p. 97 – 107.
- REVISTA ÉPOCA. **Sites que oferecem legendas são fechados**. 2009. Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI26647-15223,00-SITES+QUE+OFERECEM+LEGENDAS+SAO+FECHADOS.html>. Acesso em: 26/11/2021.
- RIBEIRO NETO, J. A. P. **Fansubs e Legendas Comerciais no Seriado Dexter: Um Estudo Comparativo-Descritivo dos Termos de Linguagem Vulgar e dos Parâmetros Técnicos**. 2013. 47 p. Monografia (Especialização em Formação de Tradutores) — UECE.
- ROMERO-FRESCO, P. Final thoughts: Viewing speed in subtitling. In: ROMERO-FRESCO, P. (ed.). **The Reception of Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing in Europe**. [S.l.]: Peter Lang, 2016. p. 335 – 341.
- SIGILIANO, D.; BORGES, G. Fansubbing: o diálogo entre a competência midiática e a produção dos fãs de ficção seriada. **ANIMUS - Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, v. 18, n. 38, 2019.
- SOILO, A. N. **A pluralidade das plataformas de streaming de vídeo e a “pirataria” digital**. 2018.
- SOUZA, L. Revisão de fansubs: análise das práticas de revisão de tradução audiovisual em legendas não comerciais produzidas por equipes organizadas. **Cadernos CESPUC de Pesquisa**, v. 1, 2016.
- SPOLIDORIO, S. **Comunidades online e legendas de fãs: novas formas de produzir e consumir legendas**. 2017a. 134 p. Dissertação (Linguística Aplicada) — Unicamp.
- SPOLIDORIO, S. Fansubbing in Brazil: Fan translation and collaborative production in light of Participatory Culture. **The Journal of Translation Studies**, v. 18, p. 61 – 89, 2017b.
- STUPIELLLO, E. N. de A.; BERTONI, B. F. Anatomia do Legender: examinando a tradução colaborativa em Grey’s Anatomy. **Tradterm**, v. 33, p. 26 – 53, 2019.
- SZARKOWSKA, A.; GERBER-MORÓN, O. Viewers can keep up with fast subtitles: Evidence from eye movements. **PLoS ONE**, Public Library of Science, v. 13, n. 6, p. 1 – 30, 2018.
- SZARKOWSKA, A. *et al.* The influence of shot changes on reading subtitles: A preliminary study. In: PEREGO, E.; BRUTI, S. (ed.). **Subtitling Today: Shapes and their meanings**. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2015. p. 99 – 118.
- TEIXEIRA, W. F. V. e. **Elementos constitutivos do humor em sitcoms: uma análise à luz dos Estudos da Tradução Baseados em Corpus**. 2016. 382 p. Tese (Estudos Linguísticos) — UNESP.

TRINDADE, E. A. **A legendagem da televisão por assinatura do Brasil**. 2012. 119 p. Dissertação (Semiótica e Linguística Geral) — USP.

URBANO, K. **LEGENDAR E DISTRIBUIR**: o fandom de animês e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais. 2013. 176 p. Dissertação (Comunicação) — UFF.

URBANO, M. **EDIÇÃO DE VÍDEO: O que é o timecode?** 2008. Disponível em: <http://www.efeitosvisuais.com/blog/2008/07/19/video-timecode>. Acesso em: 03/12/2021.

ZABALBEASCOA, P. Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. **The Translator**, St Jerome Publishing, Manchester, v. 2, n. 2, p. 235 – 257, 1996.