

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL**

DÉBORA WOBETO

**LEGENDE CONOSCO: PERSONAGENS E CONTEXTOS DA TRADUÇÃO
AMADORA DE SÉRIES ESTRANGEIRAS NO BRASIL EM PERSPECTIVA
ANTROPOLÓGICA**

Porto Alegre
2019

DÉBORA WOBETO

**LEGENDE CONOSCO: PERSONAGENS E CONTEXTOS DA TRADUÇÃO
AMADORA DE SÉRIES ESTRANGEIRAS NO BRASIL EM PERSPECTIVA
ANTROPOLÓGICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Antropologia Social.

Orientadora: Profa. Dra. Cornelia Eckert

Porto Alegre

2019

CIP - Catalogação na Publicação

Wobeto, Débora
LEGENDE CONOSCO: PERSONAGENS E CONTEXTOS DA
TRADUÇÃO AMADORA DE SÉRIES ESTRANGEIRAS NO BRASIL EM
PERSPECTIVA ANTROPOLÓGICA / Débora Wobeto. -- 2019.
130 f.
Orientadora: Cornelia Eckert.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências
Humanas, Programa de Pós-Graduação em Antropologia
Social, Porto Alegre, BR-RS, 2019.

1. antropologia visual. 2. tradução audiovisual. 3.
cibercultura. 4. fãs. 5. pirataria. I. Eckert,
Cornelia, orient. II. Título.

DÉBORA WOBETO

**LEGENDE CONOSCO: PERSONAGENS E CONTEXTOS DA TRADUÇÃO
AMADORA DE SÉRIES ESTRANGEIRAS NO BRASIL EM PERSPECTIVA
ANTROPOLÓGICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Antropologia Social.

Orientadora: Profa. Dra. Cornelia Eckert

Aprovada em: 11/03/2019

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Arlei Sander Damo
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Prof. Dr. Jean Segata
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Profa. Dra. Sarah Moralejo da Costa
Faculdade São Francisco de Assis (UNIFIN)

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Cornelia Eckert, pela acolhida e disposição para encontrar um caminho possível para esta pesquisa. Seus valiosos comentários, bem como seu modo de fazer da Universidade e da antropologia uma possibilidade de vida, foram fundamentais na minha formação. Estendo meu agradecimento ao Núcleo de Antropologia Visual, que me ensinou tudo que sei sobre imagens e me provou que é possível produzir coletivamente.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pelo apoio financeiro para conclusão do último ano de mestrado.

Ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aos professores do PPGAS, sobretudo aqueles que estiveram mais próximos a mim no processo de elaboração da pesquisa: Ana Luiza Carvalho da Rocha, Arlei Sander Damo, Ceres Victora, Claudia Lee Willians, Fabíola Rohden, Jean Segata e Patrice Schuch.

À banca, nomes tão competentes e que povoam a página de avaliação, pela leitura e considerações a este trabalho.

Aos meus afetos, inomináveis, agradeço pelo apoio, pelas contestações e pelo entusiasmo com que receberam a ideia desta pesquisa.

Aos legenders, em especial, por permitirem que eu conhecesse um pouco mais sobre o universo da legendagem amadora de séries e pela atenção que me deram em meio às atribulações cotidianas. Sem vocês seria impossível realizar um trabalho com este enquadramento, tampouco seria possível assistir tantas séries com legendas de qualidade. Muito obrigada!

*Criar meu web site
Fazer minha home-page
Com quantos gigabytes
Se faz uma jangada um barco que veleje
Que veleje nesse infomar
[...]
Eu quero entrar na rede
Promover um debate
Juntar via Internet
Um grupo de tietes de Connecticut*

Gilberto Gil, Pela Internet (1996)

*Criei meu website
Lancei minha homepage
Com 5 gigabytes
Já dava pra fazer um barco que veleje
Meu novo website
Minha nova fanpage
Agora é terabyte
Que não acaba mais por mais que se deseje
[...]
Estou preso na rede
Que nem peixe pescado
É zap-zap, é like
É Instagram, é tudo muito bem bolado
O pensamento é nuvem
O movimento é drone
O monge no convento
Aguarda o advento de Deus pelo iPhone*

Gilberto Gil, Pela Internet 2 (2018)

RESUMO

O Brasil é um dos países que mais consome conteúdos audiovisuais considerados piratas e também um dos que mais se engaja na tradução de conteúdos estrangeiros dessa espécie. Esta pesquisa parte de um exercício etnográfico em que a interlocução se deu com os agentes centrais dessa prática: as pessoas que traduzem séries e disponibilizam as legendas na Internet. A articulação desses atores sociais no ciberespaço, bem como as controvérsias sobre o tipo de trabalho que realizam são objeto de análise neste trabalho. Esta pesquisa antropológica se debruça sobre a relação entre cinema e internet, procurando conhecer os personagens e os contextos da legendagem amadora de séries estrangeiras no Brasil, para isso, sua inserção temática se dá no campo de estudos da antropologia urbana e da antropologia visual, compreendendo o cinema como um dos principais emblemas da modernidade.

Palavras-chave: Cinema, tradução audiovisual, cibercultura, fãs, ficção seriada, pirataria, antropologia audiovisual, antropologia urbana

ABSTRACT

Brazil is one of the countries that most consumes audiovisual content considered piracy and one of the most engaged in the translation of foreign content of this sort. This research is based on an ethnographic exercise in which the interaction took place with the central agents of this practice: the people who translate series and make subtitles available for free on the Internet. The articulation of these social actors in cyberspace, as well as the controversies about the type of work they perform are analyzed in this research. This anthropological research focuses on the relationship between cinema and the internet, seeking to know the characters and contexts of amateur subtitling of foreign series in Brazil, for that, its thematic insertion occurs in the field of studies of urban anthropology and visual anthropology, comprising cinema as one of the main emblems of modernity.

Keywords: Cinema, audiovisual translation, cyberculture, fans, serial fiction, piracy, audiovisual anthropology, urban anthropology

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Intertítulos e diálogos no cinema mudo.....	24
Figura 2 - Revista mensal The Ladies' World, de agosto de 1912	41
Figura 3 – Abertura do nono episódio da série What Happened to Mary	42
Figura 4 – O próximo episódio será exibido na semana que vem.....	42
Figura 5 – Contatos das equipes de legenders na legenda das séries	60
Figura 6 – Filme legendado por Julhynha e pela equipe ManiacS	69
Figura 7 – Filme legendado por Julhynha e pela equipe ManiacS (detalhe)	70
Figura 8 – Cabeçalho do site Legendas.TV em 2006	75
Figura 9 – Busca pelo termo “Legendas.TV” na base de dados Internet Archive	75
Figura 10 – Séries em destaque	78
Figura 11 – Avatares e hierarquia da equipe Queens of The Lab	82
Figura 12 – Comentários sobre a produção textual dos legenders	89
Figura 13 – Chamada para novos legendadores do Legendas.TV em 2006 ...	90
Figura 14 – Postagem da EnjoyTeam	94
Figura 15 – Interface do software Subtitle Workshop.....	96
Figura 16 – Legenda Netflix (à esquerda) x Legenda LTV (à direita).....	102
Figura 17 – Legendas.TV acusa canais de plágio.....	109
Figura 18 – Legenda inSanos em programa da Fox Premium.....	110
Figura 19 – Quem usa legenda também consome.....	112

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 - Cinema, modernidade e linguagem.....	19
1.1 O sonho do universal e os limites da palavra.....	22
1.2 A tarefa do tradutor	29
CAPÍTULO 2 - Séries, fãs e legendas: seguindo rastros	36
2.1 A narrativa seriada e seu lugar na televisão	37
2.2 A internet e os regimes de colaboração entre espectadores	48
2.2.1 Os circuitos alimentados por fãs	52
2.2.2 A complexidade do universo amador: como encontrar quem está escondido?	58
CAPÍTULO 3 - A legendagem amadora de séries e seu estatuto	73
3.1 Políticas da escrita: Legendas.TV e as regras do jogo	74
3.2 Um mundo organizado: hierarquia, tarefas e responsabilidades	80
3.3 A tarefa do legendador.....	84
3.3.3 Como ser um legender?	89
3.4 O processo de tradução e legendagem amadora	93
CAPÍTULO 4 - A legenda amadora e seus fluxos	99
4.1 Entre o amador e o profissional: aproximações e controvérsias	100
4.2 Copyright e Creative Commons: quando os estúdios se apropriam da legenda pirata	105
4.3 Streaming e o fim da legendagem amadora	112
CONSIDERAÇÕES FINAIS	115
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	120

INTRODUÇÃO

Antropologia e cinema combinam um campo reflexivo que de diferentes modos se aproxima. O momento formador do cinema também é aquele onde a estrutura espacial das cidades se transforma, o cotidiano se defronta com invenções técnicas e o capitalismo industrial está em efervescência. Charney e Schwartz (2004, p. 17) qualificam o cinema como “a expressão e a combinação mais completa dos atributos da modernidade”. Na travessia do século XX, o cinema assimilou diferentes tecnologias, incorporando-as aos seus modos de produção, distribuição e exibição. A passagem do cinema mudo ao cinema sonoro, do preto e branco às cores, o surgimento da televisão e, depois, da internet, são só alguns dos deslocamentos que alteraram profundamente os modos de fazer e assistir filmes.

Diante disso, o interesse central desta pesquisa recai sobre a relação entre cinema e internet, com foco nos legendadores amadores de séries estrangeiras. A articulação desses atores sociais no ciberespaço, bem como as controvérsias sobre o tipo de trabalho que realizam são objeto de análise nesta pesquisa. Nesse registro, surgem algumas questões, que, desdobradas, procuram constituir um panorama das interrogações deste trabalho: como a internet passou a constituir um locus privilegiado de circulação e consumo não-licenciado de séries entre audiências globais? Considerando que esse processo é apenas uma das transformações que o cinema experimenta ao longo de mais de um século de existência, quais as suas particularidades? Quem são os agentes que movimentam e facilitam a circulação de séries mundialmente antes do seu lançamento oficial em cada país? Como a tradução e produção de legendas se insere no campo das atividades consideradas piratas?

A fim de estudar essas questões, a pesquisa inscreve seu pertencimento no campo de estudos da Antropologia Urbana e da Antropologia Visual, ou melhor, da Antropologia Audiovisual, compreendendo o cinema como um dos principais emblemas da modernidade. O conceito de cinema é entendido aqui de forma ampla, compreendendo como filme a reprodução sucessiva e rápida de fotogramas que cria a ilusão de movimento. A fim de delimitar a análise, a pesquisa privilegia um tipo específico de filme: a série norte-americana

roteirizada, com eventuais menções a produções de outros países. Tal recorte se deve a popularidade desses programas nas últimas décadas, sobretudo após a ampliação da infraestrutura de internet banda larga¹ no Brasil. Um relatório divulgado pela Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) em 2017 apontou que havia 120 milhões de pessoas conectadas à internet no Brasil, número que representa 59% da população. A expansão da banda larga tornou possível acessar conteúdos que demandam maior tráfego de dados, facilitando assim o *download* e o *streaming* de vídeos.

O Brasil é um dos países que mais consome conteúdos audiovisuais considerados piratas² e também um dos que mais se engaja na tradução de conteúdos estrangeiros dessa espécie. Uma pesquisa³ publicada na revista especializada *Variety* revelou que em 2014 o Brasil foi líder mundial em *download* ilegal de séries, ao todo, foram baixados cerca de 28,4 milhões de arquivos via torrent⁴. Além do Brasil, despontam na lista países como a Rússia (28,1 milhões), a Índia (16 milhões), a Austrália (15,4 milhões), a China (14,9 milhões) e os Estados Unidos (14,4 milhões). As séries norte-americanas são os títulos mais baixados no Brasil, país no qual apenas 5%⁵ da população domina a língua inglesa. Esses programas se tornam acessíveis a grande parte do público com o auxílio de legendadores amadores.

Autodenominados no Brasil de legenders, os legendadores amadores pertencem a uma categoria específica de consumidor, o fã, que agencia o consumo a partir de práticas de produção de conteúdo, nas quais os bens culturais funcionam como marcadores sociais capazes de estabelecer distâncias e aproximações entre indivíduos. Uma dessas aproximações consiste no “ato de tradução e legendagem amadora” de filmes e séries,

¹ A banda larga é uma tecnologia que suporta grande tráfego de dados e que permite a execução estável de conteúdo de vídeo e som. Em suma, é um termo usado para denominar internet de alta velocidade, cuja conexão ultrapassa 128KB e dispensa a ocupação da linha telefônica. No Brasil, a banda larga se distingue principalmente da internet discada, cujo limite de velocidade é 56Kbps.

² Pirataria, em sentido amplo, é o termo corrente para denominar a cópia/reprodução não autorizada de obras protegidas por direitos autorais. O tema será aprofundado no capítulo 4.

³ A pesquisa publicada pela revista *Variety* em janeiro de 2015 foi baseada nos dados obtidos e tratados por uma empresa alemã de TI especializada no rastreamento e análise de dados de pirataria, denominada Excipio. A pesquisa está disponível em: <https://goo.gl/uiW3jF>

⁴ Protocolo de compartilhamento de arquivos entre usuários domésticos P2P (Peer to Peer). Criado por Bram Cohen em 2001.

⁵ Dados da pesquisa feita em 2013 pelo British Council. Disponível em: <https://goo.gl/BL5vto>

nomeado por Henry Jenkins (2006) de fansubbing. Diante disso, surgem alguns “mistérios etnográficos” iniciais, que determinam o esforço para caracterizar os legenders: quem são?, como se inserem em redes de reciprocidade?, como se organizam e se relacionam?, como entendem o compartilhamento?, como legendam?. Assim, procuro compreender o fansubbing como um meio que instaura relações e respalda contatos entre audiências nas *etnopaisagens* globais (Appadurai, 2004).

Considerando que o cotidiano contemporâneo é profundamente marcado pelo deslocamento transnacional de bens e pessoas, as etnopaisagens podem ser entendidas como lugares de encontro com o estrangeiro, e, por isso, lugares de troca e de construção de redes. Estrangeiro, em sentido amplo, é aquele que não podemos, à primeira vista, compreender. Néstor Canclini, em *Los Otros Etranjeros* (2007), pontua que a palavra “estrangeiro” busca tratar todas as relações que despertam estranhamento, medo ou discriminação entre os sujeitos sociais. O autor também sugere chamar de tradução todos os movimentos de aproximação, conciliação e entendimento das diferenças. Quando Atom Egoyan e Ian Balfour (2004, p. 21) dizem que “todo filme é um filme estrangeiro, pelo menos para alguns públicos - e não só em termos de linguagem”, estão dizendo que um filme pode ser estrangeiro em diferentes níveis, sobretudo porque códigos extralinguísticos fazem parte da sua composição. A língua, no entanto, é um eixo estruturante da cultura (Saussure, 1969), assim, a tradução dos códigos verbais de um filme é o modo mais direto e visível do processo de conciliação entre comunidades linguísticas diferentes.

Em um filme estrangeiro, a legenda é uma parte fundamental da narrativa. Entende-se por legenda audiovisual a manutenção do áudio original do filme, inserindo na parte inferior central da tela um texto que traduz o áudio para o idioma de recepção da película. Ao decompor o plano de um filme, é possível perceber que a narrativa cinematográfica é composta por diferentes elementos e difere substancialmente da narrativa literária, que a precedeu em termos de organização de uma história. No âmbito dos estudos literários, a narrativa é concebida como a representação de um acontecimento, ou de um encadeamento de acontecimentos, por meio da linguagem. O conceito de narrativa trazido da literatura não encontra equivalência no cinema, afinal,

tratam-se de mecanismos discursivos diferentes (Tarín, 2006). Os primeiros filmes carregavam consigo as características narrativas da literatura e do teatro, que de modos distintos contribuíram para o desenvolvimento da narrativa cinematográfica ou fílmica como a conhecemos hoje.

A narrativa é o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada. Porém, esse enunciado que, no romance, é formado apenas de língua, no cinema, compreende imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, o que já torna a organização da narrativa fílmica mais complexa. (AUMONT et al, 2010, p.106).

Interessa-nos, assim, desdobrar a narrativa cinematográfica do ponto de vista do texto que sobrepõe a imagem, não deixando de estabelecer as relações que essa produção textual tem com os componentes sonoros e visuais do filme. O estudo, portanto, se estrutura a partir de duas orientações complementares e interdependentes. Uma delas diz respeito aos relatos de legendadores amadores cujos trabalhos estão publicados no site Legendas.TV (LTV), espaço que atualmente é reconhecido pelos nativos como principal mecanismo para compartilhar legendas na internet. Esse reconhecimento, naturalmente, gera uma permanência dos legendadores no site, apesar de alguns optarem por postar seus trabalhos também em outras plataformas. Complementarmente, a pesquisa procura desenhar os contextos a partir dos quais os legenders narram suas experiências de legendagem, bem como as movimentações na indústria cinematográfica para conter ou estimular atividades dessa natureza.

Etnografar e buscar compreender as diferentes narrativas dos legenders é um direcionamento metodológico para entender as dinâmicas circunscritas à prática da legendagem amadora de séries. Essa postura, observando os argumentos que os legenders empregam para explicitar o modo de se relacionar, não escapa do embate crítico que configura a própria interação entre interlocutor e pesquisador no trabalho antropológico.

Entendendo que a produção e o consumo legendas não são fluxos circunscritos a internet, proponho uma etnografia no ciberespaço como "repovoamento" e explicação, nos termos de Rifiotis (2014). Na aproximação com o campo, a produção de dados etnográficos se dá inicialmente a partir dos

canais digitais de alguns grupos de legendadores e do site Legendas.TV, que consolida, organiza, armazena e compartilha o conteúdo produzido pelas várias equipes de legenders. Nesta etapa é salutar a escrita do diário de campo, que registra percursos, insights e links das páginas acessadas. O diário de campo, assim como esta parte da pesquisa, também é online, de modo que principalmente os links possam ser facilmente acessados e as imagens e demais informações sejam de fácil rastreio e reconstituição. Na produção do diário, o recurso *Print Screen* foi fundamental para guardar imagens das interfaces dos sites visitados, bem como a captura dos frames das séries onde os legendadores inserem seus *nicknames*, referenciam sua pertença a determinado grupo ou registram contatos de redes sociais ou e-mail. Conhecendo as premissas que constituem os fluxos de legendagem, procurei interagir com alguns sujeitos no ciberespaço a fim de ter um encontro etnográfico interface. O encontro mediado por computador, em alguns casos, se desdobrou também em um encontro etnográfico face-a-face, não para validar os dados ou para criar qualquer oposição entre “real” e “virtual”, “offline” e “online”, mas porque no decorrer do trabalho ambos os encontros se demonstraram viáveis para subsidiar uma “descrição densa”, nos termos de Geertz (1978).

praticar a etnografia é estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos, manter um diário e assim por diante. Mas não são estas coisas, as técnicas e os processos determinados, que definem o empreendimento. O que o define é um tipo de esforço intelectual que ele representa: um risco elaborado para uma *descrição densa* (GEERTZ, 1978, p. 15).

Empenhada em realizar uma etnografia no ciberespaço, em sites de grupos de legenders e no site Legendas.TV, surgem questões com as quais ainda não tinha me defrontado em outros trabalhos de campo. A mudança no *locus* antropológico logo me sinalizou um desafio muito maior: encontrar os meus “nativos”. Na busca por interlocutores, tal qual já havia empregado em outras pesquisas, me perguntei se a “poética do andarilho” (Rocha & Eckert, 2013) poderia ser usada também no ciberespaço. Do mesmo modo, a

observação flutuante, de Colette Petonnet (2008), na qual o pesquisador deve “permanecer vago e disponível em toda a circunstância”, porque não deve [ainda] “mobilizar a atenção sobre um objeto preciso, mas em deixá-la “flutuar”” (Petonnet, 2008 p.102). Como o pesquisador pode ficar disponível no ciberespaço? Há uma equivalência entre ficar disponível - navegando em algum site - e sentar em uma praça no centro da cidade para observar as performances cotidianas dos frequentadores? Se permanecer disponível implica seguir pistas, identificar informantes, como um “detetive da cidade” (Rouanet, 1993, p.22), pode o pesquisador ser também um detetive da/na internet? Ainda, será que a qualidade do encontro etnográfico face-a-face é análogo ao encontro etnográfico interface?

Aproveito para pensar na construção do “homem moderno”, foco de estudos da Escola de Chicago, nas primeiras décadas do século XX. Habitante da metrópole, este indivíduo está mergulhado em um cotidiano caótico, no qual o crescimento populacional provoca perturbações de toda ordem. A pesquisa empírica de Georg Simmel (1976), mergulhado nesta mesma metrópole, busca compreender a construção do modo de vida tipicamente urbano, de impressões efêmeras e altamente variadas que constitui o que ele denominou em 1902 de “vida mental metropolitana”. Embora não seja uma experiência restrita aos contextos urbanos, é na metrópole que se exige mais da consciência, justamente para dar conta da rápida circulação de informações. O mesmo habitante que ora se relaciona com diferentes grupos sociais e estabelece múltiplas relações, está também em permanente busca pela individualidade para não ser homogeneizado pelo capital e pela multiplicidade de estímulos que recebe na metrópole.

Esse movimento de expansão e retração do indivíduo frente ao influxo da metrópole pode ser percebida também no ciberespaço, dado o cenário de incontáveis oportunidades de interação e encontro que, tal qual na cidade, podem ser transitórias ou duradouras. Elizabeth Reid (1991) sinaliza que a interação online é muito mais que uma construção técnica, mas uma experiência imaginativa e social, na qual se desenrolam relações e papéis sociais. Assim, o fenômeno da comunicação mediada por computador pode ser pensada no âmbito dos estudos das sociedades complexas, sobretudo nos domínios das formas de sociabilidade. A antropologia digital ainda é um

desafio, Daniel Miller, professor do Departamento de Antropologia da University College of London (UCL), apresenta uma perspectiva interessante sobre o assunto: não podemos mais entender o digital como separado do humano. Miller (2011) defende que as relações sociais em ambientes digitais não são menos autênticas do que as relações face-a-face, assim, cabe ao antropólogo não atomizar as instâncias “real x digital” ou “online x offline”, mas entendê-las como a relação entre o indivíduo e a sociedade.

As questões éticas que se colocam no campo perpassam principalmente a suposta ilegalidade das legendas amadoras. Países como a Holanda⁶, por exemplo, entendem que fazer legendas sem autorização equivale a violar direitos autorais. No Brasil ainda não há um entendimento claro sobre as legendas isoladamente, embora a reprodução não-autorizada dos vídeos aos quais elas se destinam seja sinônimo de pirataria. Em 2008, o jornal Folha de S.Paulo noticiou⁷ que a Polícia Federal estava mapeando sites de legendagem e interrogando seus administradores, que poderiam vir a responder pelo crime de produção de conteúdo pirata, “mesmo que não sejam responsáveis pelas cópias dos vídeos”. Nesse contexto, ainda que os interlocutores se identifiquem por meio de nicknames, seu uso na pesquisa poderia facilitar investigações de natureza semelhante àquela citada anteriormente, o que não é um objetivo do trabalho. Um aspecto fundamental do diálogo com os legendadores foi o detalhamento dos objetivos e da finalidade da pesquisa, para que pudessem avaliar sua participação e posterior forma de comparecer no texto. Essa negociação se mostrou bastante proveitosa, dado que todos os interlocutores e interlocutoras optaram por manter suas identidades digitais, expressas pelos *nicknames*, ainda que tenha sido apresentada a possibilidade de alteração das mesmas.

Buscando interlocutores, entrei em contato com algumas equipes de legendagem que fazem parte da minha própria experiência com *download* de legendas: InSUBs, InSanos, United e o site Legendas.TV. O filósofo francês, Michel Foucault, falando a respeito de Raymond Roussel e Antonin Artaud, diz que os autores jamais negaram sua implicação com os textos que produziram,

⁶ Texto “Unauthorized Subtitles For Movies & TV Shows Are Illegal, Court Rules”, publicado no site TorrentFreak. Disponível em: <https://goo.gl/f92Nar>

⁷ Texto “PF prepara blitz contra sites de legendagem”, publicado na coluna de Mônica Bergamo no jornal Folha de S.Paulo em 19 de maio de 2008. Disponível em: <https://goo.gl/MVcQKQ>

pelo contrário, “suas obras germinavam neles num nível que era também o da singularidade deles, da particularidade deles, de sua angústia”. (Foucault, 1968, p. 59). Paralelamente à preocupação de encontrar interlocutores, me empenhei na busca por referências bibliográficas que pudessem dar um panorama dos estudos acerca da temática aqui desenvolvida. Embora a palavra escrita acompanhe o filme desde o seu surgimento, há uma escassez de produções bibliográficas acerca da temática da tradução e legendagem cinematográfica de modo geral, e na antropologia especificamente. Se por um lado isso aparece como um obstáculo aos movimentos iniciais da pesquisa, por outro pode indicar a potência e originalidade dessa abordagem. Uma breve revisão bibliográfica sobre o assunto encontra esteio em trabalhos de estudiosos da comunicação, tratando da transformação e convergência das mídias; também na produção de linguistas, desenvolvendo análises sobre a tradução e o texto que acompanham a obra cinematográfica.

É fundamental dizer que esta pesquisa é permeada pelos fluxos informacionais derivados da internet. Ainda no processo de compor um projeto de dissertação, pareceu natural usar o Google para identificar as discussões acerca do tema deste trabalho. Inicialmente, usei como termo de pesquisa a sentença “legendagem de séries”, tentando rastrear uma gama ampla de trabalhos acadêmicos, notícias ou entrevistas sobre o tema. Os aproximadamente 13.300.000 resultados gerados em 0,54 segundos dão conta de conteúdos que procuram explicar “Como são feitas as legendas de filmes e séries?” (Sobanski, 2018), além de indexar os sites de equipes de legendagem amadora como United e InSUBs.

É relevante sinalizar que depois de localizar alguns interlocutores nas redes sociais precisei repensar/estranhar a minha performance digital. Quais impressões os conteúdos compartilhados por mim trariam para aqueles que receberiam em suas caixas de entrada mensagens de uma desconhecida querendo saber sobre suas vidas? Esta preocupação se intensificou durante o período eleitoral no país, quando as disputas de narrativas se acaloraram nas redes sociais, marcando-as como um terreno decisivo⁸, sobretudo para a

⁸ Refiro-me ao fenômeno estudado por pesquisadores como Ethan Zuckerman, do Media Lab do Massachusetts Institute of Technology (MIT), que estudam a influência de veículos alternativos de comunicação, como a internet, nas eleições. No Brasil, embora ainda não exista

eleição presidencial. No período de junho a outubro de 2018, quando ainda estava rastreando possibilidades de interlocução, identifiquei pessoas dos mais diferentes perfis ideológicos no que tange o campo político partidário. Percebendo que o debate político poderia reduzir ainda mais as possibilidades de interlocução, considerei adequado limitar⁹ a visualização de uma dezena de postagens que faziam referência direta a candidatos.

A dissertação está organizada em quatro capítulos. O primeiro deles, intitulado “Cinema, modernidade e linguagem”, situa o leitor em relação ao universo conceitual no qual a pesquisa está imersa. Nesse sentido, é o ponto de partida que posiciona o tema nos processos de globalização e contextualiza a necessidade de tradução imposta desde o cinema sonoro.

O segundo capítulo, denominado “Séries, fãs e legendas: seguindo rastros”, ressalta as características e dimensões históricas da narrativa seriada, o espaço que a internet ocupa nos fluxos midiáticos contemporâneos e a capacidade criativa de audiências dedicadas, como os fãs. Por último, é apresentado o percurso metodológico utilizado no trabalho e são anunciados os principais interlocutores da pesquisa.

O terceiro capítulo, chamado “A legendagem amadora de séries e seu estatuto”, versa sobre os diferentes contextos a partir dos quais a legendagem amadora se estrutura. Além disso, apresenta a rotina de produção dos legendadores e expõe aspectos técnicos das legendagens.

O quarto e último capítulo, “A legenda amadora e seu espaço no mercado”, tem como objetivo refletir sobre o caráter limiar da legendagem amadora, composta por narrativas de crise e de insubordinação frente aos influxos da indústria cinematográfica. Assim, são discutidas as aproximações entre amadores e profissionais e os regimes de autoria, compreendendo direitos autorais e licenças públicas de conteúdo.

uma produção densa de análises sobre o fenômeno, alguns dados elaborados no âmbito do projeto Observatório das Eleições de 2018 revelaram o papel decisivo das novas mídias nas eleições.

⁹ Refiro-me às configurações de privacidade no Facebook que permitem gerenciar a exibição de publicações para apenas alguns grupos ou pessoas.

CAPÍTULO 1 - Cinema, modernidade e linguagem

“Atribuímos uma importância fundamental ao fenômeno da linguagem. [...] Pois falar é existir absolutamente para o outro”
Frantz Fanon¹⁰

A invenção do cinematógrafo e o registro de sua patente pelos irmãos Lumière no final do século XIX marca o que se considera a origem do cinema mundial. Antes disso o filme estava circunscrito à prática individual, longe da projeção pública¹¹ e da audiência de massa, que o transformaria em uma prática de lazer consolidada no século seguinte. As técnicas modernas que moldaram o cinema estavam intrinsecamente relacionadas com a vida nas cidades e com a busca crescente de entretenimento e distração. A cidade, por onde desfilavam cada vez mais corpos e mercadorias, estimulava sensações muito diferentes daquelas experimentadas nos pequenos vilarejos e no meio rural. O horário marcado pelo relógio e a velocidade das linhas de montagem compassavam a vida na metrópole e de súbito criavam uma nova condição à vida psíquica dos habitantes.

As cidades eram um espaço caracterizado pelo movimento e pela grande circulação já no século XVII, logo após a idade média. Mas é no final do século XIX e início do século XX que os países “centrais” – França, Inglaterra, Alemanha e Estados Unidos – intensificam sua atividade urbana e industrial, reorganizando estilos de vida e subjetividades. A cidade, a indústria e os novos hábitos do cotidiano são tematizados por intelectuais das ciências humanas e figuram como o apogeu da modernidade. A noção de “desencaixe”, proposta por Anthony Giddens, trata do “deslocamento das relações sociais de contextos locais de interação e sua reestruturação por meio de extensões indefinidas de tempo-espaço” (Giddens, 1991, p. 29). Invenções técnicas como o trem e o telégrafo desafiaram a territorialização, integrando diferentes regiões e encurtando distâncias. As grandes exposições universais também guardam em seu âmago o desejo de instantaneidade, de ver o mundo em miniatura. Entretanto, esse mundo do século XIX é apenas uma metáfora da

¹⁰ Trecho do livro “Pele negra, máscaras brancas”, capítulo I, página 33, (Salvador: EDUFBA, 2008)

¹¹ Para Georges Sadoul, autor do livro *Histoire générale du cinéma*, bem como seus sucessores, atribuem o nascimento do cinema ao espetáculo público e pago pelos espectadores.

mundialização, que ainda desconhece o avião e a rede mundial de cabos submarinos (Ortiz, 2007). Na esteira das amplas transformações sociais, ligadas à racionalidade humana e ao desenvolvimento tecnológico, o modo de produção industrial também engloba a cultura. A formação de uma indústria cultural (Adorno & Horkheimer, 1985 [1947]) é o que impulsiona o cinema no circuito global já nas primeiras décadas do século XX. A imagem então transcende as fronteiras geográficas e culturais, passando a ter presença constante no imaginário de outras nações.

Há, a partir da metade do século XX, uma tensão que marca o esgotamento daquilo que se chamou de modernidade. Alguns pensadores contemporâneos colocaram em evidência a necessidade de uma revisão crítica do conceito, considerando os desdobramentos da intensidade de interações a nível global. O antropólogo indiano Arjun Appadurai é um dos pensadores que traz contribuições para o reexame do conceito de modernidade, sobretudo no que tange a relevância de considerar o fenômeno contemporâneo que envolve grande fluxo de pessoas e bens que transitam globalmente. Para o autor, nas últimas décadas as identidades culturais estão menos ligadas a territórios e são atravessadas pelos deslocamentos e pelas mídias eletrônicas. A perda do caráter exclusivamente nacional na composição da identidade não significa o ingresso em um sistema global e homogêneo, mas o ingresso em uma rede de fluxos onde há interações recíprocas. Appadurai defende um eixo de entendimento que admite a complexidade das relações entre o global, o nacional e o local. Ao considerar que as experiências contemporâneas são transnacionais e desterritorializadas, o cinema, a televisão e o vídeo em geral têm papel fundamental na construção do imaginário social. A intensa ampliação do número de imagens sociais disponíveis, aliada aos diferentes meios para acessar e consumir essas imagens, caracteriza as principais alterações na ordem cultural global.

Até há pouco tempo, fosse qual fosse o poder da mudança social, podia-se afirmar que a vida social sofria em geral de inércia, que as tradições ofereciam um conjunto relativamente finito de vidas possíveis e que a fantasia e a imaginação eram práticas residuais. Nas duas últimas décadas, à medida que a desterritorialização das pessoas, imagens e ideias foi ganhando nova força, o fiel da balança foi-se deslocando

imperceptivelmente. Mais pessoas em todo o mundo veem as suas vidas pelo prisma das vidas possíveis oferecidas pelos meios de comunicação de massas sob todas as suas formas. Ou seja, a fantasia é agora uma prática social; entra, de infinitos modos, no fabrico de vidas sociais para muitas pessoas em muitas sociedades. (APPADURAI, 2004, p. 78).

Renato Ortiz (2007) também discorre sobre as relações do mundo globalizado, citando a flexibilidade das fronteiras nacionais e a maior interação entre os países. Segundo o autor, as relações no processo de mundialização tornam os indivíduos “cidadãos do mundo”, mesmo sem sair de casa. (Ortiz, 2007, p. 07). O termo globalização frequentemente vem associado a estruturas econômicas globais, mensuráveis e comparáveis dentro de um cenário onde mercados disputam espaço. A globalização do ponto de vista cultural, que Ortiz chama de mundialização, não implica necessariamente no aniquilamento de manifestações culturais, mas sua convivência, uma vez que os indivíduos são capazes de “reinterpretar os elementos estranhos, oriundos de fora” (Ortiz, 2007, p. 76). Isso não quer dizer que as esferas econômicas e culturais não estejam sobrepostas, mas sim que agenciam suas trocas de modos distintos. Ortiz também se opõe ao pensamento que associa a globalização a uma unicidade global, ele apresenta as hipóteses de alguns linguistas cujos trabalhos sinalizam o desaparecimento de algumas línguas locais e nacionais e a progressiva adesão a um idioma mundial. Naturalmente, a hegemonia da língua inglesa tem raízes imperialistas que vão desde a postura colonizadora da Inglaterra até o desempenho econômico dos Estados Unidos no século XX – com a presença de multinacionais americanas em diversos países, a fabricação de computadores pessoais e etc. – mas isso não implica uma uniformidade linguística.

O mundialismo não se identifica pois à uniformidade. Uma língua não existe apenas como estrutura, objetivamente transcendente ao sujeito falante, é necessário contextualizar o seu uso. As situações concretas irão determinar os domínios nos quais o inglês evolui; em alguns casos, ele será preponderante (tecnologia, mídia e educação superior) em outros, estará ausente, ou terá um peso menor (família, religião e trabalho). (ORTIZ, 2007, p. 29).

O conceito de culturas híbridas, cunhado por Canclini (1997), soma-se aos argumentos de Appadurai e Ortiz quando sugere a fusão entre o que é local e o que estrangeiro. Além disso, Canclini adiciona o processo de reterritorialização como um elemento fundamental para pensar o espaço social que ora se desfaz e ora se refaz, em contínua relação entre o que é de fora e de dentro. Ulf Hannerz, na mesma linha, argumenta que a duração da cultura está em seu movimento, nas interconexões entre os indivíduos e nas diferentes manifestações das expressões culturais. A ideia de cultura como fluxo estabelece que aquilo que se “ganha num lugar não se perde na origem” (Hannerz, 1997, p. 12), ou seja, a relação entre culturas não necessariamente as desgasta ou enfraquece, mas concebe modos distintos de viver.

1.1 O sonho do universal e os limites da palavra

O antropólogo Jack Goody (1977), considera a criação da tecnologia da escrita um divisor entre o pensamento “selvagem” e o pensamento “civilizado”. Em *The Logic of Writing and the Organization of Society*, de 1986, o autor disserta sobre as transformações provocadas pela escrita na sociedade. Citando como exemplo a religião, Goody argumenta que a tradição oral transmitia a crença de geração para geração, limitando a religião ao círculo circunscrito a comunidade. A adoção da escrita e a elaboração de livros sagrados liberta a religião do pequeno grupo, dando-lhe potencial universalizante. A ideia de universalidade, ou “o numérico como sonho de universal”, são ideias que aparecem com a escrita, segundo o historiador Roger Chartier (2010). O autor identifica a enciclopédia como o primeiro suporte capaz de capturar e conservar “toda a realidade do mundo sensível” (Chartier, 2010, p. 134) por meio de texto, imagem e som. Porém, à medida que a utopia universal se aproximava, também era conhecido o limite fundamental da palavra: a pluralidade de línguas.

Quando as imagens em movimento do cinema incorporam som, sua vocação universalizante parece esfacelar. O cinema mudo representava uma forma de lazer acessível, sobretudo para grupos nos quais a leitura ou mesmo a língua eram uma barreira para a assimilação. Classes menos escolarizadas ou imigrantes viam no cinema mudo menos exigências de

compreensão que no teatro e na literatura. No ensaio “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, de 1936, o pensador alemão Walter Benjamin também discorre sobre as relações entre o nascente cinema sonoro e a língua, afirmando que “o cinema falado representou, inicialmente, um retrocesso; seu público restringiu-se ao delimitado pelas fronteiras linguísticas, e esse fenômeno foi concomitante com a ênfase dada pelo fascismo aos interesses nacionais.” (Benjamin, 1994, p. 185). A constatação de que o cinema tratava-se de um discurso ideológico, atuando também na propaganda de valores autoritários, levou o autor a denominar o processo de inserção da fala no cinema de “estetização da política” (Benjamin, 1994, p. 196). As relações entre língua e nacionalidade geraram inicialmente uma repulsa ao cinema falado, sobretudo na Europa, onde mesmo os filmes americanos eram criticados pelos espectadores britânicos que consideravam o sotaque incompreensível.

Entretanto, mesmo antes da oralidade aparecer na tela, o mercado exibidor já adotava estratégias extraimagéticas para se fazer entender. Jean-Claude Carrière (1995) escreve sobre a figura do *explicador*, comum nas projeções realizadas por volta de 1910. Este profissional ficava do lado da tela explicando o que os personagens estavam fazendo e qual o significado disso, no intuito de apresentar o modo “correto” de ver as imagens. Charles Musser (1994), historiador de cinema, destaca o esforço dos exibidores de acrescentar recursos extras à imagem, como as narrações, músicas e outros efeitos sonoros para “completar” a experiência sensorial do espectador. Além disso, Musser revela que o cinema mudo já incorporava na tela elementos gráficos que transcendem a imagem filmada. A exibição do filme tinha apoio de legendas ou de cartões de título inicial, recursos usados para auxiliar na compreensão da narrativa apresentada. Assim, muito antes da oralidade aparecer na forma de som, o cinema mudo usava texto no filme para apresentar os diálogos e organizar a sucessão de acontecimentos (“dias depois”, por exemplo), situando um público que ainda estava aprendendo a ver cinema (Labaki, apud Mello, 2005). Os intertítulos¹² que entremeavam as imagens eram recursos muito usados pelo cinema mudo

¹² Quadros geralmente com o fundo preto e textos escritos com letras brancas, que eram intercalados às imagens no filme.

quando os diálogos ainda não podiam ser vocalizados. Alfred Hitchcock, hoje um renomado diretor, trabalhou como ilustrador de intertítulos na juventude, na década de 1920. Em uma entrevista concedida ao também diretor François Truffaut e à tradutora Helen Scott, Hitchcock comenta sobre a natureza variável do texto que era inserido nos filmes e sua função de ancorar a imagem.

Naqueles tempos era possível mudar completamente o sentido de um roteiro através do uso de títulos narrativos e de fala. [...] Como o ator fazia e conta que falava e o diálogo aparecia na tela logo depois, eles podiam colocar quaisquer palavras que gostassem na boca dele. Muitos filmes ruins foram salvos assim. Por exemplo, se um drama tivesse sido mal filmado e fosse ridículo, iriam inserir títulos de comédia em todo o filme e ele se tornaria um sucesso. (TRUFFAUT & SCOTT, 1983, p. 27)

Figura 1 – Intertítulos e diálogos no cinema mudo



Fonte: Elaboração da autora com base na sequência 05'20 a 06'52 do filme "The Kid", de Charles Chaplin, 1921.

O filme “The Jazz Singer”, de 1927, é tido como marco fundador do cinema sonoro sincronizado. Ainda que só tenham sido inseridas algumas partes faladas ou cantadas, o filme indica o começo de uma série de novos desafios técnicos e comerciais para o cinema, pois a barreira linguística se tornava clara. Ao mesmo tempo que o público americano celebrava a novidade e enchia as cadeiras dos cinemas, grandes nomes da área, como Chaplin e Eisenstein, formavam oposição ao cinema falado. Nesse cenário de contradições, a indústria norte-americana se mostrava hesitante em produzir mais filmes sonoros. Embora houvesse condições técnicas, “um filme inteiramente dialogado ameaçava privar Hollywood de seus mercados estrangeiros” (Sadoul, 1963, p. 217). Retraído por razões econômicas, o primeiro filme totalmente falado só foi produzido em 1929, mas ainda assim recebeu críticas. *Lights of New York* foi exibido em Paris diante de gritos que pediam um filme em francês. Na Inglaterra o sotaque ianque dos filmes americanos era vaiado sob pretexto de ser incompreensível.

A circulação dos filmes mudos de outrora não se refletiria nos filmes sonoros, ou seja, se por um lado o cinema ganhava um elemento narrativo a mais, por outro corria o risco de ficar restrito a um público menor. Para fins de comparação, Sadoul (1963) indica que em 1929 Wall Street investiu cerca de duzentos milhões de dólares em filmes, já em 1933 esse número caiu para cento e vinte milhões. Enquanto se produzia novecentos ou mil filmes mudos em 1929, quatro anos depois se produziria apenas quinhentos ou seiscentos filmes falados. Esse movimento fortaleceu a indústria cinematográfica nacional dos países antes tomados pelos filmes americanos. Procurando impedir o fortalecimento de indústrias nacionais, Hollywood começou a importar atores de outras nacionalidades e também a gravar filmes na Alemanha, França e Inglaterra, mercados que tinham deixado de consumir seus produtos em razão das limitações impostas pela língua.

De acordo com o crítico e pesquisador de cinema Paulo Antonio Paranaguá (1985), determinados filmes “tinham uma versão silenciosa para a exportação” e alguns estúdios começaram a gravar versões alternativas do mesmo filme, que foram abandonadas “à medida que os públicos se acostumaram à dublagem ou aos subtítulos [...] o pessoal queria ver mesmo era a Greta Garbo e não uma obscura substituta” (Paranaguá, 1985, p.37.).

Mouzat pondera que as diferentes versões de cada filme eram muito onerosas para os estúdios e o investimento em laboratórios de dublagem e legendagem rapidamente se mostrou financeiramente mais viável. (Mouzat apud Mello, 2005).

Wall Street conseguiu um grande trunfo quando o domínio da técnica permitiu a um ator falar pela boca de outro uma língua por ele ignorada. A dublagem permitiu que se considerasse a reconquista e mercados parcialmente perdidos, e a importação de filmes americanos dublados tornou-se nos tratados de comércio assinados em Washington uma verdadeira cláusula de estilo. (SADOUL, 1963, p. 224)

No Brasil o cinema sonoro chegou primeiro ao Cine Paramount, localizado na cidade de São Paulo. Para aumentar a compreensão do filme eram distribuídos livretos aos espectadores, onde constavam os poucos diálogos presentes na película. À medida que os diálogos se desenvolviam e apareciam em maior número, tornou-se impossível acompanhar o filme e ler o livreto. Assim, no Palácio Teatro do Rio de Janeiro, em 1929, foram escritas algumas “legendas mais indispensáveis” (Bandeira, 1929, apud Freire, 2015) no filme *The Broadway Melody*, a pedido do dono do cinema, o exibidor Francisco Serrador.

The Broadway Melody estreou numa sexta-feira, sem legenda alguma em português. No sábado teve oito ou dez legendas (comigo rezando, na plateia do Palácio, para que nenhuma estivesse fora de sincronismo) e no domingo mais vinte legendas (oh, os sustos que dava o Vitafone!). E entre um dia e outro, uma noitada no laboratório de Paulo Benedetti, eu a marcar os lugares das traduções dos diálogos – e os seus auxiliares a postos fazendo os contratipos das cenas que iriam ganhar as poucas legendas sobrepostas, talvez as primeiras usadas em todo o mundo! (Torres, 1936, p. 4, apud Freire, 2015)

Em síntese, Freire (2015) escreve que a legendagem em português do filme *The Broadway Melody* só foi possível porque as partes onde as legendas precisavam ser inseridas, foram copiadas¹³ do original. Nas cópias era fixada a

¹³ As cópias foram feitas no laboratório de Paulo Benedetti, que trabalhava na produção de trailers e cartelas para distribuidoras estrangeiras.

legenda e então o rolo do filme era remontado, composto por partes originais, cópias e legendas. A legendagem só foi naturalizada por críticos e fãs após uma variedade de aprimoramentos por volta de 1933, tornando-se também mais viável financeiramente, quando as distribuidoras identificaram um aumento de público nas exibições legendadas.

Menos onerosa que a produção de versões inteiramente novas de cada filme, a necessidade de tradução criou rapidamente um mercado especializado, ainda que pouco explorado em termos de registro.

Por mais marcante que tenha sido a introdução do som e da palavra no mundo do cinema, a tradução dos diálogos do filme para uma outra língua não ocupou o mesmo lugar de destaque, ou seja, não há informações detalhadas sobre como se fazia a tradução de filmes nem como se lidava com os possíveis problemas vindos com os registros de outras culturas. Na literatura sobre a entrada da indústria cinematográfica no Brasil, percebemos também as poucas referências à problemática da tradução e, conseqüentemente, da tradução de filmes (MELLO, 2005, p.22).

Em relação à preferência entre dublagem e legendagem, o professor do Centro de Estudos de Tradução (CenTraS) da University College London, Jorge Díaz-Cintas, pontua que há uma clara dicotomia entre países. Enquanto Grécia, Holanda Portugal e os países escandinavos legendam os filmes estrangeiros, países como França, Alemanha e Espanha preferem filmes dublados (Díaz-Cintas, 2003). O autor elenca uma série de razões para que esse fenômeno ocorra, indicando que geralmente países com alto índice de analfabetismo tendem a optar pela dublagem. Além disso, Díaz-Cintas (2003) indica que a dublagem foi usada como instrumento político de repressão em países como Alemanha, Itália e Espanha, que usavam valores nacionalistas como norteadores de suas ações, assumindo a dublagem como único tipo de tradução permitida. Em outra publicação Díaz-Cintas (2001), destaca que dublagem e legendagem não são concorrentes e tampouco se deveria ter que escolher apenas uma delas, já que o ideal seria ter acesso a ambas as versões, escolhendo a que melhor se adapta a nossa capacidade de compreensão.

No Brasil dublagem e legendagem são, no geral, bem aceitas, embora tenham suas particularidades. Enquanto a maioria dos filmes estrangeiros que estreiam nos cinemas são legendados - com exceção daqueles destinados ao público infantil, como os longas de animação - os filmes exibidos na TV aberta são sempre dublados. De acordo com Souza (1999, p. 17), a hegemonia da dublagem na TV aberta no Brasil tem sua raiz em uma motivação política que pretendia proteger a língua e a cultura brasileira de contaminações estrangeiras. No governo de João Goulart, em 1962, foi assinado um decreto que obrigava a dublagem dos filmes que seriam exibidos na televisão. Em linha com Díaz-Cintas (2003), Souza (1999) aponta uma motivação secundária para a preferência pela dublagem, relacionada aos aspectos socioeconômicos do espectador de TV aberta no Brasil, grupo no qual se percebe um grau de instrução geralmente mais baixo e que dificilmente se adapta a uma leitura vigorosa de texto e imagem que um filme legendado exige.

O teórico de cinema Jean-Claude Bernardet, em seu livro “O que é cinema”, de 1980, descreve o uso de legendas como uma prática que atinge diretamente o corpo do espectador, obrigando os olhos

a percorrer muito rapidamente a imagem, antes de baixar para a legenda, que [o espectador] lê rapidamente, para depois voltar à imagem, se der tempo, e recomeçar o processo no aparecimento da legenda seguinte. O resultado disso é que ele se torna um espectador que não tem o tempo de se deter nas imagens, ele mal as vê. Pouco treinado visualmente, é também pouco treinado auditivamente, porque não tem que acompanhar o diálogo pelo ouvido, mas lendo. A nossa própria formação como espectador está profundamente marcada pela presença de um cinema legendado (BERNARDET, 1980, P. 28).

Em favor da legendagem, Gambier (1994, p. 282-283) sinaliza que a copresença de dois códigos e duas línguas nos ajudará a ser mais tolerantes em relação ao multilinguismo, e, porque não, ao multiculturalismo. A legendagem interlinguística, fundamenta-se na transcrição e tradução de um discurso oral para um discurso escrito, geralmente restrito a uma ou duas linhas. No filme, o texto gerado a partir da oralidade deverá obedecer, entre outros elementos, o ritmo adotado pela fala, para que o espectador não

perceba a contradição entre aquilo que vê nas imagens e aquilo que lê na parte inferior da tela.

1.2 A tarefa do tradutor

Tento simplesmente fazer aparecer o que está muito imediatamente presente e ao mesmo tempo invisível. [...] Gostaria de fazer aparecer o que está próximo demais de nosso olhar para que possamos ver, o que está aí bem perto de nós, mas que nosso olhar atravessa para ver outra coisa.
Michel Foucault¹⁴

A narrativa mítica sobre da Torre de Babel tem sua gênese na bíblia¹⁵, no Antigo Testamento, e foi usada ao longo da história para explicar a pluralidade de línguas no mundo. Segundo o mito, a Torre de Babel foi construída na época pós-dilúvio, quando os descendentes de Noé eram um só povo e falavam um único idioma. No oriente, edificaram a construção com o objetivo de alcançar o céu, mas acabaram castigados por Deus, que confundiu sua língua, de modo que não mais se entendessem entre si. Autores como Walter Benjamin, Jacques Derrida, Umberto Eco e Georges Steiner fazem referência o mito de Babel em suas reflexões sobre tradução.

Procurando “se fazer um nome”, fundar ao mesmo tempo uma língua universal e uma genealogia única, os Semitas querem colocar a razão no mundo, e essa razão pode significar simultaneamente uma violência colonial (pois universalizariam assim seu idioma) e uma transparência pacífica da comunidade humana. Inversamente, quando Deus lhes impõe e opõe seu nome, ele rompe a transparência racional, mas interrompe também a violência colonial ou o imperialismo linguístico. Ele os destina à tradução, ele os sujeita à lei de uma tradução necessária e impossível; por conseguinte, do seu nome próprio traduzível-intraduzível, ele libera uma razão universal (esta não será mais submetida ao império de uma nação particular), mas ele limita por isso a universalidade mesma: transparência proibida, univocidade impossível. A tradução torna-se a lei, o dever e a dívida, mas a dívida que não se pode mais quitar. Tal insolubilidade encontra-se marcada diretamente no nome de Babel: que ao mesmo tempo se traduz e não se traduz, pertence sem pertencer a uma língua e endivida-se junto dele mesmo de uma dívida

¹⁴ Trecho do texto O Belo Perigo, transcrição de uma entrevista concedida por Michel Foucault ao crítico literário Claude Bonnefoy, em 1968.

¹⁵ Gênesis 11:1-9

insolvente, ao lado dele mesmo como outro. Tal seria a performance babélica. (DERRIDA, 2006, p. 25-26)

As referências de Derrida a Deus e ao mito babélico não se relacionam com qualquer posição teológico-religiosa do autor, mas tentam indicar Deus como uma metáfora que explica o enigma da gênese das diferentes línguas, sempre estranhas e estrangeiras entre si. A necessidade de tradução e a incompletude constante da comunicação, impescindem então de meios para se aproximar do original. Fidelidade e traição são duas palavras-chave que pairam sobre a tradução, há inclusive um trocadilho italiano que diz *traduttore, traditore*, ou, “tradutor traidor”. A crença de que todo tradutor é um traidor acompanha os debates sobre a tradução há séculos e é a base da busca por *equivalência*, termo que por muito tempo foi usado para classificar uma boa tradução, sugerindo a transposição exata de uma língua a outra. A *equivalência* era uma preocupação de instituições, como a igreja, por exemplo, para manter confiáveis as versões traduzidas de livros sagrados. O mito de origem da Septuaginta, primeira versão traduzida do Antigo Testamento, conta que em sua tradução trabalharam setenta tradutores. Segundo o relato, cada tradutor ficou confinado a um cubículo, sem contato com os demais, e mesmo assim os setenta chegaram a resultados idênticos, espelhando o original (Lefevere, 1990, p.14-15). Esse mito supõe como elemento central a possibilidade de existir um único significado entre as palavras e as coisas que elas designam. Além disso, trata com neutralidade o texto que será traduzido e supõe a invisibilidade do tradutor, desconsiderando que ambos estão repletos de marcas impregnadas pela sua língua e cultura.

A concepção de um original incólume persistiu por séculos, sobretudo para limitar o acesso e garantir a manutenção do poder aos detentores de determinado saber. Até a metade do século XX, a ideia de pureza que repousa no original sustentou fortemente o poder imperial e a assimetria entre colonizadores e colonizados, afinal, a potência de uma língua não é intrínseca, mas derivada do poder político de quem a fala (ASAD, 1986). Na segunda metade do século XX, a partir das ideias pós-estruturalistas, que aproximaram os Estudos de Tradução e os Estudos Culturais, começou-se a ter em conta que a produção humana nunca é neutra, mas uma “questão de posicionamento, quer dizer, do lugar a partir do qual cada um fala, para quem

fala e com que objetivos fala” (Barker, 2008, p. 27). A tradução, nesse sentido, começa a ser percebida não apenas como linguagem, mas como cultura. É nesse contexto que diferentes teóricos assumem que o tradutor é investido do poder de manipulação.

Um original era sempre visto como superior à sua “cópia”, precisamente do mesmo modo que o modelo do colonialismo se baseava na noção da apropriação de uma cultura inferior por uma cultura superior. Como tal, a tradução estava condenada a ocupar uma posição de inferioridade relativamente ao texto de partida do qual se considerava proveniente. (BASSNETT, 2003, p. 8)

A tradução como técnica necessária e impossível sempre despertou interrogações. Walter Benjamin (1979 [1921]), refletindo sobre sua experiência como tradutor dos poemas de Baudelaire, questiona os limites entre o texto original e o texto traduzido. A traduzibilidade, segundo o autor, se dá porque todas as línguas, exceto a de Deus, possuem relações entre si, por isso a transposição de uma língua para outra se dá em um *continuum* de transformações. Benjamin defende que não há aspectos similares ou equivalentes entre as línguas, mas espaços de transformação (Benjamin, 1972, p. 151), ou seja, para traduzir é preciso aceitar a diferença como condição, não como impedimento. Para ele, a própria linguagem é uma tradução – tradução da linguagem das coisas para a linguagem humana – considerando que há uma linguagem superior.

O postulado Benjaminiano sobre a tradução repousa sobre a noção do original. Segundo o autor:

A tradução é uma forma. Para compreendê-la como tal, é preciso retornar ao original. Pois nele reside a lei dessa forma, enquanto encerrada em sua traduzibilidade. A questão da traduzibilidade de uma obra tem um duplo sentido. Ela pode significar: encontrará a obra jamais, dentre a totalidade de seus leitores, seu tradutor adequado? Ou então, mais propriamente: admitirá ela, em conformidade com sua essência, tradução e, conseqüentemente (em conformidade com o significado dessa forma) a exigirá também? (BENJAMIN, 1977, p. 9-10)

Para Benjamin o original comporta a forma e essência, ele se situa exatamente no meio da relação temporal entre sua produção (passado) e todas as suas possibilidades de reprodução (futuro). Nesse sentido, o original está confinado ao seu espaço-tempo, porém, não é incapaz de se conectar com vitalidade ao futuro, via traduzibilidade. Traduzir significa destruir, aceitar a distância do original e recriá-lo em outras condições que também estão em contínua transformação (tempo, língua e cultura). Para o autor, cada língua se expressa em sua singularidade, há, portanto, sempre algo intocável, que não se pode transferir de uma língua para a outra.

O linguista e estudioso da obra de Benjamin, Flávio Kothe, diz que para o pensador alemão a tradução "é algo como uma trans-construção do original, uma recriação interpretativa dele, tocando-o como uma tangente toca um círculo, em um só ponto" (Kothe, 1976. p. 63). À vista disso, todas as línguas seriam, simultaneamente, insuficientes e verdadeiras. Nessa linha, a ordem do original, bem como a obrigação de destruição, devem confrontar-se para que a tradução se manifeste. Assim, por um lado, Benjamin destaca um movimento de renovação, caracterizado pela quebra e abertura trazida pelo texto traduzido. Por outro lado, há também um tom nostálgico, comprometido com a salvação e com o retorno à origem.

O teórico literário Paul de Man serve-se da noção de inovação que a tradução carrega, sugerindo que "a tradução canoniza, congela um original, e também mostra no original uma mobilidade, uma instabilidade que não se reparou a princípio" (De Man, 1979, p. 112). Por outro lado, o filósofo Jacques Derrida (1985) enxerga no texto original um simulacro da verdade, que é inabalável. Para ele, a tradução é um complemento, um acréscimo ao texto original, rompendo assim com a ideia de que a tradução pode ser uma cópia perfeita ou uma repetição. Com essa concepção o autor propõe que a língua nunca está desvinculada do sujeito e das circunstâncias em que a apropriação se deu. O crítico literário e professor da Universidade de Cambridge, Georges Steiner (1975), parece ir mais longe, afirmando que nossa compreensão do Outro é uma ação de tradução. Para ele, enquanto deciframos os códigos comunicacionais, está implícito que estamos traduzindo tudo para que nossas próprias estruturas cognitivas consigam fazer a assimilação.

Paul Ricœur, assim como Benjamin, suspeita de que exista uma língua primeva, nos termos de Benjamin, uma “língua perfeita” ou “língua pura”. Ricœur (2011), inspirado pela psicanálise de Freud, afirma que tradução sempre implica em perda, o que inclui o “trabalho de luto” e o “trabalho de lembrança”. O trabalho do tradutor, assim, transige com a salvação de traços do original e consente o extravio de algumas de suas partes. Ricœur, citando Antoine Berman, diz que o tradutor “quer forçar dos dois lados, forçar sua língua a se sobrecarregar de estranheza, forçar a outra língua a se (de)portar na sua língua materna” (Ricœur, 2011, p. 27). A tarefa, assim, move-se sobre um duplo front, com dupla resistência, tentando agradar dois senhores. Para Ricœur, é preciso renunciar ao ideal de tradução perfeita.

Apenas a renúncia permite viver, com uma deficiência aceita, a impossibilidade enunciada há pouco de servir a dois mestres: o autor e o leitor. Esse luto permite também assumir as duas tarefas reputadas discordantes de “levar o autor ao leitor” e de “levar o leitor ao autor”. Em resumo, a coragem de assumir a problemática bem conhecida da fidelidade e da traição: voto/suspeita. (Ricœur, 2011, p. 27-28)

A tradução torna-se então um trabalho imerso em um paradoxo, não admite um simples retoque, exige que o tradutor produza um texto desde o início e que assuma sua condição de pertencimento a dois universos culturais. Naturalmente, sobre toda tradução sempre paira o sonho da tradução perfeita, “o desejo de um ganho que seria sem perda” (Ricœur, 2011, p. 29). Há sobre o original uma fantasia de que ele pode ser duplicado, exato, já que ter em conta que se trata de uma tradução geraria uma tensão e desconfiança no leitor. Lê-se Shakespeare e Marx acreditando que aquelas são as palavras deles, não do tradutor. E é nessa ideia diáfana da tradução que reside a invisibilidade do tradutor, já que esta, embora ilusória, dá credibilidade do texto.

Refletindo sobre as relações entre linguagem e pensamento, os escritos de Edward Sapir (1949) e Benjamin Lee Whorf (1956), conjecturam que é a língua que organiza a cultura, uma vez que a compreensão do mundo que se vê está diretamente ligada às categorias da língua. O movimento inverso também é verdadeiro, já que a língua vai se constituindo com assento na forma de vida de uma comunidade. Um exemplo disso pode ser encontrado em Franz

Boas (1911), que, intrigado com a língua dos Inuit, percebeu que onde ele só via neve, os esquimós viam uma distinção, usando as palavras *aquilokoq* (para neve macia) e *piegnartoq* (para neve assentada). Há, no pressuposto de Sapir e Whorf, um tom de determinismo linguístico, que confina o pensamento à língua. Esse determinismo, ao mesmo tempo, conclama um relativismo linguístico, pois sentencia que os códigos encontrados em uma língua não podem ser encontrados em qualquer outra. Paul Ricœur, assim como outros pensadores, nomeia as ideias formuladas por Sapir e Whorf como “tese do intraduzível”, visto que os autores consideram “a impossibilidade de sobreposição dos diferentes recortes sobre os quais repousam os múltiplos sistemas linguísticos” (Ricœur, 2011, p. 38), e essa impossibilidade acaba negando qualquer tentativa de tradução. Ora, se a tradução é praticada concretamente, há que ser praticável de algum modo.

Como a tradução existe, é preciso que ela seja possível. E se ela é possível, é que, sob a diversidade das línguas, existem estruturas escondidas que, ou trazem a marca de uma língua originária perdida, ou consistem em códigos a priori, em estruturas universais ou, como se diz, transcendentais, que devemos poder reconstruir. (RICŒUR, 2011, p. 38)

De acordo com Umberto Eco (2007, p. 405-407), a existência de uma língua neutra seria a única forma de produzir uma tradução totalmente fiel ao texto original. Aquilo que ele chama de Pura Língua funcionaria como “parâmetro para todas as outras línguas (...) uma língua Adâmica originária, anterior à confusão das línguas”.

Que a tradução pode presumir uma língua perfeita foi uma intuição de Walter Benjamin: não podendo reproduzir jamais os significados da língua-fonte na língua de destino, é preciso fazer confiança no sentimento de uma convergência entre todas as línguas na medida em que “em cada uma delas, tomada como um todo, uma única e mesma coisa é entendida, que, todavia, não é acessível a nenhuma delas singularmente, mas apenas à totalidade de suas intenções reciprocamente complementares: a língua pura” (ECO, 2007, p. 406).

A ideia de fidelidade ao texto original é bastante explorada por Eco e traz à superfície um questionamento importante: como uma tradução do italiano para o português pode ser fiel se as palavras "sobrinho", "sobrinha", "neto" e

"neta", são, em italiano, resumidas a uma só palavra, "nipote"? O autor argumenta que embora as duas línguas provenham do latim, uma delas desdobrou em quatro palavras algo que outra língua usou apenas um termo para designar. Outro exemplo usado pelo autor refere-se à palavra saudade, que só existe no português. Eco (2007) argumenta que os falantes de outros idiomas também têm esse sentimento, embora o chamem por outros nomes. Nesse sentido, o autor assimila a diferença cultural expressa pela língua declarando que traduzir significa encontrar "mundos possíveis", onde as palavras não podem ser tratadas em termos absolutos, mas de modo relativo. Assim, defende a tradução como negociação, processo no qual adições e subtrações são feitas tendo como base um original. Ele também não fala em equivalência, mas em compensação, onde a redução ou o acréscimo de palavras compensam o sentido daquilo que está sendo dito.

Voltando a Benjamin, consideramos que "não tradução" não existe, porque a tarefa do tradutor é encontrar caminhos para que a tradução mantenha o sentido do original. "Em toda linguagem e nas suas criações resta, para lá do que é comunicável, um 'não comunicável'. Um simbolizante e um simbolizado, dependente do contexto em que se situa" (Benjamin, 2008, p. 95) e é o tradutor que dará conta do intraduzível, por meio do sentido oferecido por dois contextos, o do original e o da tradução. Na reescrita de um texto original em outra língua, subjazem a subjetividade do autor e sua inserção em termos sociais/temporais. A ideia de *negociação*, trazida por Eco (2007), se aproxima enfim da própria prática do tradutor em sua tarefa de traduzir, conduzindo o texto entre perdas e compensações. Diante disso, o tradutor não é mero intermediário, mas o elo de ligação fundamental entre indivíduos de culturas diferentes (Venuti, 1995).

CAPÍTULO 2 - Séries, fãs e legendas: seguindo rastros

Em 1980 o ator canadense William Shatner, que interpretou o capitão James T. Kirk na série *Star Trek*, participou de um esquete no programa Saturday Night Live¹⁶, surpreendendo os fãs com a frase “Get a Life!” (Furquim, 2012). Os fãs, cujo empenho em mandar cartas e fazer manifestações na frente da NBC tinha garantido a renovação da terceira temporada da série estrelada pelo ator, em 1969, eram agora acusados por um de seus ídolos de não ter vida própria. Seabra (2016, p. 227) lembra que o sucesso da terceira temporada de *Star Trek* foi fundamental para que a emissora conseguisse vender reprises da série, bem como permitiu a produção de filmes e *spin-offs*¹⁷. Embora tenha se retratado com os fãs mais tarde, Shatner publicou um livro (1999) e dirigiu um filme (2012) sob o título “Get a Life!”, nos quais explora os motivos que levam os fãs de *Star Trek*, autodenominados “trekkers”, a manter a afeição pela série mesmo depois de muitas décadas.

A figura do fã é tradicionalmente definida como alguém que tem admiração por celebridades ou por obras midiáticas. O fã é associado sobretudo à indústria do entretenimento, acompanhando de perto as estrelas de cinema, séries de TV, histórias em quadrinhos e etc. Ele se diferencia do público geral porque sua experiência com os programas que assiste é mais complexa. Greco (2015), sustenta que a atividade fã é transposta para a vida cotidiana, forjando sua identidade cultural. Ao invés de só ler ou assistir, o fã produz diversas interpretações, faz conexões com outros programas, pesquisa sobre as histórias e seus personagens, e, sobretudo, assimila e produz conteúdos diversos sobre seu objeto de interesse. De acordo com Henry Jenkins (1992, p. 23), os fãs “são produtores ativos e manipuladores de sentidos”. As *fanarts* (Gomes, 2007) são um exemplo disso por se tratarem de obras produzidas por fãs a partir da relação com seus objetos de interesse. As expressões mais fortes de *fanart* podem ser encontradas nas *fanfics*¹⁸, nos

¹⁶ Programa humorístico do canal norte-americano NBC, produtor da série Star Trek.

¹⁷ Spin-off é uma série derivada de outra já existente. Geralmente o destaque de algum personagem específico durante uma série é desdobrado em um spin-off que aprofunda a narrativa acerca desse personagem.

¹⁸ Fanfic, ou fanfiction, consiste em uma história escrita e divulgada por fãs a partir de um trabalho de ficção que já existe, podendo ser um filme, série ou HQ.

fanvideos¹⁹, nos fanzines²⁰ e no fansub. O fansub será melhor explorado no subcapítulo 2.2.1, intitulado “Os circuitos alimentados por fãs”, dedicado a localizar a legendagem amadora entre as atividades realizadas por fãs na internet.

2.1 A narrativa seriada e seu lugar na televisão

I am the serial. I am the black sheep of the picture family and the reviled of critics. I am the soulless one with no moral, no character, no uplift. I am ashamed... Ah me, if I could only be respectable. If only the hair of the great critic would not rise whenever I pass by and if only he would not cry. “Shame! Child of commerce! Bastard of art!”
George B. Seitz²¹

A ficção seriada, ou simplesmente “seriado” ou “série”, é um gênero cinematográfico que atualmente se refere a um número indefinido de filmes curtos, chamados episódios, e que seguem uma estrutura argumentativa comum, compondo temporadas. A quantidade de episódios por temporada é bem variada, assim como o próprio número de temporadas. Enquanto algumas séries podem ser canceladas após sua primeira ou segunda temporada, outras têm vida longa na tela, passando muitas vezes por diferentes produtoras e emissoras. *Vila Sésamo*²², por exemplo, estreou sua 49ª temporada em novembro de 2018, somando um total de 4521²³ episódios desde o seu lançamento em 1969. O seriado de ficção científica *Doctor Who*, transmitido

¹⁹ Assim como as fanfics, mas tendo como suporte o audiovisual, os fãs ressignificam histórias a partir de músicas, vídeos e fotografias dos seus programas favoritos.

²⁰ O fanzine nasceu da expressão fanatic magazine, caracterizando pela publicação textual sobre obras de ficção, músicas, vídeo-games, etc.

²¹ Trecho do texto “The serial Speaks”, da *New York Dramatic Mirror*, 19 de agosto de 1916.

²² Refiro-me aqui a série educacional norte-americana originalmente intitulada “Sesame Street’s”, criada pelo canal público NET (atual PBS). O programa foi exibido em 120 países e ganhou versões adaptadas em vários deles, inclusive no Brasil, por meio da parceria entre TV Cultura e Rede Globo (entre 1972 e 1977).

²³ Uma página elaborada por interessados na série (<https://goo.gl/ndtQGt>) listou todos os episódios desde 1969. A temporada 43 foi a última cuja numeração dos episódios obedecia a uma sequência histórica, fechando com um total de 4327 programas. A temporada 44, transmitida entre 2013 e 2014, adotou uma numeração própria de temporada, sendo os dois primeiros números o indicativo da temporada e os dois últimos uma referência ao episódio. Por exemplo, “Episode 4415”, refere-se ao 15º episódio da 44ª temporada (na sequência histórica ele seria o episódio de número 4342).

pela BBC desde 1963, também está na lista²⁴ das séries mais longas da história, sendo composta por 840 episódios e 37 temporadas.

Para o comunicólogo Arlindo Machado (2000, p. 83), chamamos de serialidade a “apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual”. De acordo com o autor, é possível identificar três tipos de narrativas seriadas televisivas. O primeiro deles é a serialização de construção teleológica, ou seja, na qual existe uma única narrativa de um ou mais conflitos básicos que geram um desequilíbrio estrutural no início e sua resolução é perseguida ao longo da trama. Um exemplo desse tipo de narrativa são as telenovelas, as minisséries e alguns tipos de séries. Já o segundo tipo é caracterizado pela criação de histórias autônomas, com começo, meio e fim. Apesar de preservar os mesmos personagens, compreender a história não depende de seguir uma ordem determinada de episódios. Nessa modalidade os episódios não fazem referência à história de episódios anteriores, nem interferem nos próximos. Como exemplo radical dessa modalidade, o autor cita a série de animação *South Park*, na qual o personagem Kenny morre no final de todos os episódios e retorna vivo a cada novo episódio. Por último, o terceiro tipo de serialização preserva apenas a temática, mas seus personagens, histórias, cenários, roteiristas e diretores são diferentes. Nesse caso, embora o título, o estilo e a estética dos episódios seja o mesmo, cada um deles é uma produção unitária. Podemos citar a série documental *Abstract: The Art of Design*, produzida pela Netflix, como exemplo do terceiro tipo de narrativa seriada. Embora tenha um tema comum, a série apresenta em cada episódio um personagem diferente do campo da arte: um ilustrador, uma cenógrafa, um arquiteto, um fotógrafo, etc.

Evidentemente os três tipos de narrativa seriada classificadas por Machado (2000) são intercambiáveis e se confundem. Considerando o tipo de programas nos interessam nesta pesquisa, podemos observar que os termos “série” e “seriado” não são sinônimos, uma vez que aquilo que as distingue tem a ver com a estrutura narrativa. A série, portanto, tem uma característica de história sequencial, onde um episódio complementa o outro, como acontece

²⁴ Lista elaborada por Caio Coletti, do site “Observatório do Cinema”. Disponível em: <https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/listas/2018/01/as-10-series-mais-longas-da-historia-da-tv>

nas séries *Lost*, *Game Of Thrones* e *The Walking Dead*. Já no seriado, os episódios são autônomos e cada um deles pode contar uma situação diferente envolvendo os mesmos personagens, ainda que possam ter um fundo teleológico, como por exemplo os seriados *The Big Bang Theory*, *Friends* e *CSI*. Cabe destacar que esses dois formatos têm seus próprios mecanismos para atrair a atenção de espectadores, os índices de audiência dos programas acima citados corroboram esta afirmação.

A forma seriada de narrar, entretanto, não surgiu com a televisão, tampouco com a internet, que hoje registra 58%²⁵ do consumo de dados derivados de *streaming* de vídeo. Existem registros de narrativas seriadas desde o século XVIII, seja nos primeiros romances epistolares²⁶ ou nas histórias contadas por Sherazade ao sultão Shahryar, descritas no livro *As mil e uma noites*²⁷. No âmbito dos meios de comunicação de massa, ao longo do século XIX a narrativa seriada teve seu lugar em jornais e revistas, por meio da técnica do folhetim. As tramas, outrora publicadas em periódicos, sobreviveram ao tempo com a invenção do rádio, transformando-se em radiodramas e radionovelas. Já no mundo das imagens em movimento do final do século XIX e início do século XX, a narrativa seriada começa nas telas dos pequenos nickelodeons²⁸, que apresentam filmes curtos para espectadores em pé ou acomodados em bancos de madeira.

A pesquisadora italiana Monica Dall'Asta, professora da Universidade de Bolonha, dedicou pelo menos 15 anos de trabalho ao estudo das formas de serialidade cinematográfica e televisiva. Tal investimento culminou no livro *La trama spezzata: Archeologia del film seriale*, no qual Dall'Asta (2009)

²⁵ Dados de outubro de 2018, divulgados do relatório "The Global Internet Phenomena Report", produzido pela empresa Sandvine. Disponível em: <https://goo.gl/zjtY8d>.

²⁶ Um exemplo contemporâneo desse tipo de escrita é o livro "Precisamos falar sobre o Kevin", de Lionel Shriver, publicado em 2003. A conformação da narrativa de quase 500 páginas se dá a partir de cartas que a mãe de Kevin escreve para o pai do menino, nas quais conta a história do filho.

²⁷ Acredita-se que parte dos contos tenha surgido na Índia no século III. O ocidente conheceu o livro a partir da tradução de Antoine Galland para o francês, realizada a partir da versão conhecida como "ramo sírio", editada no século XIII.

²⁸ Pequenas salas de cinema que exibiam filmes curtos, de 10 a 20 minutos de duração. As condições precárias e o valor acessível de entrada atraíam sobretudo as classes proletárias, que incluíam imigrantes. Os nickelodeons foram desaparecendo à medida que as cidades cresciam e o cinema se desenvolvia. As salas de cinema maiores atendiam à demanda infraestrutural de conforto para que fosse possível assistir filmes mais longos, além disso, os cinemas passam a ser atrativos para a classe média e a classe operária mais politizada. (MACHADO, 1997)

argumenta que a narrativa seriada foi experimentada já nos primeiros filmes da história, quando diversas sequências sobre um mesmo tema ou local geográfico eram organizadas em série para exposições coletivas. Este argumento fica bastante visível no filme *Lumière! A Aventura Começa*, de Thierry Frémaux, que reúne 108 filmes produzidos pelos irmãos Louis e Auguste Lumière entre 1895 e 1905. O filme é dividido em capítulos temáticos, agrupando filmes sobre “Infância”, “A França que trabalha”, “A França que se diverte”, “Paris 1900”, etc.

No mesmo sentido, o teórico de cinema e televisão Francesco Casetti admite que podemos encontrar formas de repetição e serialidade tanto no início do cinema quanto da televisão, “seja nas “vistas” lumierianas ou na “viagem fantástica” de Méliès, tanto nos primeiros dramas quanto nos primeiros noticiários”, afinal, “dar sequência a um filme ou a um programa significava reconectá-lo a algo visto antes e simultaneamente pensá-lo em termos de coleção.” (Casetti, 1984, p.8)²⁹. O caráter heteróclito das imagens em movimento do final do século XIX e início do século XX revela sobretudo descontinuidades, ainda que tenha constituído séries temáticas sobre a vida cotidiana. Dall’Asta (2009) assume estes filmes como prefigurações do que hoje reconhecemos como seriados. É preciso considerar, portanto, que essa forma rudimentar de serialidade estava diretamente condicionada às limitações da vida material do primeiro cinema³⁰, entre elas o tamanho dos rolos fílmicos, que tinham apenas 17 metros e comportavam 50 segundos de gravação.

A integração narrativa, diferente da simples justaposição de imagens é o que vai conferir o status de primeiro seriado à produção francesa *Nick Carter, le roi des détectives*, em 1908. A trama policial de 6 episódios foi inspirada pela história *The Old Detective’s Pupil*, publicada no jornal *The New York Weekly* em 1886. De acordo com o jornalista Georges Sadoul (1963), a adaptação filmográfica de histórias contadas em tiras de jornais ou em revistas foi uma constante na primeira metade do século XX. O tempo de exibição entre um

²⁹ Tradução da autora a partir do original: “sia le “vedute” lumieriane che i “viaggi fantastici” di Méliès, sia i primi sceneggiati che i primi telegiornali” [...] seguire quei film o quei programmi significava riallacciarli a qualcosa di già visto e contemporaneamente ragionare nei termini della collezione”

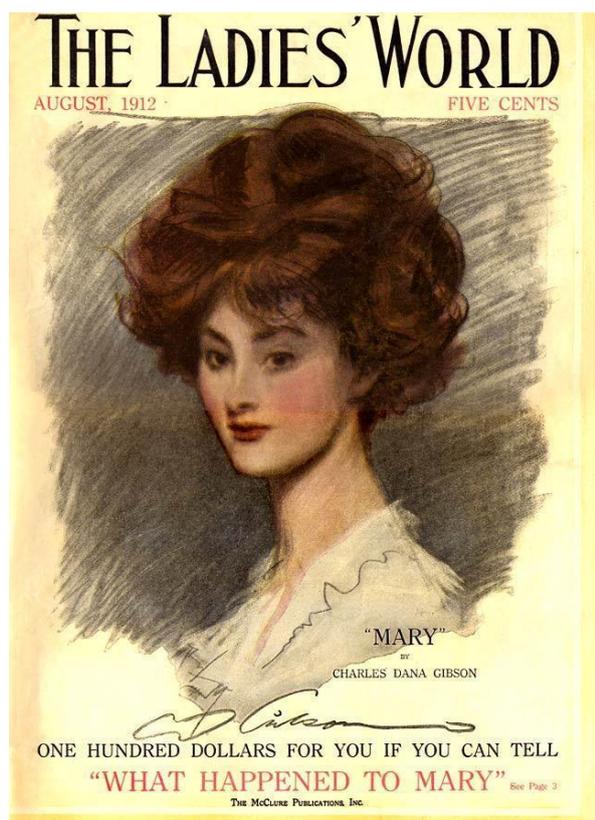
³⁰ A expressão “primeiro cinema” foi cunhada por Tom Gunning para se referir aos primeiros filmes do “cinema de atrações, produzidos entre 1895 e 1907.

episódio e outro também era inspirado no ritmo de publicação das histórias nos jornais e revistas da época.

Já nos Estados Unidos, tornou-se comum exibir por partes filmes longa-metragem³¹ nos *nickelodeons*. Em uma paisagem urbana onde os grandes salões de cinema ainda eram raros, acreditava-se que o público não reteria sua atenção a longas exibições cinematográficas em espaços pouco confortáveis como aqueles. Assim, os primeiros filmes de até cinco rolos eram exibidos em rolos separados, um por semana, em sequência. Antônio Carlos Gomes de Mattos, professor de História do Cinema Americano da PUC-Rio, assume que “a peculiaridade desse sistema preparou o terreno para o advento dos *serials*, filmes nos quais a trama continuava em outros episódios, terminando cada qual por um lance de suspense” (Mattos, 2006, p.28).

O Dicionário Histórico da Indústria Cinematográfica Americana, produzido por Anthony Slide (1998), localiza a série *What Happened to Mary*, de 12 episódios, como o primeiro seriado produzido nos Estados Unidos. Lançado em 1912, sua exibição nos cinemas era acompanhada pela publicação da história na revista mensal *The Ladies'World*. Os *serials* aliavam uma forma de entretenimento impresso amplamente consumida à tecnologia do cinema que acabara de surgir e gerava curiosidade. Essa relação estreita entre as publicações

Figura 2 - Revista mensal *The Ladies' World*, de agosto de 1912

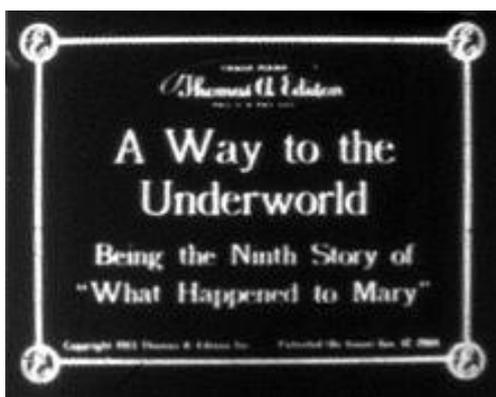


Fonte: magazineart.org

³¹ De acordo com Mattos (2006, p.30), os primeiros filmes considerados de longa-metragem tinham no mínimo três rolos, o que representava filmes de mais ou menos 30 minutos. Esse tempo foi se expandindo a partir da década de 1920, quando os longas começaram a ter 80 ou 90 minutos.

impresas e o cinema derivava da intensa competição entre os jornais e revistas da época, que buscavam estratégias para ganhar leitores e ampliar sua circulação, ou seja, as adaptações fílmicas eram um modo de se diferenciar da concorrência.

Figura 3 – Abertura do nono episódio da série *What Happened to Mary*



Fonte: McClure Publishing Co./
Edison Company

Figura 4 – O próximo episódio será exibido na semana que vem



Fonte: Movie Trailers 101
(<https://goo.gl/7TszuW>)

Slide (1998) ainda identifica uma segunda produção americana que pode ser tomada como a primeira “série verdadeira”, denominada *The Adventures of Kathlyn*, de 1913. Tal afirmação se baseia no argumento de que a série possui um fio narrativo que encadeia as diversas partes, assim, a cada semana o espectador assistia um pedaço da história. Cada um desses episódios acabava necessariamente com uma cena em que a personagem *Kathlyn* ficava em uma situação difícil de escapar, o chamado *cliffhanger*³². O que diferencia *The Adventures of Kathlyn* de *What Happened to Mary* é justamente o encadeamento de episódios. Embora houvesse uma história centrada em uma única personagem na série *What Happened to Mary*, não havia ainda conexão suficiente entre eles, ou seja, eles poderiam ser vistos como episódios isolados sem gerar prejuízo à história. Já *The Adventures of Kathlyn* dependia do encadeamento lógico e sequencial dos episódios, assim, caso o espectador perdesse um deles, acabaria perdendo uma parte da

³² Recurso utilizado nos roteiros de mídia, sobretudo em programas seriados, para colocar o personagem em uma situação limite, caracterizado por algum dilema ou revelação. O *cliffhanger* é o elemento que faz o “gancho” para o próximo episódio.

história. Se considerarmos a definição de Machado (2000), *What Happened to Mary* é um seriado enquanto *The Adventures of Kathlyn* é uma série.

Ainda de acordo com Slide (1998), os *serials* exibidos nos cinemas foram um gênero cinematográfico explorado quase exclusivamente pela França e pelos Estados Unidos entre 1912 e 1956. Apesar dos baixos orçamentos e da produção de má qualidade, a narrativa seriada tinha grande apelo e conseguia manter o interesse do público ao longo de semanas. Ben Singer, professor do Departamento de Comunicação e Artes da Universidade do Wisconsin-Madison, relaciona as doses intermitentes de satisfação causadas pelos primeiros seriados com a formação de uma nova psicologia do consumismo no capitalismo moderno (Singer, 1996 p.106).

Nos anos 1950, com a popularização da televisão, programas seriados que antes existiam no rádio foram adaptados, se transformando em séries de TV. A *sitcom I Love Lucy*, considerada a primeira série de TV norte americana, ficou no ar de 1951 a 1960 e era baseada numa série radiofônica chamada *My Favorite Husband*. Para Machado (1999, p. 153) “foi a televisão, sem dúvida, que deu expressão audiovisual e forma significativa à serialização, antes praticada em outros meios de maneira apenas marginal”. Segundo o autor, a televisão é o meio que de fato incorpora a lógica industrial, adotando suas prerrogativas de produção em série, tal qual a indústria automobilística (Machado, 2000).

A necessidade de alimentar com material audiovisual uma programação ininterrupta teria exigido da televisão a adoção de modelos de produção em larga escala, onde a serialização e a repetição infinita do mesmo protótipo constituem regra. Com isso, é possível produzir um número bastante elevado de programas diferentes, utilizando sempre os mesmos atores, os mesmos cenários, o mesmo figurino e uma única situação dramática. Enquanto produtos como o livro, o filme e o disco de música são concebidos como unidades mais ou menos independentes, que demoram um tempo relativamente longo para serem produzidos, o programa de televisão é concebido como um sintagma padrão, que repete o seu modelo básico ao longo de um certo tempo, com variações maiores ou menores. (MACHADO, 2000, p. 86).

Outro ponto que favoreceu a serialização foi o próprio lugar simbólico destinado a televisão no espaço doméstico, geralmente colocada em ambientes comuns e iluminados. Pensar em programas para serem

consumidos na sala de estar exigiu estratégias narrativas diversas daquelas usadas quando o espectador estava diante de uma grande tela em um espaço escuro, como o cinema. A audiência televisiva é, por natureza, “dispersiva e distraída em grande parte das vezes” (Machado, 2000, p. 87), assim, se o programa de TV não reiterar ideias e sensações a todo momento, acaba por desviar a atenção do espectador, que perde o fio narrativo. Ao mesmo tempo em que a serialização é caracterizada por um consumo fragmentário, que garante um intervalo de descanso para o espectador, é igualmente importante que ela tenha um efeito de continuidade, garantindo que o mesmo se localize na organização da trama e mantenha o interesse na história.

Embora termos basilares como a interrupção e a repetição em programas perpassem a história da televisão, naturalmente, isso não quer dizer que as convenções narrativas não tenham mudado. Além disso, a relação com o público, tema que nos interessa de sobremaneira nesse trabalho, mudou profundamente a partir do aumento da concorrência entre canais e do desenvolvimento de tecnologias de interação em tempo real, como a internet. Reeves, Rogers e Epstein (1996, 2002, 2006, 2007), definem o modelo clássico de televisão norte-americano, entre o final dos anos 1949 e meados dos anos 1970, como o momento formador de práticas de produção, distribuição e consumo. Esse período é dominado pelo oligopólio de três corporações anteriormente estabelecidas no rádio: as redes ABC (American Broadcasting Company), CBS (Columbia Broadcasting System) e NBC (National Broadcasting Company). Segundo Lotz (2007), os conteúdos eram projetados para um público de massa, afinal, a maioria dos americanos possuía apenas uma televisão em casa e os programas eram assistidos por toda família. Os seriados ocupavam o horário nobre e seu formato era adaptado ao espectador casual, que tinha pouca opção de escolha entre canais. No geral, os programas reforçavam os valores familiares e a cultura norte-americana, com participação ativa na formação da opinião pública (Garnham, 1991).

Em meados dos anos 1970 e início dos anos 1990 o modelo pós-fordista estimulou o trabalho especializado e fomentou a produção de conteúdo para segmentos específicos da população (Garnham, 1991). A reestruturação da atividade fabril marcou uma transformação do modo de fazer TV, abrindo o mercado para novas emissoras e para a introdução de tecnologias como o

controle remoto e o videocassete. Lotz (2007), observa que a estrutura narrativa também passa por profundas mudanças, porque trabalhar para públicos de nicho significava censurar menos o conteúdo, que antes precisava ser adequado a família inteira. Assim, principalmente os canais de TV a cabo começaram a focar em públicos específicos, privilegiando atender espectadores com alto poder aquisitivo, entre 18 e 49 anos, que residiam em áreas urbanas (Garnham, 1991). A complexificação dos programas permitiu dar vida a histórias pouco preocupadas com os preceitos morais que conduziam a sociedade americana. A série *Twin Peaks*³³, por exemplo, foi considerada revolucionária por abordar temas como drogas, prostituição e corrupção em uma pequena cidade no noroeste dos Estados Unidos, implicada no mistério por trás do assassinato da jovem Laura Palmer. Em relação ao formato, cada episódio de *Twin Peaks* começava com uma rápida retrospectiva do episódio anterior e terminava sempre de modo inquietante, marcando o *gancho* de tensão que procurava manter o espectador interessado no programa nas semanas subsequentes (Machado, 2000). A partir da criação de enredos mais específicos, os canais também começaram a congregiar espectadores mais dedicados, que acompanham determinados programas com assiduidade porque se identificam com os personagens. Além disso, toma forma uma categoria de espectadores intensamente dedicados aos programas: os fãs ávidos (Reeves, Rogers e Epstein, 1996, 2002). Além de assistir os programas, o consumidor fã dessa época adota práticas como o arquivamento de episódios em VHS, participa de grupos de discussão e mantém uma relação criativa com seus objetos de interesse, capaz de produzir novos produtos como *fanzines*, *fan arts*, *fan videos*, *fanfiction*, *fansubs*, etc., temas que serão abordados convenientemente no capítulo 2.

A partir de meados da década de 1990 a narrativa seriada passa por outra transformação que complexifica sua estrutura. De acordo com Johnson (2005), as séries passam a multiplicar suas linhas narrativas, criando vários personagens principais em um único enredo. As séries se tornam um verdadeiro desafio cognitivo, no qual o espectador precisa decifrar a interconexão entre a profusão de situações que se apresentam a diferentes

³³ *Twin Peaks* dirigida por David Lynch, conhecido pelo destaque em filmes como *Veludo Azul* e *O Homem Elefante*.

personagens. Diferente da maioria dos filmes, as séries permitem que o espectador acompanhe uma história e se envolva em seu enredo durante meses ou mesmo anos, característica que estimula a ligação entre a obra e o público. De acordo com Saad (2008), a internet desempenha um papel decisivo nessa fase da televisão, pois conecta a audiência com os programas em tempo integral, permitindo a interação e recuperação de informações que antes eram perdidas em virtude da rigidez da programação televisiva.

Para compreender a articulação das séries tanto na televisão quanto na internet, bem como seu potencial mobilizador de fãs ávidos, é fundamental reter duas características básicas desse tipo de programa: a estética da fragmentação e a estética da repetição. Se por um lado as doses homeopáticas exigem que o espectador acompanhe um programa por semanas ou mesmo por meses, por outro lado, a condição para que isso aconteça é o suficiente envolvimento entre os personagens e quem assiste. Refletindo sobre a fragmentação das histórias, Umberto Eco sustenta que a serialidade, seja na literatura ou na televisão, é caracterizada por uma "tipologia da repetição" (Eco, 1989, p. 122), na qual o espectador é capaz prever acontecimentos ou atitudes personagens em determinadas circunstâncias.

A série consola o leitor porque premia a sua capacidade de prever, ele fica feliz porque se descobre capaz de adivinhar o que acontecerá, e porque saboreia o retorno esperado. Satisfazemo-nos porque encontramos o que esperávamos, mas não atribuímos este "encontro" à estrutura da narrativa, e sim à nossa astúcia divinatória. Não pensamos "o autor do romance policial escreveu de modo a me deixar adivinhar", mas sim "eu adivinhei o que o autor do romance policial procurava esconder de mim". (ECO, 1989, p. 124)

Para Francesco Casetti, teórico italiano de cinema, a repetição é um evento que mescla atração e originalidade, e por isso não é absolutamente um retorno a algo idêntico. Segundo o autor, a repetição não é uma cópia, mas uma nova ocorrência daquilo que já conhecemos com uma adição de novos elementos.

Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas... A série neste sentido responde à

necessidade infantil, mas nem por isso doentia, de ouvir sempre a mesma história, de consolar-se com o retorno do idêntico, superficialmente mascarado. (ECO, 1989, p. 123).

Inscritas no capitalismo globalizado, as séries se transformaram em diferentes aspectos dadas as condições técnicas e tecnologias experimentadas por produtores, distribuidores e consumidores em cada época. Atualmente a condição de existência das séries está diretamente relacionada com o contexto e as possibilidades da internet, que impulsionou os programas em nível global, rompendo as limitações do modelo de distribuição televisiva. O antropólogo Ulf Hannerz (1997) explica o conceito de globalização e transnacionalidade sustentado por noções de fluxo, mobilidade, recombinação e emergência. O autor ilustra sua teoria com o romance de Jorge Amado, no qual uma jovem sueca encontra um jovem brasileiro logo após desembarcar de um navio na Bahia. Nesse encontro estabelece as fronteiras culturais que separam o navio da terra firme onde este atraca e os modos de diluir essa distância que está colocada. Se pensarmos a internet na perspectiva da interação e do encontro de diferentes culturas, encontraremos uma maior fluidez no que tange a espaço e tempo, ou seja, o navio e a terra firme de Hannerz não ficam tão claros quando o campo é a internet.

Sob a ótica de Giddens, pensando a série como inscrita nos fenômenos que caracterizam a modernidade, que é “inerentemente globalizante” (Giddens, 1991, p.69), percebemos como uma prática local, como a legendagem amadora de uma série, está diametralmente conectada, ou influenciada, por acontecimentos de outro lugar do globo, e vice-versa. Com a internet a velocidade com que se isso acontece é tamanha que a distância geográfica e o tempo se rompem e se confundem (fundem-se também). Isso não quer dizer que a dissolução dos parâmetros espaço-tempo, dando um espírito universalizante à modernidade, não envolva também a busca constante de uma reelaboração dos limites para os fluxos (Hannerz, 1997, p.17).

A ideia de pensar os fluxos que permeiam o ciberespaço é interessante porque desloca até mesmo o modo tradicional de fazer pesquisa em antropologia. Se ao longo de toda nossa formação clássica vimos pesquisas muito bem delimitadas territorialmente, o “estar lá” e o “estar aqui” eram divididos em dois momentos distintos, conectados apenas por um objetivo,

agora nos demos conta que essas fronteiras não possuem a rigidez destacada nos textos antropológicos. Sobre esse assunto, a antropóloga Cláudia Fonseca (2017) sinaliza o redimensionamento da distância física - provocada pelos telefones, aviões e internet, entre outros - e a distância analítica, já que “não há como isolar o etnógrafo de suas práticas de campos e do seu texto.” (Fonseca, 2017, p. 116).

Eckert & Rocha (2015, p. 43) percebem a relevância do espaço eletrônico na produção do conhecimento antropológico, no âmbito do hipertexto, à medida que este desafia “a ideia clássica do conhecimento como um sistema regido pelo princípio de ordem”, ou seja, as redes digitais evidenciam um sistema de saber sempre incompleto e desordenado, e, porque não, “desencaixado”? A competência de acessar esse conhecimento já não reside apenas em um autor ou centro emissor de mensagens, mas na singularidade de cada indivíduo para mobilizar transfigurações, atribuindo ao saber “uma significação mais móvel, plural e instável” (Eckert & Rocha, 2015, p. 36).

2.2 A internet e os regimes de colaboração entre espectadores

A internet traz possibilidades inéditas de consumo audiovisual, uma das principais é a produção quase instantânea de cópias e seu compartilhamento entre usuários. Se as cópias entre mídias físicas como DVD's e VHS já perturbavam os detentores dos direitos autorais, é difícil enxergar um modo de controle em meio a escala gerada pelas cópias não autorizadas na internet. Procurando desnaturalizar o objeto de estudo, busco na memória fragmentos e histórias amparadas no aparato tecnológico que conformou minha experiência com o audiovisual ainda na infância. Tínhamos em casa uma TV de 5 polegadas, da marca Diplomat. Totalmente analógica, a pequena televisão tinha poucos botões: liga/desliga, volume, um botão giratório para sintonizar os canais, um botão de brilho e outro de contraste – este último, frequentemente usado pelos meus pais para “sumir” com a imagem, censurando cenas íntimas das novelas ou a nudez nos desfiles de carnaval. Apesar de não ter controle remoto, ela não nos fazia levantar frequentemente para zapear a programação, afinal nossa antena “simples”, fixada no alto de uma árvore no quintal, captava

só quatro canais naquele pequeno município do interior gaúcho. Em 1997 chegou nossa primeira televisão colorida de 14 polegadas. Ainda com a mesma antena, exposta a todo tipo de intempéries climáticas, era preciso ajustar frequentemente sua posição para melhorar a imagem da televisão. Seguimos assim por mais de uma década e jamais assinamos TV cabo.

A antropóloga Ondina Leal é uma das primeiras a etnografar a recepção da televisão no Brasil. Em sua pesquisa, Leal (1986) analisa a audiência da novela das oito para compreender como espectadores com diferentes condições de classe entendem e reelaboram uma mesma mensagem, lançada por um bem cultural de massa. Segundo a autora, a narrativa dramática seriada ocupa uma posição central na tradição coletiva brasileira, sendo decodificada por dimensões subjetivas que atravessam o universo cotidiano e, sobretudo, doméstico, dada a disposição dos aparelhos televisores na organização espacial da casa.

Outro dispositivo interessante dessa arqueologia pessoal dos dispositivos eletrônicos é o videocassete. Recordo que meu pai e meu avô estavam fissurados por essa tecnologia, passando a frequentar videolocadoras. Pouco tempo depois, descobriram juntos um meio de gravar os programas de TV (principalmente o Globo Repórter) e a fazer cópias das fitas VHS que locavam aos finais de semana. Para gerar uma cópia entre duas fitas VHS era preciso conectar dois videocassetes por meio de um cabo coaxial, apertar o botão REC no aparelho que fazia a cópia e aguardar o mesmo tempo de duração do filme para que a operação finalizasse. Esta “pequena pirataria”, de uso doméstico, em nada se compara com o que viveríamos mais tarde com os vendedores de DVDs. Todo sábado um rapaz “da cidade” passava na nossa rua trazendo as novidades. Comprando 10, pagava-se apenas 8, e assim um pequeno acervo era montado. Muitos dos discos não funcionavam em determinados aparelhos, outros se mostravam vazios, sinal da produção massiva e analógica de um mercado paralelo. Há pelo menos cinco anos esse tipo de comércio cessou naquela região, momento em que a cobertura de banda larga foi ampliada e serviços de *streaming* se popularizaram.

Meu primeiro computador, em 2007, acessava a internet por meio de uma conexão discada, atrelada a linha telefônica. Durante a navegação a linha ficava ocupada, impossibilitando chamadas. Para fins de cobrança, cada

minuto de conexão era equivalente a um minuto de ligação. Com acesso bastante limitado, a navegação se concentrava nos finais de semana ou feriados nacionais, quando cada conexão, independentemente do tempo de uso, era cobrada como um pulso³⁴. A conexão discada (*dial-up*) disponível nessa época tinha um limite de tráfego de dados de 56kbps. Assim, com uma conexão boa, que conseguisse chegar próxima aos 56kbps, era possível baixar uma imagem de 100kb em 14 segundos, ou uma música de 5MB em 12 minutos, ou então um filme de 700MB em um dia e quatro horas.

Orientada pelas discussões sobre séries que aconteciam em determinadas comunidades do Orkut³⁵ entre 2009 e 2010, comecei a conhecer a infraestrutura montada no ciberespaço e me aproximar dos programas lá disponíveis. Os links de acesso aos episódios eram listados em tópicos fixos dessas comunidades, facilitando o caminho para iniciantes como eu. O site *Megavideo* era referência para assistir filmes e séries, o acesso grátis ou sem registro limitava o usuário a 72 minutos de uso. Para assistir mais tempo, o usuário era impelido a decidir entre registrar uma conta premium, pagando pelo serviço, ou então devia esperar cerca de meia hora para voltar a acessar o serviço. Existiam, naturalmente, modos de burlar esse sistema e assistir os programas de forma ininterrupta, mas estes dependiam de habilidade para escapar de vírus e propagandas indesejadas. No *Megavideo* os filmes e séries eram carregados em arquivo único com legenda embutida, facilitando o acesso de quem não dominava ou não queria baixar um arquivo de vídeo (em sites como o *Pirate Bay*) e outro de legenda (como no *Legendas.TV*).

A partir dessa pequena lembrança começo a pensar quais são os fluxos informais de circulação de legendas dos quais eu também participo como consumidora. Além disso, atento para a rapidez com que a internet banda larga começou a ser um produto popular nos últimos anos. O uso crescente de smartphones³⁶ e da conexão móvel de 3G, 4G ou Wi-Fi em nada se

³⁴ Nos demais horários cada minuto na internet correspondia a um minuto falando ao telefone, o que gerava uma fatura de telefonia muito alta.

³⁵ Rede social criada por um dos engenheiros do Google em 2004 e desativada em 2014. Embora tenha sido criado nos EUA, a maioria dos usuários do Orkut eram brasileiros e indianos.

³⁶ Uma pesquisa produzida pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC.Br), vinculado às Nações Unidas e ao Comitê Gestor da Internet no Brasil, constatou que em 2017, 49% das residências brasileiras acessavam a internet exclusivamente pelo celular. Disponível em: <https://goo.gl/i4gmgl>

comparam à infraestrutura de 15 anos atrás. Fazer antropologia nesse espaço significa compreender a rede como um lugar praticado (De Certeau, 1994), onde as dimensões de globalidade e localidade se mostram. Assim, observar o familiar (Velho, 1973), no contexto do consumo de vídeo online, exige desnaturalizar noções e categorias já estabilizadas enquanto usuária do serviço.

Assim, antes de adentrar o universo da produção amadora de legendas, é preciso registrar que os episódios das séries circulam informalmente na rede principalmente via torrent, modalidade usada para compartilhamento direto de arquivos. O surgimento do sistema P2P (*Peer to Peer*), que caracteriza o torrent, permite que arquivos salvos em diversos computadores pessoais possam ser transferidos em pequenos pedaços diretamente para outro computador pessoal, sem que para isso o conteúdo precise ser hospedado nem sofrer intermediação de um servidor de terceiros. Desde sua criação, em 2001, a rede *BitTorrent* é associada a pirataria e a violação de direitos autorais, no entanto, isso denota apenas um dos seus usos, uma vez que seu objetivo é permitir o compartilhamento de arquivos entre usuários, independente da natureza dos mesmos.

Em softwares como o µtorrent, por exemplo, são divididos em *Seeds* (quem distribui) e *Leechers* (quem baixa), denominações que qualificam quem distribui e quem recebe os arquivos, respectivamente. No µtorrent, o usuário se torna um *Seed* automaticamente, logo após a finalização do *download*, isso acontece para garantir que o arquivo baixado seja disponibilizado a outro usuário, aumentando assim a rede de distribuição. A tarefa de “semear” o arquivo baixado pode ser interrompida em um clique, impedindo o acesso de novos *Leechers*. A ação, bastante simples e aparentemente solitária, é na verdade uma contravenção ao estatuto da “boa conduta”, ou netiqueta (Lemos, 2002, p. 158) na rede.

Vale ressaltar que os usuários do µtorrent alternam entre *Seeds* e *Leechers* continuamente, quando não o são de forma simultânea. As relações entre esses dois tipos de usuários têm caráter híbrido e são, ao mesmo tempo, livres e obrigatórias, interessadas e desinteressadas, (Mauss, 2003). Livres e desinteressadas pela natureza voluntária do compartilhamento de arquivos com “desconhecidos” na internet. Ao mesmo tempo, obrigatórias e

interessadas, formuladoras de comportamentos na rede, sobretudo em relação à manutenção do sistema de trocas de arquivos, que depende unicamente da disposição dos usuários de compartilhar aquilo que tem. Botsman e Rogers (2010), sinalizam que na esfera do consumo colaborativo os indivíduos são definidos pela reputação, pela comunidade e por aquilo que podemos acessar, pelo modo como compartilhamos e pelo que doamos.

2.2.1 Os circuitos alimentados por fãs

Vivimos en una sociedad de la imagen en la que el ciudadano medio consume más productos fílmicos que literarios, que al provenir en su gran mayoría de países diferentes al nuestro, tienen que ser traducidos de un modo u otro.
Díaz-Cintas³⁷

Na perspectiva de melhor fundamentar esta pesquisa e contextualizar a proposta deste estudo, realizei uma busca por outros trabalhos com os quais fosse possível estabelecer algum diálogo, de modo a traçar um panorama das abordagens em torno da temática concernente a tradução e legendagem de séries realizada por fãs na internet. Afinal, ainda que o antropólogo escreva sobre um tema já amplamente discutido e investigado, há sempre muito mais ainda a dizer. Aquilo que Foucault (1968) chama de “inesgotabilidade da língua”, garante o porvir de novos textos e é a obrigação da escrita. Tendo em vista que na antropologia há um reduzido número de estudos sobre o tema, grande parte das leituras acadêmicas sobre fãs perpassam os estudos de comunicação. Em termos mais específicos, considerando tradução e legendagem amadora ou não-oficial, além da dedicação dos estudiosos das mídias, também foi possível encontrar pesquisas na área de linguística aplicada que oferecem um olhar interessante acerca da tradução e legendagem realizada por fãs.

A figura do fã, em sua origem, caracterizava aqueles que acompanhavam equipes esportivas ou então as “Meninas das Matinês”, que, na opinião dos críticos, frequentavam o teatro apenas para admirar os atores, não as peças (Jenkins, 2015, p. 31-32). Essa concepção confinou por

³⁷ Trecho retirado do livro “Los Estudios sobre Traducción y la traducción fílmica”, publicado em 2001, página 19.

muito tempo os fãs a um estereótipo alienado, que consome conteúdo de forma passiva. Henry Jenkins, um dos mais importantes estudiosos de mídia da atualidade, já em 1992 compreendia o fã de uma maneira mais ampla em seu livro *Textual poachers: Television Fans and Participatory Culture*. O autor destaca o papel ativo e criativo dos membros da Fandom, tanto na produção e socialização de conteúdo sobre aquilo que consomem como na própria experiência socializadora com outros fãs.

Jonathan Gray, professor de mídia e estudos culturais da Universidade de Wisconsin-Madison, identifica três ondas que caracterizam o desenvolvimento dos estudos sobre fãs no livro *Fandom* (2007). Segundo ele, a primeira onda aparece como uma tentativa de apagar as qualificações negativas sobre os fãs, procurando afastar o registro de patologia semeado pelos críticos. Compondo uma espécie de pesquisa engajada, estudiosos como Fartke (1989, 1992) e Joli Jensen (1992) procuravam se aproximar das atividades e práticas dos fandoms, descrevendo-os como criativos, produtivos e com potencial de prazer subversivo frente a cultura de massas. Embora houvesse esse esforço acadêmico, a mídia ainda detinha o monopólio de representação dos fãs, ou seja, continuava reforçando a ideia caricata de que fã era um sujeito sem vida própria e que aguardava ansiosamente o aparecimento de seu ídolo. Inspirada pela sociologia de Pierre Bourdieu, a segunda onda de estudos sobre fandom concentrou-se no *habitus* como estruturante do processo de definição daquilo que seria ou não consumido pelos fãs. A manifestação acerca do capital social, cultural e econômico passou a ser analisada, identificando como as condições sociais experimentadas pelos fãs se manifestavam dentro da própria fandom (Dell 1998; Harris 1998; Jancovich 2002; Thomas 2002; Dixon 2013). Ainda assim, não parecia o bastante apostar em uma análise na qual o *habitus* explicava isoladamente as motivações que levam alguém a esse tipo específico de engajamento. Na terceira onda essa questão fica mais clara, afinal o objeto de estudos não é mais a fandom em si, como espelho de uma esfera macro, mas sim sua participação ativa em um processo de transformação social, cultural e econômica, na qual o fã se torna uma peça central.

Em nível abrangente, pesquisas contemporâneas sobre fãs (como seus predecessores) ensinam que leituras, gostos e práticas dos fãs estão moldadas às estruturas sociais mais amplas, ainda que estendam seu foco conceitual além das questões de hegemonia e classe, para abarcar transformações sociais, culturais e econômicas contemporâneas, incluindo a dialética entre o local e o global (GRAY, 2006, p.8).

A prática do fansubbing, definida pelo pensador das mídias Henry Jenkins como o “ato de tradução e legendagem amadora” (Jenkins, 2006, p.380), pertence a um sistema de comunicação registrado como *fandom*³⁸. No Brasil o fansubbing precede a internet. Os primeiros grupos de legendagem amadora surgem no final da década de 1980 e início da década de 1990, trabalhando na tradução e legendagem das séries de animes³⁹ japoneses. Embora parte do processo pudesse ser feito no computador, o compartilhamento, e mesmo o suporte (VHS ou SVHS), ainda era analógico. Apesar de ser um processo trabalhoso e que requeria equipamentos caros, obter um anime legendado era praticamente gratuito, uma vez que o consumidor pagava ao fansubber apenas o custo da fita VHS e as despesas de envio pelo correio. Na mesma época de legendagem dos primeiros animes no Brasil, mas em menor escala, fãs de filmes raros e de arte também produziam e trocavam fitas VHS legendadas entre si porque a circulação destes conteúdos era muito limitada no país.

Os sistemas de sincronização de tempo para VHS e S-VHS permitiram que os fansubbers dublassem as fitas ao reter o alinhamento exato do texto e da imagem. Os custos elevados dos equipamentos mais avançados significaram que o fansubbing permaneceria um esforço coletivo: os clubes aliavam o tempo e os recursos para assegurar que sua série favorita alcançasse um público amplo. Como os custos caíram, a atividade de fansubbing se espalhou. Rapidamente os clubes passaram a usar a internet para coordenar suas atividades, copiar série em DVD, e assim alcançar uma comunidade mais ampla para tradutores em potencial. (JENKINS, 2008)⁴⁰

³⁸ União das palavras inglesas kingdom (reino) e fan (fanático), denota grupos de fãs engajados em consumir e produzir material sobre seus temas de interesse no âmbito da cultura pop. Ver: Jenkins&Tulloch (1989), estudo pioneiro sobre o fandom de Doctor Who, série britânica de ficção científica, criada pela rede BBC.

³⁹ Desenhos animados japoneses.

⁴⁰ Original: “Time-synchronized VHS and S-VHS systems allowed fansubbers to dub tapes while retaining accurate alignment of text and image. The high costs of the earliest machines

Em *When piracy becomes promotion* de 2004, Henry Jenkins relata sua experiência na década de 1970 quando frequentava grupos de fãs anime. No desenvolvimento do trabalho ele conta que um dos fãs que entendia japonês narrava o episódio antes da exibição para que os demais pudessem ter alguma noção do que estava acontecendo quando visse as imagens. Essa prática visava garantir o acesso a animes japoneses a um número cada vez maior de pessoas, aumentando a legião de fãs e criando uma demanda visível por esse tipo de conteúdo nos EUA. Baseando-se no consumo pirata dos animes, nos anos 1990 as companhias japonesas perceberam a formação de um potencial mercado norte americano onde poderiam investir. Esses clubes de fãs não visavam o lucro, mas a criação de um mercado. De acordo com Jenkins (2004), à medida que distribuidores formais disponibilizavam conteúdo no país, os grupos retiravam as cópias piratas de circulação.

A mudança não ocorreu a partir de uma articulação entre empresas de mídia japonesas, mas sim em resposta à atração de fãs americanos que usaram todas as tecnologias à sua disposição para expandir a comunidade que conhecia e amava esse conteúdo. Os esforços comerciais subsequentes foram construídos sobre a infraestrutura que esses fãs desenvolveram ao longo dos anos intermediários. (JENKINS, 2004)⁴¹

De lá para cá, embora um mercado formal de distribuição de filmes e séries na internet tenha se ampliado no Brasil nos últimos anos, há também centenas de obras cinematográficas circulando na *web* de modo não autorizado. A indústria do cinema norte-americana é a mais poderosa do mundo (Sadoul, 1963, p.112), tendo forte influência no Brasil desde a década de 1960 e marcando seu crescimento nos anos 1990, com a chegada da TV a cabo. Embora a TV a cabo tenha ampliado e facilitado o

meant that fansubbing would remain a collective effort: Clubs pooled time and resources to ensure their favorite series reached a wider viewership. As costs fell, fansubbing spread outward. Soon clubs were using the Internet to coordinate their activities, divvying up series to subtitle and tapping a broader community for would-be translators.”

⁴¹ Original: “The shift occurred not through some concerted push by Japanese media companies, but rather in response to the pull of American fans who used every technology at their disposal to expand the community that knew and loved this content. Subsequent commercial efforts built on the infrastructure these fans developed over the intervening years.”

acesso a partir dos anos 2000, a maior parte dos conteúdos não era transmitido simultaneamente nos Estados Unidos e no Brasil. Essa assincronicidade ficou mais evidente com os programas de periodicidade semanal, como os seriados e as séries. Grupos de fãs interessados nos programas então se organizam, criando circuitos alternativos de produção e distribuição de legendas na internet. Para Viviana Zelizer (2005, p. 294) “todos os circuitos incluem um limite, materiais culturais distintivos, e formas particulares de transferência e mediação. E é claro também incluem uma rede – laços e relações particulares”, o que gera interações intensamente negociadas entre os indivíduos ou grupos.

Os legenders foram se especializando e estruturando canais cada vez mais complexos à medida que o acesso à internet se expandia. Reunidos em “equipes”, “times” ou mesmo de forma individual, os legendadores amadores possuem sua própria comunidade de fãs, que comemoram cada nova legenda, sugerem séries e filmes para legendagem, agradecem pela velocidade em que a legenda foi postada no site ou elogiam sua qualidade. A maioria das equipes se apresentam na internet por meio de sites próprios, blogs e redes sociais. Há também sites, como o Legendas.TV, que consolidam, organizam, armazenam e compartilham o conteúdo produzido pelas várias equipes de *legenders* e pelos *legenders solos*. No site Legendas.TV, além do catálogo de *downloads*, qualquer usuário cadastrado pode acompanhar o andamento das legendagens, interagir por meio de comentários ou mesmo enviar⁴² uma legenda autonomamente.

Os circuitos alternativos que gravam e disponibilizam os vídeos na Internet, bem como os grupos que traduzem e preparam a legenda, garantem que os episódios sejam disponibilizados para *download* logo após a estreia nos EUA. A captação do programa e a transcrição dos diálogos em inglês são as condições mínimas para que o conteúdo compartilhado seja adaptado no Brasil. Alternativamente, a legenda pode ser feita a partir do áudio, o que demanda mais em termos de compreensão oral daquilo que é dito.

⁴² Após se cadastrar no site, qualquer pessoa pode enviar uma legenda, desde que siga alguns passos simples, identificando o arquivo de áudio que deu origem a legenda, identificando a autoria (indicando seu nickname e dos demais participantes, se houver). A informação completa está disponível em <https://goo.gl/VRNMUH>.

Os ambientes digitais usados pelos legenders, bem como suas práticas de legendagem e distribuição de legendas, podem ser encarados como contextos classificatórios e marcadores do processo social. De acordo com Douglas e Isherwood (2004, p.123), no processo de consumo está implícita a necessidade de compartilhar nomes, isto é, estabelecer significados que sejam reconhecidos e compartilhados publicamente. Douglas (2007) afirma que “o consumidor é inerentemente um animal social, o consumidor não quer objetos para ele mesmo, mas para dividir, dar, e não só dentro da família.” Entendendo que o fansubbing é uma modalidade de consumo que procura expandir o número de fãs das séries, as motivações que levam os fansubbers a dedicar seu tempo à legendagem ficam mais lógicas. Um post no blog da equipe InSUBs oferece pistas em relação a esse assunto:

Cada legender tem suas motivações, sejam elas "egoístas", como melhorar o inglês ou fazer parte de um grupo, ou altruístas, pois sabem como tem valor poder assistir a série favorita com uma boa legenda. Mas todos nós dedicamos nosso tempo "de graça", muitas vezes deixando de lado aspectos pessoais e profissionais da nossa vida, simplesmente pelo prazer de ver aquela legenda entregue, e o número de downloads subindo. É emocionante saber que a legenda que construímos, com todo o carinho, vai ser assistida por pessoas do país inteiro. Saber que nosso trabalho fez o dia das pessoas melhor. (INSUBS, 2017)

Para Spolidorio (2017), o cenário nacional teve uma drástica mudança em 2004, quando surgiu o primeiro grupo organizado de fansubbers para séries de TV. Segundo a autora, o grupo de fãs denominado “Psicopatas”, juntou ansiedade em esperar os próximos episódios do seriado *Lost* aos avanços tecnológicos que possibilitavam o acesso à série pela internet e fizeram do seriado o primeiro a ser exibido no Brasil com “apenas uma semana de diferença em relação à transmissão nos EUA”. Na época, “os episódios eram exibidos com três semanas de diferença nos canais da televisão por assinatura, podendo chegar até a mais de um ano para passar na televisão aberta” (SPOLIDORIO, 2017).

De acordo com os especialistas em tradução audiovisual Díaz-Cintas e Sánchez (2006), “os fansubs são, hoje em dia, a mais importante manifestação da tradução feita por fãs, tendo se tornado um grande fenômeno social na internet, como prova a vasta comunidade virtual ao seu

redor, como websites, salas de bate-papo e fóruns”. Para o linguista Łukasz Bogucki (2009), a intenção da tradução realizada de fãs para fãs é “contribuir em uma área de interesse particular e popularizá-lo em outros países, tornando-o acessível a um perímetro de telespectadores/leitores que pertencem a diferentes comunidades linguísticas”.

2.2.2 A complexidade do universo amador: como encontrar quem está escondido?

Este estudo teve início no ano de 2017. As primeiras incursões, de caráter exploratório, se deram no acesso ao site Legendas.TV, após sua menção em diversos trabalhos sobre a temática (Bernardo, 2011; Bold, 2011; Mendonça, 2012; Souza, 2015). Dada a aparente centralidade do site, me dediquei a estudar possibilidades de contato, buscando conhecer e compreender sua estrutura e organização, para em seguida desdobrar a pesquisa até os legendadores. Meu contato com o site se deu por meio da Central de Ajuda e Suporte, onde recebi um número de protocolo que permitia acompanhar o andamento da solicitação. Após algumas semanas, meu ticket #3628 foi fechado, sem nenhuma resposta. Embora a organização do site mostrasse bastante formalidade, tentei uma abordagem mais dinâmica, via Facebook, mesmo que fosse para receber um “não temos interesse”. Entretanto, nada aconteceu até a redação final deste trabalho. À primeira vista foi desanimador não obter nenhum retorno do Legendas.TV, o que me levou a repensar a continuidade da pesquisa e mesmo sua viabilidade, afinal, encontrar os personagens do universo da legendagem audiovisual amadora representa um desafio central do trabalho.

Mesmo sem respostas, um olhar paciente para o site Legendas.TV identificou algumas estruturas básicas da rede de legenders, bem como parte de suas regras e classificações. Os rastros deixados pelos legendadores apontavam uma gama de ações recuperáveis e dinâmicas, que, em diálogo com os objetivos da pesquisa, traziam um sem-número de relações, interações e conflitos de toda ordem. Assim, o que à primeira vista parecia um simples repositório de legendas, poderia agora abrir uma extensa rede de interlocução. O historiador italiano Carlo Ginzburg (1989) cunhou a expressão “paradigma indiciário” para referir-se aos sutis indícios que a ciência segue para rastrear

realidades mais complexas e profundas. A pesquisadora de tecnologias da comunicação, Fernanda Bruno (2012), inspirada pelo espírito detetivesco de Ginzburg e pela teoria ator-rede de Bruno Latour, reflete sobre os rastros digitais, que podem tanto servir aos interesses da publicidade e da vigilância, quanto nos dar pistas sobre a composição de coletivos sociotécnicos. Segundo a autora, o rastro se situa no “limiar entre presença e ausência; visível e invisível; duração e transitoriedade; memória e esquecimento; voluntário e involuntário; identidade e anonimato” (Bruno, 2012, p. 4).

Para Lemos (2002, p. 139), “o ciberespaço é concebido como um espaço transnacional onde o corpo é suspenso pela abolição do espaço e pelas personas que entram em jogo nos mais diversos meios de socialização”, essas personas, no contexto do *fansubbing* podem ser representadas pelos legenders, através dos seus *nicknames*. Nesse sentido, o ciberespaço é entendido “como um conjunto de processos que permitem interações sociais e possibilitam a emergência de grupos” (Rifiotis, 2001).

Como fazer pesquisa na internet e não sobre a internet? Como encontrar pessoas protegidas por um relativo anonimato representado pelos *nicknames*? Mais do que isso, como encontrar um *nickname* que aceite falar quando você dispara um e-mail para um endereço genérico de um grupo de legendadores? Quem, entre eles, poderia se interessar e dispor seu tempo às curiosidades de uma pesquisadora em formação? Foram estas questões que me acompanharam na etapa preliminar da pesquisa, e não haveria outra forma de respondê-las senão considerando várias formas de contato possíveis, quais sejam: as redes sociais (Twitter e Facebook) associadas aos perfis dos legenders no site Legendas.TV, a seção de comentários no site e os contatos de e-mail divulgados pelas equipes nas próprias legendas.

As equipes, em geral, são mais fáceis de encontrar porque a maioria delas mantém fanpages no Facebook e no Twitter. Além disso, é comum que divulguem um e-mail de contato no início ou no fim de cada episódio legendado, convidando outras pessoas a legendar também. A atuação dos legenders solo se mostra um pouco mais discreta, sem construção de fanpages ou sites. Os perfis pessoais dos legenders solos, quando associados a seu perfil no Legendas.TV, comportam uma diversidade de assuntos em suas postagens, não se restringindo ao universo das legendas e séries.

Figura 5 – Contatos das equipes de legenders na legenda das séries



Fonte: Elaborado pela autora com frames das séries The Handmaid's Tale (Enjoy Team), Bates Motel (Creepy Subs), How to get away with murder (ManiacS) e Chicago Fire (Queens of The Lab)

Entre janeiro de 2018 e janeiro de 2019 realizei entrevistas semiestruturadas com 5 legendadores: pono, doh, dres, Tozz e Julhynha. A identificação dos interlocutores foi negociada e todos quiseram manter seus nicknames originais. A grafia com inicial em letras minúsculas, quando aparece, foi mantida e solicitada pelos legenders, afinal o nome estilizado é uma característica que marca sua apresentação no ciberespaço. Outras equipes e legenders solos também foram contatados - InSubs, ComicSubs, GriotsTeam, TecSubs, ManiacS, CreepySubs, DrCaio, PowerSubs, Ihenrique e frederic - mas a interlocução não foi possível por diversos motivos. Alguns desses contatos ficaram pendentes da autorização e interesse da administração da equipe para que o legender pudesse falar, em outros casos houve interlocução e interesse de participar, mas indisponibilidade para realizar a entrevista, já outros, por fim, não visualizaram a mensagem ou não responderam. Apresento abaixo um pequeno quadro com uma síntese do perfil dos entrevistados e a forma predominante de contato.

Quadro 1 - Perfil dos interlocutores

Identificação	Sexo	Idade	Equipe	Estado	Tipo predominante de entrevista
pono	Masculino	21	EnjoyTeam	Rio Grande do Sul	Presencial
doh	Feminino	28	Queens of The Lab	Bahia	<i>Whatsapp</i>
dres	Masculino	45	Legender solo	São Paulo	Presencial
Tozz	Masculino	46	The_Tozz	Rio de Janeiro	<i>Whatsapp</i>
Julhynha	Feminino	29	Legender solo	São Paulo	Presencial

Fonte: Elaborado pela autora

2.2.2.1 pono

Em 2017 comecei a assistir a primeira temporada de *The Handmaid's Tale*, após ler críticas muito positivas em diferentes sites de entretenimento. A série é distribuída pelo serviço de *streaming* Hulu, disponível apenas nos EUA e no Japão. No entanto, como revela o foco deste trabalho, tudo está disponível por meio do *BitTorrent* e foi através dele que a série chegou na minha casa. A essa altura eu ainda não tinha encontrado interlocutores para a pesquisa e tampouco sabia como localizá-los. Já no primeiro episódio encontrei uma pista, o nome da equipe responsável pelas legendas da série e um e-mail de contato.

Mesmo com o endereço de e-mail, fiz contato via Facebook com a EnjoyTeam, porém não tive retorno. Então me empenhei em observar a fundo todo material disponível sobre a equipe na fanpage, a fim de encontrar algum rastro de possíveis legendadores ou administradores da página. Depois de ver muitas postagens e inúmeros comentários, encontrei um perfil pessoal associado à gerência da fanpage no Facebook: ali estava pono. Direcionei-me a ele, fazendo uma breve apresentação pessoal e contando um pouco da pesquisa, convidando-o a participar.

Coincidentemente estudamos da mesma Universidade, no mesmo campus e em institutos vizinhos. Marcamos uma entrevista na cafeteria da

Universidade, onde pono me conta que começou a legendar porque queria assistir uma série Australiana chamada *Nowhere Boys*, mas cujas legendas não estavam saindo regularmente”. Atualmente pono é administrador da EnjoyTeam, que ajudou a criar com outros legendadores egressos da equipe InSanos. pono tem 21 anos e é estudante de Letras. Começou a legendar em 2014 na equipe SaveSubs, dedicada a “salvar” séries à margem do circuito *mainstream* e que por isso não atraíam muitos legendadores. Mesmo sem dominar o inglês, pono sabia usar o Google Tradutor e uma dose de coerência, o que garantiu a aprovação no teste realizado para entrada na equipe.

Eu entrei nessa SaveSubs daí eu fui trocando de equipe, trocando, trocando, trocando, realmente passei por muitas equipes. Teve SaveSubs, teve WonderSubs em que eu era administrador. Na maioria das equipes pequenas em que eu passei, eu administrei, porque quando o povo é muito perdido eu me irrita. No início o povo é muito perdido. Já fiz coisas pra United, fui administrador da InSanos em 2016. Também fui da PowerSubs, que teve a legenda copiada pela Netflix. (pono)

O contato preliminar com este o interlocutor, que resultou em duas horas de conversa sobre aspectos gerais da tradução e legendagem, abriu possibilidades de análise diferentes daquelas que a literatura tinha sinalizado até então. Ao explicar a multiplicidade de arranjos presentes na estrutura das equipes de legendagem a partir da sua experiência em várias delas, Pono me conta sobre disputas, afetos e diversos perfis de fansubbers. O encontro com essa alteridade também revelou uma rede de possíveis interlocutores de pesquisa e outros que “não vão retornar os e-mails jamais”, segundo o legender.

2.2.2.2 doh

“First of all, you don't know me.”, parece um bom pressuposto para seguir uma pesquisa. A frase registrada abaixo do nome de doh no *Whatsapp* trata-se da fala da personagem Peyton Elizabeth Sawyer, que integra o episódio piloto da série *One Tree Hill*. É só “dar um Google” para descobrir. Quando entrei em contato com a equipe por meio de um endereço de e-mail publicado nas redes sociais, me digiri a alguém sem nome e sem rosto. O e-

mail, disparado após horas de reflexão sobre o que pareceria plausível informar em uma primeira abordagem, se resumiu a uma breve apresentação de quem eu era, minha filiação institucional, os objetivos da pesquisa e a preocupação ética em não expor quem aceitasse colaborar. Na assinatura da mensagem, meu nome completo e o link do currículo na plataforma lattes eram uma forma de compor a apresentação e dar credibilidade ao convite. Alguns cuidados como estes, que nunca saberei se foram excessivos, provinham da leitura de reportagens e pesquisas que desenhavam os legendadores amadores como pessoas imersas no anonimato da internet e com um perfil que os aproximava muito mais do estereótipo de um hacker russo do que de pessoas comuns com as quais dividimos uma cadeira na faculdade. Sabe-se que o estereótipo é uma simplificação que exerce poder sobre a imaginação coletiva, nesse sentido, cabe ao antropólogo tentar desvendar em que medida o estereótipo comporta características existentes e em quais aspectos ele precisa ser discutido e minorado.

Para minha surpresa, recebi um retorno no mesmo dia, pouco mais de duas horas depois de enviar o e-mail convite. Minha interlocutora, que agora tinha um nome próprio e uma posição na hierarquia daquela equipe, solicitou mais detalhes sobre a pesquisa, que enviei de pronto. Escolhemos o *Whatsapp* como ponto de contato pelo qual eu enviaria perguntas e doh, que estava imersa nos estudos para um concurso público, me responderia. A troca de mensagens funcionou, ainda que o tempo entre uma e outra fosse espaçado por alguns dias. A cada nova resposta, eu transcrevia uma parte da entrevista, relendo-a depois na íntegra para enviar a questão seguinte. doh tem 28 anos e atua profissionalmente como advogada. Atualmente administradora e revisora, ela faz parte da Queens of the Lab desde 2010, embora não seja uma de suas fundadoras. Antes disso, entre 2006 e 2010, participou de equipes como SóSéries, GirlPower, DarkSide, SubsOTF e Lotsubs, muitas das quais já deixaram de existir.

Eu voltei a legendar por causa de uma série específica, que foi *Bones* legendada pelas Queens. Paralelamente eu entrei também *ManiacS* por causa de *Being Erica*, outra série também que eu assistia na época e não tinha legenda, era muito difícil de achar, era pelo Orkut que as pessoas compartilhavam, isso em 2010. Fui pesquisar e vi que o

peçoal da ManiacS tava com esse projeto de legendar Being Erica e eu me ofereci meio que paralelamente nas duas. (doh, 2018)

De acordo com o site da equipe Queens of the Lab, o início não oficial das atividades data de 16/04/2010, quando uma de suas legendadoras, Keila, começou legendando o episódio 17 da 5ª temporada da série *Bones* para a comunidade BONES BR no Orkut. Do episódio 19 até o final da temporada, no episódio 22, outras legendadoras se uniram a Keila para ajudar na legendagem da série, sendo o bando então batizado de “Queens Of The Lab” pelos demais membros da comunidade. A *fall season*⁴³ daquele ano, estréia da 6ª temporada de *Bones*, marca também a primeira legenda oficial da equipe, em 24/09/2010. Os termos “oficial” e “não oficial” denotam o status do grupo enquanto equipe formal, ou seja, a postagem da legenda não seria mais feita por Keila, mas pela conta QueensOfTheLab registrada no site LegendasTV. Foi também nesse momento que a equipe adotou o slogan “Diabolicamente Majestosas”, criado a partir de uma conversa casual entre algumas integrantes da equipe. Desde 2010 as Queens já fizeram 1881⁴⁴ legendas. Além de *Bones*, entre os títulos com maior número de *downloads* estão as séries *Outlander*, *Law and Order*, *Castle*, *Chicago Fire* e *Chicago P.D.*

Desde que eu me lembre eu sempre gostei muito de assistir séries, seja na TV aberta, seja na TV fechada, e aí tinha uma época em que eu assistia muito *Gilmore Girls* pela Warner e nem sabia que dava pra baixar séries na internet, em 2005 ou 2006, por aí. Aí eu assisti uma temporada no Warner, e final de temporada foi aquele final de temporada que a gente fica doido pra saber o que vai acontecer depois... E como naquela época na TV fechada ninguém sabia quando iam chegar novas temporadas, eu fiquei muito agoniada pra saber o que tinha rolado e tal, e fui pra internet pesquisar. Aí acabei descobrindo que nos Estados Unidos já estava passando a nova temporada, porque era muito atrasado que chegava aqui no Brasil. Aí nisso eu fui pesquisando, vi que dava pra baixar e fui pesquisar legenda pra me ajudar a assistir e descobri também que tinha pessoas que legendavam séries pela internet, que se reuniam em grupos e que legendavam séries pela internet.

⁴³ Fall season é o período de estreia de novas temporadas das séries mais esperadas nos EUA. A temporada de outono é reconhecida há décadas como o momento de maior audiência, quando os americanos voltam de férias e passam mais tempo assistindo televisão.

⁴⁴ Número obtido através do site Legendas.TV, considerando todas as legendas enviadas até 31/12/2018.

Como eu tinha uma certa facilidade com o inglês, estudei inglês desde criança e era uma das matérias que eu mais gostava na escola, eu achei legal essa oportunidade de juntar as duas coisas, o inglês com o *hobbie* das séries, além de poder ajudar outras pessoas a assistirem mais rápido e tudo mais. (doh, 2018)

Como revisora, doh também é responsável pela escolha dos programas que serão legendados pela Queens. Dentro das regras da equipe, a revisão é o eixo central que coordena os trabalhos, ou seja, cabe às revisoras organizar a divisão dos *slots* entre os membros da equipe. Geralmente uma série é dividida em oito *slots* de cinco minutos cada, quando, por exemplo, apenas cinco legenders se prontificaram a legendar um slot cada, é a revisora que terá que traduzir os três restantes. Além da tradução dos slots que “sobram”, doh também precisa revisar a legenda completa, rever a sincronia e fazer a postagem do arquivo de texto no menor tempo possível.

2.2.2.3 dres

Encontrei dres na lista de legenders do site LegendasTV. Tendo associado sua conta pessoal de Facebook ao perfil no site, enviei uma mensagem me apresentando e falando brevemente sobre a pesquisa. Muito solícito, respondeu positivamente meu convite no dia seguinte, mencionando que há muito tempo havia dado uma entrevista a um site de quadrinhos, experiência esta que considerou “rápida e rasa”. Dadas as atribuições da escrita, sugeri uma entrevista por *Skype* ou *Hangout*, para meu espanto, dres diz que “por incrível que pareça” não possui uma webcam e que o computador e periféricos que utiliza “são de última geração (da década de 90).” Mostro minha surpresa e me disponho a ir para Santos, cidade localizada no litoral do estado de São Paulo, na semana seguinte.

Dres me recebeu na rodoviária, localizada no centro histórico da cidade e muito próxima ao Porto de Santos. Nos deslocamos a pé procurando uma cafeteria, dres me conta que no sábado de manhã aquela região “ferve”, mas no momento em que ele baixa a porta de sua loja, os demais também o fazem e as ruas se esvaziam. Andamos de um lado para o outro sem encontrar uma

cafeteria aberta, acomodamo-nos então em uma lanchonete express de uma rede brasileira de *fast food*. Enquanto pego meu bloco de anotações, percebo que dres está vestindo uma camiseta da série *Game Of Thrones*, programa que bateu recordes de audiência no canal HBO, sendo também o mais baixado⁴⁵ através do *BitTorrent*, que representa a parcela mais identificável no cenário das audiências piratas.

Dres tem 45 anos, é casado e pai de dois filhos adolescentes. Formado em Ciências da Computação, atualmente é comerciante do ramo de cutelaria. Começou a legendar em 2008 porque não encontrava disponíveis na TV a cabo as versões fílmicas das HQs⁴⁶ que gostava. Ao longo da última década ele se dedica a legendar animações de super-heróis. Ao todo, Dres já fez mais de mil legendas desde 2008, destas, 916⁴⁷ foram postadas no LegendasTV. Seu cadastro no LegendasTV indica uma produção individual, no entanto, após poucos minutos de conversa sua narrativa revela também uma complexa rede de legenders que se associam e desenvolvem frequentemente legendas em conjunto. Conectados por um grupo no *Whatsapp*, eles pedem e oferecem ajuda a outros legenders. Embora um deles seja o responsável formal pelo contato com o site e pela entrega do conteúdo, é comum a formação de times “de ocasião” para legendar episódios isolados ou temporadas inteiras. Esses times recebem nomes também de ocasião, criados a partir do título ou de elementos da série: “The_Resistance_Team” para as legendas da série *Star Wars Resistance*; “The_Quack_Team” para as legendas do seriado *DuckTales*; ou, “The_TARDIS_Team” para as legendas de *Doctor Who*, em referência à nave espacial e máquina do tempo “TARDIS”, pilotada pelo protagonista da série.

Dres também conta que a parceria para legendar e o gosto comum por determinadas séries e personagens o faz ter amigos em todo país, “porque amizade não ocupa espaço, eu tenho amigos em Manaus, no Tocantins, no

⁴⁵ Segundo informações do site Torrent Freak, “‘Game of Thrones’ Most Torrented TV-Show of 2017”, disponível em <https://goo.gl/UjvQN4>

⁴⁶ HQs são histórias em quadrinhos, compostas geralmente por desenhos com falas em balões. As primeiras HQs foram publicadas em jornais nos Estados Unidos em 1895. As editoras DC Comics e Marvel são expoentes dessa indústria atualmente e várias de suas criações já foram adaptadas para o cinema e seriados.

⁴⁷ Número obtido através do site Legendas.TV, considerando todas as legendas enviadas até 31/12/2018.

Rio, na Paraíba, em Fortaleza, na Bahia, amigos mesmo, que legendam comigo”. Na edição de 2017 da Comic Con Experience⁴⁸, realizada em São Paulo, Dres conheceu pessoalmente dois amigos legenders de longa data. Um fato interessante sobre o encontro foi o estranhamento com o sotaque dos amigos da Bahia e do Rio de Janeiro, “lendo suas mensagens não ouço a voz deles, ouço a minha, então todo mundo tem voz de paulista”. Um desses amigos é Tozz, que Dres cita mais vezes ao longo da conversa e que momentos antes de nos despedirmos me indica como interlocutor. Ainda no trajeto para casa Dres me envia uma mensagem confirmando o interesse de Tozz na pesquisa, “esse é o contato do Tozz, já falei com ele, tudo certo”.

2.2.2.4 Tozz

Tozz tem 46 anos, mora em uma cidade do litoral fluminense, tem formação superior em engenharia e é bancário. Dres foi um importante mediador na interlocução com Tozz. Tendo como intermediário alguém em quem o interlocutor confia, minhas chances de obter uma resposta positiva em relação à participação na pesquisa aumentaram muito. Contatei Tozz e assim como nas demais entrevistas, comecei escavando as camadas mais profundas da experiência do interlocutor com legendas. Tozz me surpreende, diz que é uma “reliquia viva” desse meio e que começou a legendar autonomamente entre 1999 e 2000. À medida que foi compartilhando legendas com outros fãs, ganhou amigos e ajuda para seguir legendando. Hoje Tozz é The_Tozz, uma equipe com mais de 30 membros, dedicada a produzir legendas de séries e filmes de ficção científica. Entre os últimos programas legendados estão *Star Wars Resistance*, *Titans*, *Doctor Who*, *Agents of S.H.I.E.L.D.* e *Gotham*.

Sempre fui um nerd apaixonado por quadrinhos e Sci-Fi. Isso numa época em que gostar dessas coisas não tinha nenhum charme, como hoje tem. Muito interessado em acompanhar *Sliders* - seriado de Sci-Fi que começou a ser exibido no Brasil, mas que as temporadas finais demoravam demais a sair - resolvi tentar contornar esse problema e eu mesmo

⁴⁸ Conhecido também como CCXP, a Comic Con Experience é um evento brasileiro de cultura pop que reúne interessados por videogames, histórias em quadrinhos, filmes e séries de TV. O evento acontece sempre em dezembro e sua primeira edição foi em 2014.

trazer uma tradução para os episódios. Infelizmente nenhum registro ficou dessa tentativa inicial e muito amadora. (Tozz, 2018)

Legendando há quase 20 anos, Tozz acabou se tornando uma referência no gênero de ficção científica e diz que às vezes o tratam como uma “figura mítica”, mas que é “só um cara que gosta de legendar.” O reconhecimento na área transformou Tozz em uma autoridade no assunto, agregando parcerias com outras equipes de legenders do Legendas.TV.

A Equipe inSanos e The_Tozz Apresentam:

CAPTAIN AMERICA: THE FIRST AVENGER
Capitão América - O Primeiro Vingador

* Em parceria com o Legender que mais entende do assunto:
THE_TOZZ

* Para a Equipe inSanos foi um imenso prazer contar com a tradução e consultoria de um especialista no quesito Marvel Comics.

Valeu TOZZ, até a próxima!
(LEGENDAS.TV, 2011)⁴⁹

A equipe The_Tozz soma 1268⁵⁰ programas legendados e postados no Legendas.TV desde 2005, sem contar as dezenas de parcerias que fez com outras equipes, como InSanos, ArtSubs, United, Agents of Subs, entre outras. Também não estão contabilizadas nesse número as legendas que fez entre 1999 e 2004, período em que o Legendas.TV ainda não existia.

2.2.2.5 Julhynha

Eu foco mais no público LGBT, é o que eu gosto de consumir e é o que é mais raro de achar, principalmente conteúdo lésbico. Entra na Netflix para ver, tem cerca de 90 títulos de filmes com meninos e com meninas tem uns 20. E existe, só que não chega pra gente. (Julhynha, 2018)

⁴⁹ Disponível em: <https://goo.gl/rNxCos>

⁵⁰ Número obtido através do site LegendasTV, considerando todas as legendas enviadas até 31/12/2018. A primeira legenda foi enviada por The_Tozz em 01/01/2005 foi um episódio da série “Batman: The Brave and the Bold”, que teve 558 *downloads*.

Encontrei Julhynha enquanto procurava outra coisa. Em 2016 me interessei pelo filme canadense *Below Her Mouth*⁵¹, primeiro longa a ser produzido por uma equipe formada inteiramente por mulheres. Em se tratando de um filme independente e que não integrou o circuito comercial no Brasil, o único modo de assisti-lo era por meio de *download* pirata. Ainda sem legendas, assisti ao filme em francês, tentando decifrar os diálogos. Depois de algumas semanas, encontrei uma legenda compatível com o arquivo de vídeo que havia baixado. Da experiência de assistir ao filme com legendas, recordo de uma frase inserida pelos legendadores nos primeiros segundos de filme, fazendo menção a um “Rainbow Project”, iniciativa dedicada a legendar produções com temática LGBTQ. Tentando recuperar o nome da equipe que havia feito a legenda e então explorar mais sobre esse projeto específico na dissertação, acessei o banco de dados disponível no Legendas.TV, percebendo então que a equipe que eu procurava era a ManiacS, mas que no entanto a primeira legenda do referido filme tinha sido enviada por Julhynha, fiquei curiosa para entender esta relação, já que a priori, o site não aceita conteúdo repetido.

Figura 6 – Filme legendado por Julhynha e pela equipe ManiacS

LEGENDAS ENCONTRADAS	
1 below.her.mouth.2016.1080p.webrip.x264-strife 529 downloads, nota 10, enviado por adsjaguar em 08/09/2017 - 19:18	3 Below.Her.Mouth.2016.HDRip.XviD.AC3-EVO-rDX 3270 downloads, nota 10, enviado por Maniacs em 05/04/2017 - 21:31
2 Below.Her.Mouth.2016.720p.WEB-DL.DD5.1.H264-FGT 939 downloads, nota 10, enviado por TA-JACK em 14/06/2017 - 15:51	4 Below.Her.Mouth.2016.HDRip.XviD.AC3-EVO 865 downloads, nota 10, enviado por julhynha em 28/03/2017 - 12:35

Fonte: Print Screen da base de dados do site Legendas.TV

Explorando o site, Julhynha parecia uma legendadora solo, o que também é interessante do ponto de vista da pesquisa, quando percebido como um modo particular de legendagem e claramente uma experiência distinta daquela empreendida coletivamente nas equipes. Navegando um pouco mais

⁵¹ O filme estreou no TIFF – Toronto Internacional Film Festival, realizado em setembro de 2016. A estreia nos cinemas canadenses foi em fevereiro de 2017. O torrent do filme foi disponibilizado a primeira vez dia 08 março de 2017 e a legenda em português foi disponibilizada no LegendasTV em 28 de março de 2017.

na página, percebo que Julhynha também aparece como autora na legenda do mesmo filme feita pela equipe ManiacS. Surge então uma questão com a qual ainda não tinha me deparado: qual as interlocuções e trânsitos possíveis entre legendadores solos e equipes? Como se dá essa relação nos termos no site Legendas.TV, cujas regras parecem tão rígidas? Como fica a disputa por prestígio, já que as equipes parecem ter maior influência quando comparadas a legendadores solos?

Figura 7 – Filme legendado por Julhynha e pela equipe ManiacS (detalhe)

Below.Her.Mouth.2016.HDRip.XviD.AC3-EVO 🇧🇷	Below.Her.Mouth.2016.HDRip.XviD.AC3-EVO-rDX 🇧🇷
Enviada em 28/03/2017 as 12h35 872 downloads	Enviada em 05/04/2017 as 21h31 3301 downloads
por Julhynha	por Maniacs

Below Her Mouth	ManiacS
	The Rainbow Project!
Legendas: @Julhynha	Apresenta:
Versão: Below.Her.Mouth.2016.HDRip.XviD.AC3-EVO	BELOW HER MOUTH
	Legenda:
	Rhuanpci Anne Julhynha Zac

Fonte: Print Screen da base de dados do site Legendas.TV

Tomada por estas questões, me empenho em procurar formas de contato com Julhynha. Tenho apenas um *nickname*, não há foto, não há endereço eletrônico e não há nenhuma conta de rede social vinculada a conta dela no Legendas.TV. A primeira tentativa foi procurar por @julhynha no Twitter, rede social na qual tenho uma conta ativa, mas que não era usada para postagens desde 2014. Para minha sorte, encontro uma @julhynha no Twitter, mas não há nenhuma garantia de que é a mesma do Legendas.TV. Começo então a ler o conteúdo dos tweets, procurando pistas sobre a relação entre um perfil e outro. Embora não encontre menções a legendas em específico, @julhynha compartilha diversos conteúdos sobre cultura pop, sobretudo séries. Decido então procurar @julhynha no Instagram, plataforma que inclui um chat por meio do qual os usuários podem trocar mensagens. A opção da troca de

mensagens também é uma possibilidade no Twitter, entretanto cada mensagem é limitada por 140 caracteres, o que julguei insuficiente e fragmentário demais para uma mensagem um pouco mais longa de apresentação e convite para participação na pesquisa. Já no Instagram, constatei que havia encontrado a mesma @julhynha do Twitter, por usar a mesma foto de perfil, ainda assim não tinha certeza se esta se tratava da legendadora que eu procurava. Após aceitar meu convite para “seguir”, pude enviar uma mensagem de apresentação, já introduzindo a pesquisa. Felizmente @julhynha confirmou ser a Julhynha do Legendas.TV, aceitando participar da pesquisa e consentindo uma entrevista face a face na cidade onde mora, Sorocaba, localizada interior do estado de São Paulo.

A interlocutora começou a legendar em 2011, integrando o grupo legendas, composto por mulheres que produziam legendas de filmes e séries para um site chamado Parada Lésbica⁵². Uma desestruturação temporária do site acabou desfazendo o grupo legendas, momento em que várias de suas integrantes iniciaram novos projetos. Depois de um tempo, percebendo a pouca circulação de conteúdo LGBT traduzido no mercado brasileiro, Julhynha voltou a se dedicar às legendas, compartilhando-as com amigos.

Eu adoro filmes dessa temática [LGBT], e quando você vai procurar normalmente não tem torrent e quando você acha é milagroso. Mas nunca tem legenda, nunca. No máximo, se você procurar muito você acha uma legenda em inglês. Aí às vezes eu queria comentar do filme, queria passar pra alguma amiga minha e não tinha como, porque elas não sabem inglês, então como iam assistir? Aí eu comecei a legendar e a postar as legendas para as outras pessoas assistirem também, não só eu. Porque tem coisas tão legais, séries super legais. Daí comecei a fazer isso, com projetos de séries que eu gostava. Comecei a legendar *Orphan Black* e *X Company*, que são séries totalmente aleatórias, que não são tão famosas, para as pessoas terem oportunidade de assistir. (Julhynha, 2018)

Julhynha sempre teve uma circulação maior por sites específicos dedicados às séries do que pelo Legendas.TV, que só conheceu em 2012,

⁵² Site criado em 2008, com o objetivo de ser ponto de referência para mulheres lésbicas e bissexuais que busquem informação e cultura relativos à sua sexualidade. Disponível em: <http://paradalesbica.com.br/>

quando sua primeira⁵³ legenda da série *The Real L Word* foi postada. Do ponto de vista do LTV, Julhynha é uma outsider: não está na lista de parceiros, legenda apenas programas nos quais tem interesse e agencia seus próprios prazos. Embora já tenha tentado participar de equipes, não gostou da experiência, voltando a legendar sozinha, “sem pressões”. A interlocutora também acompanha a trajetória de alguns atores e atrizes, procurando legendar todos os seus trabalhos, porque sabe que outras pessoas também têm esse hábito e querem assistir tudo dos seus artistas favoritos.

Se for uma coisa que eu gosto muito, que eu acho que preciso disseminar essa informação, eu coloco no pen drive e saio espalhando pra todo mundo. Aquela série *The Handmaid's Tale* todo mundo precisa assistir, todo mundo precisa ter essa consciência. Tem umas séries nesse âmbito político e essa informação precisa chegar em mais pessoas. Porque a pessoa tá lá assistindo por diversão, por entretenimento, mas tem uma mensagem por trás, que se a pessoa conseguir captar, ótimo. (Julhynha, 2018).

A prática de “colocar em um pen drive e sair espalhando para todo mundo” identifica duas características centrais da atuação de Julhynha. A primeira delas é seu entusiasmo para divulgar as séries que gosta em um universo de neófitos que desconhecem os caminhos tortuosos para baixar conteúdo. Em segundo lugar, a faceta de distribuir as séries por meio de uma mídia física remonta o modo como os fãs trocavam referências antes da era digital, reunindo-se presencialmente para trocar materiais (Hellekson; Busse, 2006, p. 22). Ademais, essa prática evidencia a falta de qualidade no sinal de internet em alguns locais, a própria interlocutora menciona em certo ponto da entrevista que baixa apenas arquivos pequenos (até 300MB) porque sua internet “não é das melhores”.

⁵³ The.Real.L.Word.S03E02 - 574 downloads, nota 10, enviado por Julhynha em 30/07/2012 - 12:20.

CAPÍTULO 3 - A legendagem amadora de séries e seu estatuto



Tendo em vista o objetivo de apresentar ao leitor alguns agentes que movimentam o circuito amador de tradução e legendagem de séries, este capítulo destaca a atuação do site Legendas.TV, das equipes de legendagem e de legenders solo, que, juntos, conformam um circuito de relações. Sabe-se que as categorias de afeto são as principais agenciadoras dos grupos de fansubbing. O pensador das *fan cultures*, Matt Hills (2002, p. 46) diz que a fandom se organiza “como uma hierarquia social na qual os fãs compartilham um interesse comum ao mesmo tempo em que competem sobre o conhecimento, o acesso ao objeto do fandom e status”.

De acordo com Jenkins (2006), o interesse central das comunidades virtuais de fãs é relativamente semelhante, constituída de “afiliações voluntárias, temporárias e táticas, e reafirmadas através de investimentos emocionais e empreendimentos intelectuais comuns” (Jenkins, 2006, p. 57). O elo dessas associações se reforça à medida que ocorre socialização e reciprocidade dos conteúdos produzidos. A atuação coletiva dos legenders na produção de conteúdo e na estruturação de possibilidades de manutenção e ampliação do seu trabalho é um indício do investimento intelectual entre desconhecidos que se empenham em uma tarefa comum.

Naquela época [2006] as coisas eram bem diferentes de hoje em dia. Tinha muito menos pessoas ajudando nas legendas em geral, na comunidade, como a gente diz. As equipes já eram organizadas, mas muitas das técnicas de legendagem que a gente tem hoje em dia, muitos dos padrões que a gente usa hoje em dia, não existiam naquela época. Isso é um desenvolvimento que a gente foi fazendo ao longo dos anos e que continua sempre em elaboração. (doh, 2018)
[...]

Se eu pegar legenda minha daquela época, eu vou ter um pouco de vergonha porque com certeza tem muitos erros e tem muita coisa fora do padrão. Hoje em dia isso é muito mais avaliado, tem muito mais gente, muito mais suporte pra quem tá começando e até pra gente que está há muito mais tempo nisso, porque a gente sempre tá aprendendo. Até hoje quando eu faço um slot, vou lá, vejo o que errei, vejo o que a minha revisora mudou. (doh, 2018)

Para Pierre Lévy, a internet criou um espaço onde pessoas se sentem à vontade para colocar sua expertise individual a serviço de interesses coletivos. Ao propor o conceito de inteligência coletiva, Lévy (2007) enxerga o ciberespaço como um fato concreto, onde a interação entre usuários tem caráter generativo. Para o autor, o *savoir-faire* (saber fazer) de cada sujeito, quando compartilhado, promove a construção e transmissão de ideias, característica central da cibercultura. Nesse sentido, cada indivíduo não apenas recebe informações, como atua com reciprocidade. Assim, o autor sugere que a internet tem a capacidade de mobilizar diferentes focos de conhecimento e combiná-los de modo que se tenha ganho de inteligência. O autor chama de “comunidades de conhecimento” os espectadores organizados em torno da produção e troca de conteúdo no âmbito da cultura de massa.

3.1 Políticas da escrita: Legendas.TV e as regras do jogo

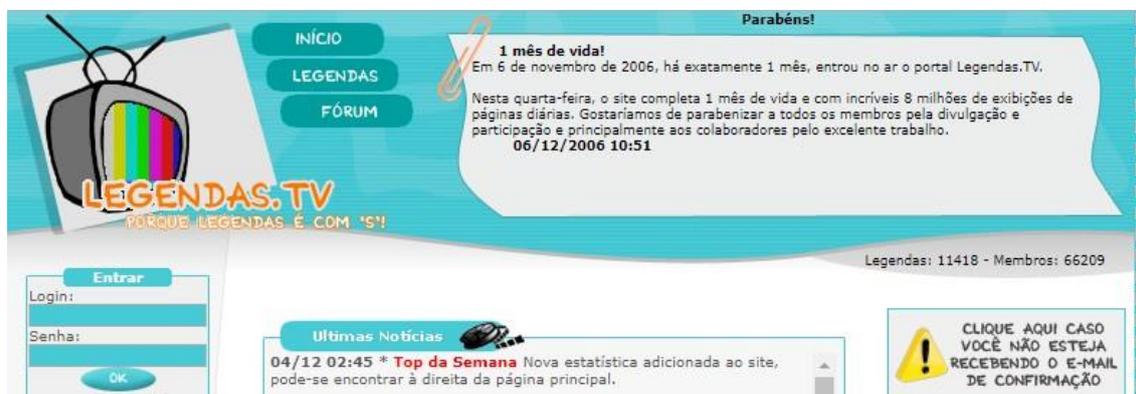
Antigamente, há uns 8 anos, o mundo de legendas da internet era uma bagunça. Não tinha padrão, não tinha combinação, cada um fazia o que queria, e muita coisa não tinha qualidade. InSUBs⁵⁴

O site Legendas.TV entrou no ar dia 06 de novembro de 2006, diante da quantidade crescente de legendas que circulavam na internet sem nenhuma organização. A iniciativa partiu de algumas equipes como Psicopatas (Tata) e United (valfadinha) que já mantinham uma certa organização para legendar séries de grande audiência, como Lost. A proposta central do Legendas.TV era evitar duplicidades e garantir a qualidade das legendas, para que isso fosse possível, o site estipulou parâmetros técnicos básicos de legendagem, que são

⁵⁴ Trecho retirado do texto “Como é o mundo das legendas?”, publicado em 2013 no blog da equipe InSUBs. Disponível em: <http://insubs.com/blog/post/como-e-o-mundo-das-legendas>

constantemente atualizados a fim de acompanhar as inovações técnicas dos dispositivos que reproduzem as séries.

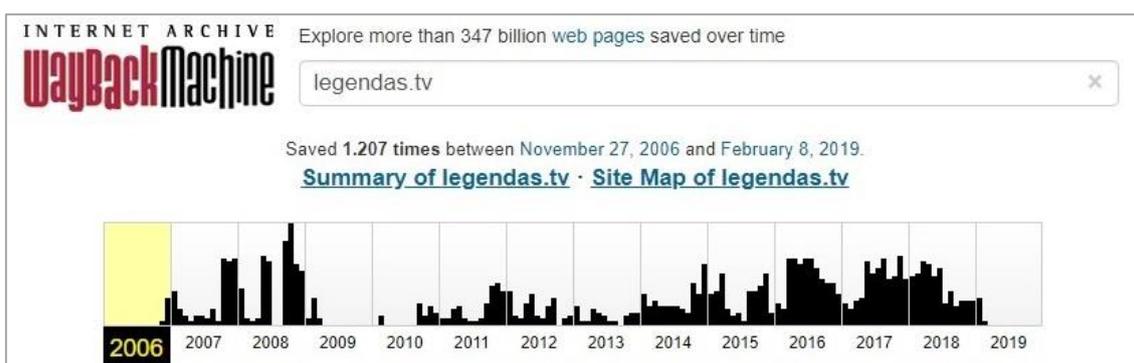
Figura 8 – Cabeçalho do site Legendas.TV em 2006



Fonte: Internet Archive (<https://archive.org/>)

Diante da necessidade de contextualizar o Legendas.TV no universo de legendadores, foi de extrema importância o acesso ao site *Internet Archive*⁵⁵, que funciona como um banco de dados de recursos multimídia. Este recurso permitiu o acesso a 1.207 páginas do site Legendas.TV, arquivadas desde 27 de novembro de 2006. A recuperação dessas páginas facilitou a localização de datas e de conteúdo que já não estão disponíveis no endereço oficial.

Figura 9 – Busca pelo termo “Legendas.TV” na base de dados Internet Archive



Fonte: Internet Archive (<https://archive.org/>)

O acesso a uma publicação de 2010 mostra a grande demanda pelo conteúdo do site e o esforço de mantê-lo no ar, por meio de doações.

⁵⁵ Disponível em: <https://web.archive.org/>

O Legendas.TV está entre os 130 sites que mais recebem acesso no Brasil. Destes, o LTV é o ÚNICO site que depende exclusivamente de seus usuários para se manter financeiramente no ar; os demais sites são de empresas ou órgãos governamentais. Quanto mais acessos recebe um site, maior são os custos para mantê-lo. Nos últimos meses, o LTV tem tido picos de acesso acima dos 4 mil usuários online simultaneamente. Manter o site estável nestas condições requer constante investimentos e manutenção profissional. Por este motivo pedimos que nossos usuários colaborem financeiramente com o site pelo menos 1 vez ao mês. Por ora, não podemos oferecer nada em reconhecimento aos colaboradores além do que já fazemos: centenas de legendas mensalmente! (LEGENDAS.TV, 2010).

Atualmente uma mensagem semelhante se sobrepõe à página inicial do site: “AJUDE O LTV A SE MANTER NO AR”. No corpo do texto, a administração do site reforça a os altos custos de manter a infraestrutura com mais de 330 mil legendas no ar, hospedado em um servidor internacional, “ainda mais nesta época de dólar nas alturas”. O site, que já trabalhou com anunciantes no passado, agora se mantém apenas com as contribuições dos usuários VIPs, que pagam uma mensalidade e têm acesso mais rápido às legendas, recebendo por e-mail as legendas dos seus programas favoritos.

O Legendas.TV é atualmente a principal referência em termos de legendagem amadora. Embora algumas equipes tenham sites próprios onde disponibilizam os arquivos de legenda para *download*, é o LTV que consolida, organiza e mantém as legendas arquivadas. Naturalmente, o Legendas.TV não é o único site que oferece um banco de dados com milhares de arquivos de legenda para filmes e séries, é possível encontrar uma porção de endereços eletrônicos com esta finalidade, bem como listagens⁵⁶ de sites confiáveis para baixar legendas. O LTV, entretanto, guarda especificidades que lhe conferem distinções significativas em relação a sites com a mesma finalidade. A característica que mais se destaca do ponto de vista do escopo dessa pesquisa é sua capacidade de atuar como mobilizador de *inteligência coletiva* (Lévy, 2007).

⁵⁶ Refiro-me a listas elaboradas por sites e blogs especializados indicando “Os 10 melhores sites para baixar legendas que você não pode perder” (<https://goo.gl/jWx1MT>) e “Melhores sites para Baixar Legendas na Internet” (<https://goo.gl/SsdJDm>)

O site é reconhecido pelos interlocutores desta pesquisa como uma comunidade de pessoas que gostam de legendar. Embora o envio seja aberto a qualquer usuário cadastrado, o site conta com uma lista de 36 parceiros, composta por equipes e legenders solos, que cumprem uma série de exigências técnicas e de reciprocidade no grupo. No universo da legendagem amadora de séries é muito comum que várias equipes surjam e desapareçam rapidamente, então o reconhecimento aos “antigos” é uma tentativa de manter a estabilidade do próprio site.

Os caras mais velhos que tem lá no site legendando dá pra contar nos dedos de uma mão. Um desses dedos é meu, viu? Tem o Tozz, o lhenrique, o alexmagno, mais um ou dois que ficaram. A maioria das pessoas desiste, chega num certo ponto que o cara fala “o que eu tô fazendo aqui? Não estou ganhando nada”. O cara que faz só pra ter muito download ou fama é o cara que desiste depois de um, dois, três anos. (dres, 2018)

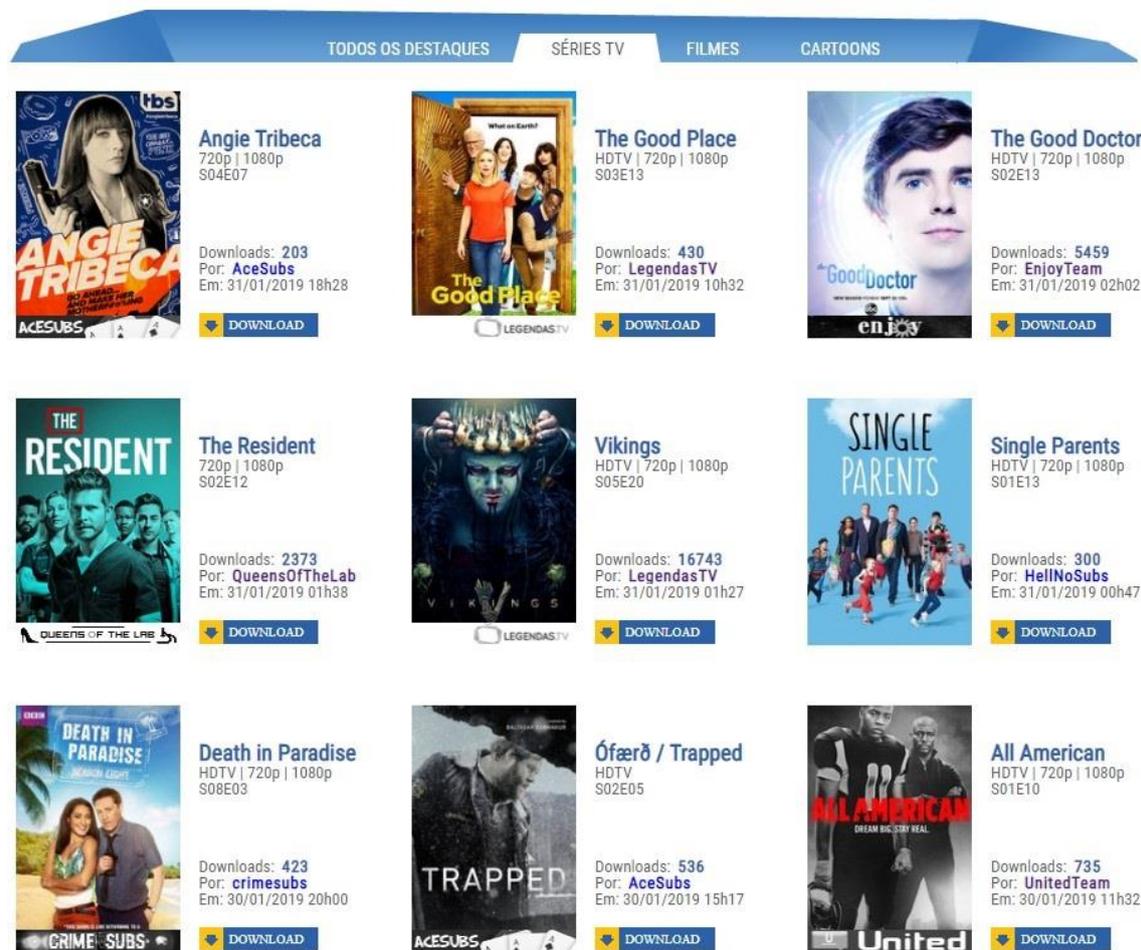
A distribuição das séries entre os parceiros segue três listas anuais, obedecendo os períodos de lançamento nos EUA (*Summer, Mid e Fall Season*). A partir de cada uma das listagens, as equipes escolhem de duas a cinco séries para legendar a temporada completa, podendo ter seus pedidos aceitos ou não. Comumente, quando uma equipe legenda determinada série, ela seguirá legendando as temporadas subsequentes (ou spin-offs que surgirem), exceto se comunicar sua desistência. Na lógica do site, considera-se legenda oficial aquela produzida por equipes parceiras, amplamente conhecidas dentro da comunidade em virtude da visibilidade que o LTV gera. As demais legendas são consideradas *paralelas* (Bernardo, 2011, p. 39) e muitas vezes são rejeitadas por outros fãs. A distinção entre oficiais e paralelas se dá a partir da valorização que o próprio site dá àqueles que considera seus parceiros. Tanto a distribuição das séries entre os legendadores, quanto a distinção entre aquilo que é ou não oficial gera discussões internas a respeito da formação de “panelinhas”.

No Legendas.TV rola muito isso de que só são aceitas legendas oficiais. Eu já ouvi muito isso, o pessoal queria ver, pedia a legenda e eu dizia “tá aqui a legenda, a gente já fez”, aí a pessoa dizia “ah não, eu vou esperar a legenda oficial”. Qual é a legenda oficial? A de um grupo que se juntou para

fazer a legenda ou a de um grupo de fãs de verdade que se juntou pra fazer? No Legendas.TV tem muito isso do grupo oficial [parceiros]. Então se eu vou lá e posto uma legenda, de repente daqui a algum tempo um grupo oficial vai fazer também e postar a mesma legenda e vai ter mais downloads, só porque é um grupo oficial, sendo que eu fiz bem antes e quem é mais interessado e mais engajado já viu. (Julhyinha, 2018)

Ser reconhecido como parceiro envolve o cumprimento exigências relacionados a requisitos de qualidade e eficiência. Os parceiros do Legendas.TV também são os únicos que podem ter destaque na página inicial do site.

Figura 10 – Séries em destaque



Fonte: Print Screen da página inicial do site Legendas.TV

Tem coisas que aparecem na tela inicial e tem coisas que só pesquisando. Quando uma equipe é nova ela não destaca as coisas, porque a administração tem que ir avaliando as

legendas, ver como tá a tradução, ver como tá tudo. É difícil conseguir destaque no Legendas.TV, tem que insistir, até porque eles já estão calejados de “ah, essa equipe tem um mês, então vou dar destaque”, aí fecha três meses e a equipe fecha porque as pessoas não têm mais tempo ou não querem mais fazer. Então dá pra entender o lado deles também. Dá muita briga por causa disso também, briga entre administração e essas equipes. (pono, 2018)

Uma equipe perde o destaque caso se responsabilize por uma série e atrase a entrega da legenda três vezes consecutivas ou alternadas na mesma temporada. O prazo estabelecido pelo site para entrega de séries é sete dias, no entanto, informalmente as legendas são cobradas em tempos menores, tanto pelo LTV quanto pelos outros fãs que acessam o site e aguardam ansiosamente sua postagem. Para entender melhor o que é destaque, reproduzo abaixo uma parte da seção “destaques” do site Legendas.TV, onde cada episódio tem seu box próprio, incluindo uma imagem da série e uma menção à equipe que a legendou.

Todos os legendadores que pretendem disponibilizar seus trabalhos no site devem seguir parâmetros básicos de tradução e legendagem. Atualmente o site trabalha com o 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 6 segundos; máximo de 23 Caracteres Por Segundo (CPS), salvo exceções. Dentro desses parâmetros, cada equipe ou legender solo fica autorizado a fazer modificações que deixem a leitura mais confortável.

A gente tem padrões básicos de legendagem, que é de CPL (que é caracteres por linha), atualmente é de 32 caracteres por linha e no máximo dividido em duas linhas. Quando eu entrei era de 35 e a gente foi baixando isso ao longo do tempo, vai aprimorando essa legendagem. A gente tem outro padrão, que é CPS (caracteres por segundo), quando eu entrei era 24 a média, hoje em dia o padrão do LTV, que é o Legendas.TV, é 20,49 se não me engano, esse é o padrão mínimo que o LTV coloca pra uma equipe credenciada lá. A partir disso as equipes podem trabalhar com outros números. Nas Queens a gente trabalha com 20,00 e na ManiacS é 18,00, por exemplo. (doh, 2018)

Greys Anatomy é a única série do Legendas.TV que é permitido fazer com 23 CPS, sabe o que é isso? Caracteres Por Segundo. É um dos termos técnicos. Fazer com 23 CPS

significa que em 1 segundo a pessoa vai ler 23 caracteres na tela. Tem um tempo limite pra isso, o Legendas.TV colocou como 20 o máximo, a média de leitura dos brasileiros é 15, mas a maioria das empresas usam 17. Mas tem esse problema técnico do Greys Anatomy, que é uma série que tem muita fala o tempo inteiro, daí pra passar todas as legendas tem que colocar uns caracteres a mais, então as legendas passam mais rápido. É a única série em que é permitido passar mais rápido, porque fica impossível fazer com 20. (pono, 2018)

Todas as negociações entre o site e os legendadores se articulam de modo que as legendas sejam disponibilizadas no menor tempo possível, com a qualidade desejada. Para que isso se concretize, equipes podem fazer parcerias, legenders solos podem integrar equipes ou mesmo formar equipes temporárias para projetos específicos. Todas essas relações se articulam no ciberespaço, na “interseção entre presença e ausência” e no “entrelaçamento de eventos e relações sociais ‘à distância’ com contextualidades locais” (Giddens, 2002, p. 27), o que caracteriza a legendagem amadora como um fenômeno inerente à globalização.

3.2 Um mundo organizado: hierarquia, tarefas e responsabilidades

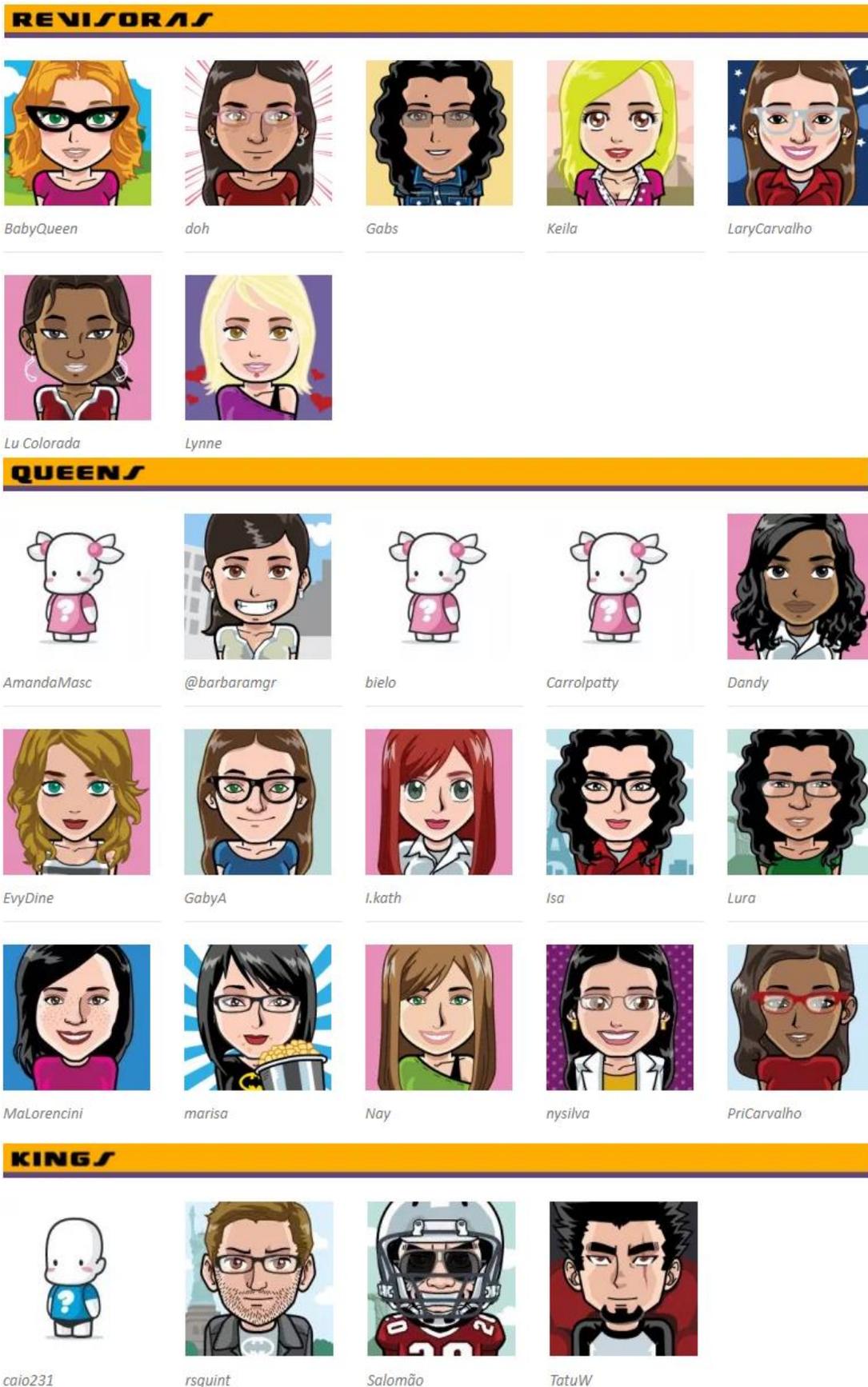
Embora a característica “amadora” da legendagem possa denotar falta de organização ou mesmo caos, a estrutura dos grupos de fansubbing revela que as funções de cada legendador são muito bem definidas. A qualidade da legenda que se pretende entregar é o fio condutor das dinâmicas que preveem os papéis no grupo e organizam o fluxo de trabalho. Inicialmente, considerei interessante observar como se estruturam alguns dos maiores grupos de fansubbers que disponibilizam legendas no site Legendas.TV. A equipe do InSUBs, composta por 500 membros, é dividida em “Novo Membro”, “Membro”, “Uploader”, “Revisor” e “Admin”. Na equipe inSanos, os 76 membros se dividem em “Parceiro”, “Moderador”, “Revisor” e “Legender”. Já a equipe Maniacs conta com 31 membros, divididos em “Maniacos” e “Revisores”. As categorias “Novo Membro”, “Membro”, “Legender” e “Maníaco” são, em todos os grupos, posições iniciais (ou rookies) na hierarquia e representam cerca de 80% dos membros. O que garante a mobilidade para a classe de “Revisor” ou “Moderador”, nesses casos, é a habilidade com a tradução e a velocidade de

legendagem. De imediato, olhar para essa estrutura significa enxergar relações de poder e a construção de autoridades no contexto das equipes de legendagem.

Entre as equipes com as quais consegui interlocução, somente Queens of The Lab expõe em seu site o modo como está organizada. Composta majoritariamente por mulheres, a Queens não possui nenhum código restritivo no que tange a entrada de homens na equipe. A legender doh atribui o fenômeno ao tipo de séries legendadas, “aquela série que tem um homem e uma mulher, que tem tudo pra ficar juntos, mas não ficam”, que percentualmente atraem mais espectadoras (e fãs) mulheres. As narrativas melodramáticas são historicamente ligadas ao gosto feminino, de acordo com Modleski (1982), a ficção que explora a esfera sentimental é culturalmente projetada tendo como público alvo as mulheres, inferindo que estas se interessam mais por romances e histórias que tratem de conflitos familiares.

Atualmente com 29 membros, a equipe se divide em 7 “revisoras”, 18 “Queens” e 4 “Kings”. Nesse caso, “Queens” e “Kings” se ocupam da tarefa de legendagem e sincronização. Ambas as categorias comportam legendadores iniciantes (rookies) e legendadores de longa data. A tarefa de revisor depende de um desejo individual de sê-lo e de um treinamento específico, onde outras revisoras identificam se o legender tem perfil e rotina compatível com a demanda de revisão. De acordo com doh, “as qualidades e a disponibilidade que a pessoa precisa ter para ser tradutor e para ser revisor são diferentes”, isso faz com que alguns indivíduos permaneçam sendo legendadores, sem ascender para posição de revisor ou administrador da equipe.

Figura 11 – Avatares e hierarquia da equipe Queens of The Lab



Fonte: Print Screen do site da Queens of The Lab

Administração e revisão, são, em geral, classes vinculadas e ocupadas por legenders com mais tempo de atuação e experiência em uma equipe. Na conversa com pono, ele ironiza: “tem gente que chega dizendo ‘eu posso ajudar nas revisões se vocês quiserem’, e a gente diz ‘uau! Vou te colocar como revisor final então’”. A brincadeira dá o tom para demonstrar que ser revisor não depende apenas de vontade ou competência técnica, mas que é preciso estar integrado ao grupo, manter relações de reciprocidade e ganhar confiança. Administrar uma equipe significa organizar o trabalho, estabelecer prioridades, delegar tarefas, gerenciar redes sociais e postagens no Legendas.TV. A revisão inclui a correção, padronização linguística e consolidação das diversas partes (chamadas slots) de uma legenda, uma vez que cada episódio é legendado em média por 4 a 6 pessoas. O revisor assiste o episódio inteiro com legendas, buscando encontrar termos discordantes ou assincronias. Em alguns casos, o revisor também é responsável pela sincronização da legenda, que consiste no ajuste exato entre os elementos visuais (texto) e sonoros (fala dos personagens). Administradores e revisores continuam sendo legendadores, embora se ocupem menos dessa tarefa em detrimento de outras responsabilidades.

Embora as outras equipes não tenham uma visível, ou pública, divisão hierárquica, é relativamente fácil perceber que há “estabelecidos” e “outsiders”. Nos termos de Norbert Elias (2000), são as relações de poder que conferem o status de “estabelecido” para um e de “outsider” para outro, revelando que há uma pluralidade nas práticas dos sujeitos que em um primeiro olhar podem parecer indistintos. Entre os legendadores, tempo de atuação e habilidade de legendagem são elementos basilares que produzem estabilidade. As tarefas de administrador e revisor constituem categorias de estabelecidos, dotados de virtudes que mantem o grupo e o trabalho em ordem. Alguns legendadores de longa data - e se tratando de internet “longa data” pode significar um ano – também podem ser qualificados como estabelecidos, pois cumprem suas tarefas com precisão e dentro do tempo previsto, atendendo os anseios do grupo. Já os outsiders são notadamente os legenders novos, que são testados e recebem feedbacks por meses. A maior desconfiança que recai sobre os novatos é a recorrência do ingresso nas equipes motivada por alguma série específica e a desistência depois de encerrada a temporada.

Acontecia muito de a pessoa entrar na equipe para legendar uma série específica. Pegando *Outlander* como exemplo, que tem 10 episódios por ano e passa basicamente no final do ano. Aí a pessoa fazia, estava ativa nesse período, mas aí nos outros 8 meses do ano ficava inativa na equipe, pra gente isso não é interessante. A gente quer membros que saibam fazer tudo - tradução, sincronia, legendagem completa - e que estejam ativos na maior parte do ano, ajudando o máximo de séries possível. (doh, 2018)

A valorização de um legender dentro do grupo passa pela sua disposição em legendar qualquer programa que precise de legenda. Nesse sentido, o interesse coletivo do grupo se sobressai ao interesse individual em relação a alguma série.

3.3 A tarefa do legendedor

:: Cantinho Squint ::

Como todos, ou quase todo já sabem, Robert Englund tem uma participação neste episódio. Ele é famoso por ser o Freddy Krueger nos filmes da série "A Noite do Pesadelo". Então fiquem preparados para referências ao filme de terror durante o episódio.

~.~.~.~.~

Um "alumnun" (plural "alumini", é um formando ou ex-aluno de uma escola, faculdade ou universidade. Adicionalmente, "alumina" (plural "alumnae" é a versão feminina. Se um grupo inclui pessoas dos dois gêneros, mesmo que haja somente um homem no grupo, o plural "alumini" é usado.

Obs: Para nós que falamos português, isso é mais fácil de entender, já que temos palavras diferentes para gêneros e graus diferentes, por isso decidimos deixar a versão em latim na legenda e não colocar apenas ex-aluno, o que não daria o mesmo sentido na confusão do Booth de falar a palavra com o grau/gênero correto.

[fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Alumnus>]

~.~.~.~.~

Electric Slide, originalmente conhecido como "Electric Boogie",

é tipo de uma quadrilha dançada em eventos sociais como casamentos. Ric Silver criou do "Electric Slide" em 1976 com uma base que pode ser e foi customizada por cada um.

O termo quadrilha é usado porque a dança é feita como se estivesse em um quadrado (nada a ver com o cada um no seu quadrado ou as quadrilhas de festa junina).

Para ter uma ideia da dança, é só ver os vários vídeos que existem no youtube:
http://www.youtube.com/results?search_query=electric+slide&aq=f

[fonte: http://www.ehow.com/how_2057773_dance-electric-slide.html]

~.~.~.~.~

Martha Sewart é uma tipo de uma Ana Maria Braga dos EUA. Ela possui um programa de TV, revista, livros e produtos para a casa/cozinha.

[fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Martha_Stewart]

:: Equipe Queens Of The Lab ::

Queens of The Lab⁵⁷

O longo e estilizado texto usado como epígrafe deste subcapítulo é uma pista para iniciarmos as reflexões sobre a tarefa do legendador. Em primeiro lugar, é preciso considerar que legendar é diferente de traduzir. A tradução para legendagem obedece a uma série de parâmetros técnicos indicados pela relação entre o tempo do filme e os caracteres dispostos na tela. A velocidade média de leitura do espectador é parte fundamental da elaboração de legendas, figurando como elemento variável entre um público e outro. A pesquisadora e tradutora Lina Alvarenga lista como capacidades de um legendador:

saber quanto tempo o ator levou para dizer sua fala, calcular a relação tempo/caracteres e, só depois de obter o resultado desse cálculo, é que terá condições de confeccionar a legenda, isto é, tomar as decisões quanto à forma que será dada ao sentido do texto de partida, escolher os elementos

⁵⁷ Descrição da postagem do episódio 17 da 5ª temporada da série *Bones*, de 2010. A descrição completa pode ser encontrada na postagem original do referido episódio na página do Legendas.TV, disponível em <https://goo.gl/M8xcP3>.

sintáticos e lexicais que compõem o produto final, observar as recomendações do laboratório para o qual está prestando serviço, e muitas outras tarefas que fazem parte do processo tradutório de textos audiovisuais para legenda. (Alvarenga, 1998, p. 215)

Díaz-Cintas (2001, p. 21) reconhece que o legendador precisa lidar com os mesmos problemas que o tradutor enfrenta, somados às limitações técnicas dos artefatos que reproduzem o filme (cinema, DVD, computador) e à complexidade de transpor uma mensagem oral para um texto escrito. O tempo de exibição de cada legenda é calculado de acordo com a velocidade de leitura do público alvo. O tempo de exposição não pode ser insuficiente, porque assim o espectador perderá parte da narrativa. Também não pode ficar na tela por muito tempo, porque automaticamente o espectador acabará lendo-o novamente, prejudicando assim o fluxo de leitura. O legendador, portanto, é um tradutor atento à imagem e ao ritmo do filme. Sua tarefa é compassada por milissegundos, onde qualquer assincronia entre som e texto pode gerar uma perda do fluxo narrativo.

Normalmente eu faço assim: eu assisto 5 minutos do filme, aí eu vou lá na legenda e traduzo esses 5 minutos. No inglês não tem isso de gênero, às vezes a pessoa tá falando com uma mulher e você traduz como se fosse um homem, você não tem como saber se não está assistindo o filme enquanto traduz. Às vezes tem algo escrito lá, mas é uma piada. Ou a pessoa tá brava, então muda a entonação e muda o jeito que você tem que traduzir. (Julhyinha, 2018)

Lembrando a traduzibilidade de Benjamin, o legendador precisa encontrar equivalências de sentido entre palavras de línguas distintas. Diferente do que possa parecer, a tradução de legendas não é um processo automatizado, ela requer decisões de ordem pragmática e sociocultural que se adequem ao contexto de recepção do filme, guardando sua ideia de origem.

Na questão do inglês, eu fui aprendendo na marra, eu já tinha um básico, já sabia algumas coisas, já estudava inglês desde criança, acompanhava muito filme e muita série legendada, mas aí a gente vai aprendendo, a gente vai assistindo mais, vai acostumando com os jargões também. Eu pegava muita série policial, então a gente aprende muito jargão policial, se você pegar série médica já são outras coisas. (doh, 2018)

[...]

As vezes aparece termo em inglês, principalmente de série que eu não estou acostumada, principalmente série médica ou comédia, que tem muito trocadilho e a gente tem que correr atrás, tem que pesquisar muito no Google. A gente tem uma lista de dicionários específicos: dicionário de abreviatura, dicionário de gíria. Dependendo do tipo de série, temos dicionário jurídico, dicionário médico e a gente tem que pesquisar em cada legenda, então é um aprendizado constante mesmo. (doh, 2018)

Não adianta você traduzir ao pé da letra alguma coisa, porque o pessoal não vai entender. Por exemplo, falaram “Johnny Carson” na série, ele foi um apresentador nos Estados Unidos que tinha um talk show, o Jô Soares até se inspirou pra fazer o programa dele. Bom, só quem vê mais seriados e conhece um pouco de história americana, sabe quem é Johnny Carson, mas a maioria do povo não sabe. Então na legenda a gente faz uma adaptação, coloca Jô Soares para localizar. (dres, 2018)

A busca pela traduzibilidade fica ainda mais latente se considerarmos algumas especificidades das séries que representam universos muito particulares, exigindo dos legenders mais do que o conhecimento da língua inglesa. Muitas vezes legendar significa pesquisar elementos específicos da trama para tornar a legenda verossímil. Esse processo também inicia o legender em temas que comumente não exploraria, Julhynha relata que para legendar a série *X Company*, ambientada na Segunda Guerra Mundial, teve que aprender escalões e hierarquias do exército, nomes de aeronaves e de submarinos para “deixar a legenda bonitinha”.

A terminologia de áreas específicas, como ocorre na série médica *Greys Anatomy* e a série policial *Law & Order*, exigem legendadores com formação em medicina ou direito, ou, no mínimo, com suficiente interesse na área para aprofundar o conhecimento em termos técnicos. Outro exemplo interessante é o caso da série *RuPaul's Drag Race*, cujos trocadilhos e gírias da cultura LGBTQ+ precisam ser “localizados” (Miller, 2007) para poderem ser compreendidos no Brasil.

Eu já adaptei muito bordão, sabe aquele da Inês Brasil? “Me chama que eu vou”, eu acho muito engraçado quando você coloca um bordão atual, essas coisas de meme. Aquele meme de “botar a cara no sol, mona” eu já usei pra um personagem

que estava saindo de algum lugar ou precisava sair e falou “vou botar a cara no sol, mona”. E é engraçado. A gente tá traduzindo para o pessoal daqui, então tem que adaptar. Isso é muito legal de fazer, pegar uma piadinha deles e transformar em uma nossa. Como eu legendo muitas coisas voltadas para o mundo LGBT, todas as gírias que eu uso, coloco também nas legendas “mona”, “bee”, “ai viado”, porque a gente fala isso em uma conversa com amigos íntimos, com os quais você tem liberdade para falar isso. (Julhyinha, 2018)

Adaptar piada ou trocadilho é muito difícil, mas eu procuro usar coisas que a gente usa no dia-a-dia. Normalmente eu não faço comédias por causa disso. A comédia normalmente tem umas 400 linhas, é pouco, mas é piada atrás de piada, então você demora muito tempo traduzindo para adaptar tudo. (Julhyinha, 2018)

Por outro lado, a adaptação também sugere limites, afinal a aproximação excessiva entre a cultura de partida e a cultura de chegada pode gerar uma quebra na verossimilhança, já que o espectador ouve a língua estrangeira e espera ler algo correspondente a ela. O exemplo citado por Dres, que envolve a adaptação do nome de Johnny Carson para Jô Soares é um dos ajustes que torna extremamente visível que houve uma adaptação, mesmo que o espectador não conheça nada da língua inglesa. Ricœur diz que os “lapsos de intraduzibilidade dispersos no texto fazem da tradução um drama, e da vontade de boa tradução, uma aposta.” (Ricœur, 2011, p. 24). Díaz-Cintas (2001), sugere a manutenção dos nomes próprios para que não se crie uma estranheza entre o espectador e o filme, que passa a desconfiar da informação que recebe por dois canais (visual e auditivo) ao mesmo tempo.

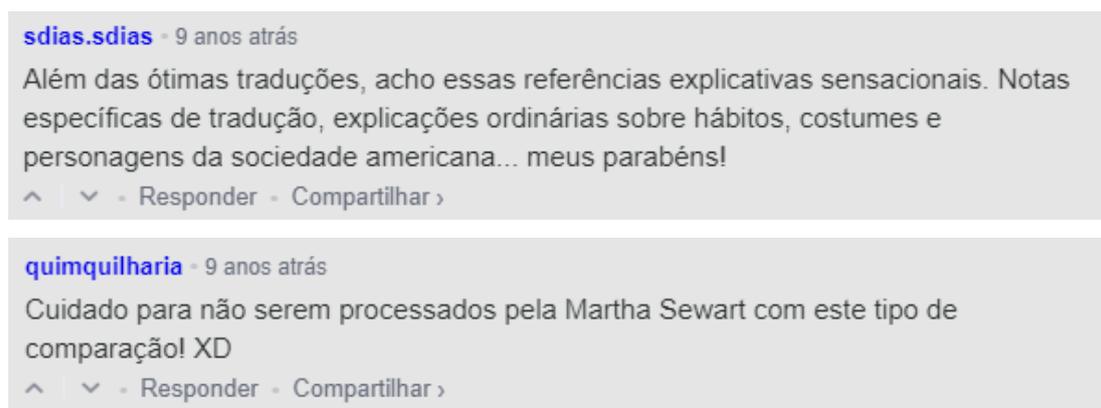
A legendagem também requer a avaliação do conteúdo escrito, que deriva da forma oral, a eliminação de redundâncias e de tudo que não é essencial ao entendimento dos diálogos. Díaz-Cintas chama de *condensação* a preferência por palavras curtas sempre que houver essa opção. Além disso, cada linha de legenda deve ser uma oração, como me explica isso apontando para um cartaz afixado na cafeteria em que estamos. A informação está distribuída no cartaz da seguinte forma: Linha 1: Mantenha seus; Linha 2: pertences à vista; Linha 3: não nos responsabilizamos; Linha 4: por furtos.

Isso aqui tá errado, por exemplo: “Mantenha seus”. Tu já trabalhou com grupos de pensamento? Tipo, tem que ter um

pensamento único em cada linha. A linha sozinha tem que fazer sentido. O certo seria “mantenha seus pertences à vista”, ou o “à vista” poderia ser sozinho também. Aqui tá certo, “não nos responsabilizamos”, tá ok, pelo que? “Por furtos”, essa é a questão.

Além de traduzir e legendar, a maioria dos legenders se dedica a aprofundar sua relação com as séries. Assim, é comum encontrar textos nas postagens dos arquivos de legenda no site Legendas.TV, como o utilizado na epígrafe deste subcapítulo. Esses textos compartilham conhecimento com os demais fãs e instruem espectadores leigos a prestar atenção em determinados aspectos, auxiliando a decifrar e assimilar tantos outros. O empenho dos legendadores em produzir esses textos não passa despercebido, é possível notar uma série de elogios e comentários jocosos no espaço reservado a comentários em cada postagem.

Figura 12 – Comentários sobre a produção textual dos legenders



Fonte: Aba de comentários da postagem referenciada na epígrafe do subcapítulo.

3.3.3 Como ser um legender?

Necessidade, utilidade, seja! Mas há algo mais tenaz, mais profundo, mais escondido: o desejo de traduzir. É esse desejo que animou pensadores alemães desde Goethe, o grande clássico, e von Humboldt, já nomeado, passando pelos românticos Novalis, os irmãos Schlegel, Schleiermacher (tradutor de Platão, não se deve esquecer-lo), até Hölderlin, o tradutor trágico de Sófocles, e enfim, Walter Benjamin, o herdeiro de Hölderlin. E por trás de todos esses, Lutero, tradutor da Bíblia cativa do latim de São Jerônimo. O que esses apaixonados de tradução esperaram de seu desejo? Aquilo que um deles chamou de alargamento do horizonte de sua própria língua - e ainda o que todos chamaram de

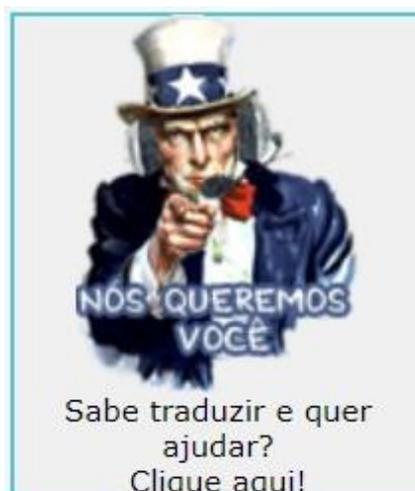
formação, *Bildung*, isto é, ao mesmo tempo configuração e educação, e em primeiro lugar, se ousar dizer, a descoberta de sua própria língua e de seus recursos inaproveitados.
Paul Ricœur⁵⁸

Alguns dos caminhos que percorri como pesquisadora - seguindo o “legende conosco” e o “vem legendar” gravados nas legendas de alguns programas – derivam da articulação dos legenders para atrair novos membros para suas equipes. No passado o processo de integração de novos membros era feito sem muitas complicações, pessoas interessadas em legendar e com um mínimo domínio da língua inglesa eram incorporadas e aprendiam lentamente a tarefa, no percurso da legendagem. Nos últimos anos a prática de legendagem vem despertando a atenção de um público maior. O crescente interesse nos programas seriados vindos dos Estados Unidos, a ampliação do acesso à tecnologia e intensificação do ensino da língua inglesa na educação básica no Brasil contribuíram para que mais pessoas se mostrassem interessadas em legendar.

Diante do crescente número de interessados, algumas equipes criaram listas contendo informações e pré-requisitos para inclusão de novos membros. Sintetizo abaixo as principais informações que circulam nos grupos de legendagem amadora:

1. Legendar é um hobby, não há nenhuma remuneração para fazê-lo;
2. A maioria das legendas são traduzidas a partir de uma legenda base em inglês, assim, não é fundamental saber transcrever o áudio;
3. É preciso ter nível intermediário de inglês;
4. Disposição para aprender continuamente, tanto a língua

Figura 13 – Chamada para novos legendadores do Legendas.TV em 2006



Fonte: Internet Archive
(<https://archive.org/>)

⁵⁸ Trecho retirado do livro *Sobre a tradução*, p. 45-46, (Belo Horizonte: UFMG, 2011).

- quanto a cultura na qual está ambientada a série;
5. Ter bom domínio da língua portuguesa e capacidade de reescrever frases inteiras com coerência e síntese;
 6. Caso seja nativo de Portugal, deve ter domínio sobre o português do Brasil;
 7. O software gratuito de legendagem, denominado Subtitle Workshop⁵⁹, só funciona no sistema operacional Windows;
 8. Disponibilidade de tempo. Uma série de 40 minutos leva em média 7 horas para ser legendada;
 9. Estar disposto a legendar também séries que não sejam de seu interesse pessoal;
 10. Todos os interessados ingressam em equipes sendo legendadores. A posição de tradutor depende do desempenho do legendador e do tempo de experiência.

Hoje em dia quase todas as equipes que eu conheço tem um treinamento antes da pessoa entrar efetivamente na equipe. Depois das avaliações preliminares, a gente passa um treinamento extenso, que dura mais ou menos um mês. Tem um módulo de sincronia, onde a gente ensina a pessoa a usar o Subtitle Workshop. Tem um módulo de padrões específicos da equipe: CPS [Caracteres Por Segundo], CPL [Caracteres Por Linha], e *spotting*, que é a divisão da linha, porque não pode deixar qualquer palavra no final de uma linha. E tem um módulo final, só de CPS, porque dentro desses padrões o CPS é o mais chatinho da pessoa aprender. Aí a pessoa vai passando por todos esses módulos até ela ter o mínimo, o básico pra poder entrar na equipe. Dentro da equipe ela vai passar por um período de experiência em que ela vai receber um feedback detalhado do revisor de cada *slot* que ela faz, dizendo o que ela tá errando e o que ela tá acertando, até pessoa ficar apta a se virar sozinha. (doh,2018)

[...]

Quando a pessoa vem de outra equipe o treinamento dela vai ser diferenciado. Na verdade, não vai ter treinamento, vai ter uma fase de adaptação, só pra gente passar os nossos padrões. Então se a pessoa falar que já foi da InSUBs, por exemplo, aí a gente não faz treinamento com ela, pressupõe-se que ela já sabe traduzir e sincronizar, então fazemos só um período de adaptação para os nossos padrões. (doh, 2018)

⁵⁹ O software Subtitles Workshop é gratuito, foi criado no Uruguai e aperfeiçoado por mais de 200 desenvolvedores no mundo todo.

A equipe Queens of The Lab, segundo doh, recebe inúmeros contatos de interessados em legendar, mas após o envio do primeiro e-mail, onde constam os requisitos e o processo de treinamento, 70% dos candidatos não retorna. Quando o candidato responde o e-mail, se mostrando disposto a fazer o treinamento, o primeiro teste procura verificar a capacidade de tradução e escrita do potencial legendador.

A gente manda o vídeo de uma série que ninguém conhece, que não tem legenda em português, para a pessoa não procurar e copiar. Enviamos três minutos de um episódio de uma série meio obscura e o respectivo *closed caption*, que é a legenda em inglês desse vídeo. Nesse primeiro momento a pessoa não precisa se preocupar com sincronia, com tempos, com nada, ela vai apenas fazer tradução no próprio arquivo de texto. (doh, 2018)

A avaliação do teste considera os erros do candidato, que já começa com 10, mas à medida que vai errando, reduz sua pontuação. Cada erro de pontuação, acentuação, digitação ou ortografia, retira 0,05 da nota inicial. Erros de tradução literal, visivelmente obtidos por meio de tradutores automáticos retiram 0,10 a cada ocorrência. O candidato é reprovado caso fique com nota inferior a 9. Ainda assim, em alguns casos, a pontuação é reconsiderada a partir da avaliação do tipo de erro cometido. Caso as falhas sejam todas de uma mesma natureza, de acentuação, por exemplo, as treinadoras entendem que é possível corrigir a pessoa no treinamento, não eliminando-a do processo. Após essa avaliação é iniciado o treinamento em três módulos e já não há risco de ser eliminado. Para o treinamento, a equipe produziu uma apostila e uma série de vídeos que mostram, na prática, todas as orientações para fazer uma boa legenda. A primeira parte do treinamento introduz o legendador ao software Subtitle Workshop, nessa etapa também há muitas desistências em razão da precisão que o processo de sincronização demanda.

A gente optou de colocar a sincronia primeiro por questão de trabalho, porque é mais eficiente você começar sua legenda pela sincronia e também por essa questão de ser a parte mais chata de aprender, a gente já vai ver quem tá interessado mesmo, quem tem o couro duro mesmo, porque para legendar de graça, dedicar uma parte do seu dia pra isso, a pessoa tem que ter vontade. Então a gente colocou sincronia como

primeiro módulo justamente pra fazer esse filtro maior. (doh, 2018)

[...]

Cada módulo desses que te falei a gente manda uma apostila específica de sincronia, explicando como sincronizar tudo. Além das apostilas a gente manda vídeos, que foi uma revisora nossa que gravou ensinando visualmente como fazer as coisas. Antigamente a gente tinha só as apostilas escritas e as pessoas tinham muita dificuldade de entender o que tava escrito ali, que é tudo muito novo. A gente gravou esses vídeos com uma revisora nossa mostrando como aquilo é feito visualmente. (doh, 2018)

[...]

Às vezes a pessoa vê que tem dificuldade, que vai demandar muito tempo, mais do que imaginou, aí ela fala que não vai continuar ou ela some muito. O nível de desistência durante todos esses filtros que a gente coloca é muito grande e as pessoas que chegam até o final do treinamento é uma porcentagem muito pequena. (doh, 2018)

Depois de passado o treinamento os novatos ficam um mês tendo que legendar pelo menos 5 minutos de uma série por semana. Novatos “não podem ficar parados”, a demanda semanal de trabalho gera feedbacks periódicos, que somados, podem indicar a necessidade de prolongar o período de experiência ou então promovem o legendador a membro ativo.

3.4 O processo de tradução e legendagem amadora

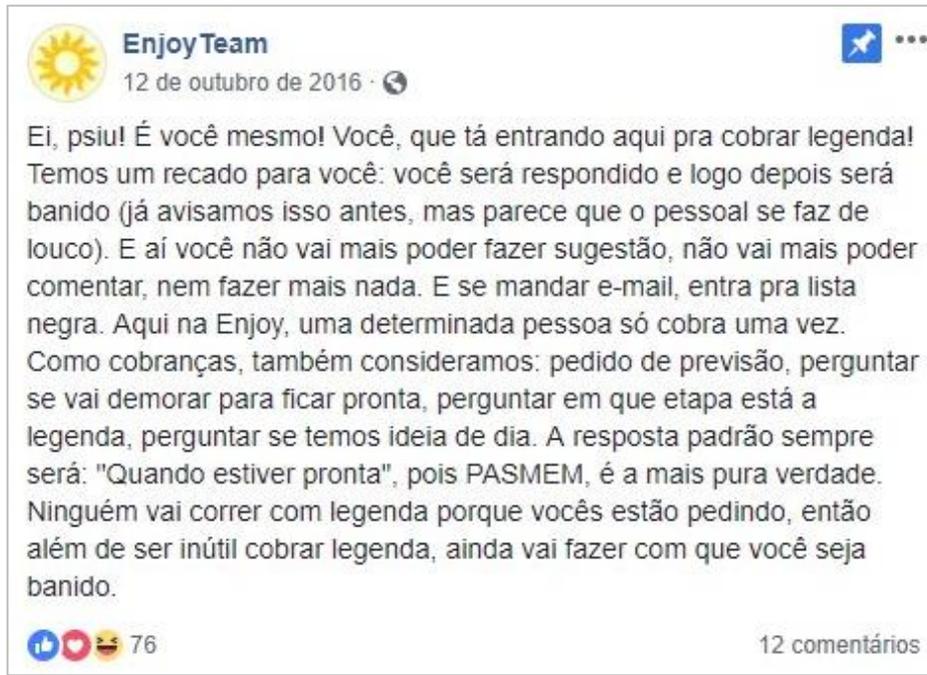
Para quem aguarda ansiosamente um novo episódio, cada minuto a mais significa prolongar a ausência nas discussões sobre os desdobramentos da série. Quanto maior a repercussão da série, maior a ansiedade dos fãs brasileiros para que a legenda seja disponibilizada logo. Assim, além dos processos inerentes à tarefa de legendagem, os legenders precisam lidar com a pressão de atender um público desejoso por novos episódios.

Eu tenho necessidade de fazer as coisas rápido, porque eu sou ansiosa, por isso que eu vejo as coisas todas em inglês. Saiu e eu já quero ver. Então eu procuro fazer as legendas rápido porque eu sei que as outras pessoas também querem ver a série rápido. (Julhyinha, 2018).

As pessoas cobram o tempo todo. A Enjoy nem é tão grande, mas todo dia tem uma pessoa ou duas pedindo previsão de legenda que a gente tem 20 dias pra fazer. Então é irritante! A

dona da equipe decidiu fazer uma postagem “não cobre, vamos te banir, a gente não tem que ouvir encheção de saco”, sabe? É isso. Imagina uma InSUBs da vida, quantas coisas eles não devem receber. (pono, 2018)

Figura 14 – Postagem da EnjoyTeam



Fonte: Fanpage da EnjoyTeam no Facebook

Atualmente a produção de legendas encontra algumas facilidades, como o *closed caption* (CC), tecnologia que transmite legendas descritivas dos sons contidos em um programa. O CC foi desenvolvido para que deficientes auditivos possam acompanhar adequadamente os conteúdos televisivos. No Brasil, a Lei da Acessibilidade (Lei 10.098 de 2000), e o Decreto nº 5.296/04 que a regulamenta, estabelecem que toda programação televisiva use esse tipo de legenda. Essa legenda apresenta poucos padrões e muitas vezes tem sua sincronia afetada pela transmissão do sinal de TV, no entanto, é ela que dá a “base” para que os legendadores amadores possam traduzir.

Hoje em dia é muito difícil encontrar alguma coisa que não tenha a legenda base em inglês, então a turma acostuma a traduzir, mas quando não tem a legenda base o cara não faz. Eu sou de um tempo em que a gente fazia de áudio, aliás, eu faço de áudio até hoje. (dres, 2018)

O processo de legendagem é composto por três etapas principais: tradução, sincronização e revisão. Quando o *download* de um episódio é disponibilizado na internet, todos os integrantes da equipe envolvidos naquela legenda baixam o episódio e procuram a legenda em inglês. O site Addic7ed⁶⁰ é uma referência internacional para acessar legendas em inglês, extraídas sobretudo da televisão norte-americana. Essas legendas servem de base para traduções no mundo inteiro, mas precisam passar por um processo de “limpeza”. O *closed caption* assume que a audiência não pode ouvir, assim, transcreve quaisquer sons, como “música”, “passos”, “trovão”, etc. A legendagem para um público ouvinte não precisa, e não deve, conter descrições de som dessa espécie. São legendadas apenas as falas e outros textos importantes que aparecem em inglês na imagem, como placas, avisos, etc.

Tradução e sincronização são tarefas, em geral, associadas ao mesmo legendador. O software Subtitle Workshop, usado pelos legenders atualmente, apresenta a parte textual, o espectro sonoro e a minutagem de cada diálogo. Além disso, uma vez que a primeira linha de legenda esteja sincronizada, as demais se ajustam automaticamente ao tempo correto. Essa característica facilita a tradução e sincronização simultânea, requerendo apenas pequenos ajustes na revisão final.

⁶⁰ Disponível em: <http://www.addic7ed.com/>

A gente divide em partes, aí cada um tem a sua parte, tem prazos, bem organizado assim, pelo menos nas equipes que eu participei. Aí esses slots são mandados para um revisor, o revisor junta e revisa tudo assistindo a série. Às vezes tem só um revisor, às vezes tem dois, que aí depois que juntou tudo e revisou, passa por um outro revisor, que é o revisor final. Nas equipes que fazem tudo isso a qualidade realmente é muito superior. (pono, 2018)

O episódio de uma série de 40 minutos leva em média 7 horas para ser produzido, quando feito a partir do texto em inglês. Esse tempo passa para 10 horas quando é preciso traduzir os diálogos do áudio, o que raramente acontece. A produção conjunta da legenda é praxe nas equipes, que conseguem reduzir o tempo de produção para 2 ou 3 horas. Para séries, o prazo do Legendas.TV é de 7 dias após o lançamento do *download* do vídeo, mas esse prazo geralmente é encurtado nos programas mais aguardados. A primeira temporada de *Outlander*, por exemplo, passava na TV às 23h de sábado, no canal Starz, e precisava ter sua legenda disponibilizada já no domingo. Assim, os legendadores interessados na legendagem precisam estar dispostos a trabalhar na madrugada de sábado para que tudo esteja pronto poucas horas após o lançamento na TV. Séries menos populares não geram grande engajamento do público, então os legenders têm mais flexibilidade para ajustá-las a sua rotina.

Começou agora uma série nova dos Titãs, aí o Tozz “e aí, Dres, quer participar?”, aí eu disse, “qual é o prazo?”, e ele: “Sai o episódio na sexta à noite, tem que fazer na sexta à noite, porque às 6h da manhã a legenda tem que estar na mão do cara, pra ele fazer a revisão toda e postar”. Aí eu falei “sexta-feira é um dia complicado porque às vezes tem apresentação de projeto final na escola dos meus filhos, então quando tiver alguma coisa assim eu não participo, tirando isso, eu ajudo”. (dres, 2018)

Eu já tentei fazer parte de um time, que eu nem lembro o nome, era um time que estava começando e fazia legendas de séries bem desconhecidas. O time acabou, mas eu sinceramente não gostei. Eu acho que todos eles trabalham na mesma vibe, que pega a série e divide a legenda entre sete partes, aí cada um vai lá, pega uma parte e faz. Meio que você não entende o episódio total, não pega a legenda inteira e às vezes são séries desconhecidas ou que você não gosta, aí é difícil. Então eu prefiro não entrar em time nenhum, porque tem muito esse lance de cobrança, “ah, mas tem que fazer até dia tal”. (Julhynha, 2018)

Afora a celeridade do processo, a legendagem fragmentária, como ocorre nas equipes, pode ser frustrante para alguns legendadores. A legender Julhynha, que atua como legender solo e não é registrada como parceira do Legendas.TV, atua no ritmo dos subgrupos de fãs nos quais circula. Para legendar filmes e séries muito aguardados, ela pede ajuda de amigos ou de outros fãs que também querem disseminar aquele conteúdo. Quando legenda produções que encontrou em suas explorações individuais e sem apelo do público, vai legendando aos poucos, em um processo que pode levar meses, e depois disponibiliza em diversas plataformas, inclusive no LTV.

CAPÍTULO 4 - A legenda amadora e seus fluxos

O desenvolvimento de tecnologias digitais nas últimas décadas modificou profundamente os modos como o consumidor se relaciona com seus objetos de interesse. O número de pessoas conectadas à internet cresce todo ano, com isso, segundo o antropólogo José da Silva Ribeiro, “a produção torna-se cada vez menos dependente dos países do centro, do poder econômico ou das estruturas profissionais e dos interesses corporativos. Tornam-se caducas as categorias como ‘amadores’ e ‘profissionais’ (Ribeiro, 2005, p. 618). Pierre Lévy, estudioso comumente associado a visões apologéticas sobre as redes digitais, afirma que a participação em comunidades de conhecimento é uma forma de poder que convive com o poder dos Estados-nação e das corporações. Assim, participar de comunidades de conhecimento lança questões aos mananciais tradicionais de poder, reconfigurando-os. Ainda é preciso compreender como esse poder se agencia e sob quais condições é permitido, uma vez que Estados-nação e corporações controlam e pautam os limites das interações nas plataformas digitais.

A cultura participativa (Jenkins, 2006) e a inteligência coletiva (Lévy, 2007) são representativas na atualização do conceito de *prosumer*, que nomeia o indivíduo que altera as relações tradicionais entre empresas e consumidores. McLuhan e Barrington Nevitt (1972) já previam que com a chegada da energia elétrica o consumidor se tornaria um produtor. Anos mais tarde, Alvin Toffler (1980) denominou o consumidor-produtor de *prosumer*. Desde então o termo é largamente usado para designar sujeitos que criam e consomem conteúdo. Os legenders são, sem dúvida, *prosumers* que constroem conhecimento e renovam as relações entre audiências e empresas produtoras de entretenimento. À medida que se articulam e criam conhecimento considerado de qualidade, eles sofrem retaliações por ameaçar o poder das corporações detentoras de direitos autorais. Já em outros casos, sua atividade pode ser reconhecida como um marketing poderoso que congrega e facilita o acesso a mais espectadores. Nesse caso, os estúdios não entendem a audiência pirata como perda direta de capital, mas como um instrumento político para medir sua popularidade, consagrar diretores e ampliar a venda de produtos oficiais relacionados aos programas.

4.1 Entre o amador e o profissional: aproximações e controvérsias

A legendagem profissional é uma atividade de pós-produção na indústria do audiovisual, comumente realizada fora dos estúdios. Na maioria das vezes, os estúdios contratam uma empresa de tradução audiovisual e esta empresa subcontrata tradutores. Com prazos exíguos e baixa remuneração, tradutores se veem diante de uma carga de trabalho excessiva, que limita sua capacidade de traduzir adequadamente, afinal, traduzir legendas envolve análise e reescrita, sempre obedecendo limitações de tempo do filme e espaço na tela. Não são poucas as vezes que percebemos termos estranhos em uma legenda ou então alguma tradução inesperada.

Uma primeira diferença no tratamento de legendadores amadores e profissionais passa pelo seu reconhecimento dentro da própria obra audiovisual. As legendas comerciais geralmente eclipsam o nome do legendador, enquanto nas legendas amadoras a referência ao grupo de legenders é, via de regra, bastante explícita, fazendo com que eles sejam reconhecidos e se reconheçam na obra.

Não tem coisa mais gostosa do que você colocar seu nome lá, “fui eu que fiz”. E é legal porque você acaba sendo reconhecido. Às vezes um amigo vem e fala “vi seu nome na legenda”. (Julhynha, 2018)

Consegui publicar uma legenda minha num fansite da série Stargate SG-1, em 2001. Coisa linda ver um trabalho seu assim na Internet. Eu tinha sido fígado pelo bichinho das legendas. (Tozz, 2019)

Trabalhos como os de Feitosa (2009), Ribeiro Neto (2013) e Corchs (2013) desenvolvem estudos comparativos nas áreas de estudos linguísticos para marcar distinções entre legendas comerciais (profissionais) e amadoras. Os autores convergem para o argumento de que os legendadores amadores traduzem de modo muito literal, o que dificulta o fluxo de leitura do espectador. Feitosa (2009), em especial, direciona a crítica às legendas cujo tamanho excede todos os limites possíveis de leitura, onde a supressão de palavras desnecessárias é inexistente.

Os resultados apontam para uma tendência nas legendas piratas em buscar traduzir o máximo possível, ainda que não haja tempo de leitura suficiente para ler as legendas sem pausar o filme. É possível que os legendistas piratas tenham em mente um público-alvo que prefira pausar o filme em diversos momentos, mas ler a informação o mais completa possível. (FEITOSA, 2009, p. 147-148)

A hipótese que o autor levanta em relação às pausas no filme para dar conta da leitura das legendas é, claramente, um exagero, uma vez que “ler a informação mais completa possível” não se sobrepõe a seguir o ritmo do filme para acompanhar a história. Embora compare as legendas comerciais e amadoras de alguns filmes, que mostram uma diferença de até 15 caracteres a mais na legenda pirata, é preciso considerar que a produção dessa legenda é realizada principalmente para consumo dentro da própria comunidade de fãs, habituada às legendas e com maior habilidade de leitura. Já a produção de legendas comerciais obedece a uma velocidade média de leitura dos brasileiros, que é baixa. Ainda assim, a discrepância entre o número de caracteres apresentado pelo autor em 2009 é um fenômeno menos presente atualmente, sobretudo na comunidade do Legendas.TV, que de alguma forma profissionalizou a legenda amadora, impondo-lhe uma série de padrões.

As comparações sempre são válidas e interessantes para análise, afinal é cada vez mais difícil identificar, às cegas, qual é a legenda amadora e qual é a profissional. A grosso modo, “tudo depende”. Diferente do mito de origem da Septuaginta, citado no capítulo 1, a tradução realizada por legendadores diferentes certamente resultará em legendas diferentes, sejam eles profissionais ou amadores.

Dentro da comunidade do Legendas.TV muita gente, principalmente gente nova - como eu era também, eu era muito imaturo no início - a gente pensa “as nossas legendas são melhores que as da tv, porque a tv corta muita coisa” e coisas assim. Tem legendas terríveis, ok, mas tem legendas muito boas, depende muito do profissional. E aqui no curso de letras a gente vê que não é só tu pegar um Google Tradutor e sair colocando as coisas lá, como eu fiz no início. Depende de muitos outros fatores, a gente estuda sintaxe, morfologia, fonética, fonologia. A gente estuda muitas coisas para encaixar a palavra certa em uma legenda depois. (pono, 2018)
[...]

A gente sabe que não é tão bom quanto traduções profissionais, porque quando uma pessoa só traduz, ela vai traduzir tudo do mesmo jeito, tudo num mesmo padrão de escrita. Agora, se colocar oito pessoas, que é geralmente o número de pessoas em que eles dividem as séries, são oito pessoas diferentes escrevendo de maneiras diferentes, e o revisor não vai trocar cada palavrinha pra deixar tudo combinando, pra ficar certinho. Quando uma pessoa só traduz é bem melhor, mas claro que tem que ter revisor também. (pono, 2018)

Figura 16 – Legenda Netflix (à esquerda) x Legenda LTV (à direita)



Fonte: Print Screen Netflix e de série baixada com legenda do LTV

Assistindo a série *You Me Her*, produzida pelo *streaming* Netflix, me chamou atenção a quantidade de gírias empregadas pela empresa para traduzir um diálogo entre os personagens. Enquanto os legendadores amadores optaram por usar termos de uso corrente e mais consolidados, como

“badalado” e “arrasando”, a tradução da Netflix usa vocábulos de gírias brasileiras contemporâneas como “está um hino” e “lacradora” para o mesmo texto. No contexto da narrativa, os termos usados pela Netflix para localizar a euforia do personagem acabam produzindo uma quebra narrativa, porque destoam do vocabulário habitual empregado e forçam uma localização inadequada para os espectadores brasileiros.

Alguns detalhes, como o tempo de exibição da legenda, são fundamentais para dar à legenda amadora um ar profissional. Os legenders seguem a padronagem sugerida por tradutores audiovisuais como Fotios Karamitroglou (1998), que indica a exibição da legenda $\frac{1}{4}$ de segundo após o início da fala do personagem. De acordo com o autor, o cérebro humano leva 0,03 segundos para identificar um som e movimentar os olhos para o local em que a legenda costuma aparecer. As quebras de linha são outro aspecto importante para tornar uma legenda amadora mais profissional.

Cap Spot é a quebra de linha, no caso. Isso é terrível! Mas vale a pena cuidar. A Legenda tem duas linhas, e tu tem lugares específicos pra quebrar ela. Aqui tá escrito “cada linha da legenda ter um sentido próprio, quebre a legenda corretamente, nunca deixe preposições ou artigos no final da linha. Quebrar nomes também não pode, tipo, Fred Waterford, daí o Fred fica na linha de cima e o Waterford na linha de baixo, não pode. Nome de lugar também não, nome de rua também não. Isso é muito importante na legenda. Esse é um aspecto bem profissional, é difícil, as equipes novatas não fazem isso, só quem já tem muita prática. (pono, 2018)

A profissionalização da legendagem amadora passa necessariamente pela busca coletiva de estabelecer e seguir padrões, observando as características de legendas comerciais e a partir do contato com teóricos da área. À medida que mais pessoas se engajam na legendagem, há também mais disponibilidade para treinar novos membros, revisar e produzir conteúdo de qualidade.

Quando eu entrei só precisei me inscrever. Só precisei mandar uma mensagem dizendo que eu tinha interesse, que eu sabia inglês e etc. Não passei por nenhum tipo de teste, nenhum tipo de questionamento e já fui aceita. Na equipe que eu entrei a pessoa me passou o programa que a gente usa pra fazer legenda, que é o Subtitle Workshop. Também me passou os padrões básicos, na época eram padrões mínimos, diferentes

do que a gente usa hoje - hoje é muito mais aperfeiçoado - e eu ia fazendo as legendas. Tinha um revisor, assim como tem hoje, e essa pessoa revisava, mas a gente tinha que correr muito atrás sozinho. Então essa pessoa revisava o meu slot, que é a minha parte da legenda, e eu ia atrás pra ver o que ela tinha mudado dentro do arquivo e aí a partir disso eu ia vendo o que podia fazer diferente, o que eu tava errando, o que tava acertando. Então era muito a gente com a gente mesmo, a gente sozinha. (doh, 2018)

Além de serem “amadores profissionais”, dois dos interlocutores manifestaram interesse de trabalhar comercialmente com legendagem audiovisual. pono relata que ingressou no curso de letras, com ênfase em português/inglês, “justamente por causa das legendas”.

Eu me apaixonei por esse mundo, eu até me arrependi de não ter feito isso antes. Hoje em dia eu quero fazer uma faculdade voltada para essa área, mas eu já tenho uma profissão, então é difícil, você com quase 30 anos querer mudar assim. Tudo bem que daria, eu poderia fazer projetos independentes. (Julhynha, 2018)

Existem poucos registros sobre o ingresso de legenders no mercado de tradução audiovisual profissional. Uma reportagem⁶¹ publicada no jornal O Globo em 2010, intitulada “Mercado começa a ver com bons olhos equipes de fãs que legendam séries na internet”, lista algumas dessas experiências, explorando o ingresso de fãs em empresas como a Drei Marc. A mesma matéria também traz a fala de Sabrina Martinez, diretora da Gemini Media⁶², onde declara sua expectativa em atrair legenders para o circuito profissional de legendagem. Algumas equipes são procuradas por produtoras para legendar filmes de baixo orçamento ou então filmes de conteúdo adulto, pono menciona um desses contatos citando a demanda constante vinda de canais de entretenimento erótico, mas cujo retorno monetário não compensa, porque oferecem em torno de R\$ 100,00 por filme.

⁶¹ Texto de Ricardo Calazans, publicado em 10/05/2010 no jornal O Globo. Disponível em: <https://goo.gl/VvWXP1>

⁶² Gemini Media é uma empresa que oferece cursos de capacitação na área de tradução e legendagem audiovisual.

4.2 Copyright e Creative Commons: quando os estúdios se apropriam da legenda pirata

A Agência Nacional do Cinema (ANCINE) considera que o audiovisual é um dos setores mais prejudicados pela pirataria digital. Como não se pode deixar de considerar, o referido prejuízo do setor supõe o quanto o mercado deixa de ganhar devido ao *download* ilegal. É interessante ponderar que se o *download* ilegal não existisse, não necessariamente as pessoas pagariam para ter acesso aos programas, assim, os 28,4 milhões de arquivos baixados via torrent no Brasil em 2014, não se converteriam em consumo pago por meio de assinaturas de TV a cabo ou serviços de *streaming*. É preciso considerar também que uma parte dos *downloads* é composta por programas que não estão no ar atualmente, e nesse aspecto as tecnologias digitais funcionam também tecnologias da memória. De acordo com Toulet (1995), a própria pirataria acaba sendo um instrumento de guarda da memória cinematográfica ao longo da história. O autor cita que a preservação de filmes como Viagem à Lua, produzido por Georges Méliès em 1902, se deu graças as cópias não autorizadas realizadas por companhias concorrentes, como a de Fred Balshofer⁶³.

A praticidade, disponibilidade e acesso mais rápido a lançamentos, são os principais motivos da pirataria digital. A reprodução não autorizada de imagens, textos e sons não é novidade, mas a possibilidade de gerar cópias infinitamente, com qualidade idêntica ao original, é inédita na internet. Uma estrutura capaz de armazenar, organizar e fazer circular um sem número de arquivos de vídeo ainda é um empreendimento inexistente no mercado formal, mas possível nas comunidades de conhecimento que mantém trocas recíprocas.

O combate à pirataria digital teve uma das suas expressões contemporâneas e mais visíveis em 2009, quando a APCM (Associação Anti-Pirataria Cinema e Música) fechou o site Legendas.TV. À época, o servidor de arquivos do site era hospedado no Brasil, ficando, portanto, submetido à interpretação da legislação brasileira. Os argumentos do órgão foram baseados

⁶³ Fred Balshofer foi um importante diretor, produtor e roteirista dos primórdios do cinema mudo. Segundo Bowser (1990, p. 137), Balshofer trabalhou na Lublin's Philadelphia Store, onde fez cópias dos filmes de Méliès, tirando o selo de trademark de frame por frame

no inciso IV do Art. 29 da Lei de Direito Autoral (que versa sobre reprodução, adaptação e tradução sem prévia autorização) e no artigo 8º da Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias (que determina que somente detentores dos direitos autorais podem fazer ou autorizar a tradução das mesmas).

A confecção de legendas e sua disponibilização para download constitui violação de direitos autorais e, como tal, deve ser reprimida, o mesmo ocorrendo com a dublagem. O Brasil possui comunidades destinadas à tradução e à confecção de legendas para obras originalmente em língua inglesa, atividade que, independentemente da obtenção de lucro, viola direitos autorais. (APCM, apud MENDONÇA, 2012)

Bezerra (2011), trabalha com a noção de direitos autorais (Copyright) contida no Decreto nº 5.244, de 2004, que diz respeito à pirataria. O autor distingue a pirataria da falsificação, reconhecendo que a violação de propriedade industrial de logomarca representa falsificação (como ocorre com perfumes, cigarros, bolsas, etc). Já a pirataria, ou a violação de direitos autorais refere-se a cópia de criações intelectuais (músicas, filmes, livros, softwares, etc.). Em suma, tudo que hoje pode ser digitalizado, copiado e armazenado em um hardware.

Manuel Castells (2003, p. 13) contribui com a discussão sobre o compartilhamento na internet ressaltando que a história e a criação da internet prova que é possível “transcender metas institucionais, superar barreiras burocráticas e subverter valores estabelecidos”, além disso, corrobora a ideia de que “a cooperação e a liberdade de informação podem ser mais propícias à inovação do que a competição e os direitos de propriedade.” Nesse sentido, é preciso questionar também o que ganham ou podem ganhar as corporações detentoras de direitos autorais caso estabeleçam laços com audiências engajadas e produtoras de conteúdo. Jenkins (2006, p. 203) relata a experiência entre a produtora dos filmes Star Wars e os fãs que escreviam *Fanfictions* baseadas no filme. Depois de muito perseguir e tentar cercear a atuação dos fãs, a Lucasfilm decidiu fomentar a produção dos espectadores, disponibilizando diversos recursos de imagem e som para ajudar nas histórias, contanto que os direitos autorais fossem da produtora.

O trabalho de Mendonça (2012), discute as práticas de tradução e legendagem feitas por fãs e a relação desse tipo de atividade com os canais e estúdios detentores dos direitos autorais dos programas, mostrando que é possível realizar aproximações. Vainzof (2011) assente essa aproximação, argumentando que ela pode ser frutífera para os legenders e para os estúdios.

Pensando em eventuais modificações da Lei do Direito Autoral, talvez fosse coerente nos tempos de hoje, pensar em uma exceção em relação à tradução desde que posteriormente ocorresse uma verificação do detentor do dono de direitos autorais se aquela tradução foi considerada digna como uma tradução oficial. Ou, os autores das obras, detentores dos direitos autorais, ao verificarem que existem tantos fãs por essas séries no Brasil, poderiam criar grupos oficiais de legendas e promover comparações entre as legendas dos fãs e as legendas oficiais, chegando um consenso de qual era melhor, autorizando os grupos a traduzirem os episódios das séries. (VAINZOF, apud MENDONÇA, 2012)

Embora a intenção seja colaborativa e sem trocas monetárias, para o sociólogo André Lemos (2007, p. 64), “a fase pós-industrial da sociedade não é a ruptura com a dinâmica monopolista de capitalismo, mas uma radicalização do desenvolvimento de sua própria lógica”. Segundo o autor, é justamente o aprofundamento da lógica capitalista e da cultura da liberdade individual que atua nas trocas de arquivos na internet. A possibilidade de qualquer indivíduo interferir no mercado radicaliza a relação limitada que a autoridade do Copyright proporciona. O *fan labor*, como no caso da franquia *Star Wars* citada anteriormente, não é considerada uma opção interessante para os fãs, afinal, estes ficam subordinados ao poder das produtoras e dependentes de autorização e regulamentação de uma corporação. Jenkins (2006) chama de *shareware* o modo como os fãs entendem a propriedade intelectual. Enquanto o Copyright dá a ideia de que a propriedade intelectual é um bem limitado, o *shareware* acredita que o acúmulo de valor a um bem de propriedade intelectual se dá “à medida em que transita por diferentes contextos, é recontado de diversas maneiras, atrai múltiplas audiências e se abre para a proliferação de significados alternativos.” (Jenkins, 2006, p. 340). Os legenders, nesse caso, atuam para promover a disseminação de conteúdo para um

número cada vez maior de pessoas, ultrapassando a limitação característica dos circuitos comerciais.

Eu não considero pirataria, eu considero disseminação de informação, porque querendo ou não, tem gente que não têm acesso. A gente tem acesso a esse conteúdo americano e europeu, mas isso não chega pra muita gente. Os filmes, por exemplo, não chegam nos cinemas aqui de Sorocaba, pode ir lá ver, é só blockbuster, filme de super-herói. (Julhynha, 2018)

Visando a proteção dos legenders e do conteúdo produzido, o Legendas.TV possui uma diretriz que proíbe o compartilhamento de links de *downloads/streaming* no site ou de instruções de como fazê-lo. O site também é enfático em dizer que não comercializa legendas. O selo *Creative Commons*, adotado pela comunidade, permite o compartilhamento sem fins lucrativos, desde que citada a fonte. Nesse ponto passamos a compreender um pouco mais sobre o interesse que há nessa atividade aparentemente desinteressada (Bourdieu, 1996). Ainda que não haja trocas monetárias e que o argumento da gratuidade seja acionado pelos legenders toda vez que a legalidade de sua atividade é questionada, a contraprestação é um imperativo das relações. Citar a fonte da legenda e dar crédito aos legendadores é uma ação que confere prestígio aos indivíduos (Mauss, 2003).

O arquivo de texto é da nossa autoria. Mas a gente faz o arquivo de texto em cima de algo que não é da nossa autoria. Então é meio complicado. No Brasil, que eu saiba, a legislação não condena quem baixa o conteúdo pirateado pra ver, pra uso doméstico. Mas a partir do momento em que gravam um DVD e saem vendendo por aí, aí é pirataria. Nós fizemos a esse trabalho dedicados às pessoas que querem assistir nas suas casas. Mas agora se tem pessoas que pegam, gravam um DVD e saem vendendo, ou usam pra ganhar dinheiro, aí já não é mais problema nosso. Já teve muita “treta” judicial por causa disso, já foi tirado o site do ar lá em 2006-2007, por causa dessas legendas. Se a gente não fizesse no Legendas.TV, os outros sites fariam igual. (pono, 2018)

Enquanto a maioria dos estúdios acusa os legenders de roubo, algumas de suas práticas também são questionáveis. Em diferentes momentos equipes

de legendadores identificaram suas legendas em exibições comerciais de séries, tanto na televisão quanto em DVDs. Em 2009⁶⁴ uma legenda da equipe InSUBs foi parar no DVD da série *Lipstick Jungle*. Os legenders fizeram uma comparação entre a legenda criada por eles e a legenda do DVD, constatando que a tradução e a sincronização eram idênticas. Como já mencionado, nenhuma tradução é igual a outra, portanto é difícil considerar que a legenda não tenha sido copiada.

Figura 17 – Legendas.TV acusa canais de plágio



Fonte: Legendas.TV

Em 2017 a equipe inSanos também percebeu que uma de suas legendas havia sido copiada pelo canal Fox Premium. A comprovação da alegação da equipe não deixa muitas dúvidas, afinal, há na inSanos uma prática que traduz a palavra “insane” e seus sinônimos com a grafia estilizada “inSano”.

⁶⁴ Um vídeo elaborado por fãs compara as duas legendas. “Legendas de fãs vão parar em DVD comercial”, disponível em: <https://vimeo.com/3065888>.

Figura 18 – Legenda inSanos em programa da Fox Premium



Fonte: Twitter da equipe inSanos

Lévy (2007) critica o posicionamento radical da indústria frente a participação do público, que é um poderoso “motor invisível e intangível”. Para o autor, a inteligência coletiva ocupará cada vez mais espaço na cultura de massa, que visivelmente já está sendo transformada pela atuação dos espectadores. Algumas corporações já reconhecem o potencial da formação de uma audiência dedicada, que além de consumir os produtos (piratas ou não) fala sobre eles nas redes sociais, indicando preferências e interagindo diretamente com as redes oficiais das marcas. Assim, parece mais interessante fomentar a atividade dos fãs e monetizar sua dedicação aos programas do que simplesmente bani-los da participação. Em recente entrevista, o CEO da

Turner declarou o reposicionamento da marca e as ações baseadas na transformação da produção e distribuição de conteúdo.

Nossos negócios já não são os ratings da Nielsen ou o CPM. Nosso negócio é criar engajamento. Está cada vez mais claro para nós que o que necessitamos são fãs, não espectadores. É um conceito diferente porque a TV sempre buscou alcançar o maior número de pessoas possíveis. Mas agora prefiro ter uma audiência menor e dedicada, que ame nossos produtos, do que espectadores casuais que aumentem nosso alcance. (ICAB, 2017)

Michael Lombardo, presidente de programação do canal HBO, declarou que “a pirataria é algo que vem como consequência de ter uma série de incrível sucesso num canal por assinatura”, referindo-se ao número de *downloads* piratas da série *Game of Thrones* em 2012. Numericamente, a afirmação de Lombardo se sustenta na venda de DVDs da série, cujo crescimento entre a primeira temporada (2011) e a segunda temporada (2012) foi de 44% (Torrentfreak, 2013).

Muitas séries a gente dá muita visibilidade através do Legendas.TV. A gente posta no Legendas.TV, mas a nossa legenda vai rodar a internet inteira. Tipo, o Mega Filmes HD que foi extinto agora, o original foi extinto, tem vários outros que são uma porcaria, mas o Mega Filmes HD tinha quatro vezes as visualizações que o legendas,tv tem, e eles usavam as legendas do Legendas.TV. Então dá muita visibilidade, o conteúdo só podia estar lá por causa das nossas legendas. Tem séries que demoraram anos pra chegar no brasil e as pessoas já eram fãs de carteirinha por causa das legendas que tinha. (pono)

A compra de DVDs originais foi foco de uma campanha da equipe InSUBs em 2009, momento em que a APCM (Associação Anti-Pirataria Cinema e Música) colocou em prática diversas ações de combate à pirataria. A campanha, denominada “Queremos cultura! Quem usa legenda também consome!”, reuniu centenas de fotos⁶⁵ enviadas por espectadores que assistiam conteúdo pirata e mesmo assim compravam DVDs originais quando eram lançados no Brasil.

⁶⁵ As fotos foram consolidadas na plataforma Flickr, cuja página pode ser acessada em: <https://www.flickr.com/photos/insubs/>

Figura 19 – Quem usa legenda também consome



Fonte: Flickr InSUBs

A legendagem amadora feita por fãs representa, sobretudo, uma transformação no modo que as séries são consumidas. Assim, os legenders fazem parte da massa que transita entre os fluxos legais e ilegais, ora associados a pirataria de séries e quebras de faturamento das produtoras, ora implicados na ampliação do acesso aos programas e na formação de dados que indicam demanda e elaboram mercados considerados formais. Outra compreensão possível sobre o caráter limiar da pirataria é influência dos fãs na programação das emissoras, tensionando o ritmo das séries, sua continuidade e desenvolvimento.

4.3 Streaming e o fim da legendagem amadora

Ao mesmo tempo que há uma caça às bruxas em relação à pirataria, sabe-se que as corporações usam os índices gerados por sites como o *BitTorrent* para tomar decisões estratégicas sobre quais conteúdos comprar e

disponibilizar por *streaming*. O extrato disso, de acordo com pesquisas realizadas pela empresa Ipsos MMI e pela própria Netflix, indica que a entrada de produtos legais reduz os números de pirataria. Essa perspectiva indica o caráter limiar da pirataria, que serve de argumento para *legenders* e *downloaders* alegarem que suas práticas são ferramentas publicitárias poderosas capazes de gerar receita para as marcas, embora seu acesso individual aos bens não represente fluxo de entrada monetária.

Em 2013 o vice-presidente de compra de conteúdo da Netflix, Kelly Merryman, declarou ao site holandês de tecnologia Tweakers⁶⁶ que a empresa baseia sua decisão de compra na pirataria, “we wat het goed doet op piraterijsites” (nós olhamos aquilo que faz sucesso nos sites de pirataria). O número de *downloads* em sites piratas revela a popularidade das séries e indica uma demanda por conteúdo. Uma pesquisa feita pela Ipsos MMI⁶⁷ indica que a Netflix reduziu a pirataria na Noruega. Entre 2008 e 2012, o número de filmes baixados caiu de 125 milhões para 65 milhões e o de séries de TV caiu de 135 milhões para 55 milhões. (Torrentfreak, 2013).

Embora as estatísticas corroborem a fala de pono, de que “depois da Netflix quase ninguém mais baixa torrent e legenda, porque tem quase tudo lá”, há também controvérsias sobre os limites da programação. As plataformas de *streaming* renovam parte do catálogo mês a mês, pois dependem de licenças de conteúdo dos estúdios que produziram os filmes e séries disponibilizados. Por esse motivo, plataformas como a Netflix têm investido intensivamente na produção de conteúdo próprio. Ainda que seja mais fácil acessar um serviço de *streaming* do que se aventurar na rede em busca dos arquivos piratas, há uma diferença fundamental entre ambas as práticas: nos serviços de *streaming* o usuário paga para acessar, não para possuir; já com o *download* ilegal, tanto o arquivo baixado por torrent, quanto a legenda, fazem parte do acervo particular do usuário. Acervo este, que pode ser compartilhado com outros. Ou seja, enquanto houver alguém disposto a manter sua biblioteca de filmes compartilhada, haverá modos de reprodutibilidade sem contraprestação econômica. Com a transformação da indústria fonográfica, que migrou quase

⁶⁶ Matéria publicada no portal Tweakers em setembro de 2013. “Netflix baseert aanbod deels op populariteit video's op piraterijsites”. Disponível em: <https://goo.gl/TXGq9a>

⁶⁷ Ipsos MMI é uma empresa norueguesa de pesquisas de mercado. Disponível em: <https://www.ipsos.com/pt-br/quem-somos-nos>

inteiramente para plataformas digitais, tornou-se difícil encontrar álbuns recentes para *download*. Em plataformas como o The Pirate Bay (onde o *download* é por torrent) e sites como 4shared (no qual o arquivo é música é baixado diretamente) se tornou muito difícil encontrar álbuns recentes. Ainda é cedo para saber se o mesmo ocorrerá na indústria cinematográfica.

A profusão de serviços de *streaming* na última década vem com a ideia de acabar com a pirataria, ou pelo menos de abreviar sua popularidade. Soilo (2018), argumenta que a multiplicidade dos serviços de *streaming* os impopulariza à medida que buscam preencher o espaço da pirataria. Para a autora, isso ocorre porque cada plataforma oferece produções originais e catálogos diferentes e limitados, assim, o espectador precisa assinar mais de um serviço de *streaming* (o que restará oneroso) ou consumir apenas o que uma das plataformas oferece, vendo-se obrigado a piratear o restante. O *streaming*, nesse sentido, se aproxima à “TV a cabo em termos de equivalência de conteúdo, satisfação, e, possivelmente, preço” (Soilo, 2018, p. 3).

Ao mesmo tempo que assinar uma só plataforma de *streaming* é relativamente mais barato do que a assinatura de um pacote de TV a cabo, a ideia de que há mais possibilidades do mercado - principalmente o conteúdo original produzido pelas demais plataformas de *streaming* - gera a necessidade de pirataria. Ademais, encontrar conteúdo independente e circunscrito às margens da grande indústria em geral também demanda alguma transgressão aos direitos autorais. Embora não seja uma amostra significativa, é interessante destacar que todos os interlocutores desta pesquisa assinam algum tipo de serviço de *streaming* ou TV a cabo, isto é, não deixam de gerar receita para canais pagos. O sonho do universal, ambição da literatura e depois do cinema, encontra sua tônica nos arranjos que sustentam a pirataria, onde a comunicação de muitos para muitos afasta a ideia de escassez do mercado tradicional, onde um só foco de emissão se comunica com muitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho procurou compreender e analisar as dinâmicas da legendagem amadora de séries no Brasil, identificando alguns de seus atores e as relações que estabelecem entre si e com as obras cinematográficas no ciberespaço. Em um universo cercado por controvérsias, a experiência empírica foi preponderante para desfazer uma série de prenoções que cercam o tema. Embora tivesse familiaridade com o download de filmes e séries há anos, pouco tinha questionado acerca dos fluxos globais que possibilitam ter acesso a esses bens culturais. A pesquisa, assim, partiu de um ambiente cercado por tamanhos “mistérios etnográficos”⁶⁸ que elaborei a proposta de pesquisa inicial sem saber da importância dos fãs no contexto da legendagem amadora. Nesse sentido, algumas descobertas bibliográficas, inclusive em outros campos do conhecimento, ofereceram chaves de entendimento para os questionamentos mais triviais: afinal, quem faz essas legendas?

Antropólogos como Malinowski e Lévi-Strauss refletiram longamente sobre a importância da surpresa para a elaboração do conhecimento antropológico. Segundo Mariza Peirano, assumir-se surpreso em relação às descobertas em campo não é mera ingenuidade, mas “parte integrante da inquietação e do interesse que o etnógrafo experimenta no trabalho de campo” (Peirano, 2008). Foi por meio das “dúvidas antropológicas”⁶⁹ iniciais que a aparência trivial de um filme legendado e a naturalização da tradução se mostraram. O que chamamos de campo, portanto, não está “lá”, à espera de um descobridor, mas no movimento e interesse do pesquisador que esboça um objeto passível de análise.

Tratar da tradução, e mais especificamente da tradução audiovisual, foi um verdadeiro desafio diante da relação entre imagens e palavras ao longo da história do cinema. Por isso, no capítulo um procurei evidenciar o percurso e as relações entre modernidade, cinema e linguagem. Nesse contexto, os intertítulos foram a primeira tentativa de “explicar” as imagens e de

⁶⁸ Termo cunhado por Malinowski para designar o sentimento do antropólogo na pesquisa de campo. A referência pode ser encontrada no livro *Argonautas do Pacífico Ocidental* (São Paulo: Abril, 1984), capítulo II, página 50.

⁶⁹ Termo utilizado por Lévi-Strauss no artigo “The scope of anthropology”, publicado em *Structural Anthropology II* (New York: Basic Books, 1976).

compreender a narrativa fílmica, quando o som ainda não estava incorporado à película. O desenvolvimento da técnica, derivada de uma metrópole industrial em constante transformação, carregou consigo uma pluralidade de inovações que foram incorporadas ao modo de fazer e assistir filmes. A reflexão sobre a tarefa do tradutor é fundamental para compreender que a tradução não é um espelho, mas a composição de uma nova obra, que guarda o sentido do original e se acomodada em sua própria condição histórica, política e social. Cada vez mais, há uma necessidade de tradução, de conciliação linguística, e isso requer que o tradutor seja capaz de negociar com o texto, como sugere Umberto Eco (2007).

Seguindo os rastros das séries, dos fãs e das legendas amadoras, procurei situar o desenvolvimento temporal do formato seriado e sua progressiva adaptação aos meios de exibição e ao público. Esse movimento das grandes telas no início do século XX, para as “telinhas” – seja da TV, do computador ou do smartphone - no século XXI, elabora diferentes modos da mídia interagir com o público. O fenômeno protagonizado pelos fãs é, sem dúvida, de grande relevância se considerarmos o papel do ciberespaço na distribuição da produção seriada contemporânea.

Localizar os “nativos” para essa pesquisa não foi uma das tarefas mais fáceis. A pluralidade de códigos criada no âmbito das micro-relações entre os legenders demonstrou que para acessá-los eu teria que considerar a ampla disputa por *status* e legitimidade entre as equipes. O capital subcultural acionado principalmente por equipes de legendadores mais antigos, tem grande peso na manutenção das relações de poder entre os grupos no âmbito da comunidade criada no site Legendas.TV. O próprio site guarda uma “aura” misteriosa e impenetrável, mantendo interlocução com apenas um legender por equipe, característica que reafirma a hierarquia social entre os pares (Hills, 2002), apesar do interesse coletivo que paira sobre suas práticas.

Afora uma série de antagonismos, a atividade colaborativa também cria laços, aproximando pessoas e equipes que tem em comum determinados objetos de devoção. Diante disso, o trabalho procurou analisar distintas possibilidades de atuação e visões de mundo que conformam a atividade *fansubber*. A atuação das equipes, ou times, é mais visível que a ação dos legenders solo. É comum que as equipes tenham sites, blogs, *fanpages*, entre

outros, para expor seus trabalhos e se comunicar com outros fãs. Já os legenders solo, parceiros do Legendas.TV, como dres, mantêm apenas suas redes sociais (Twitter e Facebook) pessoais e um e-mail de contato vinculados à sua conta no site. Julhyinha, legender solo e “outsider” que circula eventualmente pelo Legendas.TV, foca menos sua atenção no site em específico e procura mobilizar fluxos locais de troca de conteúdo, carregando consigo uma mídia física onde estão armazenados os arquivos das séries legendadas por ela, ou então compartilhando suas legendas em diferentes sites, sempre com o intuito de disseminar suas preferências filmográficas.

Reconhecer o estabelecimento de um estatuto que organiza a legendagem amadora na internet é um ponto central para compreender as dinâmicas que envolvem esse tipo de atividade. Em primeiro lugar, percebe-se que os legenders estão cada vez mais organizados, criando um ambiente propício para que as legendas sejam aperfeiçoadas. As dinâmicas de interação no site Legendas.TV estabeleceram, ao longo da última década, regras e parâmetros que levam em conta tanto a modificação dos artefatos que transmitem as imagens quanto a capacidade de leitura do espectador. Com atenção a esses parâmetros, as equipes criam suas próprias regras, que são ensinadas e precisam ser seguidas por todos aqueles que pretendem fazer parte do time. O ciberespaço, que não é composto unicamente por sua infraestrutura tecnológica, mas também povoado pelos saberes dos indivíduos que se conectam (Lévy, 2000), pode ser entendido como um meio social que possibilita a construção de inteligência coletiva (Lévy, 2007).

Por fim, ao explorar alguns clichês bibliográficos, que partem de pressupostos que marcam a legenda amadora como ausente de técnica, problematizo as instâncias de validação desse tipo de tradução. À medida que nenhuma tradução é igual a outra, cumpre destacar os objetivos de cada uma delas. A legendagem comercial, notadamente destinada a um público de massa, observa critérios originários de estudos que investigam a capacidade média de leitura do espectador. Já a legendagem amadora, dirigida especialmente para um público especializado e iniciado nos códigos que estruturam a pirataria digital, entende que está servindo os pares, ou seja, espectadores acostumados a ler rapidamente imagens e palavras em sobreposição. A partir de afastamentos e aproximações entre a legendagem

profissional e a legendagem amadora, buscou-se discutir como essas duas categorias são maleáveis e como a comparação entre elas nem sempre é adequada, uma vez que se desenvolvem com objetivos distintos e atendem diferentes públicos.

A argumento que sustenta o engajamento dos legenders passa inevitavelmente pela necessidade de disseminar conteúdo que por diferentes razões não chega no Brasil, ou que demora para chegar. A justificativa para o surgimento de diversas equipes de legendadores e a articulação de um site específico para dar suporte às legendas foi, justamente, a assincronia na exibição da série *Lost*, que em 2004 levava três semanas para chegar ao Brasil. O trabalho expressivo dos fãs para reduzir esse tempo de lançamento se mostrou muito conturbado, com a ação de órgãos que atuam no combate à pirataria. Os legenders, entretanto, não veem sua prática como ilegal, já que não vinculam a legenda aos vídeos nem comercializam o conteúdo que produzem, salientando que sua intenção é o compartilhamento entre amigos, para uso doméstico.

Por muito tempo os legenders assumiram uma demanda que o circuito comercial deixou de explorar. Atualmente muitos canais já lançam novos episódios simultaneamente no Brasil e nos Estados Unidos. A legendagem amadora contribuiu para que as produtoras norte-americanas modificassem seu regime de exibição comercial no Brasil. A série *Lost*, por exemplo, que em 2004 demorava três semanas para ser exibida, em 2010 passou a dois dias de diferença entre EUA e Brasil. Desde então a produção de séries só cresceu, e o trabalho dos legendadores também. Percebe-se que o *mainstream* “aprende” com a pirataria, como alguns executivos do setor já assumiram em declarações públicas. Entendo que isso representa o caráter limiar da reprodução não autorizada, que por um lado desmonetiza a indústria e por outro fomenta novas possibilidades de angariar lucros. Nesse aspecto, os números gerados pela pirataria digital são usados como indicadores de investimentos, medem o sucesso dos programas para a renovação de temporadas ou contratação de diretores e atores valorizados pelo público. Há, nessa perspectiva, uma lacuna de investigação muito potente ainda a ser desenvolvida: se hoje as grandes corporações de mídia conseguem empregar a pirataria a seu favor, será que o

mesmo ocorre com pequenas franquias, produtoras de filmes independentes e de pouca circulação?

Nesta dissertação procurei valorizar a pluralidade de experiências evocada pelos legenders, bem como compreender seus contextos e motivações de atuação. Assim, o trabalho passa longe de ser um tratado que descreve todas as interações que ocorrem no universo de legendagem amadora. Ainda que os dados produzidos no contato com as alteridades tenham revelado aspectos significativos sobre a articulação desses agentes no ciberespaço e fora dele, haveria ainda uma infinidade de perguntas possíveis para aprofundar as análises aqui empreendidas. O modo como acessei os legenders entrevistados diz muito sobre as análises e conclusões deste trabalho, afinal, escrever para o endereço oficial de contato, seja por e-mail ou redes sociais, propiciou a interlocução com atores do topo da hierarquia (revisores e administradores), sem no entanto conseguir alcançar as categorias de novatos ou aqueles que se dedicam exclusivamente à legendagem, sem ascender a outras classificações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. **A Indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas**. Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ALVARENGA, L. **Subtíler: legendador ou legendista?** In Anais do I CIATI - Congresso ibero-americano de tradução e interpretação. São Paulo:1998, 214-216.

APPADURAI, Arjun. **Dimensões culturais da globalização**. Lisboa: Parábola, 2004.

ASAD, T. **The concept of cultural translation in British Social Anthropology**. In: CLIFFORD, J.; MARCUS, G. E. (Ed.). Writing culture. Berkeley: University of California Press, 1986a. p. 141-164.

AUMONT, Jacques. BERGALA, Alain. MARIE, Michel. VERNET, Marc. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 2010.

BANDEIRA, M. **O cinema falado fez sucesso no Rio**. A Província. Recife, p. 3-4, 11 ago. 1929.

BARKER, Chris. **Cultural Studies - Theory and Practice**. Los Angeles/London: Sage. 2008.

BASSNETT, Susan. **Estudos de tradução: fundamentos de uma disciplina**. Tradução de Vivina de Campos Figueiredo. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

BENJAMIN, Walter. **Gesammelte Schriften. Frankfurt am Main: Suhrkamp**, 1972. Vols II, 1,2. (Aufsätze, Essays, Vorträge. Eds. R. Tiedemann & H. Schweppenhäuser)

BENJAMIN, Walter. **Gesammelte Schriften. Frankfurt am Main: Suhrkamp**, 1977. Vols IV, 1,2. (Kleine Prosa, Baudelaire-Übertragungen. Ed. Tillmann Rexroth)

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7ªed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas, v.1)

BENJAMIN, Walter. **A tarefa do tradutor**. Tradução de Fernando Camacho. Humboldt, Munique, F. Bruckmann, n. 40, p. 38-45, 1979.

BEZERRA, A., C., **Cultura ilegal: o comércio de DVDs de filmes piratas no centro do Rio de Janeiro**. XV Congresso Brasileiro de Sociologia, Curitiba, 2011. Disponível em: <https://goo.gl/EZjdm4>

BERMAN, Antoine. **De la translation à la traduction**. In: TTR: Traduction, terminologie, rédaction. pp. 23-44. Trois- Rivières: Université du Québec, 1988.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense S. A., 1980.

BERNARDO, Mário Henrique Perin. **Subtitulando: o universo dos legenders e fansubbers no Brasil**. 2011. 114f. Monografia (Pós-Graduação Lato Sensu em Comunicação Social, área Jornalismo) – Faculdade Cásper Líbero. Disponível em: <https://goo.gl/ksGDHH>. Acesso em: 18 jun. 2012.

BOAS, F. **Handbook of American-Indian languages**. Richmond: University of California Press, 1911.

BOGUCKI, L. **Amateur Subtitling on the Internet**. In:_____. Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen, Great Britain, 2009.

BOLD, Bianca. **The power of fan communities: an overview of fansubbing in Brazil**. Tradução em Revista, Rio de Janeiro, n. 11, 2011/2, 2011. Disponível em: <https://goo.gl/gdjezN>. Acesso em: 11 jun. 2017.

BOTSMAN, Rachel; ROGERS, Roo. **What's mine is yours: the rise of collaborative consumption**. New York: HarperCollins, 2010.

BOURDIEU, Pierre. **É possível um ato desinteressado?** In: Razões práticas: sobre a teoria da ação. Campinas, Papirus, 1996, pp.137-156.

BRUNO, Fernanda. **Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede**. Revista Famecos, Porto Alegre, v. 19, n. 3, pp. 681-704, setembro/dezembro, 2012.

CALAZANS, R. **Um fã conta como é a rotina de uma equipe de 'legenders'**. O Globo. Rio de Janeiro, 01 nov. 2011. Disponível em: <https://goo.gl/3LP1Lu>. Acesso em 20 de fevereiro de 2017.

CALAZANS, Ricardo. **Mercado começa a ver com bons olhos equipes de fãs que legendam séries na internet**. O Globo. Disponível em <https://goo.gl/aHeCEU>. Acesso em 11 de outubro de 2017.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Los Otros Extranjeros**. inédito, 2007.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A Linguagem Secreta do Cinema**. São Paulo: Nova Fronteira, 1995.

CASSETI, Francesco. *L'immagine al plurale*, Venezia: Marsilio, 1984, 11-17

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro, Editora Paz e Terra - 2003.

CHARNEY, L. & SCHWARTZ, V. R. 2004 **O cinema e a invenção da vida moderna**, São Paulo, Cosac & Naify.

CORCHS, Margaret. **A legendagem amadora e profissional da série Once Upon a Time: um estudo comparativo**. Fortaleza: UECE. 2013

DALL'ASTA, Monica. **La trama spezzata: Archeologia del film seriale**. Le Mani Editore, Genova 2009.

DERRIDA, Jacques. **Torres de Babel**. 1ª reimpr. Tradução de Junia Barreto. Belo Horizonte: UFMG, 2006, 74p.

DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano: Artes de fazer**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

DE MAN, Paul. **Sobre A Tarefa do Tradutor de Walter Benjamin**. In: A Resistência à Teoria, Lisboa: Edições 70, 1979.

DÍAZ-CINTAS, Jorge. **La traducción audiovisual: El subtitulado**. Salamanca: Ediciones Almar, 2001.

DÍAZ-CINTAS, Jorge. **Audiovisual Translation in the Third Millennium**. In Anderman and Rogers (editors) *Translation Today; Trends and Perspectives*. Multilingual Matters Ltd, 2003.

DÍAS-CINTAS, J. D; SÁNCHEZ, P. M. **Fansubs: audiovisual translation in an amateur environment**. In:_____. *The Journal of Specialised Translation*, Issue 6, July, 2006.

DOUGLAS, Mary. **O mundo dos bens, vinte anos depois**. Horizontes

Antropológicos,
Porto Alegre, v. 13, n. 28, p. 17-32, jul./dez. 2007.

DOUGLAS, Mary; ISHERWOOD, Baron. **O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

ECKERT, C. ; ROCHA, A. L. C. **Etnografia de rua: estudos de antropologia urbana**. Porto Alegre: UFRGS, 2013

ECKERT, C. ; ROCHA, A. L. C. . **A preeminência da imagem e do imaginário nos jogos da memória coletiva em coleções etnográficas**. 1. ed. Brasília: ABA, 2015. v. 1. 196p .

ECO, Umberto. **Quase a Mesma Coisa**. Tradução de Eliana Aguiar. São Paulo, Record, 2007. 492p.

EGOYAN, Atom & BALFOUR, Ian. **Subtitles: on the Foreignness of Film**. Cambridge: The MIT Press/Alphabet City Media, 2004.

ELIAS, Norbert; SCOTSON, John L. **Os Estabelecidos e os Outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

FANON, Frantz. **Pele Negra. Máscaras Brancas**. Tradução de Renato da Silveira. Salvador: EDUFBA, 2008.

FEITOSA, Marcos Pereira. **Legendagem comercial e legendagem pirata: um estudo comparado**. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada). Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

FURQUIM, Fernanda. **Trailer de 'Get a Life', documentário de William Shatner sobre os fãs de 'Jornada nas Estrelas'**. Revista Veja, 2012. Disponível em: <https://goo.gl/NoHUZi>. Acesso em 06/09/2018.

FREIRE, R. L. **O início da legendagem de filmes no Brasil**. Matrizes, 2015. Disponível em <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v9i1p187-211>

FONSECA, Claudia. **Lá onde, cara pálida? Pensando as glórias e os limites do campo etnográfico**. Revista Mundaú, 2017, n. 2, p. 96-118. Disponível em: <https://goo.gl/jqnoZc>

GAMBIER, Yves. **Language Transfer and Audiovisual Communication: a Bibliography**. Turku: University of Turku. Centre for translation and interpreting, 1994.

GARNHAM, Nicholas. **La Economía Política de la Comunicación – El Caso de la Televisión**. 1991. Disponível em: <https://goo.gl/vKYD4W>. Acesso: 11 out. de 2018.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo; UNESP, 1991.

GOMES, Laura Graziela. **Fansites ou o “consumo da experiência” na mídia contemporânea**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 13, n. 28, p. 313-344, jul./dez. 2007.

GOODY, Jack. **A domesticação da mente selvagem**. Petrópolis: Vozes, 2012

GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel; HARRINGTON, C. Lee. **Fandom: identities and communities in a mediated world**. New York: New York University Press, 2007.

GRECO, C. **O fandom como objeto e os objetos do fandom**. [Entrevista com Matt Hills]. Revista Matrizes, São Paulo, v. 9, n. 1, 2015. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/651/pdf>.

GEERTZ, Clifford. **Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

GINZBURG, C. **Mitos, Emblemas, Sinais**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

HANNERZ, Ulf. **Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional**. Mana, 1997. Disponível em: www.scielo.br/pdf/mana/v.301/2454.pdf. Acesso em 27 dez. 2011.

HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. **Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006.

HILLS, Matt. **Fan cultures**. Nova Iorque: Routledge, 2002.

ICAB, Instituto de Conteúdos Audiovisuais Brasileiros. **Turner: o engajamento é mais importante que os ratings**. Rio de Janeiro, 22 mai. 2017. Acesso em 03/06/2017. Disponível em: <https://goo.gl/1xkSDW>.

INSUBS, Blog. **Como é o mundo das legendas?** 15 nov. 2013. Disponível em: <https://goo.gl/rvJEZk>. Acesso em 22 de junho de 2017.

INSUBS, Blog. **Os legenders são todos burros?** 02 abr. 2017. Disponível em: <https://goo.gl/rC1TMc>. Acesso em 22 de junho de 2017.

JENKINS, Henry. **Textual Poachers – television fans and participatory culture**. New York: Routledge, 1992.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.

JENKINS, Henry. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

JENKINS, Henry. **When Piracy Becomes Promotion**. MIT Technology Review, 2004. Disponível em: <https://goo.gl/WR3GSZ>. Acesso em 10 de junho de 2017.

JENKINS, **Field Notes from Shanghai: Fansubbing in China**. Janeiro 2008.

JOHNSON, Steven. **Everything Bad Is Good For You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter**. Nova York: Riverhead Books, 2005.

KARAMITROGLOU, Fotios. **A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe**. Translation Journal, Vol. 2 No. 2. 1998. Disponível em: <https://goo.gl/nxvk7V>

Kothe, **Para Ler Benjamin**. Rio: Francisco Alves, 1976. p. 63.

LEAL, Ondina F. **A leitura social da novela das oito**. Petrópolis: Vozes, 1986.

LEFEVERE, A. & BASSNETT, S. Translation, History and Culture: a sourcebook. London/New York: Routledge, 1990.

LEMOS, André. **“As estruturas antropológicas do ciberespaço”**. In: _____. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002, p. 136-166.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 5a edição, 2007.

LOTZ, Amanda. **The television will be revolutioned**. Nova Iorque: New York University Press, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pode-se falar em gêneros na televisão?** Revista Famecos, Porto Alegre, vol. 1, n. 10, p. 142-158, jun. 1999. Disponível em: <https://goo.gl/CY63qv>. Acesso em 24 de outubro de 2018.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo, Senac, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 1997. 4ª Ed.

MACHADO, A. (2009). **Todos los films son extranjeros**. In: GARCÍA CANCLINI, N. Extranjeros en la tecnología y en la cultura. Buenos Aires: Ariel, 2009.p.111-122.

MAUSS, Marcel. **Ensaio sobre a Dádiva: Forma e Razão da Troca nas Sociedades Arcaicas**. In: _____. Sociologia e Antropologia. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MATTOS, A. Gomes. **Do Cinetoscópio ao Cinema Digital: Breve História do Cinema Americano**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

MCLUHAN, Marshall; BARRINGTON, Nevitt. **Take today: the executive as dropout**. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1972.

MENDONÇA, Bruno Henrique Marques. **Fansubs, Grupos de Legendas e a Questão da Legalidade do Conteúdo Produzido pelo Consumidor**. XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Chapecó – SC, 2012.

MENDONÇA, Bruno Henrique Marques de. **Modos de compartilhamento dos grupos de legendas e fansubs: utilização das redes sociais e dos dispositivos da cultura digital para a produção de legendas artesanais**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, p. 159. 2014.

MELLO, Giana. **O tradutor de legendas como produtor de significados**. São Paulo, Tese de doutorado, UNICAMP, 2005.

MILLER, Daniel. **Consumo como cultura material**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, v. 13, n. 28, dez. 2007. Disponível em <https://goo.gl/RWUXP2>.

MILLER, D. **Tales From Facebook**. Polity Press: Cambridge, 2011.

MODLESKI, Tania. **Loving with a Vengeance – mass-produced fantasies for women**. Nova York, Methuen, 1982.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

PARANAGUÁ, Paulo. **O cinema na América Latina: Longe de Deus e perto de Hollywood**. Porto Alegre: Editora L&PM, 1985.

PETONNET, Colette. **A observação flutuante: o exemplo de um cemitério parisiense**. *Antropolítica*, n. 25, p. 99-111, 2008

REEVES, Jimmy L.; ROGERS, Mark C.; EPSTEIN, Michael M. **Quality Control: The Daily Show, the Peabody and Brand Discipline**. IN: MCCABE, Janet; AKASS; Kim (orgs.). *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. Londres/Nova York: I. B. Taurus, 2007. p. 79-97.

REID, Elizabeth. **Electropolis: communication and community on internet relay chat**. Honours Thesis, Departamento de História, Universidade de Melbourne, 1991. Disponível em: <http://www.aluluei.com/work.htm>. Acesso em 30 de agosto de 2017.

RIBEIRO, José da Silva. **Antropologia visual, práticas antigas e novas perspectivas de investigação**. *Rev. Antropol.*, Dez 2005, vol.48, no.2, p.613-648.

RIBEIRO NETO, João Antônio Pimenta. **Fansubs e Legendas Comerciais no Seriado Dexter: Um Estudo Comparativo-Descritivo dos Termos de Linguagem Vulgar e dos Parâmetros Técnicos**. Fortaleza: UECE, 2013.

RICŒUR, Paul. **Sobre a tradução**. Belo Horizonte: UFMG, 2011. (Tradução: Patrícia Lavelle. Original: *Sur la traduction*. Bayard, 2004)

RIFIOTIS, Theophilos. **Antropologia do Ciberespaço. Questões teórico-metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade**. In: Encontro Anual da ANPOCS, XXV, 2001, Caxambu. Versão preliminar.

RIFIOTIS, Theophilos. **Etnografia no ciberespaço como repovoamento e explicação**. Natal, RN. 29a Reunião Brasileira de Antropologia, 2014.

ROUANET, Sergio Paulo. **A Razão Nômade. Walter Benjamin e Outros viajantes**. Parte 1 – Viajando com Walter Benjamin. Cap. 1: “Viagem no Espaço: a Cidade”. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 1993

SAAD, Beth. **Estratégias 2.0 para a Mídia Digital: Internet, Informação e Comunicação**. 2 ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2008.

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial: das origens a nossos dias**. Volume II. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963.

SAPIR, Edward. **Selected Writings of Edward Sapir in Language, Culture and Personality**. Los Angeles: University of California Press, 1949.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de Lingüística geral**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1969.

SCOTT, Helen G; TRUFFAUT, François. **HITCHCOCK** (Revised Edition). Nova Iorque: Touchstone, 1985.

SEABRA, Rodrigo. **Renascença: A Série de TV no Século XXI**. São Paulo: Autêntica, 2016.

SIMMEL, Georg. **A metrópole e a vida mental**. In. VELHO, Otávio Guilherme (Org.). O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

SINGER, Ben. **Serials**. In: The Oxford History of World Cinema editado por Geoffrey Nowell-Smith, 1996.

SLIDE, Anthony. **The New Historical Dictionary of the American Film Industry**. Lanham, MD:Scarecrow Press, 1998.

SOBANSKI, Saulo. **Como são feitas as legendas de filmes e séries?** Revista Superinteressante. Publicado em 27 de julho de 2017. Disponível em: <https://goo.gl/dArGVr>. Acesso em 05 de maio de 2017.

SOILO, Andressa Nunes. **A pluralidade das plataformas de streaming de vídeo e a “pirataria” digital**. LEX MACHINÆ. 11 de outubro de 2018. Disponível em: <https://goo.gl/8XiX7K>

SOUZA, Marcos Francisco Pedrosa Sá Freire de. **A tradução para a preparação de legendas em português para programas televisivos de língua inglesa: estudo de dois casos**. Dissertação de mestrado, Programa Interdisciplinar de Lingüística Aplicada. Rio de Janeiro: Faculdade de Letras, UFRJ, 1999. Mimeo.

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, Belo Horizonte, n. 26,

2015. Disponível em: <https://goo.gl/FtDdDd>. Acesso em 15 de outubro de 2018.

SPOLIDORIO, Samira. **Comunidades online e legendas de fãs: novas formas de produzir e consumir legendas**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). São Paulo, p. 134. 2017.

STEINER, George. **After Babel: aspects of language and translation**. 2ª ed. Oxônia: Oxford University, 1992.

TARÍN, Francisco Javier Gómez. **El análisis del texto fílmico**. 2006. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/tarin-francisco-el-analisis-del-texto-filmico.pdf> (Acesso em 06 de setembro de 2018).

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. 16 ed. Rio de Janeiro: Record, 1980

TORRES, W. **Memórias de um publicista de cinema**. Cinema. Rio de Janeiro, v. 2, n. 9, p. 4, fev./mar. 1936.

TORRENTFREAK. **HBO: Game of Thrones Piracy is a Compliment, Doesn't Hurt Sales**. 01 de abril de 2013. Disponível em: <https://goo.gl/D8iDHJ>

TORRENTFREAK. Piracy Collapses As Legal Alternatives Do Their Job. 16 de julho de 2013. Disponível em: <https://goo.gl/Pz2X9s>

TOULET, E. 1995. **Cinématographe, invention du siècle**. 1ª ed., Paris, Galimard, 176 p.

VELHO, Gilberto. **A utopia urbana**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

VENUTI, Lawrence. **Translation, community, utopia**. In: The translation studies reader. Londres: Routledge, 2000.

WHORF, B, L. **Language, Thought, and Reality: selected writings of Benjamin Lee Whorf**. Ed. J. B. Carroll. Cambridge, MA: The MIT Press, 1956.